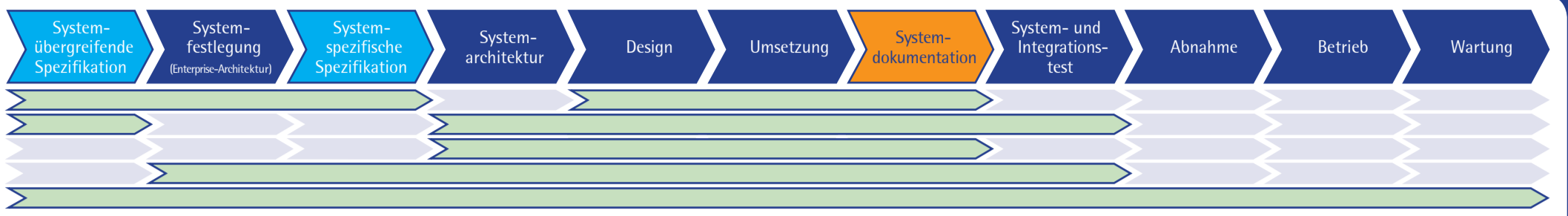


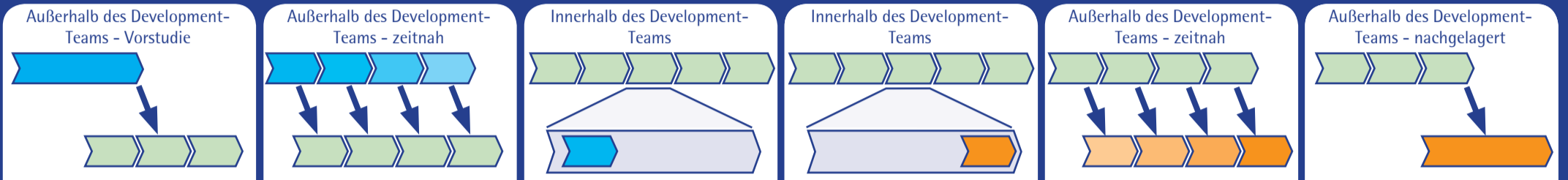
Spezifikation und Dokumentation in agilen Projekten



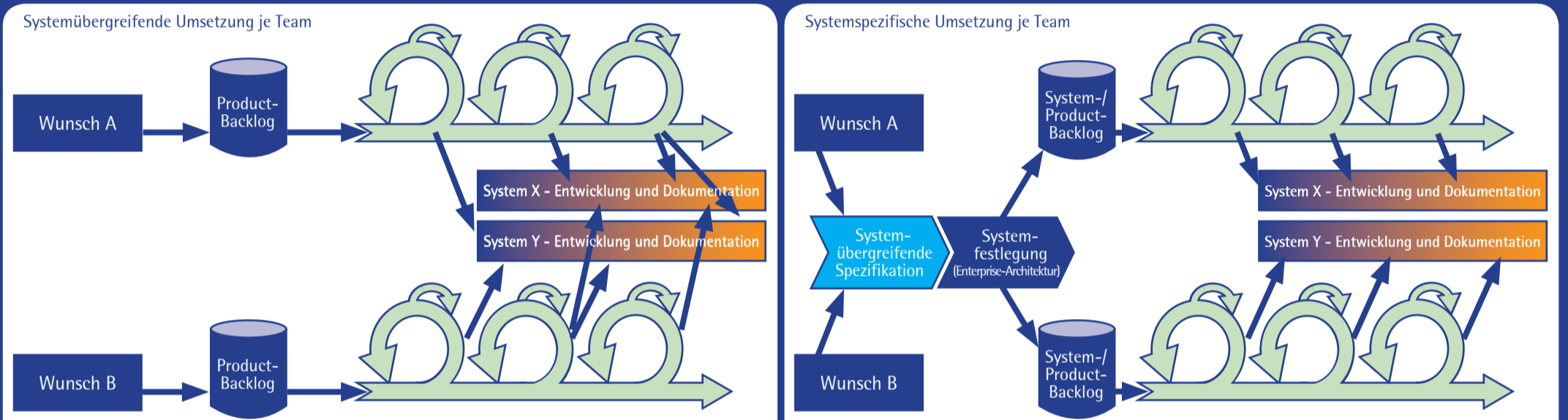
Agil ≠ Agil - welche Teile Ihres Projekts wollen Sie agil abwickeln?



Wollen Sie (vorab) spezifizieren oder (nachher) dokumentieren?



Wollen Sie Ihre Wünsche systemübergreifend oder systemspezifisch umsetzen?



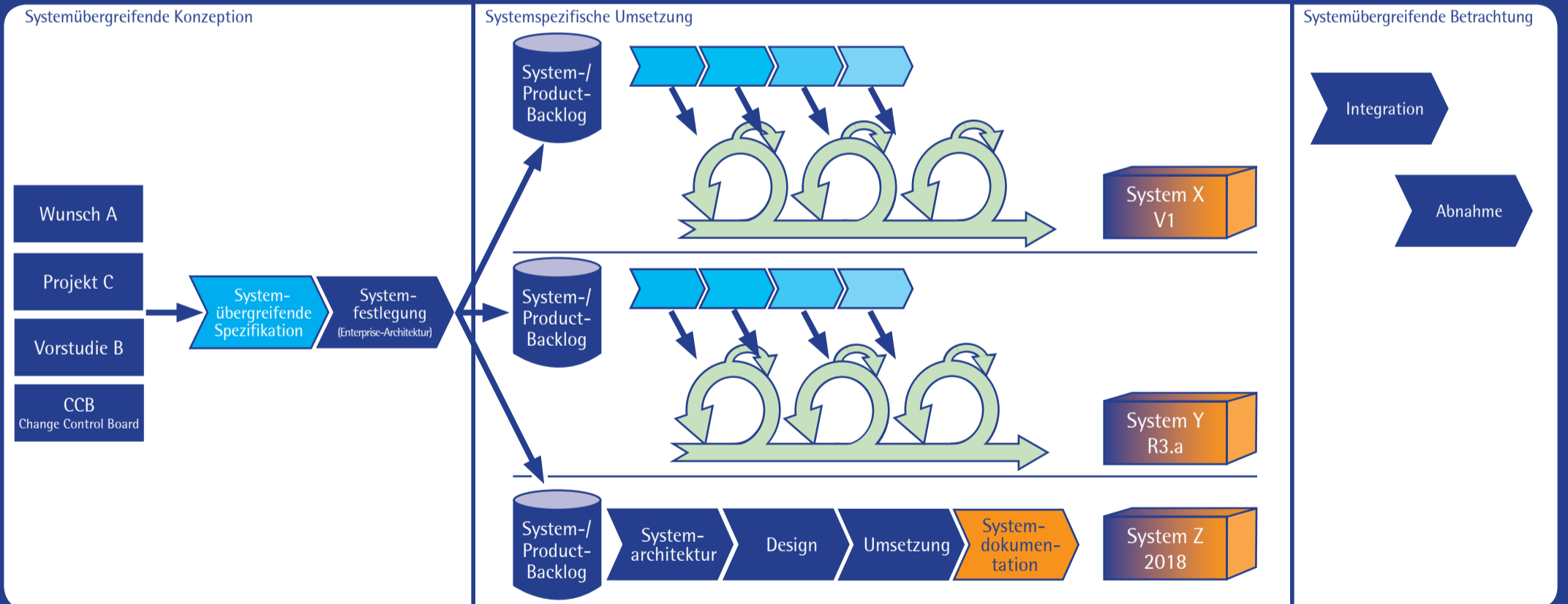
- Vorteile:**
- Ganzheitliche Betrachtung eines Auftrags/Projekts.
 - Einfache Umsetzung von Schnittstellenthemen.

- Nachteile:**
- Jedes Team muss in der Lage sein, jedes anzupassende System zu ändern.
 - Mehrere Teams passen fortlaufend/gleichzeitig ein System an.

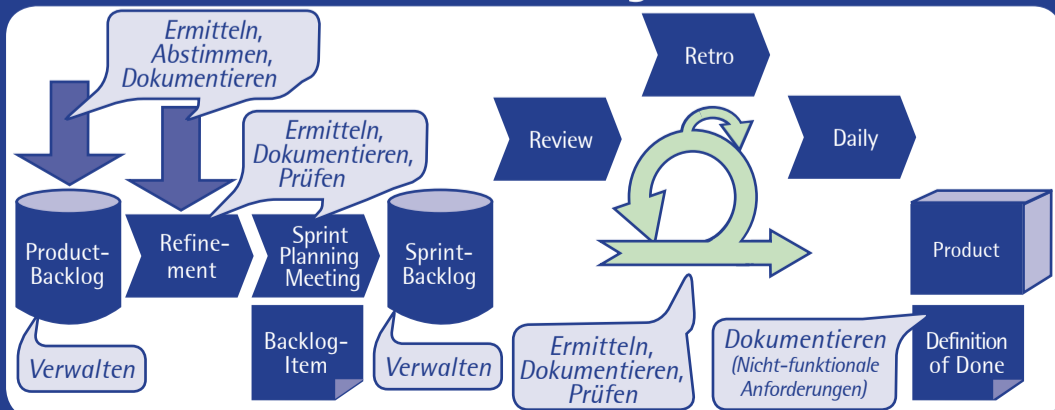
- Vorteile:**
- Leichte Koordination der Änderungen am System.
 - Einfachere Bildung von Development-Teams.
 - Leichtere strategische Enterprise-Architektur-Entwicklung möglich.

- Nachteile:**
- Wünsche müssen auf Systeme heruntergebrochen werden.
 - Schnittstellenthemen müssen teamübergreifend koordiniert werden.

Mögliches Gesamtbild für die Systementwicklung



An welchen Stellen einer agilen Entwicklung werden Methoden des RE angewendet?



Was muss spezifiziert / dokumentiert werden?

Basis für DoR (Definition of Ready) und DoD (Definition of Done)

| Disziplinen benötigen Inhalte in Qualitätsstufen 1: exemplarisch, nicht abgestimmt bis 3: vollständig und eindeutig | Knowledge Areas in Anlehnung an SWEBOK | | | | |
|---|--|---------------|---------------------|----------------|--------------------|
| | System Requirements | System Design | System Construction | System Testing | System Maintenance |
| Allgemein | | | | | |
| Ziele des Systems | 3 | 3 | - | 3 | 3 |
| Systemkontext | 1 | 3 | - | 3 | 3 |
| Stakeholderliste | 1 | - | - | - | 3 |
| Annahmen | 1 | 2 | - | - | - |
| Fachbegriffsdefinition | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Geschäftsprozesse inkl. Geschäftsregeln | 3 | - | - | - | - |
| System | | | | | |
| Informationsmodell | - | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Funktionalität | - | 2 | 3 | 3 | 3 |
| Nicht-funktionale Anforderungen | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| Abnahmekriterien | - | - | - | 3 | - |
| Schnittstellen | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| Human Machine Interface | - | 2 | 3 | 3 | 3 |
| Umgang mit Fehlerfällen | - | - | - | - | 3 |