

Technology Arts Sciences TH Köln

Entwicklungsprojekt interaktive Systeme
Wintersemester 2017/2018

Prozessassessment

Dozenten

Prof. Dr. Gerhard Hartmann
Prof. Dr. Kristian Fischer

Mentoren

Robert Gabriel
Sheree Saßmannshausen

Von

Michael Michel – (11111440)
Steffen Owtschinnikow – (11081610)

Einleitung

Das Projekt wird in den folgenden zwei Abschnitten „Projektplan“ und „Methodischer Rahmen“ kritisch Reflektiert.

Projektplan

Der Projektplan soll dem Projekt eine Ablaufstruktur geben und helfen dessen Fortschritt zu überblicken. Vor allem ist er dafür gedacht Aufgaben zu definieren mit denen eine Aufteilung der Arbeit unter Teammitgliedern möglich ist. Zu Beginn des Projektes wurden die einzelnen Punkte des Projektes und der Aufgaben zu grob angesetzt, da es das erste Mal war dass wir solch ein Dokument erstellen mussten. Zudem war uns der volle Umfang der Aufgaben nicht bewusst, wodurch die erste Version des Projektplans nicht sehr detailliert war. Im Verlauf des Projektes wurde dieser Plan jedoch erweitert und war ein besserer Anhaltspunkt für den Fortschritt des Projektes. Da bis MS1 keine projektspezifischen Meilensteine festgelegt wurden, gab es Probleme mit der Einhaltung der definierten Aufgaben bis zum 1. Meilenstein. Nach MS1 wurden dann auch die projektspezifischen Meilensteine eingeführt. Es gab dennoch öfters Schwierigkeiten diese einzuhalten, da bestimmte Aufgaben einen größeren Zeitaufwand benötigten als geschätzt und weil nach MS1 viel überarbeitet werden musste. Oft gab es auch die Schwierigkeit, dass die Zeit fehlte aufgrund von anderen Fächern(Michael) oder Arbeit(Steffen) oder weil mehrere MCI Inhalte detaillierter betrachtet werden mussten bevor die Artefakte entstehen konnten. Bei MS3 war die Einschätzung der Zeiten sehr schwierig, da wenig bis keine Erfahrung mit Android-Programmierung vorhanden war und auch der eigene Projektumfang unterschätzt wurde. Hinzugekommen ist auch der Krankheitsbedingte Ausfall von Michael für 2-3 Wochen. Gegen Abschluss von MS3 sind wir dann noch in große Problem geraten, was die letztendliche Einhaltung der Deadline sehr knapp gemacht hat.

Insgesamt war die Einhaltung des eigenen Plans nicht immer einfach, ist manchmal auch fehlgeschlagen, aber es wurde immer angestrebt.

Methodischer Rahmen

Für den Methodischen Rahmen wurde der „Usability Engineering Lifecycle“ gewählt. Es wurde zusätzlich das passende Buch von Mayhew aus der Bibliothek geliehen. Aufgrund von sehr wenigen Exemplaren, erhielten wir das Buch erst nach MS1, was unter anderem schlecht für den Projektplan war. Das Buch hat dem MCI Teil des Projektes eine gute Grundlage gegeben, da es das Vorgehensmodell am besten beschreibt und gleichzeitig viel Material bietet, um ein schnelles Verständnis zu gewährleisten. So waren die Beispiele und genaue Beschreibungen der einzelnen Prozesse sehr hilfreich, dennoch musste bei manchen Punkten genauer nachgehakt werden, um diese vollkommen zu verstehen und selber umzusetzen. Das Vorgehensmodell bindet vor allem den Benutzer ein und fokussiert sich stark auf dessen Fähigkeiten, Bedürfnisse und weitere Eigenschaften, die relevant für die Gebrauchstauglichkeit des zu entwickelnden Systems sind. Hier gibt es jedoch auch einen Nachteil. Es ist sehr Zeitaufwendig und das Vorgehen hat sehr viele Schritte und Artefakte die erstellt werden sollen. Auch wenn das Vorgehensmodell skalierbar ist und das Buch mehrere Abkürzungen bietet, ist es dennoch sehr Umfangreich. Die Erstellung aller Artefakte hat zum Teil eine Herausforderung dargestellt, wodurch die Evaluation zum Schluss zu kurz kam und so auch keine vollkommenen Iterationen des Designs durchgeführt werden konnten. Ein weiteres Problem des Vorgehensmodells ist das Alter. Das Buch ist bald 20 Jahre alt, was schon anhand der Beispiele erkennbar ist, und bestimmte Schritte fühlten sich bei der Bearbeitung zu Aufwendig an für das Ergebnis, das sie lieferten.

Trotz der paar negativen Punkte war das Modell hilfreich, um tiefer in das Thema des Projektes zu blicken und sehr hilfreich, um den eigenen Projektplan im Detail definieren zu können.