

Projekt: Mosti

Projektplan

[Dokumentstruktur basiert auf RUP „Software Development Plan“]

0. Dokumentinformationen

0.1. Änderungsgeschichte

<i>Datum</i>	<i>Version</i>	<i>Änderung</i>	<i>Autor</i>

0.2. Inhalt

0.	Dokumentinformationen	2
0.1.	Änderungsgeschichte	2
0.2.	Inhalt	3
1.	Einführung (Introduction)	4
1.1.	Definitionen und Abkürzungen (Definitions, Acronyms, Abbreviations)	4
1.2.	Referenzen (References)	4
1.3.	Übersicht (Overview)	4
2.	Projekt Übersicht (Project Overview)	5
2.1.	Zweck und Ziel (Purpose and Objectives)	5
2.2.	Annahmen und Einschränkungen (Assumptions and Constraints)	5
3.	Projektorganisation (Project Organization)	6
3.1.	Organisationsstruktur (Organizational Structure)	6
3.2.	Externe Schnittstellen (external Interfaces)	6
4.	Management Abläufe (Management Process)	7
4.1.	Projekt Kostenvoranschlag (Project Estimates)	7
4.2.	Projektplan (Project Plan)	7
4.2.1.	Zeitplan (Phase Plan)	7
4.2.2.	Iterationsplanung / Meilensteine (Iteration Objectives / Milestones)	7
4.2.3.	Besprechungen (Meetings)	7
4.2.4.	Abgabe (Releases)	7
5.	Risiko Management (Risk Management)	8
6.	Arbeitspakete (Work Package)	8
7.	Infrastruktur (Infrastructure)	8
8.	Qualitätsmaßnahmen (Quality Management)	8

1. Einführung (Introduction)

1.1. Definitionen und Abkürzungen (Definitions, Acronyms, Abbreviations)

Vgl. separates Glossary-Dokument, Dateiname: Glossary.pdf

1.2. Referenzen (References)

Buch: Craig Larman: UML 2 und Patterns angewendet (2005)

1.3. Übersicht (Overview)

Der nachfolgende Teil des Dokuments gibt einen kurzen Überblick über unser Thema des Projekts im Rahmen eines Softwarepraktikums und Auskunft über dessen struktureller Aufbau und Organisation bzw. eine an die Gruppe angepasste Arbeitsplanung.

2. Projekt Übersicht (Project Overview)

In diesem Projekt wird eine Software für einen Mosterei-Betrieb entwickelt. Mit der Software sollen die einzelnen Bereiche der Verwaltung und Organisation einer Mosterei abgedeckt werden. Ein wichtiger Punkt stellt die Kassenfunktion ab, mit dessen Hilfe Kundeneinkäufe abgewickelt und registriert werden. Die Software wird „Mosti“ benannt. Ausführlichere Informationen sind dem Vision-Dokument zu entnehmen.

Vgl. separates Vision-Dokument, Dateiname: Vision-Dokument.pdf

2.1. Zweck und Ziel (Purpose and Objectives)

Mosti dient zur Unterstützung bzw. Erleichterung der Organisation und des Betriebsablaufes eines Mosterei-Betriebes.

2.2. Annahmen und Einschränkungen (Assumptions and Constraints)

Der Projektplan wurde anhand des aktuellen Wissenstands und bisherigen Einschätzungen erstellt. Angegebene Dokumente wie beispielsweise das Glossary oder der Zeitplan werden während des Projekts noch erweitert.

Des Weiteren ist ein Teammitglied des Projekts in einer Mosterei tätig, wodurch bereits ein künftiger Nutzer des Systems dauerhaft zur Verfügung steht. Darüber hinaus bestehen Kontakte zu anderen Mitarbeitern, den Mosterei-Inhabern und Kunden.

3. Projektorganisation (Project Organization)

Unsere Software „Mosti“ wird im Zuge des Softwarepraktikums für MedizininformatikerINNEN der OTH-Regensburg erstellt.

3.1. Organisationsstruktur (Organizational Structure)

Zur Umsetzung des Projekts haben wir uns in einer Gruppe von fünf Personen zusammengefunden. Hierbei wird keine der Mitglieder eine spezielle Rolle übernehmen (z.B. Requirement Analyst) sondern lediglich verantwortlich sein für bestimmte Arbeitspakete, die aber von allen gemeinsam bearbeitet werden. So hat jedes Teammitglied Einsicht in sämtliche Arbeitsbereiche und kann seine eigenen Ideen und Hilfestellungen miteinbringen.

Teamübersicht:

- Katharina Siegl
- Egzone Ademi
- Viola Schneider
- Irmengard Sax
- Stefanie Kunc

3.2. Externe Schnittstellen (external Interfaces)

Die Betreuung des Softwarepraktikums und Bewertung dieses Moduls übernimmt Prof. Dr. Axel Döring.

Für Fragen hinsichtlich der Thematik unserer Software (z. B. Anforderungen) stehen u. a. Mitarbeiter und Kunden der Mosterei Hemau als Ansprechpartner zur Verfügung.

4. Management Abläufe (Management Process)

4.1. Projekt Kostenvoranschlag (Project Estimates)

Für unser Projekt stehen uns keine finanziellen Mittel zur Verfügung, da wir diese wahrscheinlich nicht brauchen werden. Lediglich die Unterhaltung der Website könnte sich auf einen kleinen Betrag von ca. 2 € pro Monat belaufen. Diese Kosten werden vom ganzen Team gedeckt.

4.2. Projektplan (Project Plan)

Die Zeit für die Umsetzung des Projekts ist von der OTH Regensburg vorgegeben und beläuft sich auf knapp dreieinhalb Monate. Innerhalb dieses Zeitraums soll die Software erstellt werden. Begonnen mit dem ersten Treffen am 7.3.2016 endet unsere Projektphase voraussichtlich am 29.6.2016 mit der Abschlusspräsentation. Der Aufwand ist nach den ECTS-Punkten mit 150h pro Teammitglied berechnet, was eine Summe von 750h für alle fünf Teammitglieder ergibt. Allerdings kamen ältere Studierende, die dieses Projekt bereits durchlaufen hatten, überein, dass man mehr als diese veranschlagte Zeit benötigt hatte.

Die Zeiteinteilung nehmen wir nach den Maßstäben des Rational Unified Process vor. Die genaue Einteilung der einzelnen Phasen und Iterationen werden im Zeitplan spezifiziert.

4.2.1. Zeitplan (Phase Plan)

Vgl. separates Zeitplan-Dokument, Dateiname: Zeitplan.xls

4.2.2. Iterationsplanung / Meilensteine (Iteration Objectives / Milestones)

Meilenstein	Inhalt	Abgabedatum (spätestens)
	Projektantrag	1. SW, 18.03.2016
Meilenstein 1	Projektplanung	4. SW, 08.04.2016
Meilenstein 2	Requirements	7. SW, 29.04.2016
Meilenstein 3	Architektur/End of Elaboration	10. SW, 20.05.2016
Meilenstein 4	Design Review	13. SW, 10.06.2016
Meilenstein 5	Präsentation	16. SW
	Projektergebnisse	08.07.2016, 17:00 Uhr

4.2.3. Besprechungen (Meetings)

Das gesamte Team trifft sich regelmäßig – entweder an der Universität oder über Videokonferenz – um die bisherigen Arbeitsergebnisse zu besprechen und zu diskutieren. Außerdem sollen bestehende Unklarheiten geklärt und über anstehende Fragestellungen als Team entschieden werden. Des Weiteren werden weitere Aufgaben verteilt und besprochen, welche die einzelnen Teammitglieder bis zur nächsten Sitzung erledigen sollen. Die Sitzungen belaufen sich auf ca. zwei Stunden pro Woche.

Neben den Teammeetings stehen Beratungstermine mit dem Modulverantwortlichen zur Option sowie verpflichtende Review-Termine.

4.2.4. Abgabe (Releases)

Der Hauptrelease wird in der 16. Semesterwoche stattfinden. Vorherige Releases wie beispielsweise von diversen Prototypen konnten zeitlich noch nicht festgelegt werden.

5. Risiko Management (Risk Management)

Vgl. separaten Risk-Management-Plan, Dateiname: RiskManagementPlan.pdf

6. Arbeitspakete (Work Package)

Die Arbeitspakete sind in einem separaten Dokument aufgeführt (vgl. Arbeitspakete.pdf) und des Weiteren im Zeitplan (vgl. Zeitplan.xls) bereits miteinbezogen.

7. Infrastruktur (Infrastructure)

Zur Durchführung des Projekts bzw. zur Entwicklung der geplanten Software benutzt jedes Teammitglied unter anderem einen eigenen Internet-fähigen Computer oder Laptop. Die Arbeitsergebnisse werden derzeit über das Internet miteinander geteilt. Zur weiteren Durchführung werden wir mit dem Versionsverwaltungsprogramm GIT arbeiten.

8. Qualitätsmaßnahmen (Quality Management)

Zur Sicherung der Qualität sind gegenseitige Codereviews geplant.