

Aufgabe 1

Studieren das Poster „Software Processes Today“ von Zühlke sowie die Fallstudie und diskutieren Sie folgende Fragen in der Gruppe:

- Welche Faktoren bestimmen hauptsächlich den Entscheid für ein einzusetzendes Software-Prozessmodell und ein Tailoring in der Fallstudie?
- Was für ein grundsätzliches Software-Prozessmodell (plangetrieben oder agil) soll für das Projekt aufgrund der Ausprägungen der Faktoren eingesetzt werden (Tendenz)?
- Was sind wichtige Artefakte, die unabhängig des gewählten Vorgehens – plangetrieben oder agil - zu Beginn des Projektes erarbeitet werden sollten?

Vorgehen

1. Studieren Sie das Poster und diskutieren Sie anschliessend gemeinsam offene Fragen dazu.
2. Bestimmen Sie gemeinsam das einzusetzende Software-Prozessmodell für das Projekt, indem Sie die Ausprägungen der Faktoren und Risiken in der Fallstudie analysieren.
3. Diskutieren Sie in der Gruppe das Tailoring des Software-Prozesses (abweichende Faktoren) und die wichtigsten Artefakte, die zu Beginn des Projektes erstellt werden sollten.

Gruppe

- Pascal Brunner (brunnpa7)
- Maximilian König (koenimax)
- Martin Ponbauer (ponbamar)
- Aurel Schwitter (schwiaur)
- Lucca Willi (willilu1)

Welche Faktoren bestimmen hauptsächlich den Entscheid für ein einzusetzendes Software-Prozessmodell und ein Tailoring in der Fallstudie?



Team Grösse (Size), Risiko (Criticality), Teamfähigkeiten (Team skills), Änderbarkeit (Change), Kultur (Culture) sind gemäss Zühlke ausschlaggebend, um zu entscheiden ob man Agil oder Plangetrieben (Wasserfallmodell) vorgeht.

Was für ein grundsätzliches Software-Prozessmodell (plangetrieben oder agil) soll für das Projekt aufgrund der Ausprägungen der Faktoren eingesetzt werden (Tendenz)?

Lever	Value	Begründung
Size	7 (+ 1 PM)	Kleines Team, gemäss Fallstudie
Criticality	Discretionary Money	Der Kunde verkauft Restposten, die keinen grossen Wert haben. Wert der verkauften Produkte klein – kleines Risiko.
Team Skills	20%/80%	Eingespieltes Team mit guten Kenntnissen
Change	~30%	Grundsätzliche Anforderungen sind bekannt aber noch nicht ganz ausformuliert und gemäss Standards niedergeschrieben.
Culture	~75%	Das Team befindet sich noch in der Start-up Phase. Die Hierarchie ist flach und die Rollen noch nicht verteilt.
Total	Agil	Laut der Auswertung befindet sich das Team immer in der oberen Hälfte der Grafiken, deshalb wird ein Agiler Prozess vorgeschlagen.

Was sind wichtige Artefakte, die unabhängig des gewählten Vorgehens – plangetrieben oder agil - zu Beginn des Projektes erarbeitet werden sollten?

- Domänenmodell
- Requirements
 - Funktional und Nichtfunktionale Anforderungen
 - Randbedingungen (Bestehende Schnittstellen)
- Use Cases
 - Use Case Diagramme
- Personas (Aktoren)
- Softwarearchitektur (Microservice / Self-Contained-System)