

## 0.1 Projektmanagement

Wie im vorhergehenden Kapitel «Agile Entwicklung - Automatisiertes Testen / DevOps» beschrieben, sind sämtliche gesammelten Informationen und gefällten Entscheidungen in einem Artefakt zu vermerken. Anleitungen für typische Softwareartefakte können dabei nützliche Wegleitungen sein.

## 0.2 Grobplanung

Die Grobplanung zeigt die wichtigsten Meilensteine des Projekts auf. Zudem werden die wichtigsten Aufgaben und deren zeitliche Abfolge dargestellt.

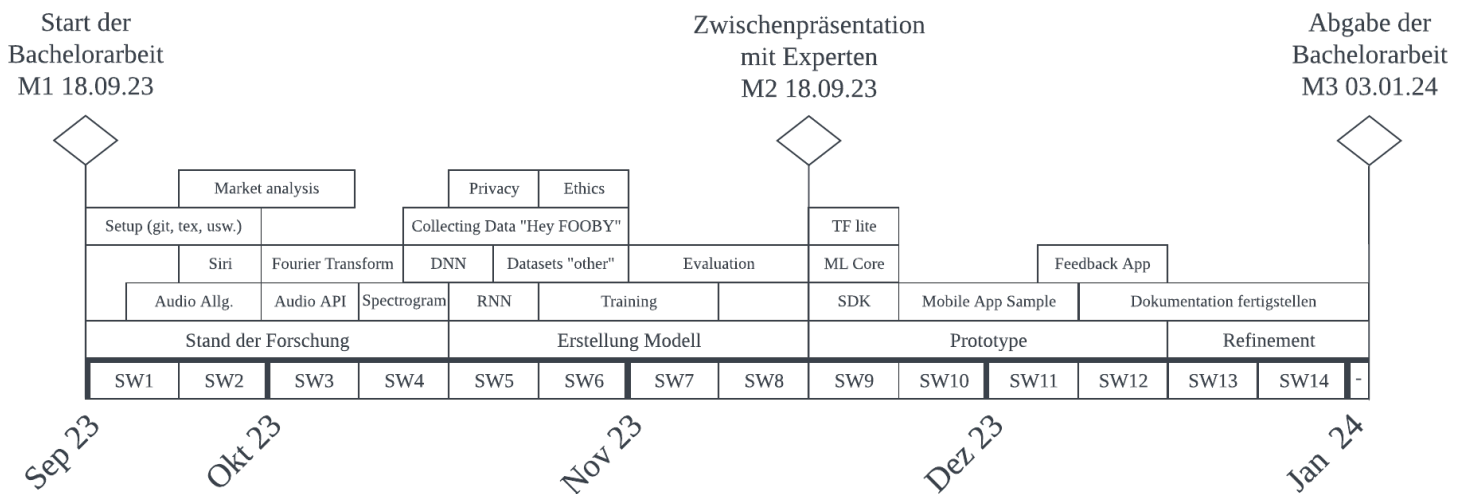


Abbildung 1: Grobplanung

### 0.2.1 Produkt Backlog

In der Vorbereitungsphase kann ein anfängliches Produkt Backlog als einfache Tabelle dargestellt werden. Ein Beispiel für eine solche Tabelle ist in Abbildung 5 dargestellt.

### 0.2.2 Risikomanagement

Risikomanagement dient dem Zweck, mögliche Probleme vorwegzunehmen. Die Verwendung von Checklisten, Brainstorming mit den Anspruchsgruppen und die von Erfahrungen aus früheren Projekten sind mögliche Strategien zur Identifikation möglicher Risiken.

Tabelle 1: Beispiel-Tabelle für Risikomanagement

Kopf 1	Kopf 2	Kopf 3
Wert 1	Wert 2	Wert 3
Wert 4	Wert 5	Wert 6

Tabelle 2: Eine einfache Tabelle



Abbildung 2: Tabelle für das anfängliche Product Backlog