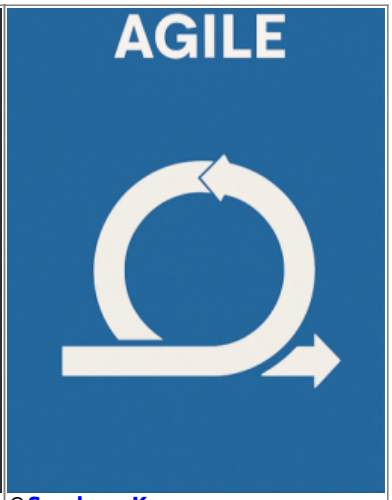
LU17a - Projektmethoden

	 ©Sandeep Kumar	 ©Sandeep Kumar	 ©Sandeep Kumar
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	• 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=1768098171

Last update: **2026/01/11 03:22**