

Aufgabenstellung 1 Taucher

Harald Beier* Susanne Peer† Patrick Prugger‡
Philipp Palatin§

25. April 2025

*2410781028@hochschule-burgenland.at

†2410781002@hochschule-burgenland.at

‡2410781029@hochschule-burgenland.at

§2310781027@hochschule-burgenland.at

Inhaltsverzeichnis

1	Aufgabenstellung 1 Taucher	3
1.1	Teilbereich Build and Code	3
1.1.1	Vorgehensmodelle	3
1.1.2	Agile Methoden und Praktiken	7
1.1.3	Extreme Programming	10
1.1.4	Zusammenfassung von Artikel Spotify Scaling	11
1.1.5	Git Features	11
1.1.6	Qualitätssteigernde Maßnahmen	12
1.2	Teilbereich DevOps	12
1.2.1	Aufgabenstellung	12
1.2.2	Mögliche Probleme in der aktuellen Organisation und Arbeitsaufteilung	13
1.2.3	Notwendige Schritte um in dieser Organisation DevOps einzuführen	13
1.2.4	Reihenfolge der Schritte	13
1.2.5	Benötigte Tools	13
1.2.6	Wesentliche Stakeholder und Argumente	13

1 Aufgabenstellung 1 Taucher

1.1 Teilbereich Build and Code

Die Agile Softwareentwicklung in der Art und Weise wie Sie heute praktiziert und rezipiert wird, basiert auf dem Manifest für Agile Softwareentwicklung, diese ist die Basis für agiles Projektmanagement und wurde 2001 als Manifesto for Agile Software Development veröffentlicht. Dieses Manifest besteht aus vier Prinzipien:

- Menschen und ihre Interaktion miteinander statt Prozesse und Werkzeuge.
- Funktionierende Produkte oder Dienstleistungen statt umfassender Dokumentation.
- Zusammenarbeit mit Kunden statt Vertragsverhandlungen.
- Reagieren auf Veränderungen statt Befolgen eines Plans. [?]

Es lässt sich also sagen, dass Agile Software Entwicklung sich aus, an Agilität ausgerichteten Methoden und agilen Prozessen zusammensetzt.

1.1.1 Vorgehensmodelle

Fragestellung: Welche bereits vorgestellten bzw. zusätzlich recherchierte Vorgehensmodelle ermöglichen ein schnelles Iterieren und somit die Möglichkeit Feedback zeitnah durch die jeweiligen Stakeholder einzubringen? Zusätzlich soll auch darauf eingegangen werden, weshalb die gewählten Vorgehensmodelle dies im Vergleich zu anderen Modellen ermöglichen.

Aufbauend auf das agile Manifest haben sich eine Vielzahl von Frameworks für das Management der agilen Prozesse entwickelt. Diese sind mit Fokus auf die Software Entwicklung entstanden, haben aber ihren Weg auch schon in andere Bereiche angetreten. Einige ausgewählte Frameworks sollen nachfolgenden kurz präsentiert werden.

Tabelle 1: Agile Prozessmanagement Frameworks der Software Entwicklung

Framework	Abkürzung
Extreme Programming	XP
Feature Driven Development	FDD
Kanban in der IT	IT-Kanban
Adaptive Software Development	ASD
Crystal Family	CF
Agile unified process	AUP
Lean software development	LSD
Large Scale Agile Frameworks	LSAF

Die Leitwerte des **XP** sind Kommunikation, Einfachheit, Feedback und Mut und sollen durch die Praktiken: Vor-Ort-Kunde, Planspiel, Metapher, einfaches Design, kleines Release, Pair Programming, Testen, Refactoring, kontinuierliche Integration, 40-Stunden-Woche, Coding Standard und kollektive Verantwortung für die Entstehung eines optimalen Produktes sorgen. Einige dieser Praktiken bzw. Methoden werden auch in anderen agilen Frameworks genutzt, im XP wird aber stark auf die Synergieeffekte zwischen den Leitwerten und Praktiken Wert gelegt. [?]

Mohammad Alshayeb und Wie Li untersuchten die spezifischen Praktiken und stellten im XP folgende Tätigkeiten als Hauptaktivitäten der Entwickler fest: Refactoring, neues Design, Beheben von Fehlern und Implementieren von Unit- sowie Funktionstests, um die Funktionstüchtigkeit des Produktes sicherzustellen. [?]

Das **FDD** hat sich aus der Coad Methode von Peter Coad entwickelt und besteht nur aus zwei Hauptphasen. Der Entdeckungsphase und der Implementierungsphase. Hauptaugenmerk wird dabei auf die Entdeckungsphase gelegt, da hier sowohl die Liste der Features erstellt wird, als auch die UML-Diagramme der spezifischen Kundendomäne. Die Mitwirkung des Kunden ist besonders wichtig, damit die Wartbarkeit und Erweiterbarkeit des Codes im weiteren Projektverlauf gewährleistet werden kann. Die verwendete Sprache sollte von sowohl von Entwickler:innen, als auch von Kundenseite verstanden werden. [?]

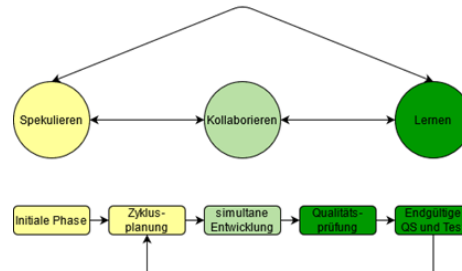
Kanban ist eine Methodik aus der Produktionsindustrie und wurde von Mary und Tom Poppenieck und später von David Anderson für die Software Entwicklung adaptiert. Im Gegensatz zu den meisten anderen agilen Frameworks gibt es keine spezifischen Arbeitsabläufe, Rollen oder zeitliche Begrenzungen des Arbeitsprozesses in Iterationen. Hauptaufgabe ist es, den Arbeitsfluss zu koordinieren und in Teilaufgaben zu unterteilen. Anderson beschreibt dazu fünf Kernprinzipien für IT-Kanban:

- Arbeitsablauf visualisieren
- Arbeit, die noch nicht abgeschlossen ist, begrenzen des Work in Progress (WIP)
- Arbeitsfluss messen und verwalten
- Richtlinien für den Arbeitsprozess definieren und explizit sichtbar machen
- Nutzung von Modellen aus der Praxis oder Theorie, um Verbesserungsmöglichkeiten im Arbeitsablauf zu erkennen.

Die Visualisierung erfolgt durch das sogenannte Kanban-Board, das sowohl die Begrenzung der Arbeitslast bzw. des Arbeitspakets, als auch die Priorisierung der Aufgabe und das Eingreifen bei Engpässen im Arbeitsfluss ermöglicht. [?, ?] In **ASD** wird der Fokus auf ein zyklisches Weiterentwicklungsmodell gelegt, das die unterschiedlichen Phasen im Lebenszyklus der Software widerspiegelt. [?]

- **Spekulieren:** ersetzt planen, um hier mehr Raum für Innovation und Ungewissheit bei komplexen Problemen zu schaffen.

Abbildung 1: ASD-Diagramm



- **Kollaborieren/Zusammenarbeiten:** Bei komplexen Software-Anwendungen und sich ändernden Anforderungen ist der Informationsfluss nur durch die Zusammenarbeit im Team schaffbar.
- **Lernen:** In dieser Phase können die technischen Parameter und Kundenwünsche regelmäßig nach den abgeschlossenen einzelnen Iterationen überprüft werden

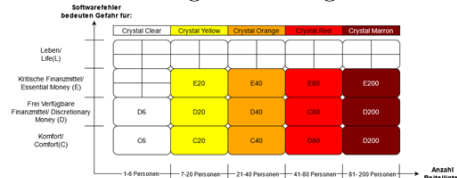
[?, ?]

Die **CF** wurde von Alistair Cockburn erstellt, um im Rahmen der Entwicklung von Software, ähnlich wie bei einem Kristall oder Edelstein, je nach Größe des Projektes unterschiedliche Methoden, Techniken und Richtlinien nutzen zu können. Die Methoden fokussieren sich dabei auf folgende Parameter [?]:

- **Menschen**
- **Interaktionen**
- **Gemeinschaft**
- **Fertigkeiten**
- **Talente und Kommunikation**

Die Methoden von Crystal werden nach Farben benannt und nach der Größe des Projektes und der Anzahl der Projektmitarbeiter*Innen eingeteilt. Auf der Y-

Abbildung 2: CS-Diagramm



Achse werden die vier Level des Gefahrenlevels definiert und auf der X-Achse die

Anzahl der Beteiligten. Hier angezeigt werden die Crystal Methoden, die noch nicht das Risikolevel Leben abdecken können. Crystal Clear sollen Projekte mit fixiertem Preis und klaren Parameter sein und sobald Projekte Gefahr für Leib und Leben beinhalten, handelt es sich dabei um Crystal Diamond und Crystal Sapphire.[?, ?]

AUP ist ein Framework bzw. Modellierungsansatz, der von Scott Ambler aus dem Rational Unified Process (RUP) mit agilen Methoden kombiniert entwickelt wurde. Ambler definiert dafür folgende Kernprinzipien [?]:

- Die meisten Menschen werden keine detaillierte Dokumentation lesen. Sie werden jedoch hin und wieder Anleitung und Schulung benötigen
- Das Projekt sollte einfach mit wenigen Seiten beschrieben werden.
- Die AUP entspricht den von der Agile Alliance beschriebenen Werten und Prinzipien.
- Das Projekt muss sich darauf konzentrieren, einen wesentlichen Wert zu liefern und nicht unnötige Funktionen.
- Die Entwickler müssen die Freiheit haben, Werkzeuge zu verwenden, die für die jeweilige Aufgabe am besten geeignet sind, und nicht, um eine Vorschrift zu erfüllen.
- AUP lässt sich über gängige HTML-Editierwerkzeuge leicht anpassen.

Es werden dann vier seriell ablaufende Phasen definiert [?, ?]:

- **Inception/Beginn:** Ziel ist es, den anfänglichen Umfang des Projekts und eine potenzielle Architektur für Ihr System festzulegen, sowie die anfängliche Projektfinanzierung und die Akzeptanz der Stakeholder zu erhalten.
- **Elaboration/Ausarbeitung:** Die Architektur des Systems wird überprüft.
- **Construction/Konstruktion:** Es soll regelmäßig und schrittweise funktionierende Software erstellt werden, welche die Anforderungen der Projektbeteiligten mit höchster Priorität erfüllt.
- **Transition/Übergabe:** Das Ziel ist die Validierung und der Einsatz ihres Systems in ihrer Produktionsumgebung

LSD hat als Vorbild das Toyota Produktionssystem und definiert sieben Prinzipien und 22 Praktiken für die Umsetzung im Rahmen der agilen Softwareentwicklung. Die sieben Prinzipien sind [?, ?]:

- Verschwendung vermeiden
- Lernen unterstützen
- So spät entscheiden wie möglich

- Verantwortung an das Team geben
- Integrität einbauen
- Das Ganze sehen

Unterschiedliche **LSAF** sind entwickelt worden, um agile Praktiken auf große Projekte und Softwareentwicklung mit weltweit verteilten Teams anzuwenden. Zu den bekanntesten Modellen zählen[?, ?]:

- **Scrum of Scrums (SoS)**
- **Scaled Agile Framework (SAFe)**
- **Large-Scale Scrum (LeSS)**
- **Disciplined Agile Delivery (DAD)**
- **Lean Scalable Agility for Engineering (LeanSAFE)**

Kieran Conboy und Noel Carroll definieren ausgehend von einer 15-jährigen Retrospektive folgende Herausforderungen bei der Implementation von Large Scale Agile Frameworks [?, ?]:

- Definieren von Konzepten
- Vergleich und Gegenüberstellung von Frameworks
- Bereitschaft und Appetit auf Veränderung
- Abgleich von Organisationsstruktur und Rahmenbedingungen
- Top-down- versus Bottom-up-Implementierung
- Überbetonung der 100 %igen Einhaltung der Regeln des Frameworks gegenüber dem Mehrwert für die Firma
- Fehlender evidenzbasierter Einsatz
- Erhaltung der Autonomie der Entwickler und Entwicklerteams
- Fehlende Abstimmung zwischen Kundenprozessen und Frameworks

1.1.2 Agile Methoden und Praktiken

Es existiert eine große Vielfalt an unterschiedlichen Methoden. Zur Vereinfachung werden diese kurz in Englisch angeführt:

ATTD: Hierbei handelt es sich um eine Methode, welche großen Wert auf die Kommunikation der Kund*Innen, Entwickler*Innen und Tester*Innen legt. Wichtig sind hierbei die Implementierung von Akzeptanztests bevor die Entwicklungsteams mit dem coden beginnen. Diese Tests sollen in der Sprache der Geschäftsdomäne geschrieben werden. Eine Anforderung bzw. User Story für

Tabelle 2: Tabellarische Auflistung agiler Methoden

Methoden	Abkürzung
Acceptance test-driven development	ATDD
Agile modeling	AM
Agile testing	AT
Backlogs	BL
Behavior-driven development	BDD
Cross-Functional Team	DST
Daily Stand-up	CFT
Domain-driven design	DDD
Iterative and incremental development	IID
Planning poker	PIP
Refactoring	RF
Retrospective	RS
Specification by example	SBE
Story-driven modeling	SDM
Timeboxing	TB
Velocity tracking	VT

welche kein Test vor Anforderungsumsetzung geschrieben wurde, ist schlecht implementiert.[?]

AM: Dies ist eine Methode für Modellierung und Dokumentation von Softwaresystemen, die auf unterschiedlichen Kernprinzipien beruht.[?]

AT: Hiermit werden die Parameter für das Testen und Testszenarien im agilen Softwareentwicklungsumfeld beschrieben. Der Fokus liegt auf der Unterstützung der Entwicklungsteams. Ein Beispiel für die Implementierung ist die Definition of Test (DoT), die die Parameter für die Testdurchführung und Strategie definiert. [?]

BL sind eine Liste von Arbeitspaketen, die geordnet sind nach Priorität und Reifegrad der einzelnen Artefakte. Die bekanntesten Varianten der Arbeitspaketformate sind User Stories oder Use Cases. Es werden Features, Problemlösungen und andere nicht technische Anforderungen dokumentiert, um ein Softwareprodukt liefern zu können.[?]

BDD ist eine agile Testtechnik, deren Ziel es ist, Software-Anforderungen als Beispielinteraktionen mit dem System zu spezifizieren, wobei eine strukturierte natürliche Sprache verwendet wird. Während die Beispiele (in der Theorie) von nicht-technischen Stakeholdern gelesen werden können, können sie auch gegen die Codebasis ausgeführt werden, um Verhaltensweisen zu identifizieren, die noch nicht korrekt implementiert sind. [?]

CFT: Hierbei handelt es sich um Teams aus unterschiedlichen Fachbereichen einer Firma. Ziel ist es, die Wissenssilos innerhalb der eigenen Organisation aufzubrechen und damit die Kundenbedürfnisse an die erste Stelle zu bringen. Innerhalb der Softwareentwicklung bedeutet dies oft, dass Frontend, Backend, Devops, Tester*Innen, Interface Designer*Innen und Personen, die für

die Geschäftslogik zuständig sind, zusammenarbeiten.[?]

DST: Dies ist eine spezifische Meeting-Art, die täglich stattfinden soll, um sich gegenseitig über den aktuellen Stand der Arbeit zu informieren. Diese Meetings sollten time-boxed (siehe weiter unten) sowie im Stehen stattfinden, um das Meeting fokussiert durchzuführen. Je nach Umsetzung gibt es dafür einen kurzen Fragenkatalog.[?]

DDD ist eine Vorgehensweise, in der versucht wird, das Domänenwissen für den Softwareentwurf korrekt abzufragen, zu erfassen und modellbasiert darzustellen. Ziel ist, die Beziehungen unterschiedlicher Domänenkonzepte zu identifizieren. DDD findet oft Anwendung beim Entwurf von Microservice-Architekturen, da es eine Schnittmenge zwischen den einzelnen funktionalen Microservices und den verschiedenen Geschäftsfeldern gibt.[?]

IID ist die Sammelbezeichnung für unterschiedliche Konzepte und Modelle für iterative und inkrementelle Vorgehensmodelle in der Softwareentwicklung. Diese verschiedenen Ansätze sind aber alle der Versuch eines Gegenmodells zum traditionellen Ansatz einer gleichzeitigen Integration aller Teilkomponenten zum Abschluss des Projektes. Durch kleine, häufige Schritte und Auslieferung von Teilsystemen, soll eine sequenzielle, dokumentengesteuerte Auslieferung in einem Durchgang vermieden werden. [?]

PIP ist Teil der Planungsmeetings für die nächste Iteration und dient der Schätzung der Zeitressourcen, die notwendig sind, um ein neues Feature zu implementieren. Die Kalkulation erfolgt zumeist in sogenannten Story Points, die in der Regel einem idealen Arbeitstag entsprechen. Zumeist werden für die Schätzung vordefinierte Werte wie die Fibonacci-Folge verwendet. [?]

RF ist der Prozess, in dem der Quellcode so umstrukturiert wird, dass die interne Codequalität und Struktur der Software verbessert wird, dabei aber das externe Verhalten, das für die Benutzer ersichtlich ist, gleichbleibt. Ziel ist es, die Wartungskosten zu verringern und die Lebensdauer der Software zu verlängern.[?]

RS sind Meetings bzw. Aktivitäten zur Erfahrungssicherung der Teammitglieder. Oft auch als Post-Mortems bezeichnet, in der die Probleme sowie Ursachen eines abgeschlossenen Projektes oder einer Softwareiteration analysiert werden. Es sollen durch diese Untersuchung sowohl die Erfolgsfaktoren als auch die Auslöser von Problemen erkannt werden.[?]

SBE ist ein Leitfaden oder eine kollaborative Methode, deren oberstes Ziel die Entwicklung von Software ist, welche die Kundenanforderungen erfüllt. Es wird hier mit Workshops gearbeitet, in denen die verschiedenen Rollen und Standpunkte vertreten sind und die gemeinsam spezifischen Szenarien der Nutzung anhand von Beispielen entwerfen. Mit Hilfe dieser Szenarien sollen folgend die automatisierten und funktionalen Tests entwickelt werden. Ziel ist es, eine Dokumentation zu erstellen, die in der Sprache der jeweiligen Fachdomäne geschrieben wurde und auch von Personen aus den Fachabteilungen, die keine Programmierer sind, gelesen werden kann.[?, ?]

Im Gegensatz zu anderen Arten der objektorientierten Modellierung wird im **SDM** die Struktur nicht durch statische Klassendiagramme und der Beziehung dieser Klassen zueinander Wert gelegt, sondern auf die Erstellung von spezi-

fischen Beispielen, die Szenarien in der Nutzung abbilden. Zudem sollen die daraus entstehenden Objektdiagramme sich im Laufe des Szenarios und der Ausführung der Software weiterentwickeln.[?]

TB ist die Definition eines Zeitrahmens oder einer Zeitphase, die innerhalb der Projektplanung für gewisse Vorgänge genutzt werden darf. Es wird hier ein Zeitbudget für die jeweiligen Aufgaben erstellt. Insbesondere im Scrum und der agilen Softwareentwicklung wird Timeboxing für einzelne Vorgänge wie Meetings und Iterationszyklen verwendet. [?]

VT ist die Messung und Darstellung der Team Performanz. Zwei für die Darstellung verwendete Methoden sind Burn-Down und Burn-Up Charts.[?]

Bei diesen verschiedenen Praktiken ist ersichtlich, dass einige bereits die Produktivität (z.B. IID, VT, PIP, BL), Ergebnisorientierung (z.B.: RF, TB) sowie die Weiterentwicklung der Teams (z.B.: RF, PP, AT, AM) innerhalb der agilen Softwareentwicklung mitgedacht bzw. angedacht haben.

1.1.3 Extreme Programming

Fragestellung: *Beschreiben Sie mindestens 3 Praktiken aus Extreme Programming im Detail und den Einfluss die diese Praktik auf die Softwareentwicklung und dem Ergebnis haben.*

Pair Programming Beim Pair Programming arbeiten zwei Entwickler gemeinsam an einem Computer. Eine Person (der Driver) schreibt den Code, während die andere Person (der Navigator) den Code überprüft, Probleme identifiziert und strategische Entscheidungen trifft. Die Rollen werden regelmäßig gewechselt.

Einfluss auf die Softwareentwicklung:

- **Verbesserte Codequalität:** Durch kontinuierliches Review werden Fehler früher erkannt und behoben.
- **Wissenstransfer:** Entwickler lernen voneinander, was zu einer breiteren Verteilung von Wissen im Team führt.
- **Bessere Lösungsansätze:** Durch die Kombination verschiedener Perspektiven entstehen oft kreativere und effizientere Lösungen.
- **Reduzierte technische Schulden:** Die kontinuierliche Überprüfung verhindert Abkürzungen und schlechte Praktiken.

Continuous Integration (CI) Bei der Continuous Integration werden Codeänderungen mehrmals täglich in ein gemeinsames Repository integriert. Nach jeder Integration werden automatisierte Tests durchgeführt, um sicherzustellen, dass die Änderungen keine Fehler verursachen.

Einfluss auf die Softwareentwicklung:

- **Frühe Fehlererkennung:** Probleme werden unmittelbar nach ihrer Entstehung identifiziert, was die Behebungskosten drastisch reduziert.
- **Reduzierte Integrationszeit:** Durch häufige kleine Integrationen werden große, problematische Merges vermieden.
- **Höhere Softwarestabilität:** Die Software bleibt kontinuierlich in einem funktionsfähigen Zustand.
- **Schnelleres Feedback:** Entwickler erhalten unmittelbare Rückmeldung zu ihren Änderungen.

Test-Driven Development (TDD) Bei TDD werden Tests geschrieben, bevor der eigentliche Code implementiert wird. Der Entwicklungsprozess folgt einem Red-Green-Refactor-Zyklus: Zuerst wird ein fehlschlagender Test geschrieben (Red), dann wird gerade genug Code implementiert, um den Test zu bestehen (Green), und schließlich wird der Code verbessert, ohne seine Funktionalität zu ändern (Refactor).

Einfluss auf die Softwareentwicklung:

- **Klarere Anforderungen:** Das Schreiben von Tests zwingt Entwickler, die Anforderungen genau zu verstehen.
- **Besseres Design:** TDD fördert modularen, entkoppelten Code, der leichter zu testen ist.
- **Umfassende Testabdeckung:** Jede Funktionalität wird durch Tests abgedeckt, was zu robusterer Software führt.
- **Dokumentation durch Tests:** Tests dienen als lebende Dokumentation, die zeigt, wie der Code verwendet werden soll.
- **Sicherheit bei Refactoring:** Entwickler können Code mit Vertrauen umgestalten, da Tests Regressionen aufdecken.

1.1.4 Zusammenfassung von Artikel Spotify Scaling

Aufgabenstellung: Lesen Sie den Artikel <https://blog.crisp.se/wp-content/uploads/2012/11/SpotifyScaling.pdf>. Diese Informationen fassen Sie bitte in 1 bis maximal 2 Seiten zusammen

1.1.5 Git Features

Fragestellung: Beschreiben Sie Git im Detail sowie mindestens 2 Features im Detail.

Was ist Git? Git ist ein verteiltes Versionskontrollsystem, das 2005 von Linus Torvalds entwickelt wurde. Es ermöglicht die Verwaltung von Änderungen an Dateien und Projekten, wobei jeder Entwickler eine vollständige Kopie des Projekts und seiner Historie auf seinem lokalen System hat. Git ist besonders für seine Geschwindigkeit, Datenintegrität und Unterstützung für nicht-lineare, verteilte Workflows bekannt. [?]

Feature 1: Branching und Merging Git bietet ein leistungsfähiges Branching-System, das es ermöglicht, parallele Entwicklungslinien zu erstellen und zu verwalten. Branches sind leichtgewichtige Zeiger auf einen bestimmten Commit. Entwickler können schnell neue Branches erstellen, zwischen ihnen wechseln und sie zusammenführen. Dies ermöglicht:

- Isolierte Entwicklung neuer Features
- Experimentieren ohne Risiko für den Hauptcode
- Parallele Arbeit an verschiedenen Aspekten des Projekts
- Einfaches Zusammenführen von Änderungen durch Merging

Feature 2: Distributed Version Control Git ist ein vollständig verteiltes System, was bedeutet, dass jeder Entwickler eine vollständige Kopie des Repositories besitzt. Dies bietet mehrere Vorteile:

- Offline-Arbeit ist möglich
- Schnelle Operationen durch lokale Ausführung
- Redundanz und Backup durch multiple Kopien
- Flexible Workflow-Möglichkeiten
- Keine zentrale Schwachstelle

1.1.6 Qualitätssteigernde Maßnahmen

Fragestellung: *Welche qualitätssteigernden Maßnahmen kennen Sie? Beschreiben Sie 2 beliebige im Detail.*

1.2 Teilbereich DevOps

1.2.1 Aufgabenstellung

Das Unternehmen ABC Ad Tech stellt eine SaaS-Lösung für Kunden bereit mit denen ihre Werbekampagnen verwaltet werden können. Aktuell gibt es ein Entwicklungsteam namens Ad-Dev mit 5 Personen die gemeinsam die Lösung entwickeln. Der Source Code ist hierzu in git abgelegt. Der Output des Build-Prozesses (=Artefakt) wird auf dem Firmen-PC von einem speziellen Mitarbeiter erstellt und dann händisch auf eine Netzwerkdateifreigabe kopiert. Für die

Kunden wird die Lösung aktuell durch das Team namens Ad-Ops betrieben. Die beiden Teams arbeiten unabhängig voneinander. Das Entwicklungsteam Ad-Dev liefert alle 3 Monate eine neue Produktivversion und alle zwei Woche eine neue Testversion. Beide werden von Team Ad-Ops bei Verfügbarkeit eingespielt, d.h. es wird das Artefakt von der Netzwerkdateifreigabe herunterkopiert und dann händisch eingespielt. Die Testversion kommt immer auf eine Staging-Umgebung, welche vom Team Ad-QS getestet wird und anschließend wird das Feedback mittels einer Besprechung an die Entwicklung rückgemeldet. Auch die Produktivversion wird zuerst auf der Staging-Umgebung getestet und sobald die Freigabe seitens Ad-QS gegeben wird erfolgt die Einspielung auf das Produktivsystem durch das Team Ad-Ops. Bei Problemen und sonstigen Auffälligkeiten wird vom Team Ad-Ops aus Kontakt mit dem Entwicklungsteam Ad-Dev aufgenommen.

1.2.2 Mögliche Probleme in der aktuellen Organisation und Arbeitsaufteilung

Fragestellung: *Beschreibe kurz mögliche Probleme in der aktuellen Organisation und Arbeitsaufteilung*

1.2.3 Notwendige Schritte um in dieser Organisation DevOps einzuführen

Fragestellung: *Beschreibe die notwendigen Schritte um in dieser Organisation DevOps (bis einschließlich Continuous Delivery) einzuführen.*

1.2.4 Reihenfolge der Schritte

Fragestellung: *Welche Schritte sind in welcher Reihenfolge notwendig?*

1.2.5 Benötigte Tools

Fragestellung: *Welche Tools werden hierzu benötigt?*

1.2.6 Wesentliche Stakeholder und Argumente

Fragestellung: *Beachte das solche Änderung Schritt für Schritt eingeführt werden müssen damit diese erfolgreich sein können. Ebenso müssen die wesentlichen Stakeholder überzeugt werden. Identifiziere die wesentlichen Stakeholder und liefere ihnen Argumente, die sie davon überzeugen das die Einführung von DevOps Praktiken vorteilhaft ist.*