



Klausur zur Vorlesung Fortgeschrittene Methoden des IT-Projektmanagements

(WS 2017 / 2018, LV-Nr. 36 630)

Dienstag, 20. Februar 2018

Prof. Dr. Christian Wolff

Lehrstuhl für Medieninformatik, Institut für Information und Medien, Sprache und Kultur

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 und Studienfach sowie Ihre Matrikelnummer** 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 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.

Name	
Vorname	
Studiengang	
Matrikelnummer	

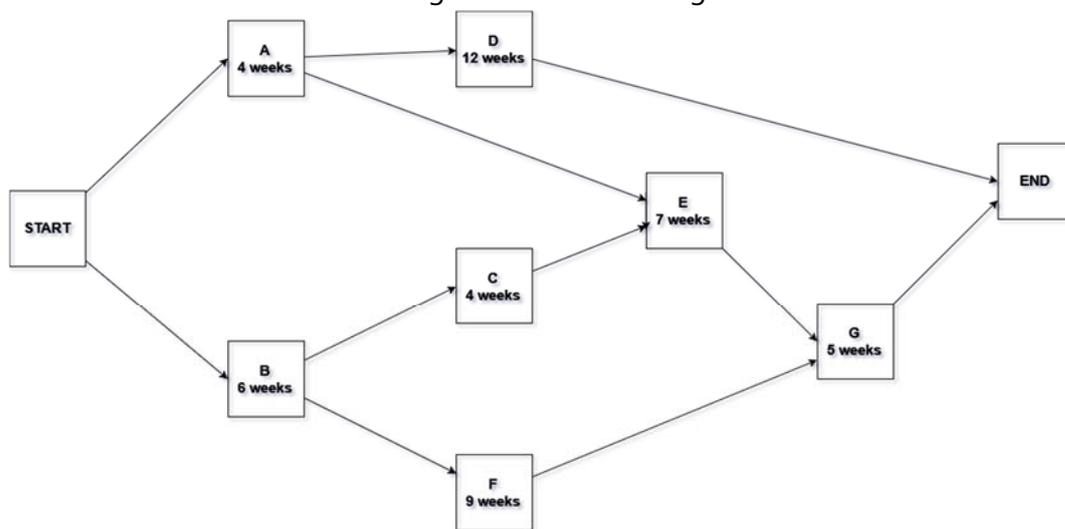
Fragen	Punkte
1. Stellen Sie je zwei personen- bzw. prozessbezogene Gründe für das Scheitern von Projekten anhand konkreter Beispiele vor und nennen Sie jeweils Maßnahmen, die Abhilfe schaffen können.	12
2. Vergleichen Sie SCRUM mit dem Wasserfallmodell im Software Engineering und arbeiten Sie wesentliche Unterschiede heraus.	6

3. Wie läuft der Projektplanungsprozess typischerweise ab? Erläutern Sie die Schritte von den Anforderungen bis zum Projektplan,

8

4. Erläutern Sie das Konzept des kritischen Pfads und berechnen Sie die Länge des kritischen Pfads für das nachfolgende Netzwerkdiagramm.

6



Schedule Network Diagram.

5. Erläutern und diskutieren sie die Schätzmethode des <i>pricing to win</i> (Vor- und Nachteile, Anwendbarkeit).	6
6. Wozu dient die <i>Function Point</i> -Methode? Auf welchen Elementen beruht diese Methode? Wie kommt man von Funktionspunkten zu konkreten Kostenschätzungen?	8

7. Mit welchen Methoden kann man Risiken identifizieren? Erläutern Sie zwei Methoden anhand konkreter Beispiele aus dem Softwarebereich.	6
8. Stellen Sie Aufbau und Ziele von Reifegradmodellen wie CMMI knapp vor.	8
Summe.	60