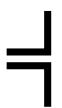
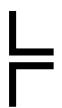
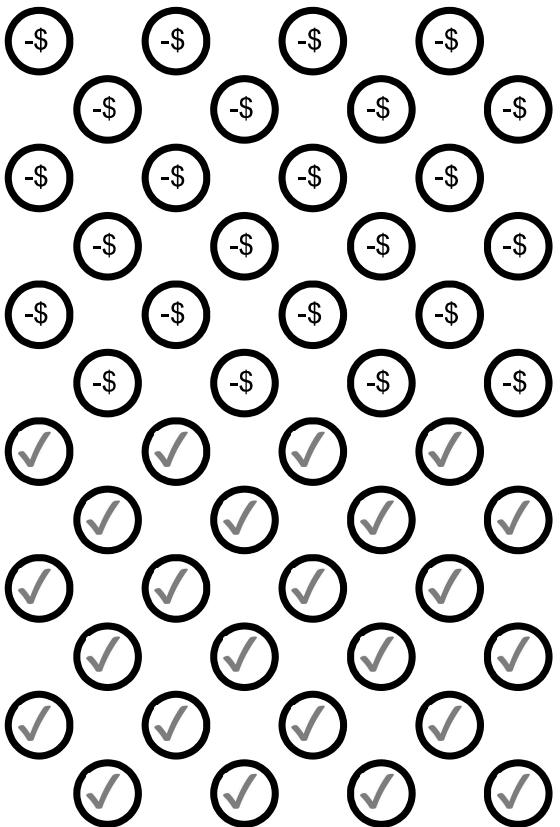
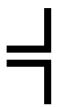
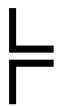
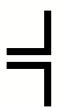
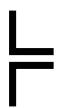
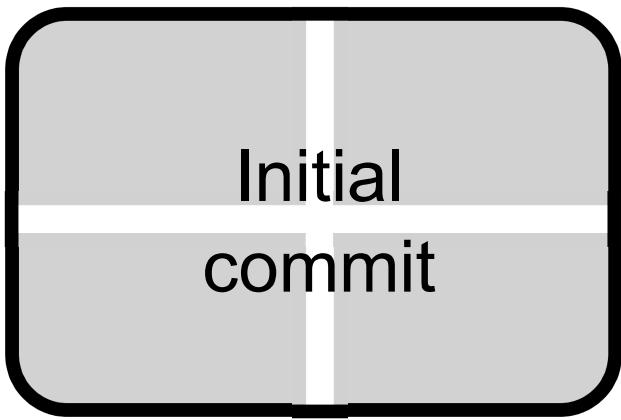
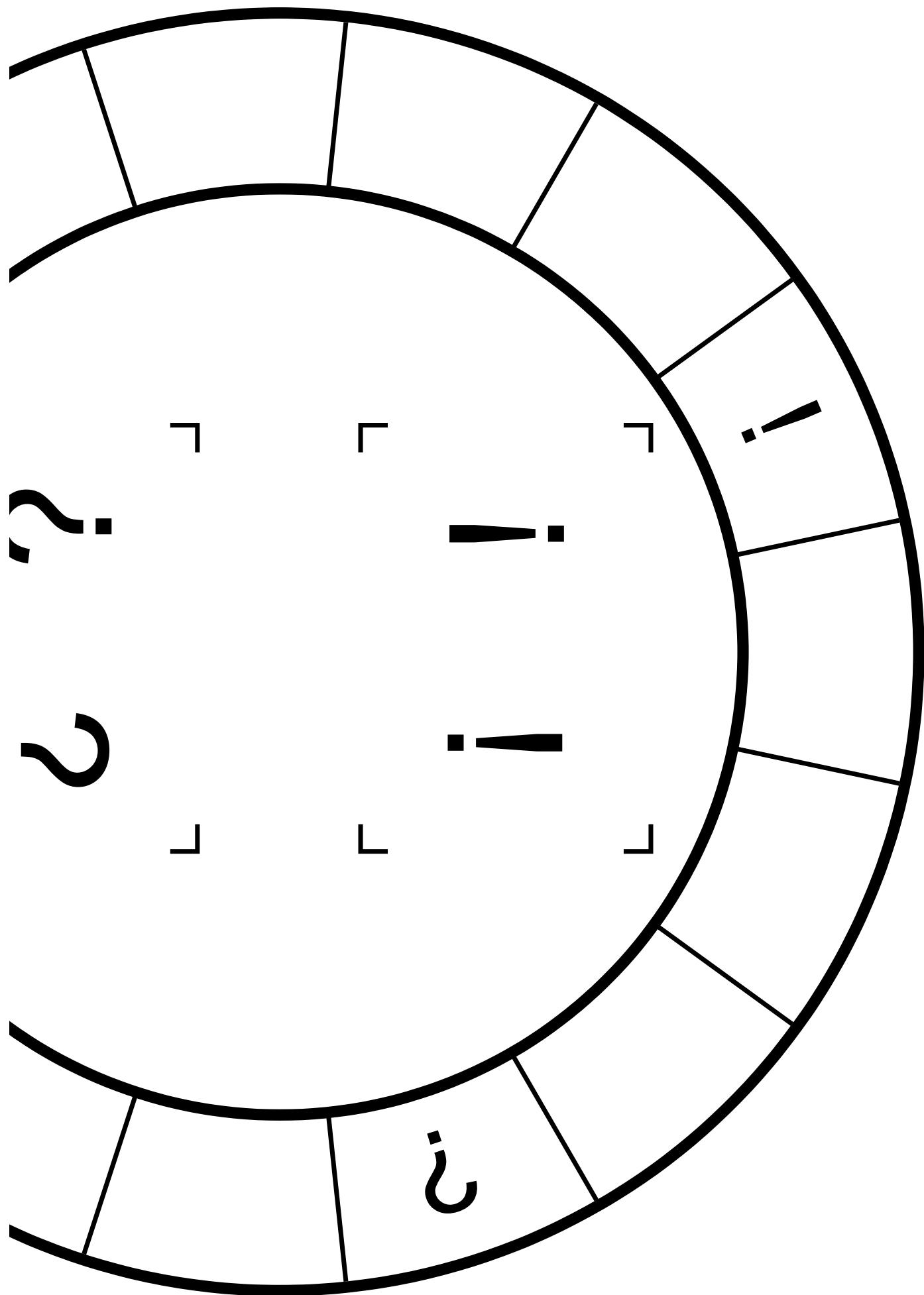
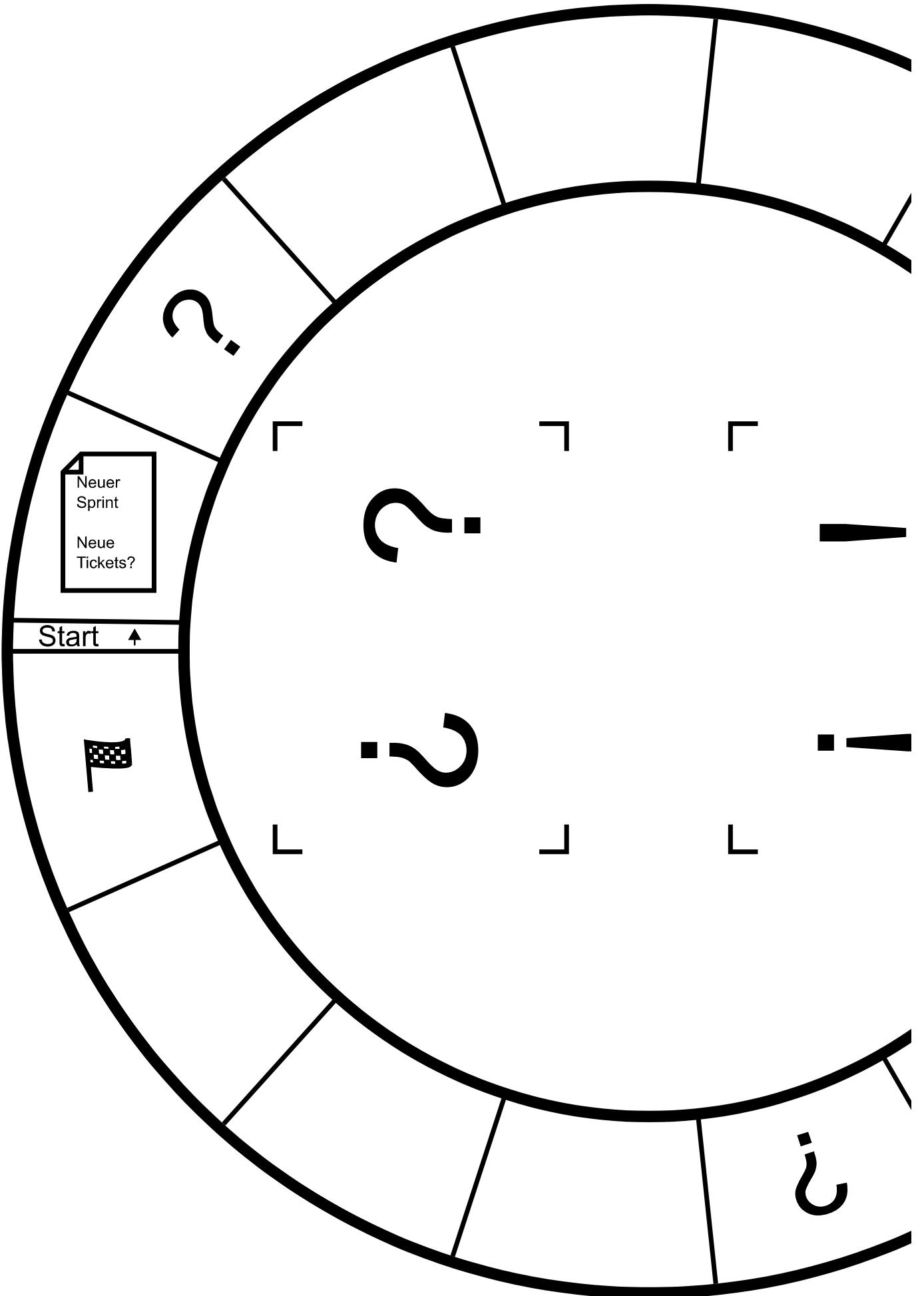
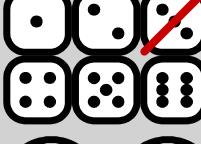
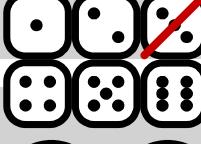


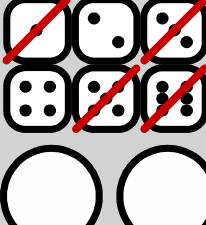
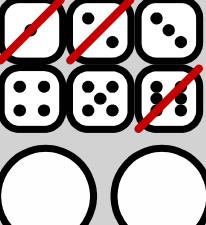
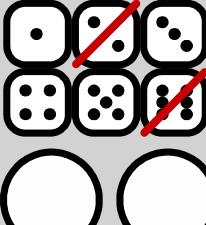
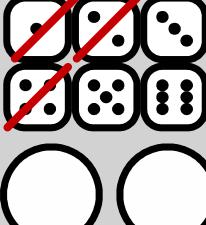
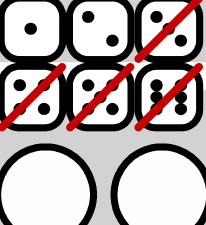
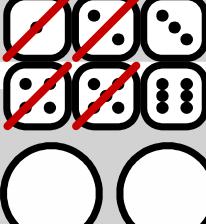
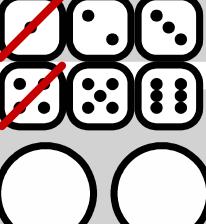
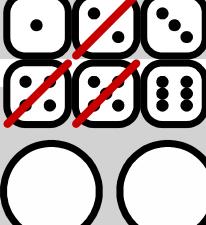
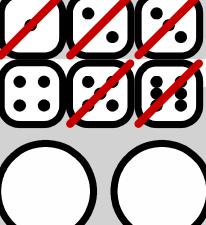
To-do







<p> Bilderkennung  14</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p>  	<p> Registrierung  21</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p>  
<p> Nutzer Profil  12</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p>  	<p> Live Chat  20</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p>  
<p> Forum  20</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p>  	<p> Navigation  21</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p>  
<p> Video Player  3</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p>  	<p> Datenbank  14</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p>  
<p> Admin  5</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p>  	<p> QR-Scanner  10</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p>  

<p> Social Login</p> <p>14</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p> 	<p> KI</p> <p>12</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p> 
<p> KPI-Dashboard</p> <p>6</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p> 	<p> Warenwirtschafts- system</p> <p>8</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p> 
<p> Content Management System</p> <p>20</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p> 	<p> API</p> <p>28</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p> 
<p> Minigames</p> <p>21</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p> 	<p> Einstellungen</p> <p>4</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p> 
<p> Verlauf</p> <p>8</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p> 	<p> Dark/Light Theme</p> <p>52</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p> 

<p>Livestream</p> <p>8</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p> <p>4</p>	<p>Personalisierter Inhalt</p> <p>4</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p>
<p>Daten Export</p> <p>39</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p> <p>4</p>	<p>Fehlermeldungen</p> <p>4</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p>
<p>Warenkorb</p> <p>20</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p> <p>8</p>	<p>Checkout Prozess</p> <p>8</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p>
<p>Marketplace</p> <p>16</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p> <p>8</p>	<p>Suchfunktion</p> <p>8</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p>
<p>Postfach</p> <p>8</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p> <p>14</p>	<p>Internationalisierung</p> <p>14</p> <p>1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich</p>



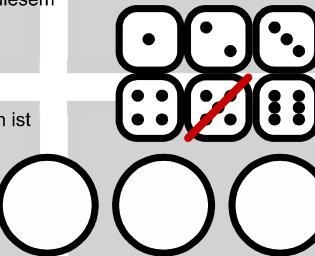
Model View Controller pattern

1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert
 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden
 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich



Adapter pattern

1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert
 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden
 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich



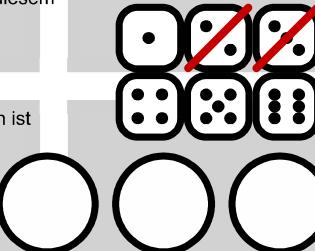
Decorator pattern

1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert
 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden
 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich



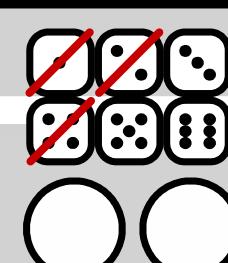
Observer pattern

1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert
 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden
 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich



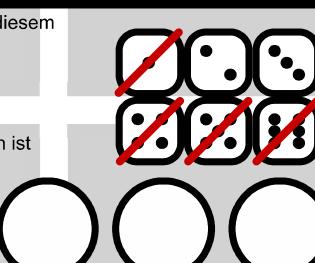
Chain of Responsibility pattern

1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert
 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden
 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich



Abstract Factory pattern

1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert
 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden
 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich



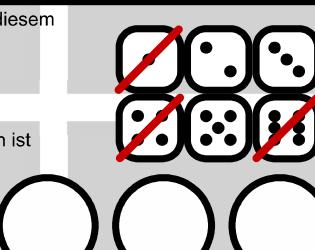
Singleton pattern

1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert
 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden
 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich



Flyweight pattern

1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert
 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden
 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich



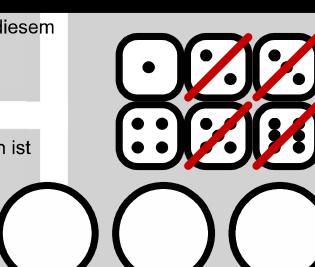
Proxy pattern

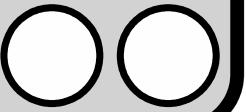
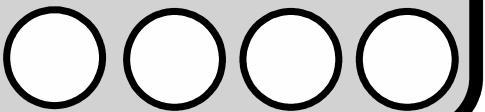
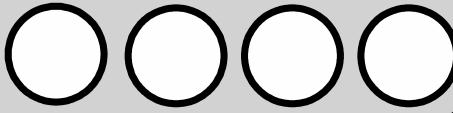
1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert
 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden
 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich



State Design pattern

1-2 (-\$): Das Aufbauen auf diesem Ticket wird leicht erschwert
 3-4 (-\$): Ein großer Teil der Entwicklung sind technische Schulden
 5-6 (-\$): Weiteres Entwickeln ist kaum bis ganz unmöglich



 Technische Schulden	1 + *
<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p> 	<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p> 
 Technische Schulden	1 + *
<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p> 	<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p> 
 Technische Schulden	2 + *
<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p> 	<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p> 
 Technische Schulden	2 + *
<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p> 	<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p> 
 Technische Schulden	2 + *
<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p> 	<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p> 

 Technische Schulden	(3) + *
<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p>	
 Technische Schulden	(3) + *
<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p>	
 Technische Schulden	(3) + *
<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p>	
 Technische Schulden	(3) + *
<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p>	
 Technische Schulden	(4) + *
<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p>	
 Technische Schulden	(4) + *
<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p>	
 Technische Schulden	(4) + *
<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p>	
 Technische Schulden	(4) + *
<p>Überbietet den Modifikator addiert mit der Anzahl aller von den technischen Schulden abhängigen Tickets. Hiermit wird ein Teil der technischen Schulden zurückgezahlt und dessen Ursache beseitigt.</p>	



Verteilte Teams

Das neuste Ticket ist von einem externen Team abhängig, welches die Deadline nicht einhalten kann. Das Release und die Arbeit an dem Ticket muss erst einmal verschoben werden.

Scheibe das erste Ticket der To-do Liste ans Ende!



Datenbank Schulden

Die Datenbankstruktur, für welche sich zu Beginn entschieden wurde, erweist sich mittlerweile als nicht passend. Queries werden immer länger, komplizierter und erhöhen die Arbeitsdauer und Komplexität

Eine Instanz technischer Schulden auf das Ticket über dem 'Initial commit'!



Production-Probleme

Es treten Bugs auf Production auf, welche in Development nicht nachgestellt werden können. Dies liegt daran, dass die Versionen der Libraries auseinandergehen.

Eine Instanz technischer Schulden auf das Ticket links neben dem 'Initial commit'!



Release Probleme

Das Releasen von Software auf Production erweist sich mit der Zeit als immer schwieriger, da der Prozess unnötig kompliziert ist.

Das nächste implementierte Ticket nimmt eine Instanz technischer Schulden auf!



Flurfunk

Durch Kommunikation mit Programmierern aus anderen Projekten kann der Ursprung einer Instanz technischer Schulden aus Erfahrungswissen ermittelt und behoben werden.

Entferne eine Instanz technischer Schulden!



Zeitlicher Druck

Um das jetzige Ticket fristgerecht abzugeben, muss eine Abkürzung genommen werden. Es wird also eine Schmalspurlösung implementiert.

Nehme eine Instanz technischer Schulden auf einen beliebigen Würfel auf dem ersten Ticket in der To-do Liste auf!



Zeitlicher Druck

Um das jetzige Ticket fristgerecht abzugeben, muss eine Abkürzung genommen werden. Es wird also eine Schmalspurlösung implementiert.

Nehme eine Instanz technischer Schulden auf einen beliebigen Würfel auf dem ersten Ticket in der To-do Liste auf!



Zeitlicher Druck

Um das jetzige Ticket fristgerecht abzugeben, muss eine Abkürzung genommen werden. Es wird also eine Schmalspurlösung implementiert.

Nehme eine Instanz technischer Schulden auf einen beliebigen Würfel auf dem ersten Ticket in der To-do Liste auf!



Zeitlicher Druck

Um das jetzige Ticket fristgerecht abzugeben, muss eine Abkürzung genommen werden. Es wird also eine Schmalspurlösung implementiert.

Nehme eine Instanz technischer Schulden auf einen beliebigen Würfel auf dem ersten Ticket in der To-do Liste auf!



Zeitlicher Druck

Um das jetzige Ticket fristgerecht abzugeben, muss eine Abkürzung genommen werden. Es wird also eine Schmalspurlösung implementiert.

Nehme eine Instanz technischer Schulden auf einen beliebigen Würfel auf dem ersten Ticket in der To-do Liste auf!



Veraltete Technologie

Die Technologie, für welche sich zu Beginn entschieden wurde, ist mittlerweile in die Jahre gekommen. Das Implementieren von neuen Features dauert immer länger.

Alle Tickets, die an den 'Initial commit' angrenzen bekommen eine Instanz technischer Schulden!



Over Engineering

Durch das Implementieren von zu viel Architektur, selbst bei kleinen Problemen, ist das Projekt nur noch schwer überschaubar. Einsteiger und Junioren haben Probleme das Projekt zu verstehen.

Alle Architektur Tickets erhalten Instanz technischer Schulden!



Krankheit

Du wirst spontan krank und fällst ein paar Tage aus.

Rücke 2 Felder vor!



Outsourcing

Ein externes Team hat ein Auge auf das Projekt geworfen und ein paar Probleme identifizieren können. Ursprünge für technische Schulden konnten ermittelt und behoben werden.

Entferne eine der technischen Schulden!



Sprunghafte Features

Der Kunde hat sich gegen ein bereits implementiertes Ticket entschieden.

Entferne eins der Tickets samt technischen Schulden am Ende eines Anbindungspfades!



Schlechte Anforderungen

Schlecht dokumentierte Anforderungen führen dazu, dass eins der im Sprint liegenden Tickets falsch definiert ist und nicht gebraucht wird.

Entferne das letzte Ticket in der To-do Liste



Das will ich nicht mehr!

Der Kunde hat bei einer Demo gesehen, wie das neuste Feature aussehen wird und will es nicht mehr!

Entferne das erste Ticket in dem Backlog!



Unvorteilhafte Libraries

Einige Libraries erweisen sich im Nachhinein als nicht ganz passend auf das Problem. Es müssen eigene Änderungen und Erweiterungen für die Libraries geschrieben werden!

Eine Instanz technischer Schulden auf das Ticket rechts neben dem 'Initial commit'!



Technologie auf Vorrat

Es wurden viele Teile der Codebase eingeführt, "weil wir das mal brauchen werden" oder "weil ich gerade eh schon dabei bin". Dementsprechend gibt es viel toten Code, der das Verstehen des Codes erschwert.

Eine Instanz technischer Schulden auf das Ticket unter dem 'Initial commit'!



Wrong testing

Es wurde beim Implementieren eines älteren Tickets das falsche Verhalten getestet. Dies führt in der Zukunft zu Unerwartetem verhalten.

Eine Instanz technischer Schulden auf das Ticket, was an die Arbeitsstelle angrenzt!

<p>! Minimal investigativ Implementation</p> <p>Du kannst eine minimale investigativ Implementation erstellen, die das jetzige Ticket mit wenig Aufwand implementiert. Es besteht dabei die Chance, dass das Ticket problembehaftet (mit technischen Schulden) implementiert wird.</p> <p>Würfel 1-5: Das Ticket wird implementiert. Es kommt keine weitere technischen Schulden auf.</p> <p>Würfel 6: Das Ticket wird implementiert. Es bekommt 3 technische Schulden.</p>	<p>! Werkstudent untersucht technische Schulden</p> <p>Einen Sprint lang ist es die Aufgabe des Werkstudenten, den Ursprung der technischen Schulden und Herangehensweisen zu identifizieren.</p> <p>Alle technische Schuldentickets sind für einen Sprint um 2 erleichtert!</p>
<p>! Spaghetti Code behoben</p> <p>Ein Entwickler wird auf das angemessene Aufteilen von zu langen Klassen und Aufrufen gesetzt. Dies verringert die Komplexität des Projekts.</p> <p>Entferne eine der technischen Schulden!</p>	<p>! Die W-Fragen klären</p> <p>Das richtige Dokumentieren von technischen Schulden mittels der W-Fragen hilft Klarheit zu schaffen und es fällt leichter, technische Schulden zu beseitigen.</p> <p>Entferne eine der technischen Schulden!</p>
<p>! Why x 5</p> <p>Das wiederholte Fragen nach dem Warum (Warum haben wir dieses Problem?) hilft dabei, den Ursprung von technischen Schulden aufzudecken.</p> <p>Entferne eine der technischen Schulden!</p>	<p>! Eine andere Baustelle</p> <p>Mit guter Kommunikation kann dem Managementteam klar gemacht werden, dass technische Schulden das Projekt befallen haben und was die Auswirkungen sind. Dies kann zu einer Umpriorisierung führen.</p> <p>Verschiebe die Arbeitsstelle ("Work in Progress")!</p>
<p>! Umpriorisierung</p> <p>Team Kommunikation kann Mitgliedern bewusst machen, was für Auswirkungen und Lösungsansätze technische Schulden mit sich ziehen und dass eine Umpriorisierung nötig sein kann.</p> <p>Verschiebe die Tickets im To-do Liste nach Belieben!</p>	<p>! Gute Einbindung</p> <p>Durch gute Einbindung des Managementteams in die Probleme von Programmierern kann gut aufgeklärt werden, damit darauf reagiert werden kann.</p> <p>Stecke 1-2 Karten aus der To-do Liste wieder zurück in den Stapel und ziehe 1-2 Neue.</p>
<p>! Spezialisten einschalten</p> <p>Durch das Heranholen von Spezialisten können oft vorher unbekannte Probleme aufgedeckt werden.</p> <p>Entferne zwei der technischen Schulden!</p>	<p>! Dieses Spiel spielen</p> <p>Durch das generelle Aufklären von Teammitgliedern über technische Schulden kann eine unvorteilhafte Priorisierung und das Ausarten des Projekts verhindert werden.</p> <p>Entferne zwei der technischen Schulden!</p>