

Prozessassessment

Projektplan

KW	Geplante Zeit	Festgehaltene Zeit	Abweichung	Abweichung %
41,42	19,25	23,7	-4,45	23,12
43	27,5	25,75	1,75	-6,36
44	20,5	25,75	-5,25	25,61
45	36,5	43,5	-7	19,18
46	37,25	47,5	-10,25	27,52
47	23,5	37,25	-13,75	58,51
48	18	28,5	-10,5	58,33
49	22,5	33,75	-11,25	50,00
50	14	23,25	-9,25	66,07
51	6	12,5	-6,5	108,33
52	21	23	-2	9,52
53	16	16	0	0,00
1	20	27	-7	35,00
2	14	22	-8	57,14
3	24,5	31,25	-6,75	27,55
	320,5	420,7	-100,2	31,26

Abbildung 1: Planerfüllung nach Kalenderwochen

In der Anfangsphase des Projekts war die fragmentierte Struktur des Projektplans hilfreich um den Projekteinstieg zu strukturieren und die vielfältigen Teilaufgaben des Projekts organisatorisch zu beherrschen und zu verdeutlichen welche konkreten Aktivitäten und Artefakte für ein Thema benötigt werden.

Nach ungefähr sechs bis acht Wochen des Projektfortschritts wurde deutlich das bei hoher Arbeitslast mit kognitiv vielseitigen Aufgaben und zum Teil starkem gegenseitigen Bezug eine Projektplanung in der gewählten Form nicht mehr effektiv aufrecht zu erhalten war. Zudem war es oft nicht möglich eine eindeutige Aussage zum Beispiel über den Fortschritt einer Teilaufgabe zu treffen, wodurch häufige Korrekturen notwendig wurden.

Die Eigenschaften des Projektplans die in der Anfangsphase hilfreich waren wurden zu einer zusätzlichen organisatorischen Belastung die dazu führte das der Projektplan phasenweise nur rudimentär geführt werden konnte.

Daraufhin wurde die Struktur des Projektplan weniger strikt interpretiert wodurch eine bessere organisatorische Ordnung wiedererlangt werden konnte.

Methodischer Rahmen

Generell erfüllte das gewählte Vorgehensmodell des Scenario-Based Usability Engineering die zur Auswahl definierten Kriterien. In der Designphase konnten die Szenarien insgesamt zielführend mittels User-Action Framework und sequentieller Modellierung in Systemverantwortlichkeiten überführt werden.

Da das gewählte Vorgehensmodell bisher nur theoretisch bekannt war und im Projektrahmen zum ersten Mal angewandt wurde war ein hoher Einarbeitungsaufwand nötig um etwas Übung in die zugehörige Denkweise und ein adäquate Form der Artefakte zu finden.

Zudem wurde auch deutlich das Qualität und Quantität der zugehörigen Artefakte, und der damit verbundene Arbeitsablauf, sehr stark von divergierenden Ansichten auf den zu bearbeitenden Sachverhalt profitiert. Da das Projekt als Einzelperson durchgeführt wurde konnten daher die Möglichkeiten des Vorgehensmodell nur oberflächlich / nicht ausschöpfend genutzt werden.

Dies wird insbesondere in der Anforderungsermittlung deutlich, während in der Designphase durch zunehmende

Übung die beschriebenen Unzulänglichkeiten zum Teil überwunden und eine bessere Qualität erreicht werden konnte.

Projektbegründungen

Die Dokumentstruktur der Projektbegründungen musste mehrfach, mit viel Aufwand, überarbeitet werden. Durch die anfangs unpassende Struktur litt auch der allgemeine Fortschritt bei der Erstellung der Artefakte sowie der Projektbegründungen. Auch das in einem organisatorischen Proof of Concept definierte Artefakt zur/der Dokumentationsstrukturierung erwies sich nicht als effektiv und wurde daher nicht weitergeführt.

Erst durch eine deutliche Orientierung am Vorgehensmodell und dem konzeptionellen Fortschritt sowie der Integration von vorbereitender Notizen und Anmerkungen in die finale Dokumentstruktur konnte eine passende Struktur und damit ein erreicht werden.

Funktionaler Prototyp

Es wurde versäumt den funktionalem Umfang des Prototypen deutlich, gegebenenfalls als eigenes Artefakt, zu definieren. Da in der prototypischen Umsetzung nahezu alle vorhergehenden Aktivitäten zusammenfließen wirkten sich hier auch die Probleme der og, insbesondere Projektplanung negativ aus. Dadurch entstand erheblicher Mehraufwand bezüglich Implementierung und Fehlerbehebung.