

## Aufgabe 2

Im Vordergrund dieser Aufgabe steht das Tailoring (anpassen) der Prozessmodelle für den

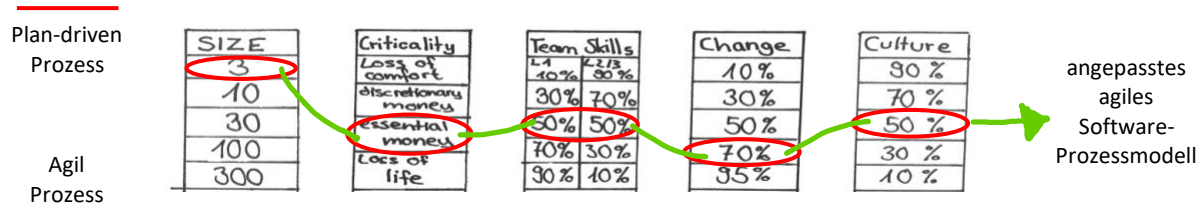
Agile software development processes must be **expanded**. Expansion is a creative action. Expansion is carried out by development team itself.

Plan-driven software development processes must be **tailored**. Tailoring is difficult: if in any doubt, artifacts are not omitted. The process is often tailored for the biggest possible project, not for average projects the organization deals with most often.

individuellen gebrauch in einem Projekt. Unser Meinung nach sind diese beiden Aussagen inkorrekt. Wir finden, dass sowohl das agile Modell wie auch das Plan-driven Modell individuell auf das Projekt zugeschnitten werden soll. Kreativität spielt dabei in beiden Fällen eine grosse Rolle. Zum einem wie man sich von den strikten Plänen ein wenig loslöst und zum anderen wie man eine gewisse Dynamik und Disziplin in das ganze Projekt bringt. Man sollte beide Modelle zurechtschneiden sowie erweitern können, um ein Mittelmass passend für das Projekt zu erhalten.

### Wichtigste Faktoren eines Software-Prozessmodell und dessen Anpassung

Die Zülke ist der Meinung, dass man anhand von 5 verschiedene Faktoren ein Software-Prozessmodell am einfachsten und besten wählen kann. Diese sind wie folgt: Size, Criticality, Team Skills, Change und Culture. Jedes dieser 5 Kriterien wird auf 5 verschiedenen Leveln bewertet. Wenn eher die oberen Level gewählt werden, ist ein agil Prozess von Vorteil, wenn die Level jedoch niedrig sind deutet das auf ein Plan-driven Prozess hin.



Das erste Kriterium, Size, wird an der Anzahl involvierten Mitarbeiter bewertet. In diesem Team gibt es 3 Mitarbeiter sowie einen Produktmanager und einen Chef-Softwarearchitekt. Da dieses Startup Unternehmen, nicht ein sehr hohes Budget hat, zählt jedes verwendete Geld. Wenn dieses Projekt also in der Hälfte abgebrochen wird verlieren sie einen grossen Anteil von Geld. Das dritte Kriterium beschäftigt sich mit dem Skill des ganzen Teams. Da die Teammitglieder gleichermassen mit einem Prozess arbeiten, sowie einen neuen designen können, liegt der Tema Skill bei ca 50 Prozent. Dieses Kriterium ist unserer Meinung nach falsch umgesetzt. Man sollte ein Team in zwei Level unterteilen und diese dann trotzdem auf einem bewerten? Wir hätten uns für eine allgemeinere Variante entschieden. Es sollte möglich sein, die Arbeitsfähigkeit aller Mitarbeiter, ohne sie in bessere und schlechtere Gruppen zu unterteilen, zu beurteilen. In der Fallstudie sind viele Dinge erwähnt, welche essenziell für das Endprodukt sind. Die meisten können jedoch ein wenig angepasst werden, die Grundstruktur bleibt jedoch meistens gleich. Das letzte Kriterium umfasst einen zu grossen Bereich. Man hätte dies in zwei kleiner unterteilen können. Unsere Vorschläge wären, ein Kriterium welches sich um die Motivation/Hierarchie der Firma kümmert und ein Kriterium, welches sich auf Projekte bezieht. Zum Beispiel wie ausführlich gewisse Dinge gestaltet werden sollten. Bei dem fünften und letzten Kriterium haben wir das Level auch in die Mitte gesetzt. Da eine angemessene Dokumentation vorhanden sein muss und man im Team eine gewisse Hierarchie sehen kann. Der Grossteil der Kriterien liegt in der Mitte bis eher höher, was darauf hindeutet, ein agiles Software-Prozessmodell zu verwenden. Dieses muss jedoch noch erweitert werden, da vor allem das Size Kriterium sehr niedrig ausfällt.

Daraus schliessen wir, das Scrum das beste Software-Prozessmodell für dieses Projekt ist. Da der Kunde vor allem zu Beginn, bis ein erstes MMP (minimal marketable product) steht, sehr involviert werden will und somit das Team nicht alles selbst entscheiden muss, eignet sich dieses Modell am besten. Der Projekt Manager, welcher im Team dabei ist, kann gerade die Rolle des Scrum Master übernehmen.

Bei den essentiellen Artefakten waren wir uns zu Beginn sehr unsicher, da diese Frage recht breit gestellt ist. Nach längerem diskutieren sind wir zu dem Entschluss gekommen, dass Marktanalyse, die Vision in der Fallstudie, die ersten Meetings mit dem Kunden, die Ideen welche dieser bringt, die Regeln an welche man sich halten muss sowie die Definition des Stakeholders zu den essentiellen Artefakten gehört.