

Bearbeiten Sie alle Pflichtaufgaben so, dass Sie für die Übungen **gut vorbereitet** sind, d.h. dass Sie Ihre Lösungen in der Übungsgruppe in geeigneter Form **zeigen, erklären** und **diskutieren** können. Geben Sie stets Ihre verwendeten **Quellen** an.

## Aufgabe 2-1: Aufgaben der Softwaretechnik

*Lernziel: Kennen und Verstehen der Aufgaben und der Bereiche der Softwaretechnik.*

- a) Vergegenwärtigen Sie sich noch einmal die *Aufgaben* der Softwaretechnik:
1. Welche sind das?
  2. Womit beschäftigen sie sich jeweils?
- b) Ordnen Sie die Aufgaben den jeweiligen *Bereichen* der Softwaretechnik zu.
- Bereiche der Softwaretechnik: *Qualitätssicherung, Entwurf/Implementierung, Anforderungen, Management*

## Aufgabe 2-2: Eigene Idee für ein Softwareprojekt entwickeln ★

Auf den folgenden Übungsblättern sollen die unterschiedlichen Bereiche der Softwareentwicklung mit ihren Aktivitäten (wie beispielsweise der *Anforderungsermittlung, Analyse* und *Modellierung*) anhand eines konkreten Beispiels greifbar gemacht werden.

Entwickeln Sie dafür eine eigene, **realistische Idee** für eine zu entwickelnde Software. Sie sollen diese Software im Rahmen der Veranstaltung **nicht implementieren**.

- Bei Ihrer Idee soll es sich um eine relativ einfache, nicht zu komplexe Software handeln. Es soll sich bspw. nicht um ein Computerspiel handeln.
- Die Software sollte Sie thematisch interessieren und/oder Sie sollten einen beruflichen oder privaten (z.B. Hobby, Verein) Einsatzzweck sehen.
- Es kann sich hierbei um eine Idee handeln, mit der Sie sich schon in irgendeiner Form beschäftigt haben, jedoch darf es sich *nicht* um ein fertig existierendes Softwareprojekt handeln.

### Bearbeiten Sie die folgenden Teilaufgaben:

- a) Beschreiben Sie Ihre Idee für eine zu entwickelnde Software in Textform. Berücksichtigen Sie dabei die folgenden Aspekte:
- Was ist die Anwendungsdomäne der Software?  
Um welche Art Software handelt es sich, wozu wird sie benötigt?
    - Welchen Arbeitsprozess soll sie unterstützen / verbessern?
    - Welche Funktionen soll sie bereitstellen?
    - Im welchem Verhältnis stehen die Kosten zum Nutzen der Software?
  - Wer sind Ihre Kunden (d.h. woher kommt der – gedachte – Auftrag und das Geld für die Entwicklung)?
  - Wer ist die Zielgruppe Ihrer Software?  
Welcher Wissenstand im Umgang mit der Software ist von den Benutzern notwendig bzw. zu erwarten?  
Welche Probleme / Widerstände bei der Einführung der Software sind zu erwarten?
- b) Bereiten Sie nun die Beschreibung Ihrer Softwareidee als Pecha-Kucha-Präsentation vor (siehe unten), sodass Sie diese Ihren Kommilitonen in der Übung vorstellen können.
- Exportieren Sie ihre Präsentation als **PDF**!

- **Geben sie ihre Präsentation zusammen mit ihren Übungszettellösungen unter Assignments ab** und verlinken sie ihre Folien (zB via FU-Box *box.fu-berlin.de*) auf ihrer Wiki-Seite (siehe unten).
  - Der Dateiname ihrer Präsentation sollte dem Format **PechaKu** cha\_[Nachname1]\_[Nachname2].pdf entsprechen.
- c)** Es wird im Laufe des Semesters mehrere Aufgaben geben, die auf diese Softwareidee aufbauen. Richten Sie daher im KVV eine **Wiki-Seite** ein, auf der Sie alle Teilergebnisse zusammenfassen.
- Der Name der Wiki-Seite soll dem folgenden Schema entsprechen:  
[Projektname]: [Nachname1], [Nachname2]
  - Auf der Wiki-Seite selbst vermerken Sie bitte auf jeden Fall auch die folgenden Informationen: *Projektname, Tutor/in, vollständige Namen beider Teilnehmer.*
  - Stellen Sie die Beschreibung aus Aufgabe **a)** auch auf die Wiki-Seite. Dies gilt *zusätzlich* zur normalen, elektronischen Abgabe Ihrer Lösungen.
  - Verlinken Sie die Präsentation aus Aufgabe **b)** ebenfalls auf Ihrer Wiki-Seite.

*Für die kommenden Übungszettel:* Achten Sie darauf, dass auf der Wiki-Seite stets klar gekennzeichnet ist, welcher Teil zu welcher Übungsaufgabe gehört.

**PechaKucha** ([petscha-kutscha], „wirres Geplapper“, „chit-chat“) ist eine Präsentationsmethode. Sie basiert auf der Erkenntnis, dass die Aufmerksamkeit der Zuhörer nach etwa sieben Minuten nachlässt. Deshalb sind PechaKucha-Vorträge nach strengen Regeln aufgebaut:

- Der mündliche Vortrag wird durch genau 20 Folien oder Bilder begleitet.
- Für jede Folie hat der Sprecher exakt 20 Sekunden Zeit, wodurch sich eine feste Präsentationsdauer von 6 Minuten 40 Sekunden ergibt.
- Die Folien wechseln automatisch weiter. (Ihr Tutor wird sich darum kümmern.)

Diese Vorgaben zwingen einen, das Thema präzise und strukturiert zu präsentieren.  
Quellen:

- <http://pechakucha.de/berlin/>
- <http://pecha-kucha.org/night/berlin/>
- [http://de.wikipedia.org/wiki/Pecha\\_Kucha](http://de.wikipedia.org/wiki/Pecha_Kucha)
- <http://en.wikipedia.org/wiki/PechaKucha>
- <http://www.pressebox.de/pressemeldungen/jordanize/boxid/268080>