

Bereiten Sie Ihre **Lösungen** grundsätzlich so vor, dass Sie diese in der Übung Ihren Kommilitonen in geeigneter Form **zeigen** und **diskutieren** können. Geben Sie bitte stets Ihre verwendeten **Quellen** an.

## Aufgabe 2-1: Aufgaben der Softwaretechnik

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

1. Vergegenwärtigen Sie sich noch einmal die *Aufgaben* der Softwaretechnik:
  - a. Welche sind das?
  - b. Womit beschäftigen sie sich jeweils?
2. 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:

1. Beschreiben Sie Ihre Idee für eine zu entwickelnde Software. Berücksichtigen Sie dabei die folgenden Aspekte:
  - Was ist die Anwendungsdomäne der Software?
  - Um was für eine 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?
  - 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?

2. Bereiten Sie 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 einen Laptop benötigen, so senden Sie Ihre Präsentation bitte Ihrer/m Tutor/in per Email zu oder bringen Sie die Präsentation auf einem Datenträger mit in die Übung.
  - In der Übung können beide Übungspartner zusammen präsentieren (anteilig nacheinander).
3. Es wird im Laufe des Semesters **mehrere Aufgaben** geben, die auf diese Softwareidee **aufbauen**.
- Richten Sie im KVV eine Wiki-Seite ein, auf der Sie Ihre Softwareidee, sowie später dann die Ergebnisse aller weiteren dazu gehörigen Aufgaben präsentieren.
  - Dabei soll auf der Wiki-Seite stets klar gekennzeichnet sein, welcher Teil zu welcher Übungsaufgabe gehört.
  - 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, vollständige Namen beider Teilnehmer*.

**PechaKucha** (*[petscha-kutscha]*, „wirres Geplapper“, „chit-chat“) ist eine Präsentationsmethode. 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 bereiten Sie das entsprechend vor oder bitten Sie einen Kommilitonen, dass er während Ihrer Präsentation die Folien alle 20 Sekunden wechselt.)

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>