

Projektmanagement

Übungsblatt zu Projektdokumentation, Tools und der Kernprozesse „Initiate“

Teil 03 - Projektmanagement - WS 2012/13

Jörg Pechau

Department Informatik, Uni Hamburg

Die begleitende Aufgabe - Das fiktive Szenario

- Siehe letztes Übungsblatt

Die begleitende Aufgabe - Neueste Erkenntnisse

- Das Produkt mit Code-Namen Buddy
 - ASAP heisst: Buddy soll in 9 Monaten rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft 2012 auf dem Markt sein
 - Starttermin des Projekts: 1.11.2010
 - Zielt auf durchschnittliche Nutzer zwischen 15-35 ab
 - Es sollen Musik, Videos und kleine Applikationen angeboten werden können
 - Geld spielt keine Rolle bedeutet 5.0 MEUR
- Hoher Druck / Erwartungshaltung auf dem Projekt bei STFMM und Partnern
 - HardwareUnlimited hat bereits Investitionen in Produktionsanlagen getätigt
 - Starkes Managementinteresse seitens STFMM - das Projekt hat höchste Priorität

Die begleitende Aufgabe - Neueste Erkenntnisse

- DSTW - relevante Informationen bezüglich der Umsetzung
 - Wir werden Know How Aufbau benötigen in AJAX-Entwicklung
 - Wir werden mindestens ein Budget von 450.000 EUR benötigen
 - Alle benötigten Lizenzen und Rechte liegen vor, bzw. sind geklärt
 - 3 in AJAX erfahrene KollegInnen und 6 ohne Erfahrung sind verfügbar, davon 2 bzw. 5 sofort, der Rest erst ab 1.1.2012
 - Wir können alle in Hamburg arbeiten, HardwareUnlimited sitzt in Berlin, Videokonferenzen und Reisen sind möglich
- Inhalte des Projekts
 - Bau eines einfachen Prototypen, dreier Apps, eines einfachen Web-Shops ohne echte Integration in Billing-, Shopping-System etc.
 - Generell die Rechte Dritter für Apps, die sich mit weiteren Systemen integrieren, klären
 - Rechtliche Bestimmungen für Betrieb klären, z.B. GEMA
 - Zusagen (Inhalt und Termin) bzgl. Zulieferungen (Frontend, geschaltete Werbung) vom Marketing prüfen
 - Vergütungsmodell der Apps hat Auswirkungen auf die Systemkomplexität, muss geklärt werden

Ziel der heutigen Aufgabe

- Rahmen
 - Frau Brümel und euer Chef wollen das Projekt machen.
 - Ihr werdet gebeten einen **Projektauftrag** zu entwerfen,
 - den sie in jedem Fall abzeichnen werden und
 - Im Rahmen eines sehr, sehr, sehr kurzen Kick-Off-Meetings vorzustellen.
- **Das Ziel der Aufgabe: Wir starten ein Projekt**

Aufgabe

1. Zu diskutieren

- Klärt, wie ihr euren Projektauftrag aufbauen wollt, was für Informationen ihr noch benötigt.
- Überlegt wie ihr (prinzipiell) euer mitreißendes Kick Off Meeting gestalten wollt:
 - Teilnehmer, Agenda, „Ritual“ (lasst euer Phantasie freien Lauf)
 - Sonstiges

2. Legt eine digitale Projektakte an.

3. Schreibt einen knappen (1 Seite) Projektauftrag als erstes Element eurer Projektakte

4. Bereitet einen **Kurzvortrag** vor

- Der euren Projektauftrag so vorstellt, wie ihr ihn auf einem Kick Off Meeting vorstellen würdet
- Der eure Idee für ein Kick Off darstellt

Abgabe: spätestens 08.11.2011 - 11:00 Uhr