Fragen, Antworten und Kommentare zur aktuellen Vorlesung

Anmerkung: In dem Unternehmen, in dem ich nebenbei arbeite, gibt es keine Prozessmodellierung.

In kleineren Unternehmen findet oft keine explizite Prozessmodellierung statt, da alle Beteiligten die Abläufe kennen oder sich durch direkte Rückfragen informieren. Bei vielen Prozessen in der Software-Entwicklung findet eine implizite Prozessmodellierung statt, wenn z. B. Scrum als konsequentes Vorgehensmodell genutzt wird. Eine weitere Prozessgestaltung findet durch die Auswahl und Konfiguration von Werkzeugen statt, wenn z. B. das Vorgehen mit Arbeitsaufträgen und Entwicklungsschritten in Confluence, Jira, Jenkins, Wiki, Git_xy oder einem anderen Werkzeug festgelegt wird.

Ein explizite Prozessmodellierung macht die Prozesse sichtbar und kann so Diskussionen und Ideen für Optimierungen anstoßen.

Frage: Wie weit sollen die Ziele heruntergebrochen werden?

Antwort: Aus Sicht des SW-Projekts sind alle Ziele zu finden, die das Projekt beeinflussen können. Um diese Ziele zu finden ist es sinnvoll allgemeinere Ziele zu kennen und dann auf das Projekt herunterzubrechen, um so die Bestimmung der Stakeholder zu unterstützen. Ein Herunterbrechen auf einzelne Use Cases oder weiter ist nicht gefordert, könnte aber Zusatzinformationen bringen. Generell ist das Thema Unternehmensziele und das Ableiten konkretere Ziele für Abteilungen, Teams und Software-Projekte eng mit der Wirtschaftsinformatik verbunden.

Das Thema wird z. B. in Ihrer Bachelorarbeit auf sie zukommen, da werden Sie die fachlichen Ziele ihrer Arbeit mit Zielen des Unternehmens verknüpfen. Z. B. „Das Unternehmen A ist aktiv in der Web-Entwicklung und kontinuierlich auf der Suche nach modernen Frameworks zu Erstellung von wart- und erweiterbarem Code. In dieser Arbeit wird die Web-Technologie X genutzt um ein System zum Y bearbeiten zu erstellen. Neben dem lauffähigen Prototypen wird der Entwicklungsprozess auf der Basis von X auf seine Nutzbarkeit analysiert.“

Frage: Gehören Entwickler zu den Stakeholdern und können Sie die gewählte Programmiersprache bestimmen?

Antwort: Alle an der Entwicklung beteiligten Personen sind Stakeholder. Die Auswahl der Programmiersprache allerdings hängt von vielen Faktoren ab. Formal kann der Kunde eine Entwicklung in einer bestimmten Sprache fordern, z. B. um nach der Entwicklung selbst die Softwarepflege und -Änderung zu übernehmen. Sonst wird die Sprache strategisch im Unternehmen ausgewählt, was üblicherweise zu freien Kapazitäten der Entwickler passt.

Hinweis: Durch einen Doppelklick kann ein Element in UMLet kopiert werden, leider verknüpft es sich dann eventuell automatisch mit umgebenden Kanten. Alternativ wird das Modell nach rechts geschoben und dann das zu kopierende Element ausgewählt und mit Ctrl-c und Ctrl-v kopiert und links oben eingefügt.

Kreative Wege zur Teilnahme an einer Zoom-Session eines Praktikums:

Sollten Sie an einem Online-Praktikum nicht von zuhause aus teilnehmen können oder wollen, gibt es einige kreative Wege dies durchzuführen. Die Möglichkeiten mit einem eigenen Laptop sich in eine der Lernlandschaften (SB, SL, AB, …) oder einen nicht genutzten Veranstaltungsraum zu setzen, sollten bekannt sein.

Ein weiterer Weg, den eine studierende Person nutzen kann, der an seinem Hauptrechner zu Hause keine Kamera hat, der auch im Rechnerraum funktioniert ist der Ansatz, sich zweimal mit der Zoom-Session zu verbinden. Dazu wird ein zweiter Zoom-Account benötigt, den man ohne Kosten über seine private E-Mail anlegen kann. Mit der ersten Session wird der Rechner ohne Kamera und Mikrophon in die Zoom-Session eingebunden, es ist so aber möglich Bildschirminhalte zu sehen und eigene Bildschirminhalte zu teilen. Die zweite Session findet über das Smartphone statt, wodurch es eine Kamera gibt und man so als teilnehmende Person sichtbar werden kann. Weiterhin gibt es Mikrophon und Lautsprecher, so dass die Kommunikation möglich wird. Es ist dann sinnvoll über eine passende Ablagemöglichkeit für das Smartphone nachzudenken.

Der nächste Weg besteht darin, dass eine eigene Ausstattung mit in den Rechnerraum genommen und über die USB-Ports der Hochschulrechner angebunden wird. Die Erkennung der Hardware kann durchaus etwas länger dauern, bis zu 5 Minuten, ist aber bis jetzt bei allen Experimenten (Kamera, Head-Set, Maus, Tastatur) problemlos machbar. Nach meinem Erkenntnisstand haben nicht alle Rechner, genauer Bildschirme, Lautsprecher, so dass eventuell neben einer Kamera mit Mikrophon noch ein Kopfhörer oder Headset benötigt wird. Das Kamera-Experiment ist auch in diesem Video https://youtu.be/sFzWNEYV-DQ festgehalten. Die Kamera stammt von ca. 2009 (?): https://www.philips.de/c-p/SPZ3000_00/pc-webcam.

Dies funktioniert auch brauchbar mit sehr einfachen Kameras, z. B. für 3,99 €, was in https://youtu.be/oFIU_o16XZo festgehalten ist.