



Task 02

Varianten



- **Variante 1**

- Plandriiven Development

- **Vorteile**

- Klare Anforderungen
- Klare Abgrenzungen

- **Nachteile**

- Kunde ist nicht während ganzen Projektzyklen involviert

Varianten



- **Variante 2**

- Agile Development

- **Vorteile**

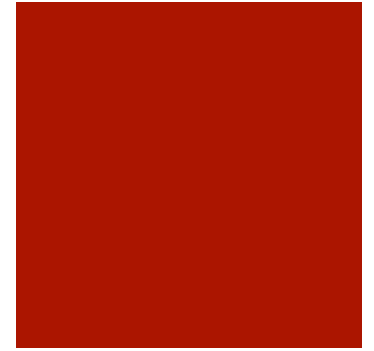
- Flexible Anforderungen
- Kunde immer involviert

- **Nachteile**

- Keine klare Abgrenzung aufgrund breiter Ausgangslage

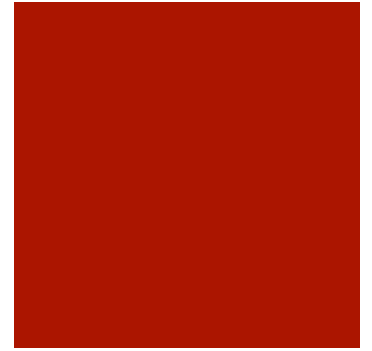
Variantenentscheid

- Anforderungen grossen Spielraum
- Neue Funktionen können entstehen
- Aktive Zusammenarbeit mit Kunden
- **Entscheid**
- Variante 2: Agile Development



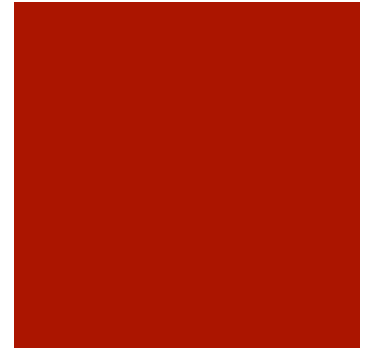
Prozessmodell

- **XP – Extreme Programming**
- Klare Ansprechperson für Kunden → Projektleitung
- Klare Rollenzuteilung pro Iteration



Prozessmodell

- **Scrum**
- Userstory
- Offen für kreativen Freiraum
- Integrierte Projektleitung
- Kurze Intervalle



Prozessmodell - Entscheid



- **Entscheid**
- Prozessmodell: Scrum
- Storyboard ➡ Sprints
- Projektleitung ➡ ScrumMaster
- Effizient für diese Ausgangslage

Grobplanung - Aktivitäten



A6: Tests,
Abnahmetests

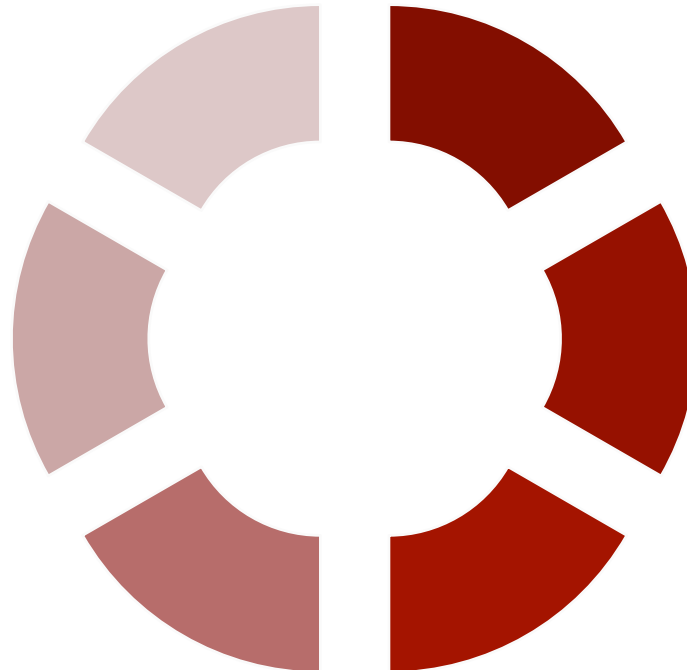
A1: Kunden
Zusammenarbeit

A5: Implementierung

A2: Prozessplanung

A4: Design

A3: Spezifikation



Grobplanung - Ziele



A6: laufende Tests
und Abnahmetests
des Kunden

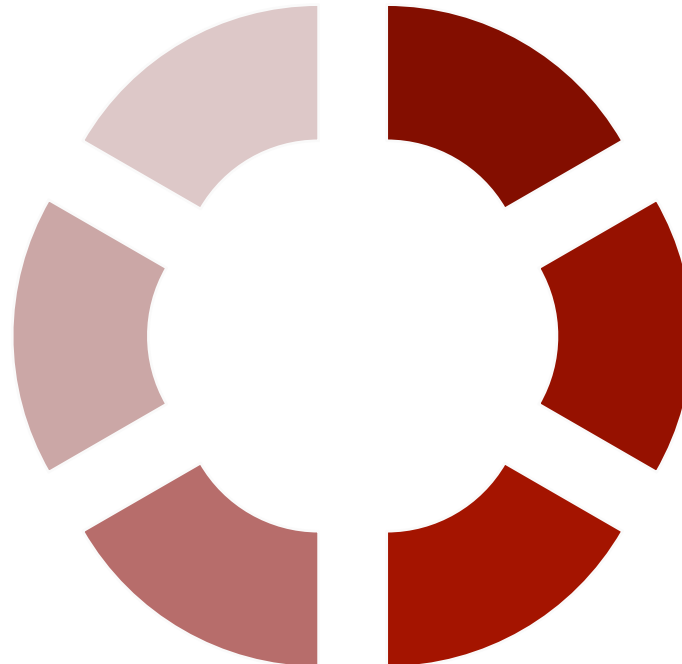
A1: Anforderungen in
Features aufteilen

A5: Entwicklung der
Features

A2:
Aufgabenaufteilung,
Zeitplanung
definieren

A4: Optimale
Architektur entwerfen

A3: Festlegen aller
Features



Grobplanung - Output



A6: Test- und
Abnahmeprotokoll

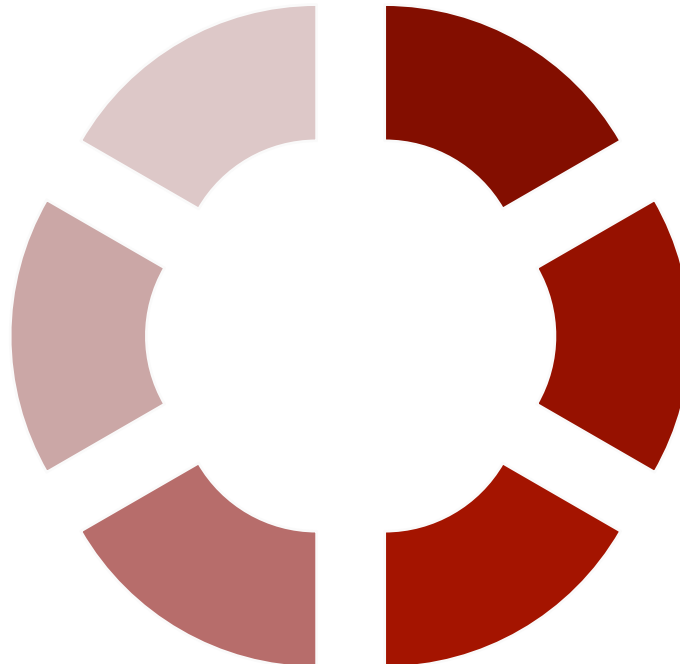
A1: Storycards

A5: Neues Feature in
Software
eingebunden

A2:
Planungsdokumente

A4: Diagramme

A3: Spezifikation



Grobplanung



- **Zusammenarbeit mit Stakeholdern**
- Zusammenarbeit mit dem Kunden ist zentral
- Aktivitäten A1, A3 und A6 - Kunde stark involviert
- Aktivitäten A1, A2 und A6 – Management wichtig