# Vergleichskriterien der Agilen Prozesse untereinander

Die einzelnen Prozesse werden zu Anfang objektiv bezügliche der selbstaufgestellten Vergleichskriterien auf Basis der Recherchen verglichen um Gemeinsamkeiten und auch Unterschiede deutlich zu machen. Dies dient zum einen der Übersicht und zum anderen können vermeintliche Gemeinsamkeiten auch nach Abschluss des Projektes doch in gänzlich anderer Art umgesetzt worden sein.

Begriffserklärung

**Iterationen:** Iterationen sind Abschnitte die immer wieder nach einem gleichen Muster durchlaugen werden. In den einzelnen Iterationen werden Teile der Software innerhalb eines festgelegten Zeitraums entwickelt

**Teamgröße:** die Teamgröße beschreibt die Optimale beziehungsweise mindestens benötigte Teamgröße in einem Projekt mit der jeweiligen Entwicklungsmethode

**Rollen:** Unter Rollen versteht man die Zuweisung unterschiedlicher Aufgabenbereiche, welche in einem Projekt vorhanden sein sollen.

**Techniken:** die Techniken beschreiben die Vorgehensweise während der Entwicklung, welche Techniken zum Best Paractise gehören und welche möglich sind.

**Lieferung:** Die Lieferung beschreibt die Termine an denen Jeweils ein fertiger Softwareteil dem Kunden übergeben werden kann. Dies kann entweder nach bestimmten Iterationen oder immer zu festen Zeiten erfolgen.

**Änderung der Anforderungen:** In den Verschiedenen agilen Prozessen ist es an verschiedenen Stellen möglich die Anforderungen des Kunden zu ändern, dies kann durch unvorhergesehene Einflüsse neue Erkenntnisse oder durch wirtschaftliche Vorkommnisse unter anderem nötig sein

**Änderung der Arbeitsweise:** Eine Änderung der Arbeitsweise ist je nach Vorgehensmodell an verschiedenen Stellen möglich. Solche Änderungen sind nötig wenn festgestellt wird, dass eine bestimmte Arbeitsweise für dieses Projekt nachteilig ist

**Meetings/Kommunikation:** Die Kommunikation ist in den einzelnen Agilen Prozessen sehr unterschiedlich geregelt, ebenso die Zeiten wann eine Kommunikation untereinander stattfindet und auf welche weise.

**Dokumentation:** Unter Dokumentation wird unter anderem die Dokumentation des Fortschritts eines Projektes, sowie vorherige Planungsdokumente verstanden und in welcher weiße diese erfolgt.

**Commitment/ Definition of Done:** Ist die Festlegung wann eine User Story als erledigt markiert werden kann.

**Größe der Tasks:** Die Größe der Tasks richtet sich danach in welcher Zeitspanne ein einzelner Task abgearbeitet werden kann.

**Aufwandsschätzungen:** Für die Aufwandsschätzungen gibt es verschiedene Möglichkeiten. Zu Teil können diese einen Realen Ursprung wie die Zeit haben oder Punkte.

**Priorisieren:** Bei der Priorisierung geht es darum wer die einzelnen User Stories in einem Projekt priorisiert.

**Empirie:** Empirische Erhebung von Informationen zur Erstellung von Statistiken über den Entwicklungsprozess (z.B. Velocity, )