LU17a - Projektmethoden

	Wasserfall	**Hybrid**	**Agil**
Kurzbeschreibung	Lineares, sequenzielles Vorgehen mit festen Phasen	Klassischer Projektrahmen mit agilen Umsetzungselementen	Iteratives, inkrementelles Vorgehen mit kurzen Feedbackzyklen
Geeignet wenn …	Anforderungen stabil, Änderungen selten, starke Regulierung	Rahmenbedingungen fix, Umsetzung aber flexibel sein muss	Anforderungen unklar, Änderungen häufig, schnelle Ergebnisse nötig
Vorteile / Nachteile	+ Hohe Planbarkeit + Klare Doku // Unflexibel Spätes Feedback	+ Balance aus Kontrolle & Flexibilität - Komplexer, höherer Abstimmungsaufwand	+ Hohe Flexibilität, schnelles Nutzerfeedback - Weniger Vorhersagbarkeit
Beispiele	Wasserfallmodell, V-Modell, V-Modell XT	HERMES, Scrumfall, SAFe	Scrum, Kanban, XP, Lean
Typische Produkte	Lastenheft, Pflichtenheft, Fach-/Technikkonzept, Testplan, Abnahmeprotokoll	Projektauftrag, Grobkonzept, Backlog, Sprint-Ergebnisse, Pflichtdokumente	Product Backlog, User Stories, Sprint Backlog, Inkrement, Burndown Chart

From:
https://wiki.bzz.ch/ - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/ffit/3-jahr/java/learningunits/lu17/a?rev=1768094986

Last update: **2026/01/11 02:29**