

Technische Hochschule Köln
Fakultät 10
-
Institut für Ingenieurwissenschaften und Informatik

Prozessassessment

„InTime“

Gruppe 45

Stefan Geier, 11112826

Vadim Demizki, 11112832

Studiengang Medieninformatik
Entwicklungsprojekt interaktive Systeme
WS17/18

Dozenten

Prof. Dr. Gerhard Hartmann

Prof. Dr. Kristian Fischer

Betreuer

Robert Gabriel
Sheree Saßmannshausen

Inhalt

1. Reflexion der Einhaltung des Projektplanes	3
2. Reflexion der Einhaltung des Methodischen Rahmens	4
3. Kritische Reflexion des Projektes	5

1. Reflexion der Einhaltung des Projektplanes

Zu Beginn des Projektes bot uns die Erstellung des Projektplanes eine große Stütze, mit der wir in der Lage waren, sowohl bisherige als auch zukünftige Arbeitsvorgänge zu überblicken. Besonders bei den anfänglich erstellten Dokumentationen war dies besonders merkbar. Als sich das Arbeitsaufkommen jedoch zunehmend davon wegbewegte geriet auch der Projektplan mehr und mehr in den Hintergrund.

Begonnen hat die Abweichung vom Projektplan zu dem Zeitpunkt, in dem andere Module wie beispielsweise „Projektmanagement“ den bestehenden Projektplan in Frage stellen ließen. Als großer Kritikpunkt ist an dieser Stelle nämlich zu erwähnen, dass wir zur Zeit der Erstellung des Artefaktes andere Module nicht in die Planung mit einbezogen haben.

So waren wir aufgrund des notwendigen Nachkommens von weiteren studentischen Pflichten nicht in der Lage den eingangs erstellten Projektplan weiter einzuhalten.

Als dieser nun seine Gültigkeit verlor, gerieten wir eben wegen jener fehlenden Planung zunehmend in Zeitnot, weswegen wir es aufgrund der geringen Teamgröße als zeitsparender und effizienter erachteten, die weitere Planung auf die nahe Zukunft zu beschränken. So waren wir in der Lage auf aufkommende Anliegen, wie die plötzliche Notwendigkeit einem anderen Modul mehr Zeit einzuräumen als ursprünglich geplant, zu reagieren.

Auch wenn der Projektplan damit mehr und mehr in den Hintergrund geriet, bot er uns nach wie vor die Möglichkeit das gesamte Arbeitspensum zu überblicken. Die granulare zeitliche Planung und Aufteilung war jedoch nicht mehr möglich.

Des Weiteren machte sich die von uns fehlende Praxis dahingehend bemerkbar gemacht, dass wir zum Zeitpunkt der Erstellung des Zeitplanes nicht abschätzen konnten, welche Unterpunkte gewisse Arbeitsschritte beinhalten und dadurch einigen Oberpunkten falsche Werte zugewiesen worden sind.

2. Reflexion der Einhaltung des Methodischen Rahmens

Aus dem Modul *Mensch Computer Interaktion* kannten wir bereits einige Vorgehensmodelle und sowohl die Bedeutung als auch die Anwendungsfälle solcher. Jedoch eigneten sich diese auf dem ersten Blick nicht für unser Projekt. Nach der Recherche von zahlreichen Vorgehensmodellen entschieden wir uns für das ausgesprochen bekannte Wasserfallmodell.

Die ersten Phasen des Moduls *Entwicklungsprojekt interaktive Systeme* passten sehr gut mit unserem gewählten Vorgehensmodell überein, da die aufeinander aufbauenden Entwicklungsbausteine sich mit den Meilensteinabgaben deckten. Erst ab dem Beginn der letzten Phase, der Implementierung, wurde das Vorgehensmodell schnell verworfen. Das vom Team gewählte Wasserfallmodell hatte zwar nach jedem Baustein eine Evaluation, diese erwies sich allerdings als sehr unflexibel hinsichtlich möglicher Veränderungen. Durch die sich ständig ändernden Anforderungen und Priorisierungen, setzte das Team auf kleine Reviews, bei denen Teilfunktionen des derzeit aktuellen Entwicklungsstandes präsentiert wurden. Mit diesem Verfahren konnte schneller auf plötzliche Änderungen reagiert werden und innerhalb des Teams besaß zudem jedes Mitglied Kenntnis über den derzeitigen Stand der Entwicklung. Dieses Vorgehen wurde von uns aus der agilen Programmierung entnommen.

Leider konnten agile Vorgehensmodelle wie Scrum von uns nicht in Betracht gezogen werden, da einerseits mehr als nur zwei Teammitglieder benötigt werden um diese durchzuführen und andererseits durch die Meilensteine feste Deadlines gesetzt worden sind, die nur schwer beziehungsweise gar nicht eingehalten werden konnten.

3. Kritische Reflexion des Projektes

Im Zuge der kritischen Betrachtung des rückliegenden Projektes lässt sich von uns an erster Stelle nennen, dass das größte Problem mit dem wir zu kämpfen hatten, die falsche zeitliche Einschätzung von Arbeitsabläufen und -schritten war. Des Weiteren hatten die fehlenden Kenntnisse der Android-Programmierung sehr große Zeiteinbußen zur Folge, sodass auch in der letztendlichen Programmierung des Dienstnutzers viele Stunden der geplanten Arbeitszeit stattdessen für die Aneignung von Wissen geflossen sind.

Hinsichtlich Höhen und Tiefen während der Projektentwicklung waren wir dennoch in der Lage reiche Einblicke und Erfahrungen sowohl in der Entwicklung als auch in der Planung eines interaktiven Systems zu erlangen. So nehmen wir aus dem Projekt wichtige Erkenntnisse für die Umsetzung noch kommender Vorhaben.