

# Stoffabgrenzung “Agile Softwareentwicklung”

BBZW, Modul 426

Patrick Bucher

25.04.2024

## Einstieg und Praktiken

1. Sie können den Aufbau und die wichtigsten Phasen des Wasserfallmodells wiedergeben.
2. Sie die Probleme bei der Arbeit mit dem Wasserfallmodell benennen.
3. Sie können den Zielkonflikt “gut, schnell, günstig: wähle zwei” visuell darstellen und Beispiele für die drei möglichen Kompromisse benennen.
4. Sie können das Konzept der Velocity erklären und wissen, warum diese steigen oder sinken kann.
5. Sie wissen, was ein *Burn Down Chart* aufzeigt.
6. Sie können den Aufbau einer User Story wiedergeben und User Stories formulieren.
7. Sie können den Zielkonflikt genau/zutreffend einer Schätzung erklären.
8. Sie wissen, was eine trivariate Schätzung ist, und welche Vorteile sie gegenüber einer exakten Schätzung hat.
9. Sie können mit den vier Quadranten basierend auf den Achsen “Kosten” und “Wert” User Stories priorisieren.
10. Sie können die sechs *INVEST*-Kriterien für eine gute User Story benennen und deren Bedeutung erklären.
11. Sie können User Stories anhand von Kosten und Wert mithilfe der Eisenhower-Matrix einordnen.
12. Sie können erklären, was eine trivariate Schätzung ist, und welche Vorteile sie gegenüber einer einfachen Schätzung bietet.
13. Sie können abgrenzen, zu welchen Zwecken Story Points hilfreich sein können und für welche Zwecke sie ungeeignet sind.
14. Sie kennen eine Möglichkeit, die Anzahl der Punkte für eine User Story mit einem Team zu schätzen.
15. Sie können Form, Frequenz, Inhalt und Ablauf eines Standup Meetings erläutern und begründen, wer daran teilnehmen sollte und wer nicht.

## Unterlagen

- Folien:
  - *Agile: Einstieg*
  - *Agile: Praktiken*
- Skript: *Clean Agile* (optional zum Nachlesen)
  - Kapitel 1: *Einführung in Agile*
  - Kapitel 2: *Gründe für Agile*
  - Kapitel 3: *Geschäftsorientierte Praktiken*
  - Kapitel 4: *Teamorientierte Praktiken*

## Scrum

1. Sie können begründen, warum die Rollen *Scrum Master* und *Product Owner* nicht von der gleichen Person ausgeübt werden sollen.
2. Sie können die Aufgaben eines Sprints den verantwortlichen Scrum-Rollen zuordnen.
3. Sie können die Aufgaben eines Sprints den verschiedenen Scrum-Events zuordnen.
4. Sie können die Zusammensetzung, die sinnvolle Grösse und die wichtigsten Eigenschaften eines Scrum-Teams wiedergeben.
5. Sie können die Rollen des Developers (Entwicklers), des Product Owners und des Scrum Masters erklären und deren jeweilige Verantwortlichkeiten benennen.
6. Sie können die drei Hauptartefakte von Scrum benennen und wissen, wie diese entstehen, und welchen Zweck diese erfüllen.
7. Sie können unterscheiden, welche Aspekte der agilen Softwareentwicklung Scrum vorgibt und welche es offen lässt.

## Unterlagen

- Skript: *Scrum Guide (2020)*