

Softwareprojekt: Siltronic Workflow Application

Das Projektteam (v. l. n. r.)

Florian Hartl: Teamleiter, UX, Fullstack-Entwickler

Benno Vuong: Fullstack-Entwickler, Baukasten-Verantwortlicher

Robert Kebinger: Frontend-Entwickler Flutter, Scrum-Master

Matthias Ziegler: Administration, Frontend-Entwickler, Tester



Handwerkszeug

API: Node, Express, MongoDB, Mongoose, Mocha, TypeScript

Management-App: Angular 9, TypeScript, HTML5, SCSS

Workflow-App: Flutter, Dart, HMT-1

Server: Linux Ubuntu, NGINX



Der Auftraggeber

SILTRONIC AG

Johannes-Hess-Straße 24
84489 Burghausen

Die Siltronic AG ist einer der weltweit führenden Hersteller für hochspezialisierte Wafer aus Reinstsilizium. International aufgestellt und ausgerichtet, bedienen wir die qualitätsorientierte Halbleiterindustrie weltweit und sind Partner vieler führender Chiphersteller.

Projektbeschreibung

Das Projekt umfasst zwei Software-Spezifikationen: die **Management-App** um Arbeitsabläufe anzulegen und die **Workflow-App** um diese auf einem mobilen Endgerät anzuzeigen. Verbunden werden beide durch die zentrale **API** die mittels MongoDB die Daten persistiert.

Die Workflow-App: Produktionsmitarbeiter, die einen Arbeitsablauf erlernen oder wieder in Erinnerung rufen möchten, können diesen auf ihrem mobilen Endgerät über eine Liste oder einen QR Code aufrufen. Die App soll über Sprachsteuerung auf der HMT-1 Datenbrille oder als Alternative über eine iOS/Android Applikation bedienbar sein.

Die Management-App: Hier werden die Arbeitsabläufe über einen Baukasten oder Formular dynamisch erstellt und verwaltet. Eine Vorschau bietet dem Workflow-Manager eine vereinfachte Ansicht auf die Anzeige vom Endgerät. Um Workflows zu teilen gibt es die Möglichkeit QR Codes zu generieren und anschließend diese auszudrucken.

Fazit

Neben den reinen Programmierfähigkeiten konnten wir unser Wissen im Bereich Projektplanung wie Risiko-, Konflikt- und Kommunikationsmanagement, sowie technische Architektur und UX Design vertiefen. Als Team konnten wir viele neue Technologien erlernen und uns mit einem weltweit agierenden Auftraggeber in regelmäßigen Reviews abstimmen und dabei das agile Projektmanagement praktisch anwenden. Software Engineering 2 war ein sehr forderndes aber vor allem ein lehrreiches Fach, über das wir hinaus viele neue Eindrücke und Erfahrungen sammeln durften.