

Analyse der ersten Iteration

March 11, 2025

1 War der Inhalt der Stories nach dem Planning Game klar?

Der Kunde hatte Schwierigkeiten, konkrete Use-Cases zu definieren. Nach einem längeren Meeting einigten wir uns auf drei generelle Tasks:

1. Das Entwicklerteam macht sich mit den Daten und der Problemstellung von Swiss-DRG vertraut.
2. Das Team setzt sich mit LLMs im Zusammenhang mit diesen Daten auseinander.
3. Das Team analysiert die Projektstruktur.

Diese Aufgaben haben wir anschließend in kleinere Teilaufgaben unterteilt. Da wir nie konkrete Stories vom Kunden erhalten haben, war ihr Inhalt zunächst unklar.

2 War der Umfang der Stories zu groß oder zu klein?

Wie oben erwähnt, haben wir keine konkreten Stories erhalten. Die vereinbarten Tasks waren zeitlich gut zu bewältigen, sodass wir sogar Zeit für weiterführende Überlegungen hatten. Der Umfang der Aufgaben war daher eher zu klein.

3 War die Aufwandschätzung realistisch?

Die Gesamtschätzung des Aufwands erwies sich als realistisch.

4 Wurde der Aufwand für das Einarbeiten in neue Technologien realistisch eingeschätzt?

Obwohl wir anfangs Schwierigkeiten hatten, den Aufwand für das Erlernen neuer Technologien abzuschätzen, hat dies letztendlich gut funktioniert. Eine Herausforderung bleibt jedoch, dass nicht klar definiert ist, wann die Einarbeitung als abgeschlossen gilt, da man sich immer weiter vertiefen kann.

5 Wurde das Entwicklungstempo realistisch eingeschätzt?

Wir haben das Entwicklungstempo leicht unterschätzt und konnten schneller Fortschritte erzielen als erwartet.

6 Gab es Engpässe?

Anfangs erschwerte ein Engpass die gezielte Arbeit am Projekt: Das Fehlen konkreter User-Stories und die offene Natur der Problemstellung. Durch eine gewisse Einarbeitungszeit und gezielte Maßnahmen (siehe unten) konnte dieses Problem jedoch gelöst werden.

7 Kann die gruppeninterne Kommunikation verbessert werden?

Zu Beginn war die Arbeitsteilung nicht ganz klar. Eine frühzeitige und eindeutige Verteilung der Zuständigkeiten hätte den Kommunikationsaufwand reduziert.

8 War die Arbeitsbelastung aller Teammitglieder ähnlich?

Die Arbeitsbelastung war relativ gut verteilt. Die Person mit der höchsten Arbeitslast hatte weniger als doppelt so viel Arbeit wie die Person mit der geringsten.

9 Sind alle zufrieden?

Es gab keine Beschwerden über die Aufgabenverteilung oder Arbeitsbelastung, jedoch empfinden alle Teammitglieder den Aufwand für die Deliverables als zu hoch.

10 Gab es Wartezeiten oder "Leerläufe" aufgrund von Abhängigkeiten?

Anfangs ja. Wir stellten jedoch schnell fest, dass es ineffizient wäre, wenn sich das gesamte Team ausschließlich auf LLM-bezogene Aufgaben konzentriert. Um Wartezeiten und Koordinationsaufwand zu minimieren, teilten wir die Arbeit auf:

- Julian, Claude und Anjaly beschäftigten sich mit React.
- Der Rest des Teams arbeitete weiter an den LLM-Tasks.

Diese Strategie war zwar nicht explizit mit dem Kunden abgestimmt, doch da die vereinbarten Aufgaben nicht gefährdet wurden, entschieden wir uns bewusst dafür.

11 Wieviel Zeit wurde für verschiedene Tätigkeiten investiert?

Bisher lag unser Fokus vor allem auf der Einarbeitung in neue Technologien, da unsere Fragestellung sehr offen ist. Implementiert wurde bisher nur ein Prototyp für das React-Interface. Tests oder Systemadministration waren bisher nicht erforderlich.

12 Wo ist für die nächste Iteration der größte Aufwand zu erwarten?

In der nächsten Iteration wird es entscheidend sein, dass der Kunde uns konkrete Use-Cases zur Verfügung stellt. Während wir uns bisher auf allgemeine Einarbeitungsaufgaben konzentriert haben, wird der Fokus nun auf der Implementierung spezifischer User-Stories liegen.