

Offene Fragen LE06

1. Wissen:

Zählen Sie 6 Anforderungen an Software auf

1. Anwendung:

Sie sind Mitarbeiter eines Softwareunternehmens und sollen künftig ein Projekt mit betreuen. Der Projektleiter ist auf der Suche nach einer guten Methode. Als Wirtschaftsinformatiker kennen Sie viele Vorgehensweisen im Bereich der Softwareentwicklung. Suchen Sie sich eine heraus und stellen Sie sie Ihrem Projektleiter mit jeweils zwei Vor- und Nachteilen vor.

2. Anwendung:

Zeigen sie, inwiefern sich Scrum an die Prinzipien agiler Softwareentwicklung hält.

1. Transfer:

Für welche Art von Unternehmen würde eine Softwareentwicklung basierend auf Open-Source-Software, hinsichtlich der Unternehmensgröße und Struktur, Sinn ergeben?

2. Transfer:

Du arbeitest in einem großen Software Unternehmen und sollst die Kosten eines bereits laufenden Softwareprojektes schätzen, dessen Anforderungen nicht bekannt sind, dessen Entwicklung nicht Objekt orientiert ist und dir stehen keine Experten zu Verfügung. Welche Schätzmethode verwendest du?

Lösungen:

1. Wissen:

- Funktionalität
- Parametrisierbarkeit
- Kompatibilität zur installierten Basis
- hohe Datenverfügbarkeit
- Benutzerfreundlichkeit (Aufgabenangemessenheit, Selbstbeschreibungsfähigkeit, Steuerbarkeit, Erwartungskonformität, Fehlerrobustheit)
- Effizienz
- Sicherheit
- Anschaffung (Lieferzeit, Kaufpreis, Wartung, ..)
- Anbieter (Service-Zentrum, Qualifikation, Referenzkunden, ...)

1. Anwendung :

Scrum:

Selbstorganisierendes Team:

- Scrum Master: sorgt für Einhaltung SCRUM-Prinzip, Planungsvorgaben kontrollieren
- Product Owner: legt Entwicklungsziel fest, verwaltet Budget
- Team: = Mitarbeiter; selbstorganisierte Aufgabenverteilung, Realisierungszeitpunkt festlegen
- Product Backlog: dort werden alle Aufgabenpakete aufgeführt
- Daily Standup: – Kurzes, tägliches Status-Meeting – „Was habe ich gemacht, was plane ich zu tun?“
- Sprint Planning: – Festlegung der zu entwickelnden Anforderungen – Festlegung der Art und Weise der Umsetzung
- Sprint Retrospektive: – Kritische Hinterfragung der Arbeitsweise – Planung von Verbesserungsmaßnahmen

Vorteile:

- Hohe Flexibilität/Agilität durch adaptives Planen
- Hohe Transparenz durch regelmäßige Meetings und Backlogs

Nachteile:

- Gefahr der Stagnation bei selbstständigen Teams
- Es können keine Aufgaben während des Sprints hinzugenommen werden

2. Anwendung

Individuen und Interaktionen: jedes Teammitglied hat eine Rolle, außerdem sind es immer kleine Gruppen, die idR täglich in Form eines Meetings interagieren

Funktionierende Software: Ziel eines jeden Sprints ist fertige, auslieferbare Software Kooperation mit Projektbetroffenen: Sowohl das Team unter sich als auch das Team mit dem product owner stehen per scrum master in Kontakt

Reaktion auf Änderungen: durch das regelmäßige Treffen kann das Team Veränderungen ansprechen, besprechen und ihre Planung anpassen.

1. Transfer

- Kleine Softwareunternehmen oder Startups, die noch nicht über eine große Infrastruktur verfügen können mithilfe von Open-Source-Software (OSS) schnell eigene Software entwickeln, ohne sich dabei übermäßig Sorgen über Lizenzen machen zu müssen. Auf dieser Software können sie dann eine Infrastruktur aufbauen und neue Software einpflegen.
- Das Unternehmen sollte eine eigene, funktionierende IT-Abteilung haben, welche mithilfe von OSS gründlichen einsehbaren Code entwickeln können. Aber auch eine Fremdentwicklung, welche sauberen einsehbaren Code liefert, ist möglich.

2. Transfer:

Da nicht bekannt ist ob Zwang zur Durchführung des Projektes besteht oder ob der Einsatz wieder verwendbarer Softwarekomponenten / Einsatz standardisierter Middleware stattfindet und alle anderen Schätzmethode ausscheiden bleibt dir nur die Parkinson-Methode (Schätzung nach Verfügbarkeit der Ressourcen) übrig.