|  |
| --- |
| STUDIENARBEIT  für die Prüfung zum  Bachelor of Engineering/Bachelor of Science  des Studiengangs Informatik Studienrichtung Angewandte Informatik  an der  Dualen Hochschule Baden-Württemberg Karlsruhe  von  Vorname Nachname  Abgabedatum  Matrikelnummer Matrikelnummer  Kurs Kursbezeichnung  Ausbildungsfirma Firmenname, Stadt  Betreuer [der Ausbildungsfirma] Titel Vorname Nachname  [Gutachter der Studienakademie Titel Vorname Nachname] |

Erklärung

gemäß § 5 (3) der „Studien- und Prüfungsordnung DHBW Technik“ vom 22. September 2011.

Ich habe die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet.

Ort, Datum Unterschrift

Zusammenfassung

Abstract

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung 3

Abstract 3

Inhaltsverzeichnis 4

Abbildungverzeichnis 5

Tabellenverzeichnis 5

Abkürzungsverzeichnis 5

1. Aufgabenstellung 6

2. Agile Prozesse 7

2.1 Allgemein 7

2.2 Crystal 7

2.3 Scrum 7

2.4 Kanban 7

3. Vorbereitung 8

3.1 Festlegen der Vergleichskriterien 8

3.2 Wahl des Projektes 8

4. Durchführung des Projektes 9

4.1 Tools 9

4.2 Crystal 9

4.3 Scrum 9

4.4 Kanban 9

5. Gegenüberstellung der Methoden 10

6. Fazit 11

Abbildungverzeichnis

**Es konnten keine Einträge für ein Abbildungsverzeichnis gefunden werden.**

Tabellenverzeichnis

**Es konnten keine Einträge für ein Abbildungsverzeichnis gefunden werden.**

Abkürzungsverzeichnis

# Aufgabenstellung

# Agile Prozesse

## Allgemein

## Crystal Clear

### Die Crystal Familie

Jedes Projekt ist unterschiedlich und benötigt andere Methoden, um erfolgreich abgeschlossen zu werden. Aus diesem Grund hat Alistair Cockburn, einer der Urheber des agilen Manifests, eine Methodikfamilie entworfen namens Crystal. Sie enthält viele verschiedene Methodiken für unterschiedliche Projektarten, doch alle diese Methodiken haben einen „gemeinsamen genetischen Code“ (Cockburn, 2005). Mit Hilfe des Codes können Unternehmen ein neues Familienmitglied erzeugen, welches an die Bedürfnisse ihrer Projekte angepasst ist.

Die einzelnen Methodiken der Familie werden durch Teamgröße und Kritikalität charakterisiert, welche mit Hilfe von Farbe und Härtegrad angegeben werden. Desto dunkler die Farbe ist, umso größer ist das Projektteam. So wird Crystal Clear zum Beispiel für Teams mit ein bis sechs Mitgliedern ausgeführt.

Gemeinsam verfolgen die Crystal Methodiken alle dieselben Ziele: der positive Projektausgang soll sichergestellt werden, eine effiziente Entwicklung wird angestrebt und das Team soll sich mit den Konventionen wohlfühlen (Cockburn, 2005). Darüber hinaus legte Alistair Cockburn für die Crystal Familie fest, dass der Detailierungsgrad der Dokumentation von den Projektgegebenheiten abhängt und nicht für jedes Projekt gleich sein muss. Als Ausgleich legt Crystal aber sehr viel Wert auf kurze und ergiebige Kommunikationspfade und regelmäßige Abstimmungen der Arbeitsgewohnheiten, um die Zusammenarbeit flexibel verbessern zu können.

Gute und effiziente Kommunikation ist eines der wichtigsten Prinzipien, aus diesem Grund gibt es speziell für kleine Teams ein auf osmotische (enge) Kommunikation spezialisiertes Familienmitglied namens Crystal Clear. Alistair Cockburn stellt bei der Definition der Methodik klar, dass Crystal Clear „nicht vollständig festgeschrieben“ ist, da sich auch alle Projekte unterscheiden (Cockburn, 2005). Die Methodik soll während eines Projektes Schritt für Schritt an das Projekt und das Team angepasst werden. Deshalb möchte er das Team nicht durch festgeschriebene Techniken und Methoden einengen, sondern versucht eher Empfehlungen zu geben. Alistair Cockburn schreibt, dass Crystal Clear ein „einfacher und toleranter Regelsatz sein soll, der das Projekt in sicheres Fahrwasser bringt“ (Cockburn, 2005).

### Eigenschaften

### Strategien und Techniken

### Prozesse

### Rollen und Arbeitsergebnisse

## Scrum

## Kanban

# Vorbereitung

## Festlegen der Vergleichskriterien

## Wahl des Projektes

# Durchführung des Projektes

## Tools

## Crystal

## Scrum

## Kanban

# Ergebnisse

## Gegenüberstellung der Methoden

# Fazit