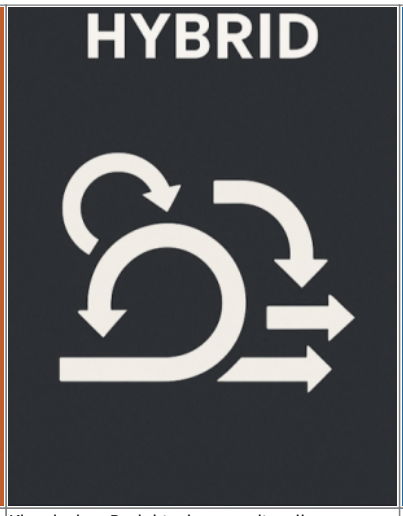
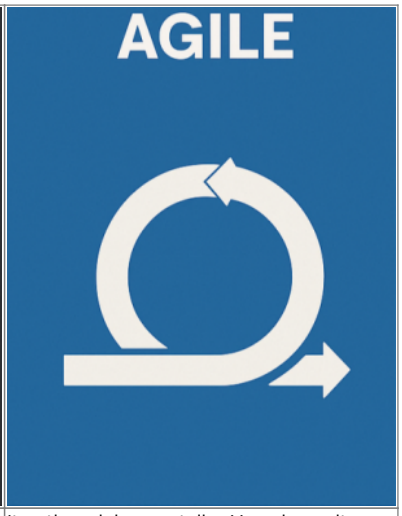
LU17a - Projektmethoden

			
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=1768096529

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