

Project Management

Probleme bei Softwareprojekten

Das größte Problem ist, dass das Produkt immateriell (nicht greifbar = dt. nicht greifbar) ist. Projektmanager können den Fortschritt ihres Projektes nicht leicht einsehen und müssen sich auf die Aussagen der Entwickler und Projektbeteiligten verlassen, um die Dokumentation zu erstellen, welche zur Überprüfung des Fortschritts erforderlich ist. Um dieses Problem zu vereinfachen, sollten Sie als Projekt Manager häufig funktionierende Software bereitstellt bekommen. Um Abschnitte zu Dokumentieren.

Vergessen Sie dabei nicht, dass Agile Softwareentwicklungsprozesse oft mit den Anforderungen von anderen Domänen, zum Beispiel dem Tagesgeschäft kollidieren können.

Große Projekte sind fast immer einmalige Projekte, dies hat zur Folge, dass Schätzungen und Vorhersagen von Problemen immer nur sehr schwer möglich sind. Neuere, schnellere Technologien erschweren die Vorhersagen zusätzlich. Da Sie nur Erfahrungen aus vorherigen Projekten mit veralteter Technologie haben.

Als Software-Projektmanager müssen Sie Angebot schreiben können. Eine der wichtigsten Fertigkeit, die ein Software-Projektmanager haben müssen, heißt, sowohl mündlich als auch schriftlich, effektiv kommunizieren zu können.

Projektplanung und Terminplanung ist ein sehr wichtiger Aspekt in der Planung und der Planungsvorbereitung. Darüber hinaus müssen Sie eine Übersicht anstehender Terminierung, der Anberaumung eines Termins im Auge haben. Bei der Projektkostenkalkulation unterlaufen oft viele Fehler, fast alle Projekte scheitern an einer falschen Kalkulation. Ist die Kalkulation Ihres Projektes zu hoch, werden Sie keinen Kunden finden. Ist Ihre Kalkulation zu niedrig, wird Ihnen das Budget vor der Fertigstellung ausgehen und sie werden kein fertiges Produkt dem Kunden ausliefern können.

Wartung und Garantie Ansprüche werden oft bei der Kalkulation vergessen. Auch Software hat in Deutschland eine 2 jährige Garantie und Gewährleistung!

Projektüberwachung sollte in kleinen Zyklen durchgeführt werden, damit Reviews zeitnahe und kontinuierlich verfasst werden können. Diese sind für die Dokumentation essentiell.

Gehen Sie bei der Personalauswahl und -bewertung bedacht vor, sehr gute Entwickler sind teuer, können Sie dies immer auslasten oder reichen für manche Aufgaben auch andere Arbeitskräfte aus.

Das Verfassen von Berichten und Präsentationen für den Kunden sollte regelmäßig stattfinden, denn nur so zeigen Sie Ihrem Kunden, dass das Produkt fortschritte macht und wie weit die Entwicklung ist. Ein Kunde der über Monate keine Rückmeldungen mehr über sein Produkt bekommen hat, wird bei möglichen Mehrkosten weniger bereit sein ein Produkt weitere Gelder bereitzustellen als ein Kunde der regelmäßig informiert wird und auch frühzeitig auf mögliche Mehrkosten hingewiesen wird. Auch besteht dann die Möglichkeit, dass der Kunde um Kosten zu sparen, für ihn weniger relevante Eigenschaften oder Funktionen wegzulassen.

Projektplanung als ein interaktiver Prozess

Die Projektplanung ist ein interaktiver Prozess. Ein beim Start erstellter Plan sollte als Masterplan verwendet werden. Und sollte den bestmöglichen Plan darstellen und zur Information dienen. Jedoch wird dich mit Voranschreiten des Projektes der Plan immer wieder weiterentwickeln oder auch teilweise ändern.

Projektpläne

Der Projektplan besteht aus mehreren Unterpunkten:

1. Einleitung in der das Ziel des Projekts und seine Einschränkungen (Zeit, Budget,...), beschrieben wird.
2. Projektorganisation hier steht die Organisation des Entwicklungsteams, der beteiligten Personen und deren Rollen.
3. Risikoanalyse beschreibt mögliche Projektrisiken, deren Wahrscheinlichkeit und Risikominderung und die Strategien.
4. Anforderungen an Hard- und Softwareressourcen hier wird die Hardware und die zur Unterstützung verwendete Software, welche für die Umsetzung des Projektes erforderlich ist aufgelistet.
5. Arbeitsaufteilung legt die Aufteilung des Projekts in Aktivitäten fest und identifiziert die mit jeder Aktivität verbundenen Meilensteine und Ergebnisse.
6. Projektzeitplan manchmal auch fälschlicherweise als „Projektplan“ bezeichnet. Beschreibt die Abhängigkeiten zwischen Aktivitäten, geschätzte Zeit bis zum Erreichen der Meilensteine und die Zuteilung von Personen zu Aktivitäten.
7. Überwachung- und Berichterstattungsmechanismen

Qualitätsplan oder auch Qualitätssicherungsplan, beschreibt die Qualitätsverfahren und -standards, die verwendet werden.

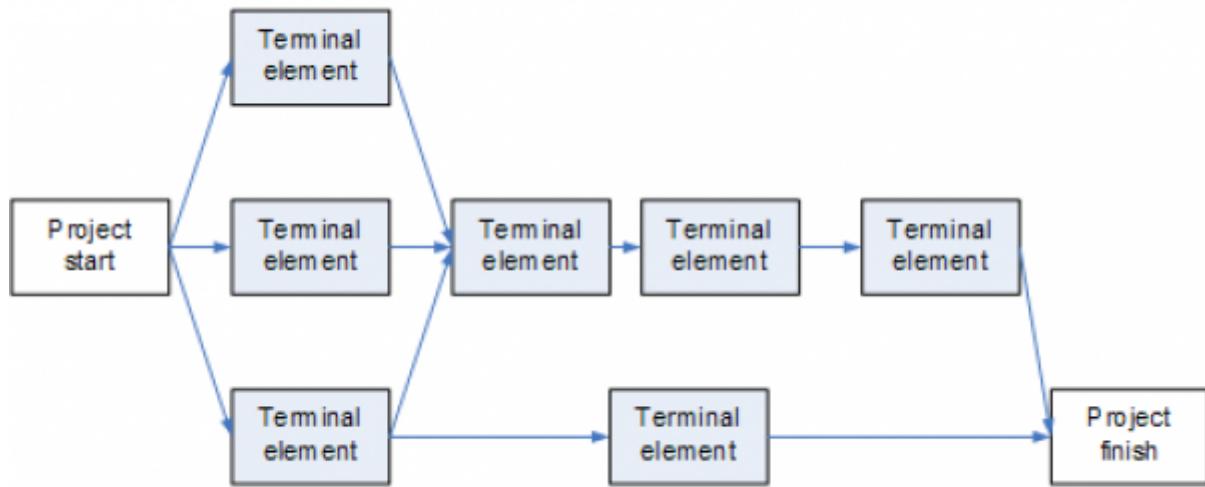
Personalentwicklungsplan, beschreibt, wie die Fähigkeiten und Erfahrungen der Mitglieder des Projektteams aussehen und wie diese sich entwickeln.

Konfigurationsverwaltungsplan, beschreibt die Konfigurationsverwaltungsverfahren und -strukturen die verwendet werden.

Dargestellung von Projektpläne

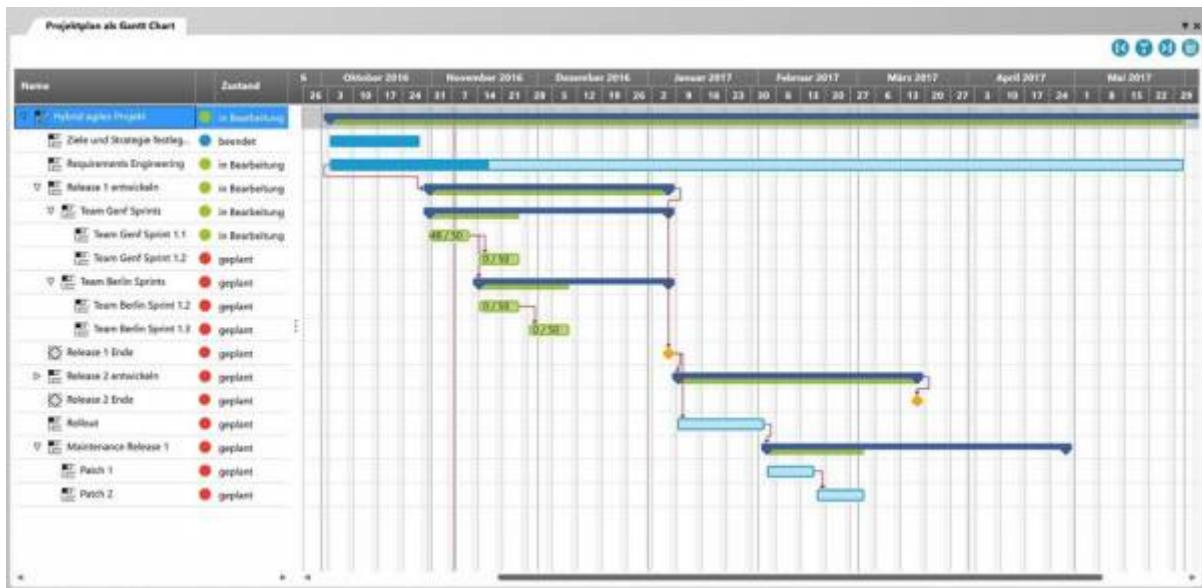
Projektpläne können schriftlich verfasst oder mit Aktivitätsnetzwerken und/oder Gantt-Diagrammen dargestellt werden. Dabei muss ein Meilenstein ein konkretes, überprüfbares Ziel sein.

Aktivitätsnetzwerk



Aktivitätsnetzwerk Quelle: [Wikipedia](#)

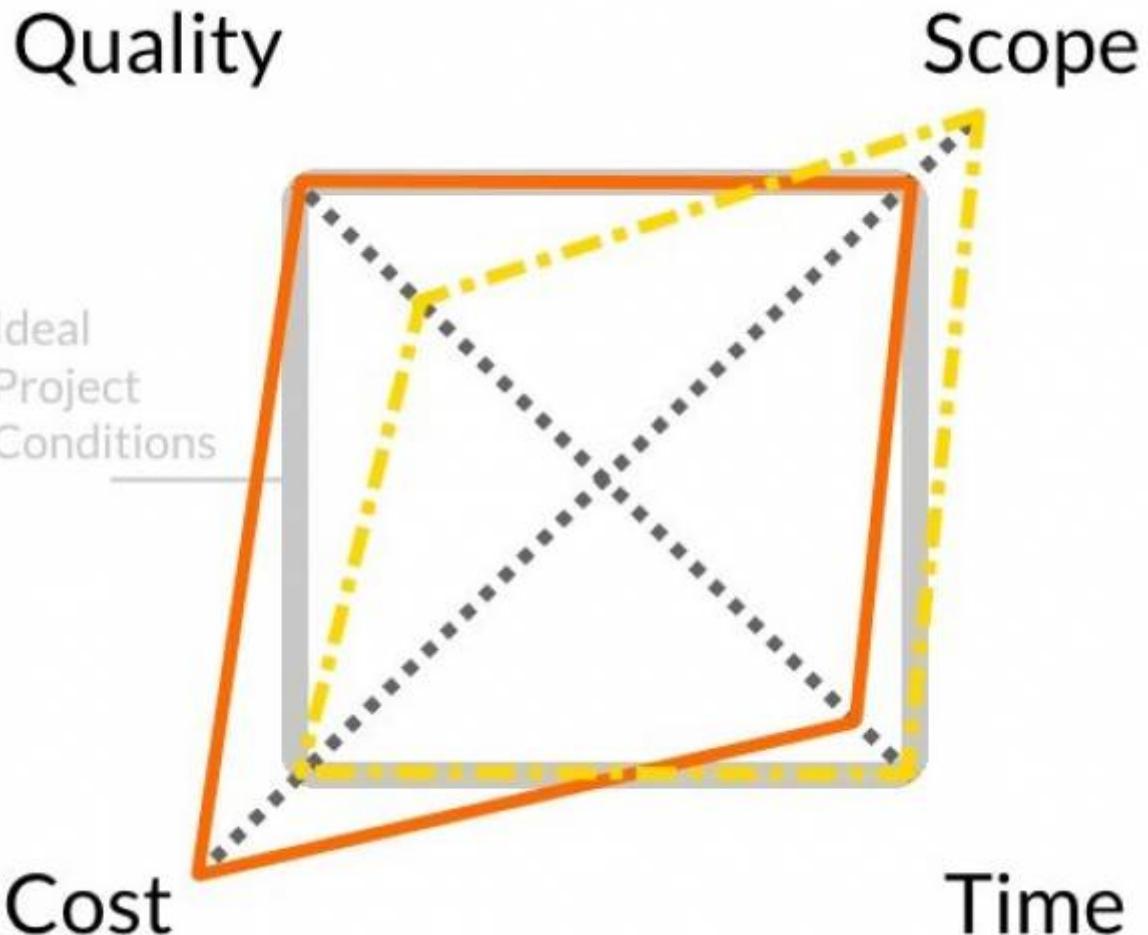
Gantt-Diagramm



Gantt-Diagramm Quelle: [microtool.de](#)

Sneeds „Devil's Square“ oder Teufelsplatz

Die Qualität und Quantität der Software wird ebenso wie die Zeit und Kosten gemessen, die zur Fertigstellung des Projekts erforderlich sind.



Quelle: inloop.com

Hierbei ist klar ersichtlich, wenn die Qualität der Software erhöht und die dafür bereitgestellte Zeit reduziert werden soll, steigen die Kosten oder der Scope, also die Anzahl der Funktionen und Eigenschaften muss zwangsläufig reduziert werden.

From:
<https://www.wiki.haberland.it/> - **haberland.it**

Permanent link:
<https://www.wiki.haberland.it/doku.php?id=projekte.haberland.it:software-engineering:project-management>

Last update: **2020/05/12 11:45**

