



## Klausur zur Vorlesung

# Fortgeschrittene Methoden des IT-Projektmanagements

(WS 2014 / 2015, LV-Nr. 36 630)

**Donnerstag, 12. Februar 2015**

Prof. Dr. Christian Wolff

Lehrstuhl für Medieninformatik / *Chair for Media Informatics*

Institut für Information und Medien, Sprache und Kultur / *Institute for Information and Media, Language and Culture*

### Allgemeine Hinweise / General Notes

1. Bearbeitungszeit: 60 Minuten.
2. Maximal erreichbare Punktzahl: 60. Zu Ihrer Orientierung sind die erreichbaren Punkte bei jeder Frage genannt – bitte teilen Sie die Arbeitszeit entsprechend ein.
3. Schreiben Sie Ihren **Namen, Vornamen, Studiengang (Mag. / B.A. / Master) und Studienfach sowie Ihre Matrikelnummer (oder eine frei wählbare ID)** leserlich auf alle Klausurbögen, die Sie für Ihre Lösung verwenden – **bevor** Sie mit der Bearbeitung beginnen! Blätter ohne diese Angaben können nicht gewertet werden.
4. Verwenden Sie nur die bereitgestellten Klausurbögen.
5. Haken Sie ggf. nach Bearbeitung die Aufgaben auf der Angabe ab, um sicherzustellen, dass Sie keine Frage ausgelassen haben.
6. Benutzen Sie **keine Bleistifte, keine rotschreibenden Stifte** und **kein TippEx** (oder ähnliche Produkte).
7. Es sind **keine** weiteren Unterlagen (Skripte, Vorlesungsmitschriften, etc.) zugelassen.
8. Wenden Sie sich bei Unklarheiten in den Aufgabenstellungen immer an die Aufsichtsführenden. Hinweise und Hilfestellungen werden dann, falls erforderlich, offiziell für den gesamten Hörsaal durchgegeben. Aussagen unter „vier Augen“ sind ohne Gewähr.
9. Geben Sie keine **mehrdeutigen** (oder **mehrere**) Lösungen an. In solchen Fällen wird stets die Lösung mit der geringeren Punktzahl gewertet. Eine richtige und eine falsche Lösung zu einer Aufgabe ergeben also null Punkte.
10. Formulieren Sie Ihre Antworten (ggf. knapp) aus; die bloße Nennung von Stichwörtern kann als Antwort nicht gewertet werden!
11. Verändern Sie die Aufgabenstellung nicht, um Sie an Ihre Lösung **„anzupassen“**. Lösungen, die sich nicht an die vorgegebenen Aufgabenstellungen halten, werden mit null Punkten bewertet.

<b>Fragen</b>	<b>Punkte</b>
1. Nennen und erläutern Sie zwei unterschiedliche Herangehensweisen an das Projektmanagement.	6
2. Beschreiben Sie zwei Indikatoren für erfolgreiches Projektmanagement anhand eines konkreten Beispiels.	6

<p>3. Erklären Sie die SCRUM-Methodik, in dem Sie anhand eines konkreten Beispiels ihre wichtigsten vier Elemente beschreiben.</p>	8
<p>4. Wie unterscheidet sich der SCRUMMaster von der Rolle eines Projektmanagers im traditionellen Projektmanagement?</p>	4

5. Erläutern Sie den Aufbau von User Stories mit einem Beispiel. Wie kann man *user stories* aus *epics* ableiten? 5

6. Was sind die wichtigsten Elemente eines Projektplans im traditionellen Projektmanagement? Nennen und erläutern Sie vier Elemente. 8

7. Wozu setzt man die *Activity-on-Arrow*-Methode ein? Wie wird sie dargestellt?

5

8. Was sind die Vorzüge der *Critical Chain*-Schätzmethode? Auf welchen Annahmen baut sie auf?

6

9. Nennen und erläutern Sie zwei subjektive Kostenschätzmethoden.	4
10. Erläutern Sie die wichtigsten Kenngrößen das <i>Earned Value Management</i> anhand eines konkreten Beispiels.	8
<b>Summe</b>	<b>60</b>