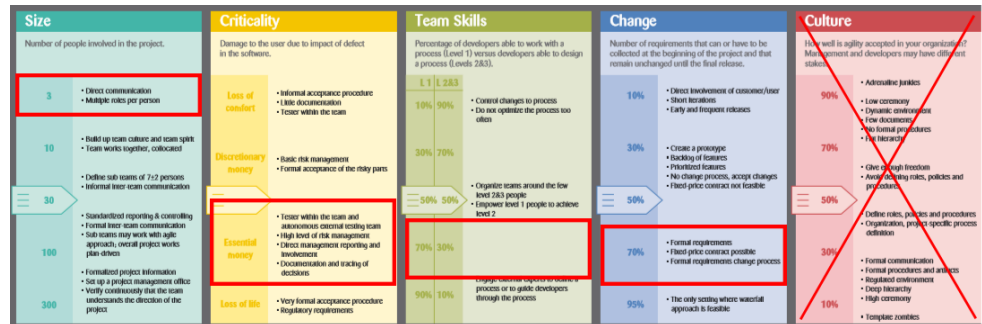


Fallstudie LE02

Faktoren laut Zühlke

→ Tendenz laut der Auswertung eher für Plan-Driven Software Development
→ V-Modell als Projekt Management Method, da RUP zu Risiko-orientiert ist und wir einen festen Abgabetermin haben.



→ Ein Nachteil des Plan-Driven Software Developments ist in diesem Fall, dass die Entwickler verschiedene Rollen übernehmen müssen, da es nicht genug Mitarbeiter gibt, welche die Planung übernehmen können. Es wäre von Vorteil, wenn das Team grösser wäre.

Begründung

- In der Fallstudie wird erwähnt, dass das Team aus 3 Personen besteht. Deshalb haben wir die Size des Teams auf 3 gesetzt.
- Die Criticality haben wir auf Essential money gesetzt, da es bei den Auktionen und Verkäufen um sehr viel Geld gehen kann.
- Die Team Skills haben wir auf 70% / 30% gesetzt, da das Team aus drei Entwicklern besteht und einem Chef Software Architekten zur Verfügung steht.
- Change haben wir auf 70% gesetzt, da wir alle benötigten Requirements erhalten haben. Allerdings können wir nach Absprache mit dem Kunden gewisse Features erst in einem zweiten Release realisieren.
- Die Culture haben wir nicht gesetzt, da wir nicht wissen wie die Entwickler und das Management zu agilem Software Development stehen.

Fine Tuning der Prozesse

Size → Adaption von Agile Software Development Kommunikationsmethodologien, ähnlich wie bei XP und Scrum, heisst also, im Team findet eine direkt Kommunikation statt und teilweise werden Teammitglieder mehrere Rollen gleichzeitig übernehmen müssen.

Artefakte

- Projektmanagement Methode wählen
- Marktanalyse durchführen
- SWOT Analyse (Strenghts, Weaknesses, Opportunities, Threats im Verhältniss zu anderen Projekten)
- Business Model Canvas → Strategische Management / Startup Template für das Dokumentieren von Business Models. Eine visuelle Chart mit Elementen die die Values des Produktes / der Firma beschreiben.
- Visionsbildung
- Zieleingrenzung