

Checkliste f. Funktionen

↳ MUSS ✓

↳ SOLL ✓

↳ KANN ✓

↳ NICHT ✓

Testfallliste → zeigen, dass Checkliste funktioniert
Zeitplan + Meilenstein → bis wann ist was fertig?
Arbeitspakete → Beschreibung was zu passieren hat

Spezifisch

Messbar

Attraktiv

Realistisch

Terminisiert

Funktionsliste

↳ MUSS

Game Over (bei Bomberexplosion)

Felder aufdecken (Zahlen)

Fähnchen markieren (Bomben)

(Minesweeper)

→ Deutsch

Win / Game Over - Screen ↴ Menu (eig. Spiel in extra Fenster)

Exit-Button / Restart-Button

Spielgröße anhand von Schwierigkeitsstufen (9×9 , 16×16 , 30×16)

rechter & linker Mausklick

↳ SOLL

Zahlen verschiedene Farben

alle Bomben nach Game Over aufdecken

↳ KANN

Farbeinstellungen (Good Look)

Highscore

Farbeinstellungen (Good Look)
Highscore
Touchunterstützung
Sound / Musik (Sounds & Musik deaktivieren können)

Statistik des Spiels (Fähnchenanzahl, Zeit,)
Echtzeitangabe + Fähnchenangabe, Highscorezeit
Grafiken für Felder / Bomben

↳ NICHT

verschiedene Sprachen
Grafikeinstellungen

Testfallliste

↳ MUSS

starte ein Spiel mit leichter Schwierigkeitsstufe
decke ein Feld auf
markiere ein Feld mit Fähnchen
Schaffe es zu Gewinnen
verliere einmal
restart dein Spiel
verlasse dein Spiel
klicke im Spiel auf Feld mit rechter Maustaste

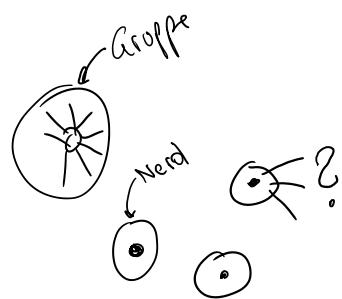
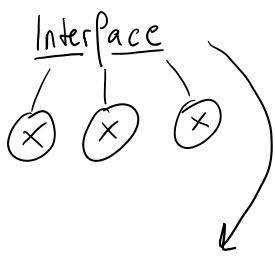
↳ SOLL

sieh die Vielfalt der Farben
entdecke alle Bomben nach Game Over

↳ KANN

teste die verschiedenen Farben
knacke deinen Highscore zweimal
spiel das Spiel am Handy
höre die Musik und fühle den Sound
analysiere deine Statistik-Daten

Ziele



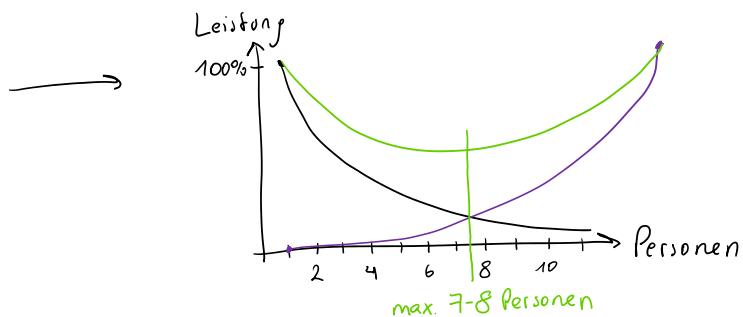
Arbeitspakete → einzelne Methoden (Rückgabewert, Parameter) sowohl in DLL als auch in View
Meilensteine → Bis wann was fertig?

November

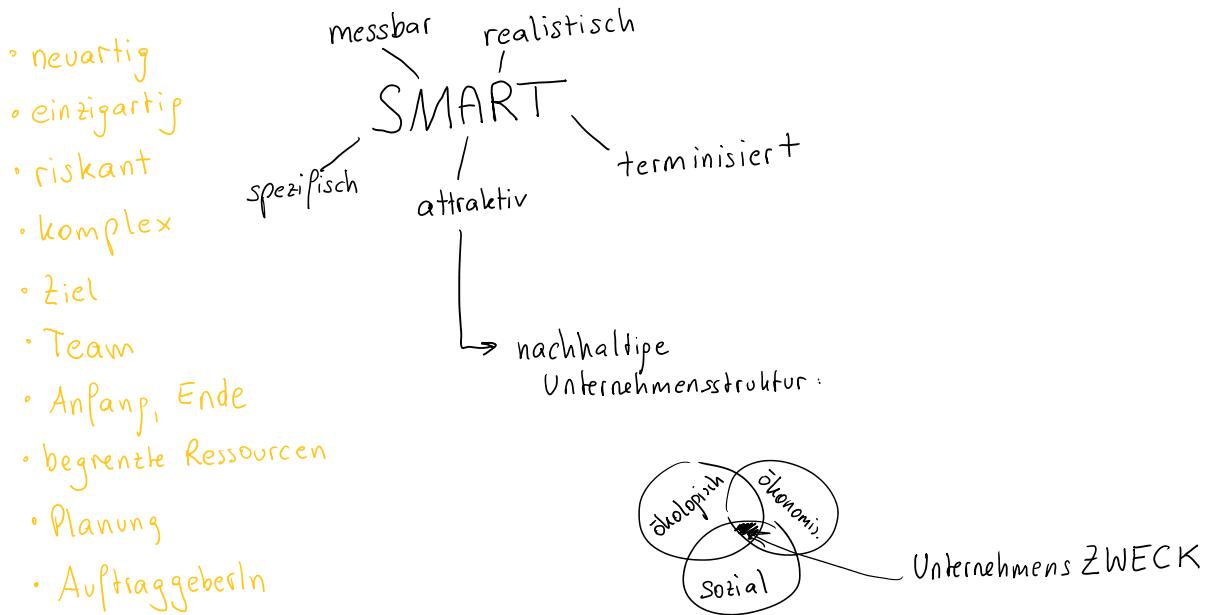
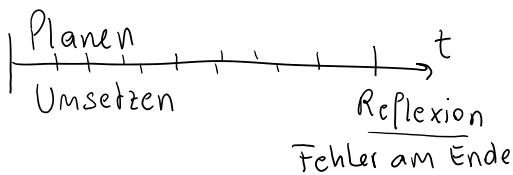
Donnerstag, 23. September 2021 19:13

Was ist ein Projekt?

- Teamarbeit
 - ↳ mind. 3 Personen
 - ↳ Kooperation
 - ↳ ProjektleiterIn
 - ↳ Arbeitsaufteilung



- neuartig
- Zeiteinteilung / Zeitraum
- ZIEL
- Arbeitsaufteilung
- Produkt erstellen
- Meilensteine
- Arbeitspakete
- Plan



Management

das Erreichen eines Ziel mit begrenzten Ressourcen

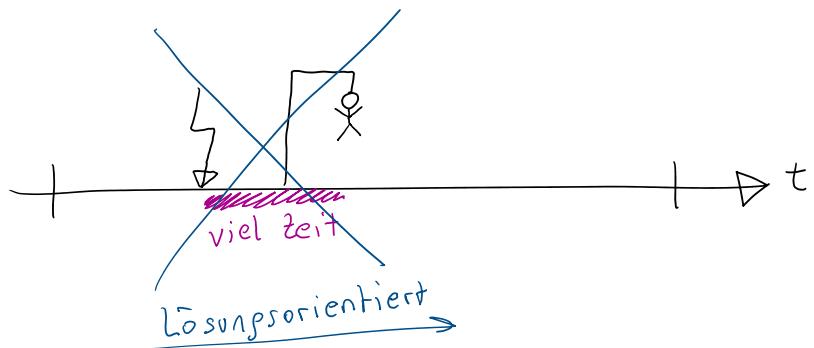
gemeinsam mit einem Team, wobei dem Team ein

4D-Raum zur Entfaltung zur Verfügung gestellt wird.

↓
Raum & Zeit

Raum & zeit

- in Time
- in Quality
- in Budget



Konzentrationsfähigkeit: 5 hrs/day

$$\begin{aligned}
 & 1000 \text{ hrs/year} \rightarrow 40 \text{ w/day} \quad (52 - 2 - 2 - 5 - 1 - 2) \\
 & \downarrow \quad \downarrow \quad \downarrow \\
 & \text{Krankensta.} \quad \text{Urlaub} \quad \text{Fortsbildung} \\
 & \downarrow \quad \downarrow \quad \downarrow \\
 & \text{Feriensta.} \quad \text{Pflegeze.} \\
 & \downarrow \quad \downarrow \\
 & \text{3.500 from company} = 42.000 \text{ €/y} \\
 & 2.300 cross \\
 & 1.700 net \\
 & \downarrow \\
 & \underline{\text{brutto-netto-rechner}}
 \end{aligned}$$

$\hookrightarrow 100 \text{ €/hr}$ (100.000 €/y mit allem Drum & Dran MINDESTENS)

168 hrs/w:

Sleep: 45-70 hrs/w

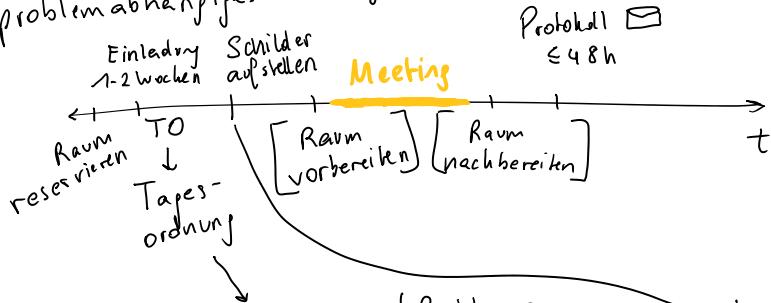
school (awake): 15-30

school (standby): 5-20

eating: 3-25

studying: 12-20

problemabhängiges Meeting:



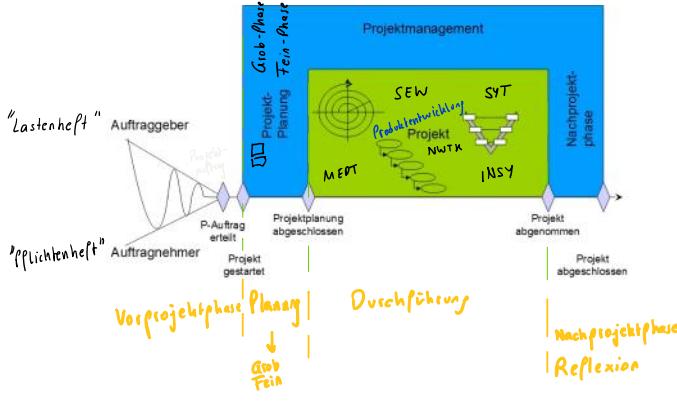
- Thema / Probleme
- Ablauf
- Ort
- Zeit (α, Σ)
- Teilnehmer \longrightarrow Problem löser
- Beitragende \longrightarrow Problem beschreiber

Hauspersonal: Portier, Reparaturen, Schlüssel ...

Bescheid sagen

Dezember

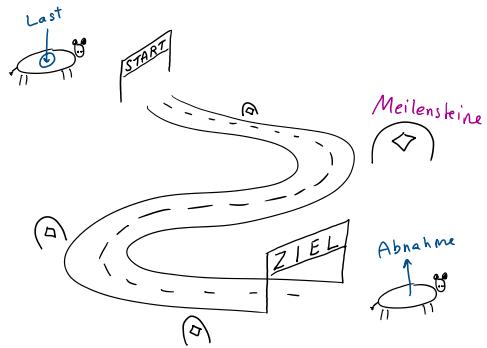
Montag, 6. Dezember 2021 14:38



Vokabular:

client Auftraggeber
contractor Auftragnehmer
Requirements Lastenheft / Specification
 Pflichtenheft
project contract Projektantrag
pre-project phase Vorprojektphase
implementation Durchführung
acceptance Abnahme
post-project phase Nachprojektphase

Last / Pflicht



Dokumente:

G-Ø1 Kommunikationsverzeichnis
[Communication Directory]

→ Vorlage
Name, Telefon, Email, Adresse

[Auftraggeber*in
Planungsteam
voraussichtliches Team]

G-Ø2 Pflichtenheft
[Requirements Spezifikation]

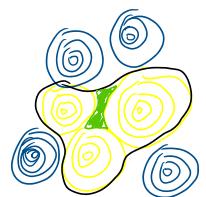
1. Ziele
2. Funktionale Anforderungen
3. Nicht-funktionale Anforderungen
4. MockUp

→ [non-functional requirements]
Dokument individual

G... Grob
F... Fein
D... Durchf.
N... Nach...

→ DSGVO
- Datensparsamkeit (minimalistisch)
- Datenschutz
- Recht auf Auskunft,
Korrektur, Löschung

↳ Recht widerrufbar



Muss-Ziel
Nicht-Ziel
(Kann-Ziel (Easter Egg))

grünen Zielen

SMART +

Tipps:
• Ziele nummerieren (Primary Key)
• es reicht ein Termin ⇒ alle Ziele si...
• nicht-Ziele können meist nicht perfe...

[Functional Requirements]

Actor
business actor
association

für Abnahme (compulsory goals)
sollt sein (non-goals)

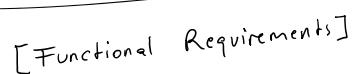
später

und terminiert
soll SMART sein



Document can

zu 602 Pflichtenheft/Kapitel Nichtfunktionale Anforderungen:		ITP Projektmanagement 3. Jahrsgang Stephan Wörniger		
Nichtfunktionale Anforderungen können umfassen...				
Projektergebnis	Software, Website	Computerspiel	Video	Allgemein
Usability (Benutzerfreundlichkeit)	Intuitive Benutzeroberkeit (d.h. erkennbarkeit zur Bedienung hinreichend)	→, Comfort bei der Bedienung, funktioniert wie vergleichbare Spiele	entkoppeln/aufraufen und bei geöffnet ist „geöffnet“	Prozesse, Abläufe, Reihenfolgen, klarer „How to...“
Darstellung, optischer Eindruck	UI oder UX, Farbe, Art des Bildschirms/Druckers; Größe, Farbe, Graphik/Chancen	2D, 3D, Virtual Reality	10, 3D; Farbe, wie, monochromatisch; fps (Frames per Second)	Stilisierung (Hochzeit – weiss)
Navigation	Menü, Navigationsbaum (Hierarchie)	Maps, HUD, Menu	Menü (DVD)	Symbole, Farben, Strukturen auf Boden; Wind, Wegweiser
Peripherie	Mouse, Keyboard,... Spezielle Hardware	—	—, Standards?	Worauf kann ich „jazzzen“? Was kann ich „verwirren“?
Zeitverhalten	Anfordungen Zielsystem	—	—	Wiederholungen in Prozessen (WC, Buffet, Garderobe), ausreichendes Personal im Service
Look & Feel	Vorlagen eines Unternehmens (was assoziiieren die Menschen mit mir)	—	—	Sieht auch optischer Eindruck, „Marker“
Sound, akustischer Eindruck	Events, permanente Musik, Musikrichtung	—	—	Ortsbeschreibung, Überall, Audio-Guides, Gerinn, anlassbezogen



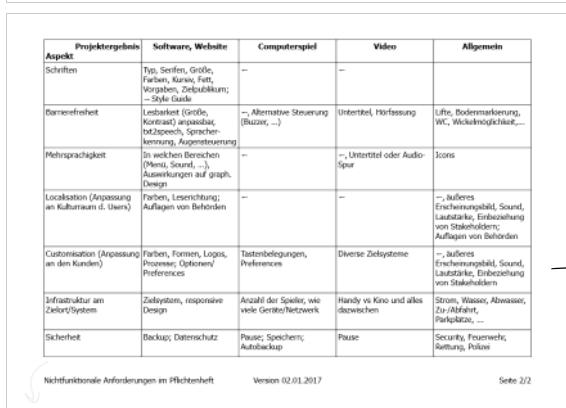
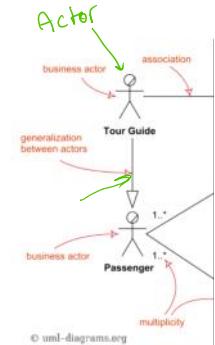
Übersicht

Use Case Diagram

Use Case Beschreibung

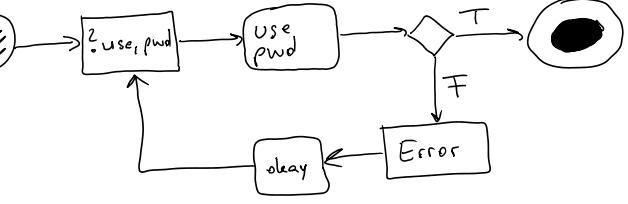
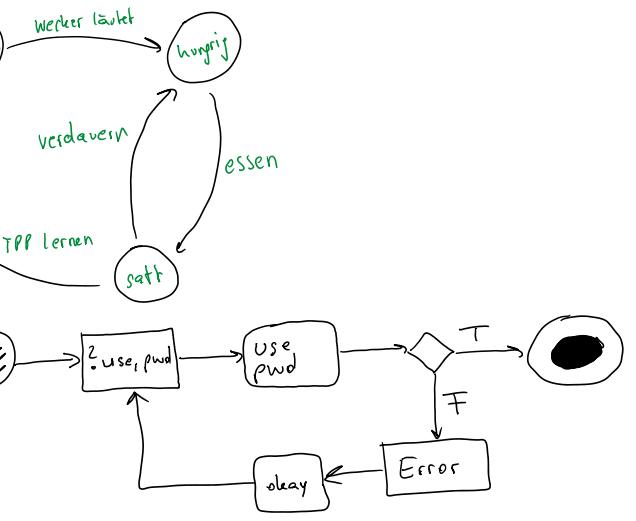
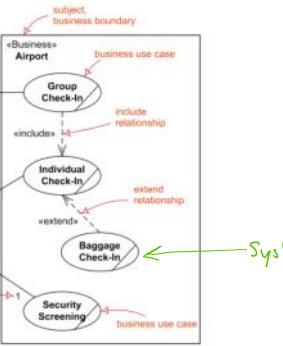
Use Case
State Machine (infiniit)
finite; deterministisch/non-de.)

Activity Diagram



⇒ mandantenfähig
→ (mehrere Kunden; z.B.: WebUntis)

Qualität
(nicht direkt
messbar)



Januar

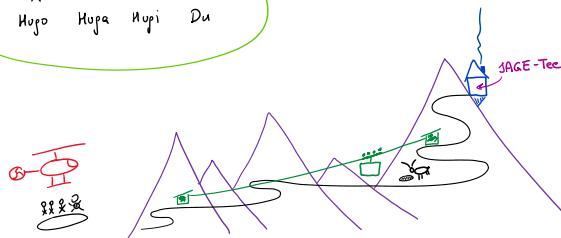
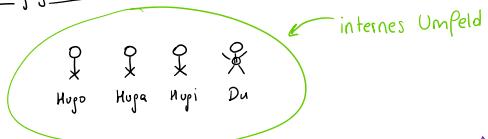
Samstag, 1. Januar 2022 19:56

G-Ø3 Projektanalyse

[Project Analyse]

1. Ausgangssituation
2. Zielsituation
3. Lösungsweganalyse
4. Umfeldanalyse
5. Risiken & Chancenanalyse
6. Gegenmaßnahmen & Projektmarketing
7. Go || NoGo

Geburtsgeschichte:



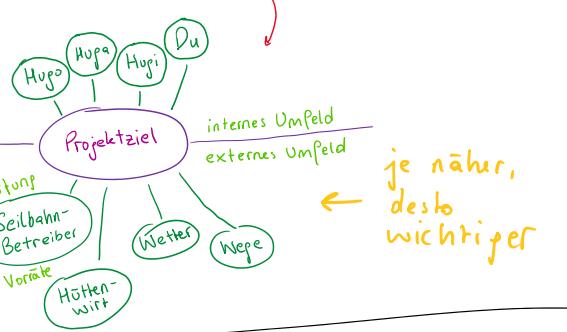
Anton
Musiker,

G-Ø3.3 Lösungsweganalyse

1. Seilbahn
2. Wege
3. Hubschrauber

G-Ø3.4 Umfeldanalyse

sieht für jede Lösung anders aus



technisches Umfeld

Felix
Leiter, Programmierer

Unity

Know-how

G-Ø3.2 Ziele

→ Ferweis G-Ø2.1

optionale Ziele → weiter nummerieren

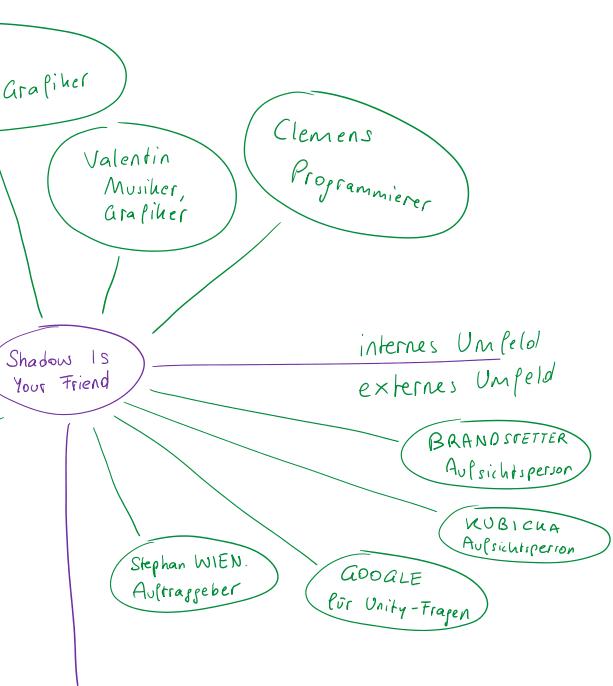
[optional goals]

/
SOLL-Ziele (etwas stärker)

KANN-Ziele (etwas schwächer)

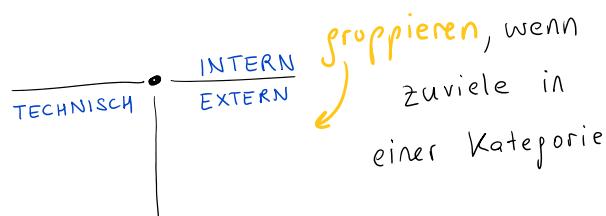
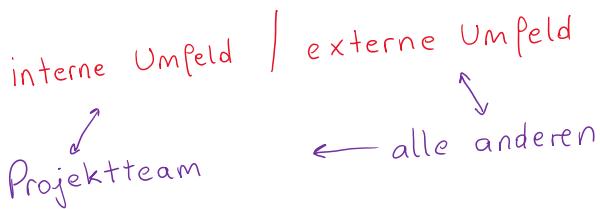
G-Ø3.3 Lösungsweganalyse

- 1) mögliche Lösungsweg sammeln
- 2) Lösungsweg priorisieren (→ siehe oben)



G_Φ3.4 Umfeldanalyse (Umweltanalyse)

[environmental analysis]

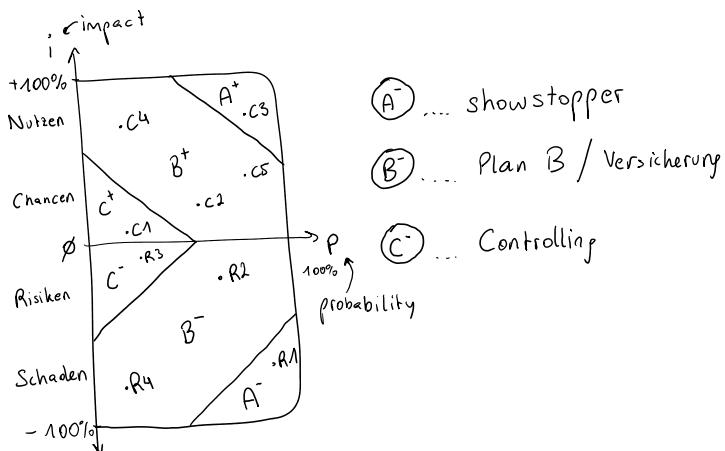


TEAM:

U.ID	Name	Beschr.	↑ ↓	↑ ↓	Anmerkungen
z.B.: 1	Hugo	Handyspieler	intern extern	I, E, C, R, T ↓ intern ↓ chance ↓ technisch extern Risiko	Bewertungen gefährlich, aber notwendig

G_Φ3.5 Risiken- & Chancenanalyse

[risk- & opportunity analysis]



R.ID	C.ID	U.ID	Beschreibung	P	i	P * i
1						A+ / 10000
2						B+
3		1				C+
		2				C-
		3				B-
						A- / -10000

GΦ3.6 Gegenmaßnahmen & Projektmarketing

[counter measures & project marketing]

Produktmark.: ein Produkt gut / teuer verkaufen

Projektmark.: ein Projekt gut / innovativ darstellen

Gegenmaßnahmen: präventiv, korrektiv
 ↘ ↗
 im Vorhinein (Plan B) mittendrinne

<u>G-ID</u>	<u>P-ID</u>	<u>R-ID</u>	<u>C-ID</u>	Beschreibung	Trigger

präventiv: sofort
 korrektiv: wenns eintritt (Trigger)

G-Φ3.7 GO / NoGo

wenn klein $\textcircled{A^-}$ \rightarrow " GO

else wenn $\textcircled{A^-}$ \rightarrow " GOTO G-Φ3.3.next();

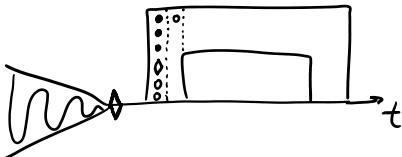
catch (G-Φ3.3_EndOfList) \rightarrow $\boxed{\text{RIP}}$;

Dining Philosopher's Problem

↳ Sedgewick

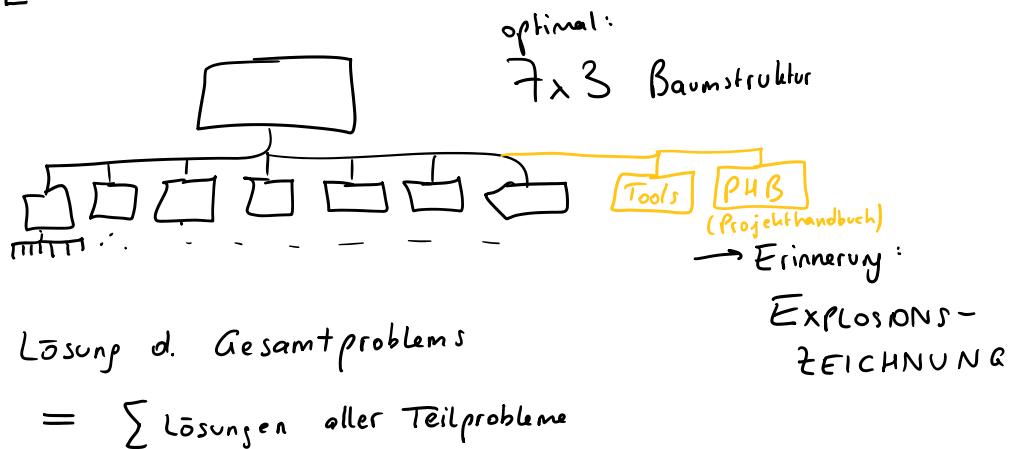
Februar

Samstag, 1. Januar 2022 19:57



STRUKTUR PLÄNE

[breakdown structures]



G-Φ4 Produkt Struktur Plan (PdSP)

[Product Breakdown Structur (PBS)]

enthält das zu liefernde Produkt
 in deren Einzelteile



G-Φ5 Objekt Struktur Plan (OSP)

[Object Breakdown Structur (OBS)]

$$G_{\Phi 5} = G_{\Phi 4} + \text{Tools} + \text{PHB}$$

(Projekthandbuch)

FEINPLANUNG

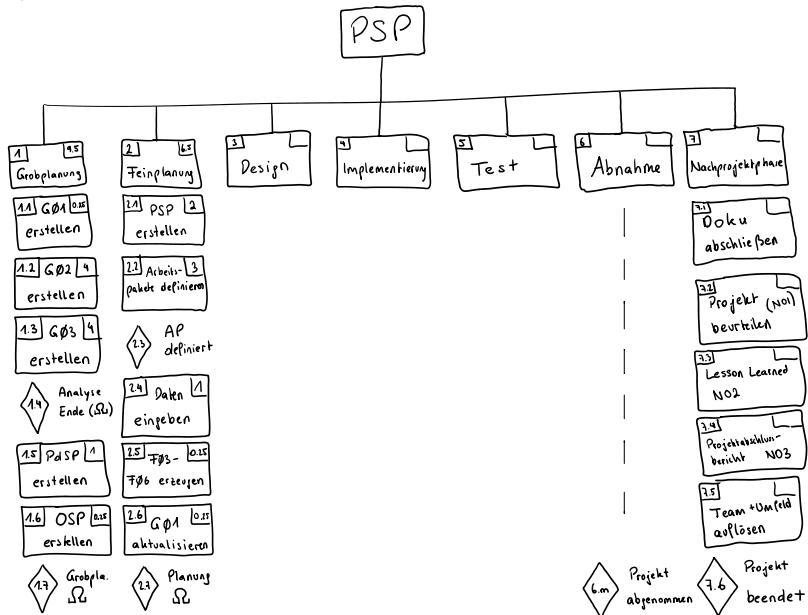
F-Ø1 Projekt Struktur Plan (PSP)

[Work Breakdown Structur (WBS)]

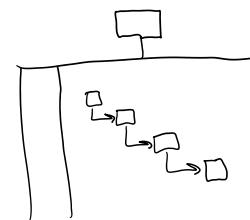
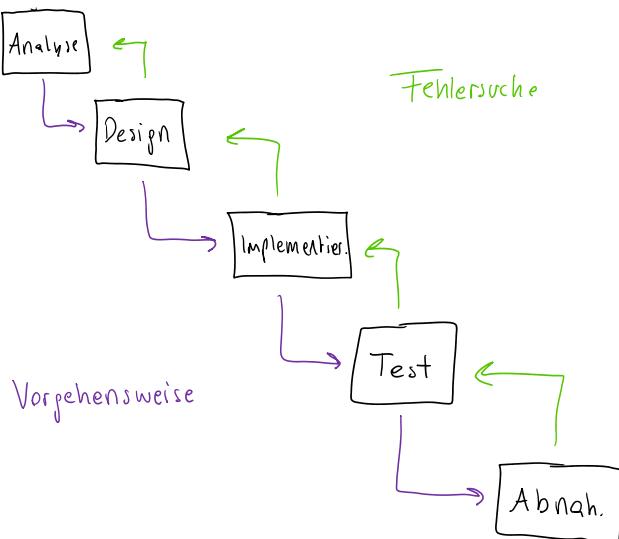
Projekte aus dem OBS werden in sinnvoller Reihenfolge als Tätigkeiten (Arbeitspakete) in Phasen gruppiert. Jede Phase hat einen

Meilenstein am Schluss. In einer Phase darf es mehrere MS geben.

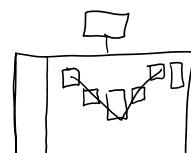
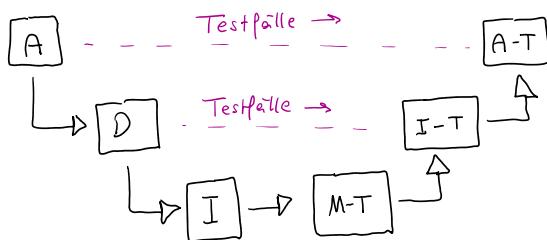
MS haben ein Verb als Zustand (passiv)



Wasserfallmodell



V-Modell



M-T ... Modul-Test

I-T ... Integrations-Test

A-T ... Abnahme-Test

Integrationsmodelle:

BOTTOM - UP - Integration

TOP - DOWN - Integration

BIG - BANG - Integration

Test-Varianten

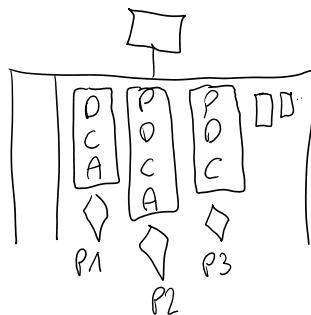
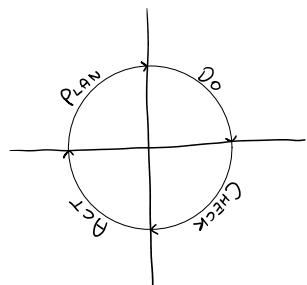
White-Box-Testing → einzelnen Arbeitsprozesse testen

Grey-Box-Testing → so dazwischen

Black-Box-Testing → nur Gesamtbild testen

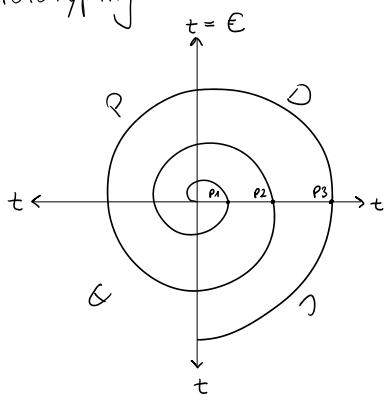
Deming - Cycle

(PDCA - Zyclos)



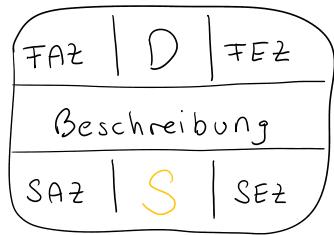
Spiralenmodell

Prototyping

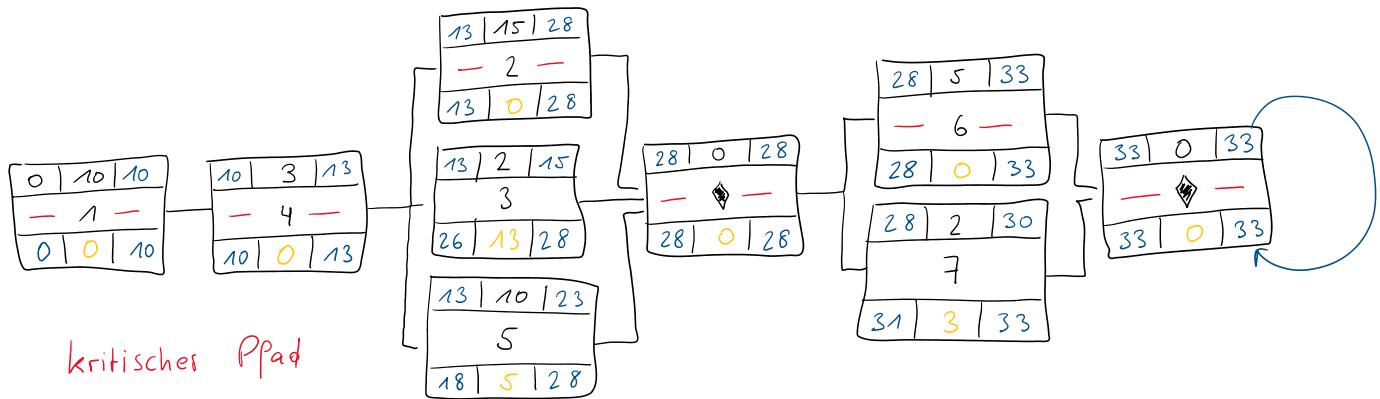


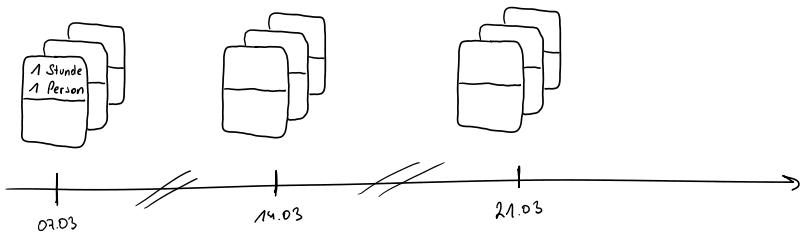
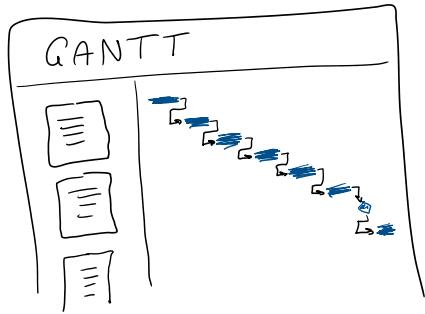
1.	Aufstehen	10'
2.	Duschen	15'
3.	Zähneputzen	2'
4.	Kaffee kochen	3'
5.	Kaffee trinken	10'
6.	Anziehen	5'
7.	Bus nachlaufen	2'
		47'

MPM - Netzplantechnik



Frühester Anfangszeitpunkt
 Dauer
 Frühester Endzeitpunkt
 Spätester Anfangszeitpunkt
Schlupp
 Spätester Endzeitpunkt





Aufwand : 18 Personenstunden

Dauer : 6 Stunden

Durchlaufzeiten: 15 Tage

F₋Ø2 ansehen (Arbeitspaketbeschreibung)

F₋Ø2 Arbeitspaketbeschreibung

[Work Package Description / Definition]

die wichtigsten AP werden beschrieben

Attribute:

- AP-Nr.
- Beschreibung

- Aufwand / Dauer
- Verantwortliche, MA
- Vorlieger, Nachläufer
- Kosten
- Start | Ende (Durchlaufzeit)
- Ziele & Ergebnisse

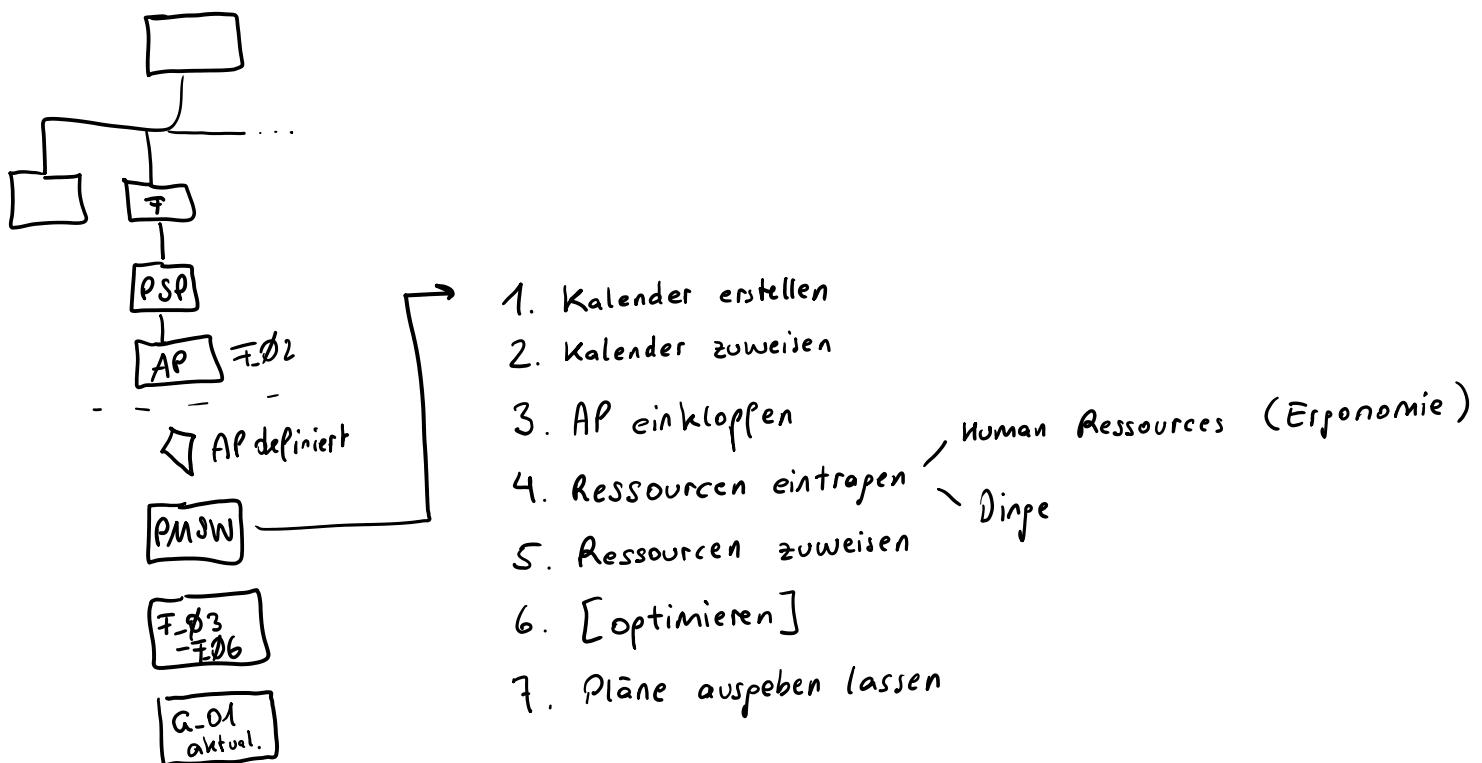
→ Siehe → F-Φ2 Vorlage

Dateneingabe in PHSW

- 1.) Kalender erstellen
- 2.) Kalender zuordnen
- 3.) PSP/AP/MS eingeben
- 4.) AP, MS Abfolge festlegen
- 5.) Ressourcen anlegen
- 6.) Ressourcen zuordnen
- 7.) [optimieren]

April

Samstag, 1. Januar 2022 19:56



F-Ø3 Terminplan

[Schedule]

intern

Wann passiert was?

F-Ø4 Meilensteinplan

[MileStone Plan]

intern,
Management,
Auftraggeber

Wann wird was fertig?

F-Ø5 Ressourcen-Einsatz-Plan

- . . . 7

F-Ø5 Ressourcen-Einsatz-Plan [Resource Management Plan]

intern,
MitarbeiterInnen,
Management

Wer macht wann was?

F-Ø6 Kostenplan [Cost Plan]

Projektleitung,
Management,
Buchhaltung

Wann fließt Geld?

Juni

Samstag, 1. Januar 2022 19:56

4. Woche

Samstag, 1. Januar 2022 19:56



N_02 Lesson Learned

Informationstechnische Projekte

Höhere Technische Bundeslehranstalt Krems, 3500, Alaunstraße 29A
mit Expositur Zwettl, 3910, Hammerweg 1

Projekt		Team
Nr	JJ/JJ-KI-# # 2122-3AHIT-221	
Name	ShadowIsYourFriend	
Dokument		
Nr	N_02	
Name	Gesammelte Erfahrungen	

Versionsgeschichte

Version	Datum	Autor/in	Änderungen
1.0	20.06.14	Felix Schnitzl	Erstellung

Bitte füge in alle Felder Deine Antworten ein.

1 Reflexion

1.1 Allgemeines

Meine Rolle(n) war(en):

Projektleiter, Programmierer

So viele Stunden habe ich aufgewendet und so viele hätten es sein sollen:

22,8h / 24,5h

1.2 Projektablauf

Was ist in der Projektplanung gut|schlecht gelaufen? Was war dabei förderlich|hinderlich?

Projektlibre → keine Erfahrung, weil 1 mal arbeiten

Was ist in der Fachlichen Planung gut|schlecht gelaufen? Was war dabei förderlich|hinderlich?

gut: schnell und erfolgreich; schlecht: nicht alle haben mitgespielt

Was ist in der Phase der Durchführung gut|schlecht gelaufen? Was war dabei förderlich|hinderlich?

anfangs sehr euphorisch; trotzdem zu langsam (wenig Zeit)

Konnte ich mit dem vorgenommenen Engagement arbeiten? War es mehr/weniger? Warum?

hätte wieder kritisch wegen Zeitdruck; trotzdem Spaßfaktor enthalten

Was war für ~~manche~~
Was war für mich überraschend?

Dass sich Teammitglieder gar keine Mühe gegeben haben.
(keine Planung & co)

1.3 Wissenserwerb

Was sind wesentliche neue Erkenntnisse für mich aus dem Projekt?

Als Teamleiter bessere Führungskraft; immer wissen,
was noch gehen werden muss

Welche Kompetenzen habe ich im Rahmen des Projektes neu dazugewonnen? Wer/Was
hat mir dabei geholfen?

Unity mit Github verwenden (Clemens)

Welches Wissen habe ich im Rahmen des Projektes neu erworben? Wer/Was hat mir dabei
geholfen?

Unity: Animationen, State-Machine

1.4 Zielerreichung

Was waren meine persönlichen Ziele, mit denen ich in das Projekt gegangen bin?

Erfolgreiches Projekt, lustiges und angenehmes Team

Wurden alle meine persönlichen Ziele erfüllt?

Nein, Team etwas unzufrieden

Welche Ziele gemäß Projektplanung erfüllt? Was war dabei hilfreich?

alle (nur möglich wegen Überstunden)

Welche Ziele gemäß Projektplanung habe ich nicht erfüllt? Was war dabei hinderlich?

manche KANN-Ziele

Konnte ich alle Ziele mit dem geplanten Aufwand erreichen? Wo (und warum) gab es
große Abweichungen?

Nein, Steuerung programmieren sehr viel länger

1.5 Präsentation

In welcher Sprache habe ich präsentiert?

English, Deutsch

War mein Vortrag oder meine Hilfsmittel (ppt/Beamer/Laptop/...) im Vordergrund?

hoffentlich mein Vortrag

Habe ich Kontakt mit dem Publikum gehabt und gehalten?

Ja, weniger als normalerweise

Habe ich frei gesprochen oder abgelesen (von Bildschirm/Karten...)?

Grafiker frei gesprochen

Habe ich mich bei der Präsentation wohl gefühlt?

Immer (vor der Präsentation nervös)

Was habe ich gemacht während andere aus meinem Team präsentiert haben? 4

den Präsentier bedient und mitgedacht

1.6 Dokumentation

Habe ich meine Aufzeichnungen (Projekttagebuch, Zeitleiste) gewissenhaft geführt?

Ja, Tagebuch & Statusreports

Welche Aufgaben hatte ich in der Dokumentation für das Projekt? Habe ich sie erfüllt?

Projektleitung, Programmierung und Unterstützung

Welche Dokumente/Elemente der Dokumentation waren hilfreich, welche waren umsonst?

Risikoanalyse etwas sinnlos, weil nur 1 Lösungsway

1.7 Zusammenarbeit

Wie viel habe ich zum Gelingen der Teamarbeit beigetragen?

Organisierung der Arbeitspakete zur schnelleren Fertigstellung

Welche Konflikte hat es gegeben, wie wurden sie bearbeitet, wurden sie gelöst/geregelt?

Grafiker keine Planung und Kommunikation

→ Programmierer mussten Überstunden machen

War mein Anteil am Gesamtprojekt in Relation zur Größe des Projektteams? Bei großen Abweichungen: Warum?

Felix: $\frac{1}{3}$; Clemens: $\frac{1}{3}$; Anton & Valle: $\frac{1}{3}$

weniger Arbeitspakete und weniger Aufwand/Motivation

1.8 Gesamtsicht

Wurden meine Erwartungen erfüllt?

Halbwegs, etwas Enttäuschung gegenüber Grafiker

Was würde ich das nächste Mal anders/besser machen?

Projektleiter selbst weniger Arbeitspakete

Wenn ich es mir aussuchen könnte: Welche Rolle möchte ich beim nächsten Projekt haben?

Leiter

2 Beurteilung

Bitte beurteile Dich zusammenfassend verbal und abschließend mit Notengrad. Behalte dabei alle bei der Bearbeitung der obgenannten Fragen aufgekommenen Punkte im Hinterkopf.

**Aufgaben erfolgreich erfüllt; Projekt vorteilhaft gestaltet;
mehr Motivation als erforderlich; wunderbare Arbeitsbereitschaft
2.1 um Geleit: aus der Leistungsbeurteilungsverordnung**

Anmerkung: Lehrplan, Lehrstoff, etc sind sinngemäß für das Projekt anzuwenden

§14. (1) Für die Beurteilung der Leistungen der Schüler bestehen folgende Beurteilungsstufen (Noten):

Sehr gut (1), 2

Gut (2), 3

Befriedigend (3), 4

Genügend (4), 5

Nicht genügend (5), 6

1 - 2

(2) Mit "Sehr gut" sind Leistungen zu beurteilen, mit denen der Schüler die nach Maßgabe des Lehrplanes gestellten Anforderungen in der Erfassung und in der Anwendung des Lehrstoffes sowie in der Durchführung der Aufgaben in weit über das Wesentliche hinausgehendem Ausmaß erfüllt und, wo dies möglich ist, deutliche Eigenständigkeit beziehungsweise die Fähigkeit zur selbständigen Anwendung seines Wissens und Könnens auf für ihn neuartige Aufgaben zeigt.

(3) Mit "Gut" sind Leistungen zu beurteilen, mit denen der Schüler die nach Maßgabe des Lehrplanes gestellten Anforderungen in der Erfassung und in der Anwendung des Lehrstoffes sowie in der Durchführung der Aufgaben in über das Wesentliche hinausgehendem Ausmaß erfüllt und, wo dies möglich ist, merkliche Ansätze zur Eigenständigkeit beziehungsweise bei entsprechender Anleitung die Fähigkeit zur Anwendung seines Wissens und Könnens auf für ihn neuartige Aufgaben zeigt.

(4) Mit "Befriedigend" sind Leistungen zu beurteilen, mit denen der Schüler die nach Maßgabe des Lehrplanes gestellten Anforderungen in der Erfassung und in der Anwendung des Lehrstoffes sowie in der Durchführung der Aufgaben in den wesentlichen Bereichen zur Gänze erfüllt; dabei werden Mängel in der Durchführung durch merkliche Ansätze zur Eigenständigkeit ausgeglichen.

(5) Mit "Genügend" sind Leistungen zu beurteilen, mit denen der Schüler die nach Maßgabe des Lehrplanes gestellten Anforderungen in der Erfassung und in der Anwendung des Lehrstoffes sowie in der Durchführung der Aufgaben in den wesentlichen Bereichen überwiegend erfüllt.

(6) Mit "Nicht genügend" sind Leistungen zu beurteilen, mit denen der Schüler nicht einmal alle Erfordernisse für die Beurteilung mit "Genügend" (Abs. 5) erfüllt.

ITPP SMÜ.docx

Samstag, 20. November 2021 09:24



Nenne 10 Eigenschaften oder Fakten eines Projekts und erkläre außerdem wofür die einzelnen Buchstaben von SMART stehen!

neuartig, einzigartig, riskant, komplex,
Ziel, Anfang / Ende, Planung, Auftraggeber,
Team, begrenzte Ressourcen

Ziel ist:

- Spezifisch → auf bestimmte Anfrage spezifiziert
- Messbar → Nachvollziehbarkeit der Erfüllung des Ziels
- Attraktiv → Philosophie des Unternehmens übereinstimmend (ökol., ökon., soz.)
- Realistisch → im Bereich des Durchführbaren sein
- Terminiert → fixes Enddatum

ITPP SMÜ, am 20.12.2021

Montag, 10. Januar 2022 15:55

1,5/2

htlkrems Bautechnik & IT JAHIT/ITPP Dipl.-Ing. Stephan Wieslinger
SMÜ 20.12.2021 Name: Felix Schneider
Keine Unterlagen und Mitarbeit Dritter erlaubt; alle Rechnungen ohne Taschen-Rechner; alle Zwischenrésultate und -ergebnisse bitte anführen.

Wozu gibt es das Kommunikationsverzeichnis und was beinhaltet es?
[communication directory]

Das Kommunikationsverzeichnis gibt es, damit Teammitglieder, der Auftraggeber oder andere wesentliche Personen, die an diesem Projekt teilnehmen, den Auftraggeber verständigen können.
(andere Teammitglieder)

Es beinhaltet:

Name,
Telefonnummer,
Email-Adresse und
Adresse (Standort)

von

- Arbeitgeber
- Teammitgliedern
- Planungsteam

Test, am 17.01.2022

Montag, 24. Januar 2022 16:00

htlkrems
Bautechnik & IT

3AHIT/ITPP/B
Dipl.-Ing. Stephan Wieninger

Test 17.01.2022
Name: Felix Schneider

Keine Unterlagen und Mitarbeit Dritter erlaubt; alle Rechnungen ohne (Taschen-)Rechner; alle Zwischenstufen und -ergebnisse bitte anführen.

Alle Fragen können wahlweise in deutscher bzw. englischer Sprache beantwortet werden.

2. Meeting Management

a Wann spricht man von einem „Meeting“, wann von einem „Jour Fixe“?
b Ein Kunde möchte sich Produkte Deiner Firma ansehen und überlegt, Dich mit der Erstellung eines Produktes zu beauftragen. Mit welchem Ziel wirst Du das Meeting einberufen? Entwirf ein Setting für das Meeting; in wie fern hat das Setting mit den Zielen zu tun?
c Erstelle für alle Vor- und Nachbereitungen für das Meeting aus (b) eine Zeitleiste.

3. Pflichtenheft

a Welche drei Kapitel findet man im Pflichtenheft?
b Wozu dient die Use-Case-Beschreibung?
c Welche Arten von Zielen gibt es?

4. UML

a Skizziere ein Use Case Diagramm: in einem Forum kann ein Guest Beiträge lesen, ein Autor kann zusätzlich Beiträge schreiben, ein Admin zusätzlich zum Guest Beiträge löschen.
B Beschreibe einen Use Case Deiner Wahl aus (a) grafisch (UML).

Viel Glück!

Punkteschlüssel:

Bsp	1.a	1.b	1.c	2.a	2.b	2.c	3.a	3.b	Sum
max	1,0	4,0	3,0	1,5	1,0	1,5	6,0	2,0	20,0
err	1	4	2,5	1,5	1	1,5	6	1,5	18,0

Notenschlüssel:

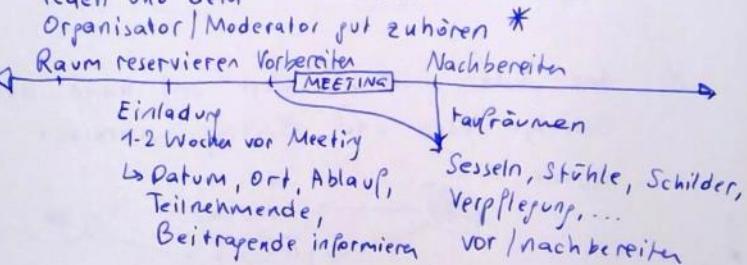
Punkte	Note
ab 18,0	Sehr gut
ab 16,0	Gut
ab 13,0	Befriedigend
ab 10,0	Genügend
darunter	Nicht genügend

Sehr gut

2.a. Meeting: Wenn Problem auftritt, das gelöst werden muss (problemabhängig)

Jour Fixe: wöchentliches / monatliches Meeting (zeitabhängig)

b. Ziel: Welches Produkt erstellen? (Annahme: kein Kunde Pflichtenheft erstellen Bankettbestuhlung alle können mit-(unter-)einander diskutieren, reden und dem Organisator / Moderator gut zuhören *)



3.a. Ziele → SMART definieren (Spezifisch, Messbar, funktionale Anforderungen Attraktiv, Realistisch, nicht-punkt. Terminiert, Positiv) — — — — — ***

b. Use Case Beschreibung (z.B.: Activity Diagramm)
↳ beschreibt einen Ablauf / Vorgänge, die von welchen Ursachen ausgelöst werden

c. Muss-Ziele
Nicht-Ziele
(Darf-Ziele / Soll-Ziele: optional)

,

** (3.a.) Ziele:

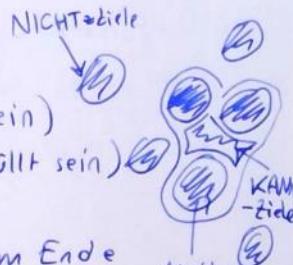
MUST-Ziele (müssen erfüllt sein)

NICHT-Ziele (dürfen nicht erfüllt sein)

KANN(SOLL)/DARF-Ziele

(sind Bonusziele → werden am Ende des Projekts ausgearbeitet, weil sonst keine Zeit für andere (MUST)-ziele bleibt)

→ können nicht immer SMART+ definiert werden, weil unbegrenzter Bereich



Ziele werden im Idealfall nummeriert.

1 Datum für alle Ziele reicht

Funktionale Anforderungen:

Use Case Diagram

Use Case Beschreibung

Activitiy Diagram (Aktionen werden beschrieben)

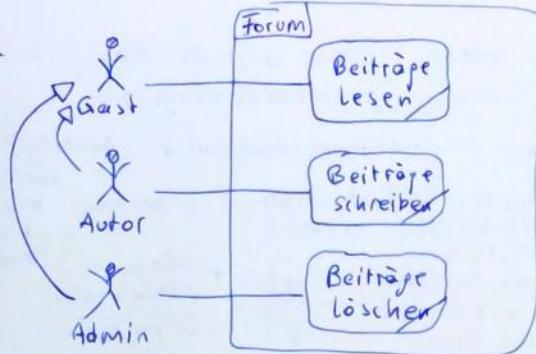
State Machine (Zustände werden beschrieben)

nicht-funktionale Anforderungen:

sind nicht messbar

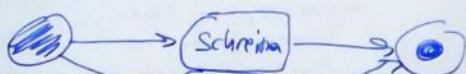
z.B.: Usability, ...

4. a



B. der Autor erhält von Guest und kann deswegen Beiträge lesen und Beiträge schreiben.

Autor



* Falls es mehr als ca. 20-30 Personen sind, und eine Bankettbestuhlung sich nicht ausreicht, kann man auch die Carrebestuhlung (☞) oder die E-Bestuhlung aufbauen, weil man auch bei diesen ↓ eine gute Kommunikation aufbauen kann und jede Person ohne großen „Sessel-Verschiebungsaufwand“ die Toilette erreichen kann.

SMÜ, am 28.02.2022

Montag, 7. März 2022 15:06

5/5

htlkrems
 Bautechnik & IT
 3AHIT/ITPP
 Dipl.-Ing. Stephan Wieninger
SMÜ 28.02.2022
 Name: Felix Schneider
Keine Unterlagen und Mitarbeit Dritter erlaubt; alle Rechnungen ohne Taschenrechner; alle Zwischenrésüte und -ergebnisse bitte entführen.

Zähle die sieben Kapitel der Projektanalyse in ihrer Reihenfolge auf und beschreibe ein Kapitel laut Sitzplan an der Tafel bezüglich seines Inhaltes genauer.

1) Ausgangssituation	5) Risiko- \ Chancenanalyse
2) Zielsituation	6) Gegenmaßnahmen / Projektmarketing
3) Lösungsweganalyse	7) Go/NoGo
4) Umfeldanalyse / Umweltanalyse	(Beispiel: Wandern)

analysiert → Einflussfaktoren

Tabellenstruktur (so gut es geht Personen angeben):

V-ID	Name	Beschreibung	Bewertung	Anmerkung
1	Hupo	Assistentin	Ü	I, C
2	Wetter	Regen/Schneefall/Sonne	Ü	E, R
3	Laptop	Gerät zur Routenplanung	..	T, C

Kann negative Konsequenzen haben, wenn Person das nicht... (sauer/enttäuscht)

Anmerkungen:
 verschiedene Buchstaben
 • I: internes Umf.
 • E: externes Umf.
 • T: technisch Umfeld
 • C: Chance
 • R: Risiko
 (in meinem Fall)

SMÜ, am 28.02.2022

Freitag, 20. Mai 2022 12:16

5/5

htlkrems
 Bautechnik & IT
 3AHIT/ITPP
 Dipl.-Ing. Stephan Wieninger
SMÜ 28.02.2022
 Name: Felix Schneider
Keine Unterlagen und Mitarbeit Dritter erlaubt; alle Rechnungen ohne Taschenrechner; alle Zwischenrésüte und -ergebnisse bitte entfernen.

Zähle die sieben Kapitel der Projektanalyse in ihrer Reihenfolge auf und beschreibe ein Kapitel laut Sitzplan an der Tafel bezüglich seines Inhaltes genauer.

1) Ausgangssituation	5) Risiko- \ Chancenanalyse
2) Zielsituation	6) Gegenmaßnahmen / Projektmarketing
3) Lösungsweganalyse	7) Go/NoGo
4) Umfeldanalyse / Umweltanalyse	(Beispiel: Wandern)

analysiert → Einflussfaktoren

Teammitglieder

internes Umfeld
externes Umfeld

Tabellenstruktur (so gut es geht Personen angeben):

V-ID	Name	Beschreibung	Bewertung	Anmerkung
1	Hupo	Assistentin	Ü	I, C
2	Wetter	Regen/Schneefall/Sonne	Ü	E, R
3	Laptop	Gerät zur Routenplanung	..	T, C

Kann negative Konsequenzen haben, wenn Person das nicht... (sauer/enttäuscht)

Anmerkungen:
verschiedene Buchstaben

- I: internes Umf.
- E: externes Umf.
- T: technisch Umfeld
- C: Chance
- R: Risiko

(in meinem Fall)

Max. 25 min

G-Ø2 Pflichtenheft

Struktur 1. Ziel

2. FA

- SMART

- Muss-Ziele / Nicht-Ziele

UseCase-Diagramm (zeichnen/verstehen)

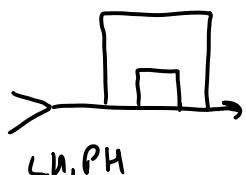
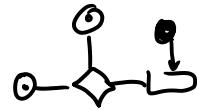
UseCase-Beschreibung

uml-diagrams.org

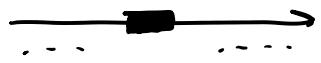


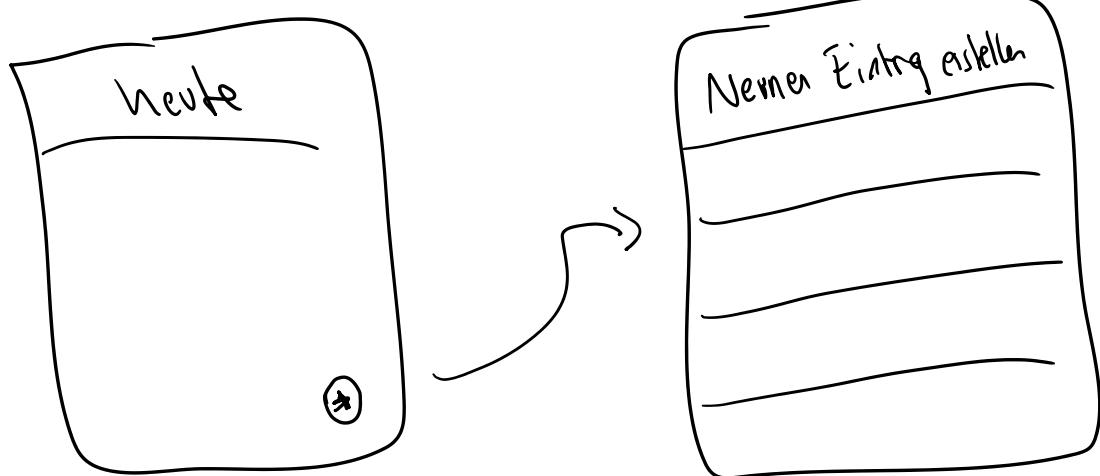
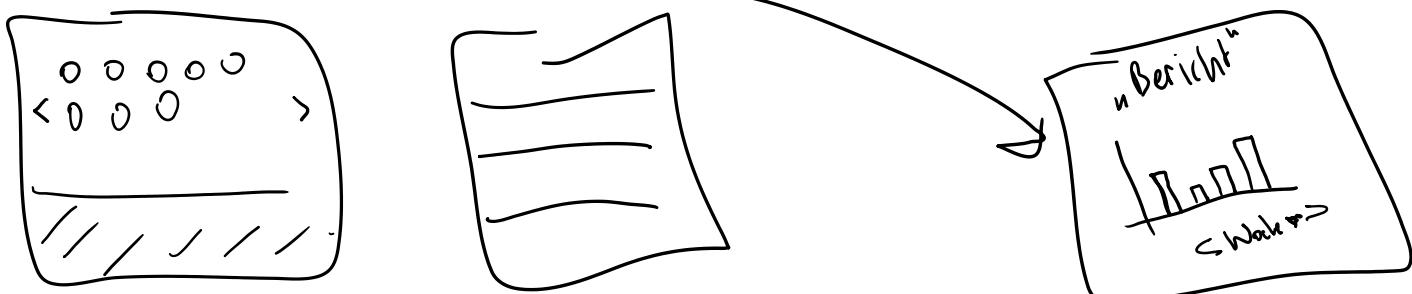
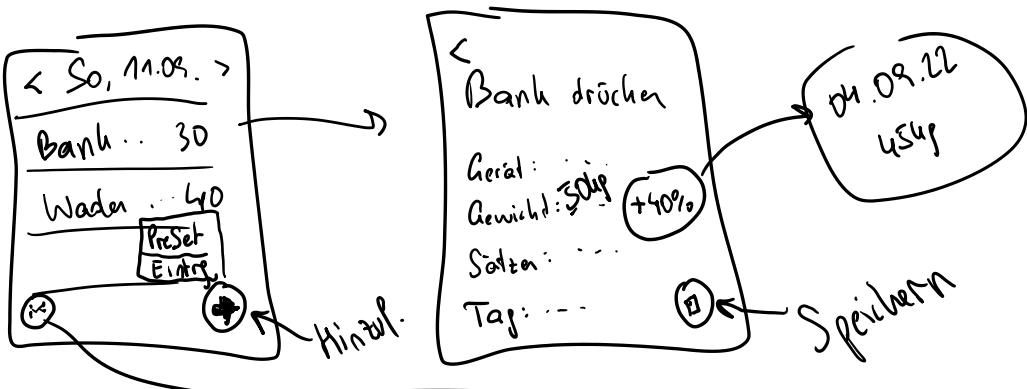
Activity Diagram

G-Ø1 Kommunikationsverzeichnis

Vor-, Nachprojekt
Projekthäuse

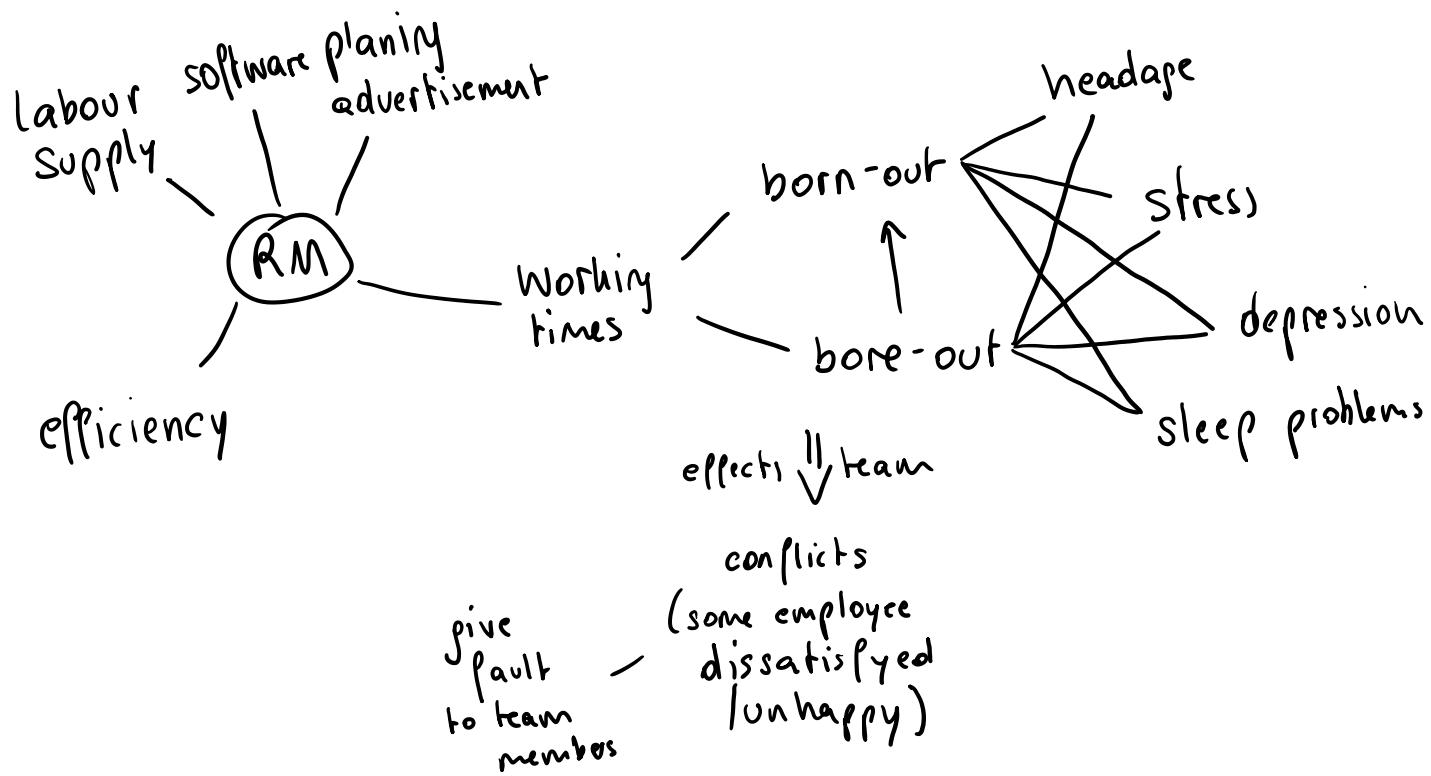
Meetings





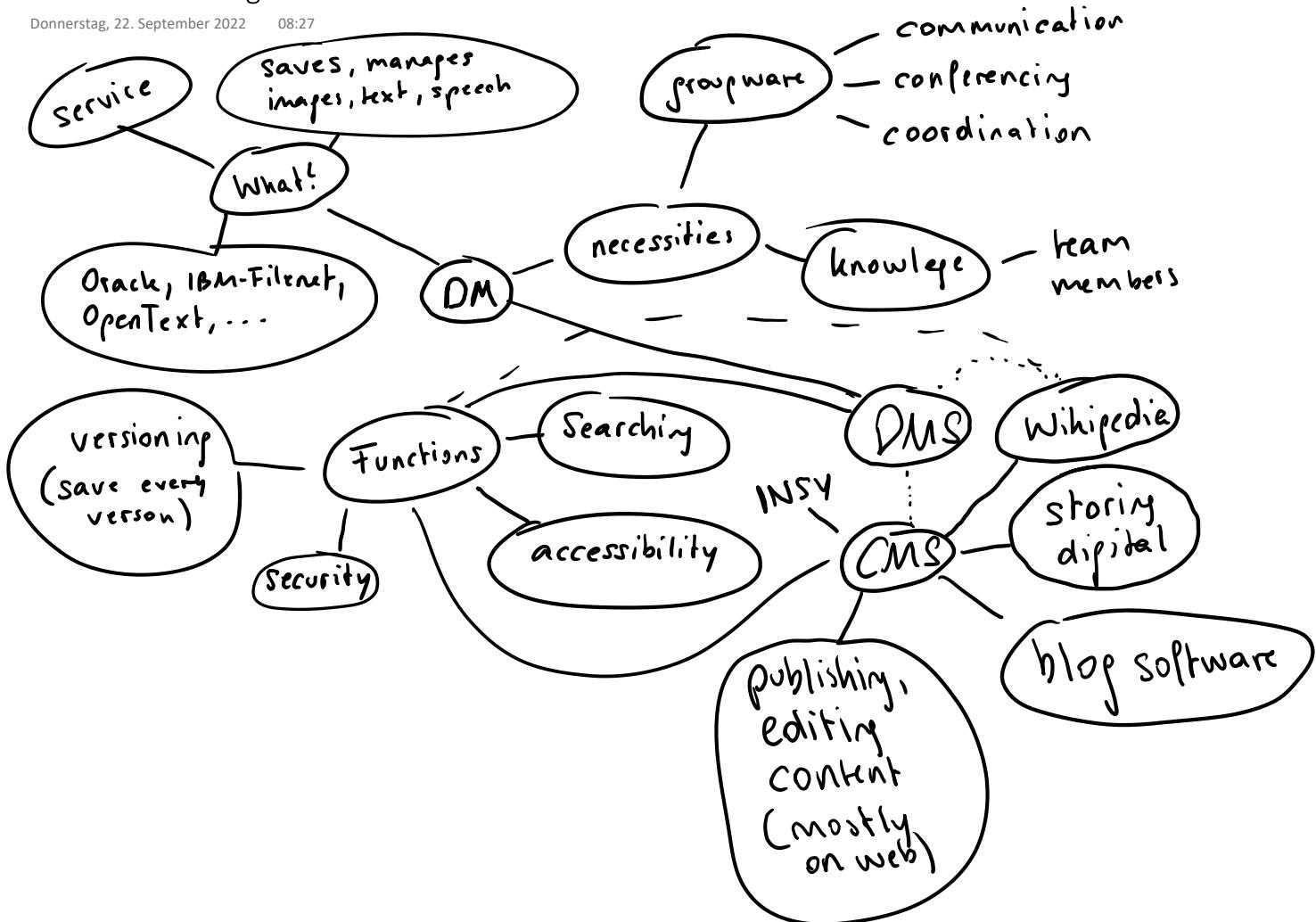
Resource management - notes

Donnerstag, 13. Oktober 2022 07:55



Document management - notes

Donnerstag, 22. September 2022 08:27



Übersicht

Dienstag, 12. September 2023 15:53

Projekt-Controlling

Qualitätsmanagement

WH für Matura

PROJEKTCONTROLLING

- Abteilung in Unternehmen (nahe der Führung)
- Aufbauorganisation
- Informationsversorgung
- Finanzplanung, Mitarbeiterplanung, Buchhaltung
 - ↳ Einhaltung wird anschließend kontrolliert
- wirtschaftliche Einflüsse beachten (versuchen)
- Steuerungs- und Koordinationsabteilung

strategische Planung: langfristig

operative Planung: kurzfristig

- Planung
- Kontrolle
- Analyse
- Steuerung

P D C A
L O H C
A E T
N C K

Projektcontroller: überwacht mehrere Projekte

Controlling ist Planen, Überwachen und Steuern

- Nicht nur Kontrolle!

Controlling betrifft Ergebnisse, Kosten und Termine

- Nicht nur Kosten!

Controlling betrifft Strategien und Durchführung

- Nicht nur Abteilungen und Produkte!

Controlling ist ein durchgängiges, integriertes System

- Nicht nur Methodensammlung!

Controlling ist die Aufgabe aller Fachverantwortlichen

- Nicht nur die Aufgabe einer Stabsstelle!

Effizient: die Dinge richtig tun

Effektivität: die richtigen Dinge tun

Projektcontrolling:

Vergleich: Plan = Durchführung
↳ idealerweise

meistens Probleme:

Planungsfehler:

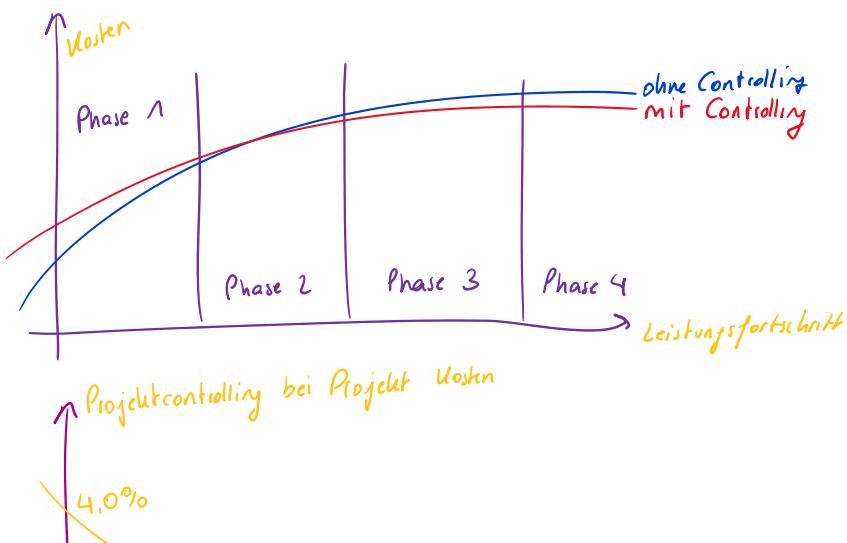
- Erfahrungen (neuartig + komplex)
- Teile unberücksichtigt
- falsche Schätzung
- Mitarbeiter überfordert (Komplexität)
- Druck vom Kunden übernehmen

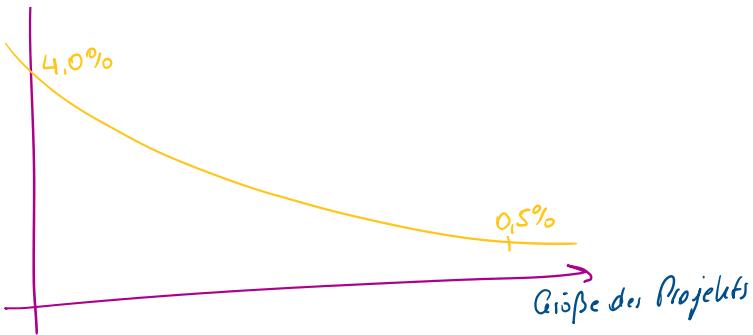
unvorhersehbare Ereignisse:

- Diskontinuitätenmanagement
- neue Anforderungen
- technische Probleme
- Ausscheiden v. Mitarbeitern
- Konkurs v. Lieferanten

Ausführungsfehler:

- mangelnde Qualifikationen





Terminkontrolle

- ↳ Meilensteine
- ↳ Verschiebungen

- Überstunden
- Ressourcen erhöhen
- Outsourcing

Kostenkontrolle

Mitarbeiter Stundenlohn



Fortschrittskontrolle

- >Statusschritt: Meilensteine
- 50-50-Technik: gestartet: 50%; fertig: 100%
- 0-100-Technik: nicht fertig: 0%; fertig: 100%
- Mengen: zählen, messbar
- Zeit (schätzen)

Earned value analyse

Dienstag, 17. Oktober 2023 15:56

EARNED-VALUE ANALYSE

basiert auf Kosten

nur Kosten betrachten kann irreführend sein

Kostenüberschreitung nicht immer schlecht

„verdienter Wert“ zusätzlich neben IST und SOLL

→ IST-Kosten + Fertigstellungsgrad



Berechnungsschema der Earned-Value-Analyse

Plan-Gesamtkosten PGK	geplante Kosten für gesamtes Projekt	(Beispiel)	Planwerte
Plan-Fertigstellungsgrad FGR _{plan}	geplanter Fertigstellungsgrad zum Stichtag	100.000 € 90%	
Plankosten PK	Plan-Gesamtkosten (PGK) x Plan-Fertigstellungsgrad (FGR _{plan})	90.000 €	
(aktuelle) IST-Kosten IK	Werte zum Stichtag aus dem Projekt	95.000 € 78,3%	Ist-Werte
Fertigstellungsgrad FGR			
Earned Value EV	Plan-Gesamtkosten (PGK) x Fertigstellungsgrad (FGR)	78.300 €	Fertigstellungswert
Kostenabweichung KA	Earned Value (EV) – IST-Kosten (IK)	-16.700 € ⁽¹⁾	Abweichungen
Planabweichung PA	Earned Value (EV) – Plankosten (PK)	-11.700 € ⁽²⁾	
Kosten-Entwicklungsindex KEI	Earned Value (EV) / Ist-Kosten (IK)	0,82	
Termin-Entwicklungsindex TEI	Earned Value (EV) / Plankosten (PK)	0,87	Performance-
Kostenplan-Kennzahl KK	IST-Kosten (IK) / Plankosten (PK)	1,06	indikatoren
Critical Ratio CR	Kosten-Entwicklungsindex (KEI) x Termin-Entwicklungsindex (TEI)	0,72	

(1) Wird auch in % angegeben:

(2) Wird auch in % angegeben:

-21,3 % (KA / EV)

-13,0 % (PA / PK)