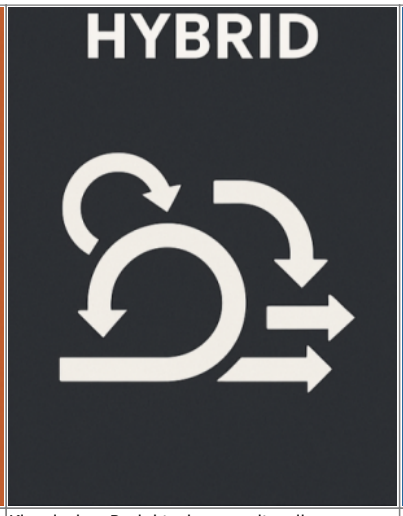
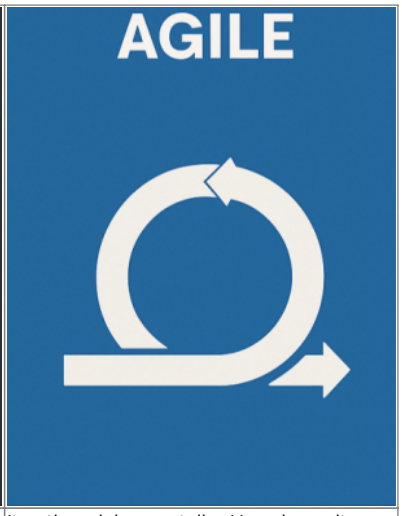
# LU17a - Projektmethoden

| |  |  |  |
|---|---|---|---|
| **Kurzbeschreibung** | Lineares, sequenzielles Vorgehen mit festen Phasen | Klassischer Projektrahmen mit agilen Umsetzungselementen | Iteratives, inkrementelles Vorgehen mit kurzen Feedbackzyklen |
| **Geeignet wenn ...** | • Anforderungen stabil<br>• Änderungen selten<br>• Starke Regulierung | • Rahmenbedingungen fix<br>• Umsetzung aber flexibel | • Anforderungen unklar<br>• Änderungen häufig<br>• 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<br>+ Schnelles Nutzerfeedback<br>- Weniger Vorhersagbarkeit |
| **Beispiele** | • Wasserfallmodell<br>• V-Modell | • HERMES<br>• Scrumfall<br>• SAFe | • Scrum<br>• Kanban<br>• XP<br>• Lean |
| **Typische Produkte** | • Lastenheft<br>• Pflichtenheft<br>• Fach-/Technikkonzept<br>• Testplan<br>• Abnahmeprotokoll | • Projektauftrag<br>• Grobkonzept<br>• Backlog<br>• Sprint-Ergebnisse<br>• Pflichtdokumente | • Product Backlog<br>• User Stories<br>• Sprint Backlog<br>• Inkrement<br>• 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=1768096846**

Last update: **2026/01/11 03:00**