

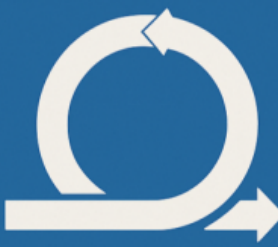


LU17a - Projektmethoden

	WATERFALL	HYBRID	AGILE
			
	© Sandeep Kumar		
Kurzbeschreibung	Lineares, sequenzielles Vorgehen mit festen Phasen	Klassischer Projektrahmen mit agilen Umsetzungselementen	Iteratives, inkrementelles Vorgehen mit kurzen Feedbackzyklen
Geeignet wenn ...	<ul style="list-style-type: none"> • Anforderungen stabil • Änderungen selten • Starke Regulierung 	<ul style="list-style-type: none"> • Rahmenbedingungen fix • Umsetzung aber flexibel 	<ul style="list-style-type: none"> • Anforderungen unklar • Änderungen häufig • Schnelle Ergebnisse nötig
Vorteile / Nachteile	<ul style="list-style-type: none"> + Hohe Planbarkeit + Klare Doku ☐ Unflexibel ☐ Spätes Feedback 	<ul style="list-style-type: none"> + Balance aus Kontrolle & Flexibilität ☐ Komplexer, höherer Abstimmungsaufwand 	<ul style="list-style-type: none"> + Hohe Flexibilität + Schnelles Nutzerfeedback ☐ Weniger Vorhersagbarkeit
Beispiele	<ul style="list-style-type: none"> • Wasserfallmodell • V-Modell 	<ul style="list-style-type: none"> • HERMES • Scrumfall • SAFe 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrum • Kanban • XP • Lean
Typische Produkte	<ul style="list-style-type: none"> • Lastenheft • Pflichtenheft • Fach-/Technikkonzept • Testplan • Abnahmeprotokoll 	<ul style="list-style-type: none"> • Projektauftrag • Grobkonzept • Backlog • Sprint-Ergebnisse • Pflichtdokumente 	<ul style="list-style-type: none"> • 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=1768098097>

Last update: **2026/01/11 03:21**

