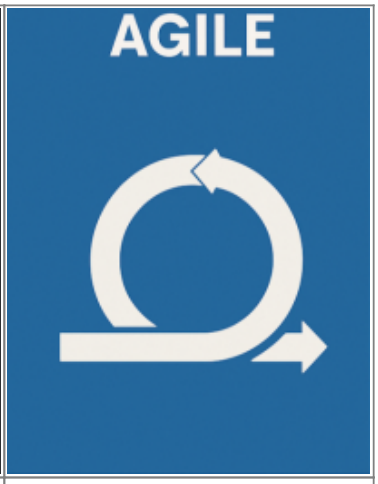
LU17a - Projektmethoden

			
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	• 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=1768096505

Last update: **2026/01/11 02:55**