

## LE02 – Software Engineering Prozesse

### Zühlke 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.

### Ausprägungen:

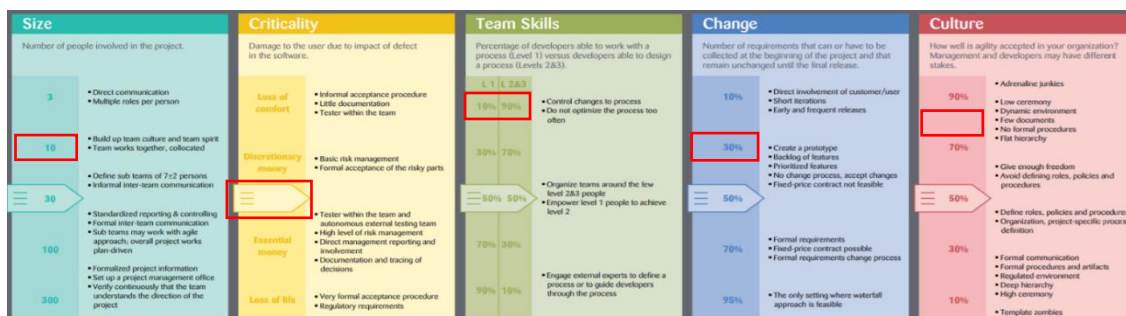
- Jedes Produkt enthält individuelle Ausprägungen in Form von Konfigurationen oder neuentwickelter Software.

### 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 gesamtarbeit 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 ungetestet werden könnte. Die Anforderungen sollten möglichst genau festgehalten werden und dürfen sich nicht widersprechen.



### 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. Dann gibt es noch die Sprint Planning wo dann die einzelnen User Stories vom Development Team und dem Produkt Owner genauer angeschaut werden. Das wird uns helfen um einen besseren Überblick zu haben.
- Wie in SCRUM ist unser Ziel, also der Sprintgoal schon definiert und wird sich auch nicht ändern.
- Es ist eine Anforderung, dass in diesem Projekt es zwei Teams geben. Ein Team soll für das Frontend und eine für das Backend zuständig sein. Das ist mit der Anzahl des Teams möglich.
- Im SCRUM werden keine bestimmten Titel vorgesehen, dass ist in grösseren Projekten einen Vorteil um Konflikte zu vermeiden.

### Artefakte

- SWOT-Analyse  
Bei SWOT geht es darum das Projekt zu analysieren. Man sucht Stärken / Schwächen, Risiken, positive / negative Seiten und Chancen. All diese Sachen sollen einen Einfluss auf die Firma haben. Die Chancen sollen für die Firma nutzbar sein. Scrum ist sehr Risk Driven also ist es klar im Vorteil, wenn man die Risiken voraus schon bespricht.
- BCG-Matrix  
BCG-Matrix ist eher ein theoretisches Konstrukt und wir für die strategischen Planung verwendet. Man nimmt die Analyse, Bewertung, Ausrichtung von strategischen Geschäftseinheiten unter die genaueste Lupe.