



## **Klausur zur Vorlesung Fortgeschrittene Methoden des IT-Projektmanagements**

**(WS 2016 / 2017, LV-Nr. 36 630)**

**Mittwoch, 22. Februar 2017**

Prof. Dr. Christian Wolff

Lehrstuhl für Medieninformatik

Institut für Information und Medien, Sprache und Kultur

### **Allgemeine Hinweise**

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 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.

Fragen	Punkte
1. Nennen <i>und</i> erläutern sie zwei Gründe für das Scheitern von Projekten anhand eines konkreten Beispiels.	4
2. Erläutern Sie <i>Sprint, Daily Scrum, Product Backlog</i> und <i>Burndown Chart</i> als Kernkonzepte der SCRUM-Methodik. Welche Entsprechungen für Sie lassen sich im traditionellen Projektmanagement finden? Welche Unterschiede zwischen SCRUM und dem traditionellen Projektmanagement lassen sich erkennen?	12

<b>Fragen</b>	<b>Punkte</b>
3. Nennen und erläutern Sie knapp vier einschlägige Planungsinstrumente im Projektmanagement.	8
4. Beschreiben Sie die wichtigsten Arbeitsschritte bei der Zeitplanung eines Projektes. Wozu dienen dabei Netzpläne?	6

<b>Fragen</b>	<b>Punkte</b>
5. Beschreiben Sie anhand eines selbstgewählten Beispiels wie man bei einem Softwareprojekt systematisch von der Aufwands- zu einer belastbaren Kostenschätzung kommt.	8
6. Definieren Sie Risiko im Kontext von Softwareprojekten und beschreiben Sie zwei gängige Methoden für den Umgang mit Risiken.	6

<b>Fragen</b>	<b>Punkte</b>
7. Was versteht man unter <i>Earned Value Analysis</i> (EVA)? Unter welchen Voraussetzungen lässt sie sich einsetzen? Definieren Sie die vier zentralen Kenngrößen der EVA.	8
8. Erläutern Sie die Grundprinzipien des Verhandlungsmanagements nach dem Harvard-Modell ( <i>Harvard Negotiation Program</i> ). Welche Rolle spielt in diesem Zusammenhang das Konzept der BATNA?	8
<b>Summe</b>	<b>60</b>