

Freie Universität Berlin, Institut für Informatik, Arbeitsgruppe Software Engineering  
Barry Linnert, Franz Zieris, Michaela Borzechowski, Tanja Linkermann, Marco Ziener

Übungsblatt 2     **Eigene Idee für ein Softwareprojekt**     So. 2016-05-01, 16:00 Uhr

---

Bearbeiten Sie alle Aufgaben so, dass Sie für die Übungen **gut vorbereitet** sind. D.h., dass Sie Ihre Lösungen in der Übungsgruppe in geeigneter Form **zeigen, erklären** und **diskutieren** können. Geben Sie stets Ihre verwendeten **Quellen** an.

## Aufgabe 2-1: Aufgaben der Softwaretechnik

*Lernziel: Kennen und Verstehen der Aufgaben und der Bereiche der Softwaretechnik.*

a) Vergegenwärtigen Sie sich noch einmal die *Aufgaben* der Softwaretechnik:

1. Welche sind das?
2. Womit beschäftigen sie sich jeweils?

b) Ordnen Sie die Aufgaben den jeweiligen *Bereichen* der Softwaretechnik zu.

Bereiche der Softwaretechnik: *Qualitätssicherung, Entwurf/Implementierung, Anforderungen, Management*

## Aufgabe 2-2: Eigene Idee für ein Softwareprojekt entwickeln

Entwickeln Sie eine eigene, **realistische** Idee für eine zu entwickelnde Software. Sie sollen diese Software im Rahmen der Veranstaltung **nicht** implementieren. Stattdessen soll sie dazu dienen, in den **folgenden Übungen** die unterschiedlichen Bereiche der Softwareentwicklung mit ihren Aktivitäten (wie beispielsweise der *Anforderungsermittlung, Analyse* und *Modellierung*) anhand eines konkreten Beispiels greifbar zu machen.

- Bei Ihrer Idee soll es sich um eine relativ einfache, nicht zu komplexe Software handeln. Es soll sich bspw. nicht um ein Computerspiel handeln.
- Die Software sollte Sie thematisch interessieren und/oder Sie sollten einen beruflichen oder privaten (z.B. Hobby, Verein) Einsatzzweck sehen.
- Es kann sich hierbei um eine Idee handeln, mit der Sie sich schon in irgendeiner Form beschäftigt haben, jedoch darf es sich *nicht* um ein fertig existierendes Softwareprojekt handeln.

### Bearbeiten Sie die folgenden Teilaufgaben:

a) Beschreiben Sie Ihre Idee für eine zu entwickelnde Software in Textform. Berücksichtigen Sie dabei die folgenden Aspekte:

- Was ist die Anwendungsdomäne der Software?  
Um welche Art Software handelt es sich, wozu wird sie benötigt?
  - Welchen Arbeitsprozess soll sie unterstützen / verbessern?
  - Welche Funktionen soll sie bereitstellen?
  - Im welchem Verhältnis stehen die Kosten zum Nutzen der Software?
- Wer sind Ihre Kunden (d.h. woher kommt der – gedachte – Auftrag und das Geld für die Entwicklung)?
- Wer ist die Zielgruppe Ihrer Software?  
Welcher Wissenstand im Umgang mit der Software ist von den Benutzern notwendig bzw. zu erwarten?  
Welche Probleme / Widerstände bei der Einführung der Software sind zu erwarten?

**b)** Bereiten Sie nun die Beschreibung Ihrer Softwareidee als Pecha-Kucha-Präsentation vor (siehe unten), so dass Sie diese Ihren Kommilitonen in der Übung vorstellen können.

- Sollten Sie zur Präsentation keinen eigenen Laptop mit VGA-Ausgang mitbringen, so senden Sie Ihre Präsentation bitte Ihrer/m Tutor/in vor dem Tutorium per Email.
- In der Übung können beide Übungspartner zusammen präsentieren (anteilig nacheinander).

**c)** Es wird im Laufe des Semesters **mehrere Aufgaben** geben, die auf diese Softwareidee **aufbauen**. Richten Sie daher im KVV eine Wiki-Seite ein, auf der Sie alle Teilergebnisse zusammenfassen.

- Der Name der Wiki-Seite soll dem folgenden Schema entsprechen:  
[Projektname]: [Nachname1], [Nachname2]
- Auf der Wiki-Seite selbst vermerken Sie bitte auf jeden Fall auch die folgenden Informationen: *Projektname, Tutor/in, vollständige Namen beider Teilnehmer*.
- Stellen Sie die Beschreibung aus Aufgabe **a)** auch auf die Wiki-Seite. Dies gilt *zusätzlich* zur normalen, elektronischen Abgabe Ihrer Lösungen.
- Verlinken Sie die Präsentation aus Aufgabe **b)** ebenfalls auf Ihrer Wiki-Seite.

*Für die kommenden Übungszettel:* Achten Sie darauf, dass auf der Wiki-Seite stets klar gekennzeichnet ist, welcher Teil zu welcher Übungsaufgabe gehört.

**PechaKucha** (*[petscha-kutscha]*, „wirres Geplapper“, „chit-chat“) ist eine Präsentationmethode. Sie basiert auf der Erkenntnis, dass die Aufmerksamkeit der Zuhörer nach etwa sieben Minuten nachlässt. Deshalb sind PechaKucha-Vorträge nach strengen Regeln aufgebaut:

- Der mündliche Vortrag wird durch genau 20 Folien oder Bilder begleitet.
- Für jede Folie hat der Sprecher exakt 20 Sekunden Zeit, wodurch sich eine feste Präsentationsdauer von 6 Minuten 40 Sekunden ergibt.
- Die Folien wechseln automatisch weiter. (Bitte konfigurieren Sie Ihre Präsentationssoftware entsprechend, oder bitten Sie eine/n Kommiliton/en/in, dass er/sie während Ihrer Präsentation die Folien alle 20 Sekunden weiterschaltet.)

Diese Vorgaben zwingen einen, das Thema präzise und strukturiert zu präsentieren.  
Quellen:

- <http://pechakucha.de/berlin/>
- <http://pecha-kucha.org/night/berlin/>
- [http://de.wikipedia.org/wiki/Pecha\\_Kucha](http://de.wikipedia.org/wiki/Pecha_Kucha)
- <http://en.wikipedia.org/wiki/PechaKucha>
- <http://www.pressebox.de/pressemeldungen/jordanize/boxid/268080>