

Projektsteckbrief

services4dms:

Webservices für das Dokumenten-Management-System der TH

Was ist services4dms?

Bei service4dms handelt es sich um eine Schnittstelle zwischen dem Dokumenten-Management-System und Drittsystemen der Technischen Hochschule Rosenheim, um wichtige Informationen entnehmen zu können.

Derzeit wird der Webservice für das Dokumenten-Management-System der Hochschule nicht mehr aktiv weiterentwickelt und weist nur begrenzte Funktionalitäten auf, die nicht erweiterbar sind. Darüber hinaus werden die Ergebnisse des Systems nicht in den gewünschten Standards bereitgestellt. Aufgrund dieser Einschränkungen und Unzulänglichkeiten der derzeitigen Lösung ist es dringend erforderlich, das System zu verbessern, das den Anforderungen der Hochschule gerecht wird. Die dafür entwickelte Schnittstelle wurde auf Basis von PHP und Laravel umgesetzt.

Unser Team

Wir sind ein vierköpfiges Team von Studenten aus der Wirtschaftsinformatik an der Technischen Hochschule Rosenheim. Dieses Projekt wurde im Rahmen der Lehrveranstaltung *Software-Engineering-Praxis* in Zusammenarbeit mit der *Technischen Hochschule Rosenheim* entwickelt

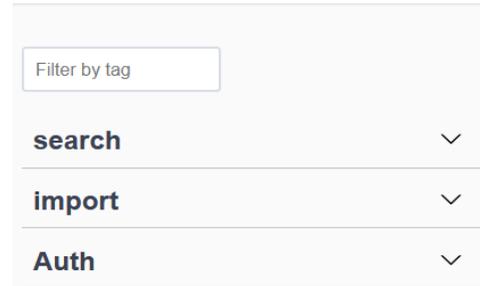


Teammitglieder (von links nach rechts):

Oday Ghneem (Projektleiter, Fachlicher Architekt), Maximilian Haibl (Qualitätsbeauftragter), Manuel Buchner (Technischer Architekt), Anton Votz (Usability Engineer)

Die Ergebnisse/Vorteile von services4dms

- Suche und Import von Dokumenten
- Authentifizierung von Anfragen
- Demo-App für die Schnittstelle
- Testoberfläche für die Schnittstelle
- Ausführliche Dokumentation der Schnittstelle
- Ergebnisse werden in Standards geliefert
- Einfach Interaktion mit dem DMS
- Schnittstelle einfach erweiterbar



Der Projektverlauf

Datum	Uhrzeit	Thema	Meilenstein	Artefakte*
28.03.2023	15:30	Erstes Kennenlernen	Q0 Projektstart	1. Protokoll 2. Protokoll
04.04.2023	13:05 - 13:35	Kick-Off	Q0 Projektstart	Präsentation Handout Protokoll
18.04.2023	13:30	Jour Fix	Q1 Planung	Anforderungsliste Protokoll
25.04.2023	13:30	Jour Fix	Q1 Planung	Präsentation Handout Protokoll
02.05.2023	13:30	Jour Fix	Q2 Entwicklung	Präsentation Protokoll
09.05.2023	13:30	Review 1.Sprint	Q2 Entwicklung	Clickthrough Clickthrough with Hint Protokoll
23.05.2023	13:30	Review 2.Sprint	Q2 Entwicklung	Protokoll
06.06.2023	9:30	Usability Test	Q2	Handout

Dokumentation

- Technisch**
 - Qualitätsanforderungen
 - Entwicklungsumgebung
 - Rahmenbedingungen
 - Systemumgebung
 - Kennzahlprogramm
 - Schnittstellen
 - Datenmodell
 - Architektur
 - Systemtest
- Fachlich**
 - Persona Hypothesen
 - Risikomanagement
 - Anforderungen
 - Ziel & Nutzen
 - Beistellungen
 - Usability Test
 - Dialogue
 - Glossar
- Sprint**
 - DoD Definition of Done
 - DoR Definition of Ready
 - Retrospektiven
 - Roadmap

Nach einer gemeinsamen Erhebung der Anforderungen mit dem Auftraggeber, wurde während der anschließenden Entwicklungsphase mit einer an SCRUM angelehnten agilen Arbeitsweise entwickelt. In regelmäßigen Teammeetings wurden die aktuellen Fortschritte und Lösungen diskutiert. Die dazu verwendeten Hilfsmittel, waren Git zur Versionsverwaltung und Schätzung und Verwaltung der Anforderungen und Userstories, sowie das Projektwiki zur Dokumentation des aktuellen Stands des Softwaresystems und allen anderen wichtigen Informationen.

In regelmäßigen Jour Fix-Terminen mit unserem Betreuer, Herrn Martin Deubler, sowie unserem Auftraggeber, Herrn Raphael Wudy, stellten wir unsere Ergebnisse des zurückliegenden Sprints vor und erhielten dabei stets wertvolles, konstruktives Feedback, das uns während des gesamten Projekts sehr geholfen hat. Dadurch war auch ein hervorragender und enger Kontakt mit dem Auftraggeber möglich, von dem wir auf alle Fragen stets schnelle und hilfreiche Antworten bekamen.

Nach einer abschließenden Testphase und einem Projekt-Pitch an der Projektmesse in der Hochschule, konnten wir das Projekt erfolgreich abschließen und unser Produkt dem Kunden zu dessen großen Zufriedenheit übergeben.

Das Fazit

Im Laufe des Projekts durften wir uns mit einer neuen Programmiersprache, sowie einem neuen Framework auseinandersetzen. Zusammen mit den Grundlagen der professionellen Softwareentwicklung, die wir während der Veranstaltung noch lernten, konnten wir uns viel neues Know-How aneignen. Das gilt nicht nur für das Fachliche, sondern auch für das Zwischenmenschliche. Vor allem durch die Zusammenarbeit mit dem Kunden, aber auch durch die Arbeit innerhalb des Teams konnten wir vieles neues lernen und uns verbessern.