



Klausur zur Vorlesung Fortgeschrittene Methoden des IT-Projektmanagements

(WS 2018 / 2019, LV-Nr. 36 630)

Mittwoch, 13. Februar 2019

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. Erläutern Sie die wesentlichen Aspekte des Projektbegriffs anhand eines konkreten Beispiels Ihrer Wahl aus dem Softwarebereich. | 6 |
| 2. Wie verfährt man mit (zu) komplexen <i>User Stories</i> ? Erläutern Sie drei konkrete Methoden zur Aufteilung von User Stories anhand konkreter Beispiele Ihrer Wahl. | 6 |
| 3. Erläutern Sie die Drei-Punkt-Schätzmethode (<i>three point estimate</i>). Wo wird sie eingesetzt? | 4 |

| | |
|--|---|
| 4. Welchen Problemen der Projektplanung will die Methode des <i>Critical Chain Scheduling</i> begegnen? Nennen und erläutern Sie zwei Aspekte. | 4 |
| 5. Nennen und erläutern Sie drei Faktoren, die einen Einfluss auf die Preisbildung bei Softwareprojekten haben. | 6 |
| 6. Wann kann man Analogie- und Expertenschätzungen bei der Kostenplanung einsetzen? Wo liegen ihre Grenzen? | 6 |

| | |
|--|----|
| 7. Welche Prozesse spielen im Risikomanagement eine Rolle? Erläutern sie die wichtigsten Schritte. | 10 |
| 8. Erläutern Sie Ziele und Grundprinzipien des Harvard-Konzepts für das Verhandlungsmanagement. | 8 |

| | |
|--|-----------|
| 9. Nennen und erläutern Sie die fünf Stufen des Reifegradmodells CMMI. | 10 |
| Summe. | 60 |