

LE02 – Software Engineering Prozesse

Artefakte

Wir haben eine Fixe Anzahl von Teammitgliedern. Diese sollten auf einer Horizontalen Hierarchie miteinander integrieren. Deshalb sollte es keine Titel im Team geben. Die Anforderungen der Stakeholder sollten möglichst genau angeschaut werden. Es gibt ein definiertes Ziel, das sich nicht ändern darf. Es braucht eine Auskunftsperson, die einen Überblick über das Projekt hat.

Zählke Software-Prozessmodell

Size: In unserer Entwicklung sind die Anzahl Software-Engineers fix festgelegt.

Criticality: Da das Projekt gross und komplex ist, müssen wir mit Risiken rechnen. Es könnte zum Beispiel vorkommen, dass jemand aus dem Team nicht anwesend ist oder Termine nicht richtig eingetragen wurden.

Team Skills: Das Team sollte allgemein gut miteinander arbeiten können. Bei Konflikten sollten sie miteinander kommunizieren und eine schnelle Lösung finden.

Change: Wenn die Stakeholder etwas hinzufügen oder verändern möchten, sollte das Team bereit sein, diese Anforderungen anzunehmen und so umzusetzen.

Culture: Es ist wichtig, dass wir eine Horizontale Hierarchie haben. Dabei sollte der Fokus nicht zu stark auf die Dokumentation gesetzt werden. Die Zeremonien, welche stattfinden, sollten kurz und ausreichend gemacht werden.

SCRUM

- Es ist vorgegeben, dass eine Version des neuen Moduls entwickelt werden muss. Nach jedem Sprint erhält man deshalb Teilprodukte (optional MVP), welche man im nächsten Sprint erarbeiten kann. Das bedeutet das jeder Sprint inkrementell und iterativ ist.
- Da das Projekt gross und komplex ist, ist es gut, wenn man zu den einzelnen Teilprodukten/Inkrementen ein Feedback erhält. Dadurch spart man tendenziell viel Geld und Zeit und hat einen besseren Überblick über die Erwartungen des Kunden.
- Die Anforderungen der Kunden werden von Product Owner im Product Backlog genauer angeschaut und ordnet sie nach priorisierungsstufen. Im Sprint Planning werden dann die einzelnen User Stories vom Development Team und dem Product Owner genauer angeschaut.
- Ein Sprintgoal wird festgelegt.
- Frontend und backend sind mit der Anzahl des Teams möglich.
- Im SCRUM werden keine bestimmten Titel vorgesehen.

Ausprägungen:

Jedes Produkt enthält individuelle Ausprägungen in Form von Konfigurationen oder neuentwickelter Software.

Randbedingungen:

- Es sollten ca. 3 Software-Entwickler vorhanden sein.
- Software-Entwickler sollten schon einmal eine Online-Shop entwickelt haben.
- Software-Entwickler sollten erfahren in Webtechnologie und Java sein.
- Der Product Owner sollte die Schnittstelle zum Kunden sein. (Single Point Of Contact)
- Der Chef-Softwarearchitekt ist für die gesamtsystemarchitektur der E-Commerce-Suit zuständig.
- E-Commerce-Suit soll international vermarktet werden.
- Für die Entwicklung und Hosting wird mit Outsourcing-Partnern in anderen Ländern zusammengearbeitet.
- Eine angemessene Dokumentation sollte erstellt werden.

Risiken:

In den Anforderungen gibt es Widersprechungen, weshalb das Projekt von jedem anders interpretiert und umgesetzt werden könnte. Die Anforderungen sollten möglichst genau festgehalten werden und dürfen sich nicht widersprechen.

