

Die Rolle des *Product Owner* im Entwicklungsprozess einer Software-Applikation für das GSI-Operating

Inhaltsverzeichnis

Die verschiedenen Rollen im Entwicklungsprozess einer Softwareapplikation	1
Die Rolle des <i>Stake Holder</i> außerhalb des <i>Product Team</i>	1
Die Rollen innerhalb des <i>Product Team</i>	2
<i>Product Backlog</i>	2
<i>Sprint</i>	3
<i>Sprint Backlog</i>	3
<i>Sprint Planning, Sprint Review</i>	3

Die verschiedenen Rollen im Entwicklungsprozess einer Softwareapplikation



Product (Team)

Der Anglizismus *Product* ist im Folgenden mit dem Wort Software-Applikation gleichzusetzen.

Die Rolle des *Stake Holder* außerhalb des *Product Team*

Als erstes widmen wir uns der Rolle der *Stake Holder*, den Personen, für die die Software-Applikation gemacht wird oder entwickelt wurde.



Betriebsleiter, Maschinen Koordinatoren, Mitglieder der FAIR Commissioning Group und Operateure sind nicht direkt Mitglieder des *Product Teams*. Sie sind sogenannte *Stakeholder* und ihre Interessen werden vom *Product Owner* im *Product Team* vertreten.

Traditionell kommt die Rolle des *Stake Holder* der Rolle des Kunden nahe. Im Kontext einer innerbetrieblichen Entwicklung kommen die Bezeichnungen *Nutzer*, *Nutznieser* oder *Anwender* dieser Rolle meistens näher. Diesen Bezeichnungen untersteht letztlich die Forderung, dass Wünsche und Anforderungen dieses Personenkreises in das zu entwickelnde Produkt im Rahmen

des rational möglichen einzufließen haben.

Die Rollen innerhalb des *Product Team*

- *Mitglied des Entwicklerteams* (z.B. aus dem Developer Pool)
- *Product Owner*

Mitglied des Entwicklerteams

Mitglied des Entwicklerteams sind Personen, die direkt an den verschiedenen Entwicklungsaktivitäten beteiligt sind. Sie führen u.a. Aktivitäten und Leistungen durch in den Bereichen:

- Software- / System-Design
- Benutzeroberflächen-Design
- Erstellung von sowohl technischer als auch Benutzer-Dokumentationen
- Programmierung
- Aufgaben der Qualitätssicherung

Product Owner

Der *Product Owner* ist eine Art Bindeglied zwischen *Stake Holdern* und *Entwicklerteam* und steht dem *Entwicklerteam* u.a. durch folgende Aktivitäten zur Seite.

1. Erkennen, Entdecken, Sammeln und Beschreiben von Anforderungen, um zusammen mit dem *Entwicklerteam*, ein gemeinsames Verständnis über die Anforderungsumsetzungen, die Probleme und deren Lösungen zu entwickeln.
2. Priorisierung der Anforderungen zur Optimierung der (zu einem bestimmten Zeitpunkt) auszuliefernden Software-Applikation. Dabei ist häufig eine Konsensfindung zusammen mit dem *Entwicklerteam* und im Zweifel mit den *Stakeholdern* notwendig.
3. Beurteilung, ob alle (bis zu einem bestimmten Zeitpunkt) eingeplanten Anforderungen zufriedenstellen abgedeckt wurden und korrekt ausgeliefert wurden. Die Ergebnisse dieser Beurteilungen werden, wenn nötig und wenn eingeplant, in die nächste Arbeitsphase des *Product Teams* mitgenommen.

Product Backlog

Da der Focus dieser Dokumentation auf den *Product Owner* gerichtet ist, fangen wir mit einem sogenannten *Artifakt* an, welches eine zentrale Rolle für die Arbeit eines *Product Owners* darstellt, dem *Product Backlog*.



Artifakt (Scrum)

Die im folgenden vorgestellte Softwareentwicklungsmethodologie ist stark an die agile Scrum Methode angelehnt. Bei Scrum ist ein *Artifakt*, ein Art Prozessdokumentation. Es gehören immer mindestens der *Product Backlog*, der *Sprint Backlog* und das *Increment* dazu.

Sprint

Sprint Backlog

Sprint Planning, Sprint Review