# 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<br>✚ Klare Doku<br>- Unflexibel<br>- Spätes Feedback | + Balance aus Kontrolle & Flexibilität<br>- Komplexer, höherer Abstimmungsaufwand | + Hohe Flexibilität, schnelles Nutzerfeedback<br>- 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=1768095015**

Last update: **2026/01/11 02:30**