

Agiles Software-Engineering

Prof. Dr. Gerd Beneken

Woche 02 – Kapitel 1

Die ersten Gespräche mit dem Auftraggeber



Situation am Projektanfang ...

- ***Sie wissen NIX!***
 - Technik ist eventuell unbekannt
 - Fachlichkeit ist unbekannt
 - Kunde / Menschen / Stakeholder sind unbekannt
- **Sie müssen alles erst lernen**
 - Viel Wissen und Informationen auf einmal in den ersten Terminen
 - Informationen häufig nur bedingt strukturiert
 - Wichtiges und Unwichtiges gleichzeitig
- **Sie wollen den Auftraggeber nicht nerven**
 - Fragen möglichst nur einmal stellen
 - Die „richtigen“ Informationen erfragen
 - Mitdenken, Inhalte verstehen und nachvollziehen

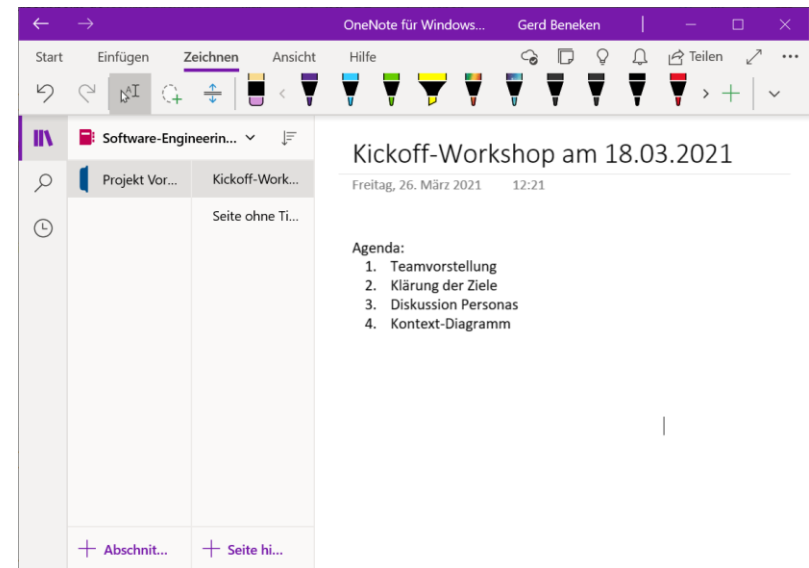
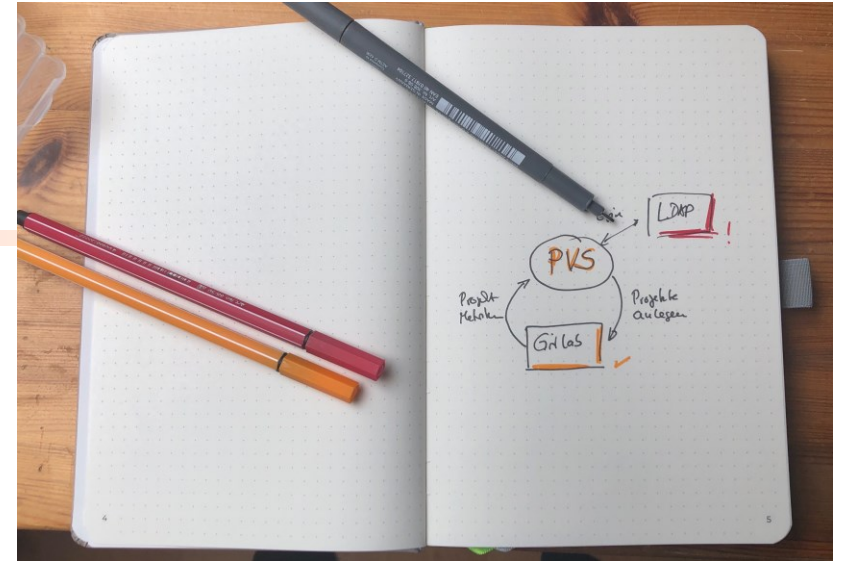
Aktives Zuhören

- Anforderungsanalyse = **Lernprozess**
- **Feedback** erforderlich, ob Sie „richtig“ gelernt haben
- Ablauf: **Aktives Zuhören**
 - Auftraggeber erklärt Ihnen einen Sachverhalt
 - Sie
 - geben den Sachverhalt in eigenen Worten wieder
 - fragen häufig nach, z.B. „Habe ich richtig verstanden, dass ...“, „Was genau ist ein ...“
 - fassen bestimmte Aussagen zusammen
 - schlussfolgern Konsequenzen aus dem Gesagten
 - machen Skizzen
 - Auftraggeber bestätigt / korrigiert
- Merke: „gedacht“ ist nicht gesagt... „gesagt“ ist nicht gehört... „gehört“ ist nicht verstanden... (Konrad Lorenz)

Kladde

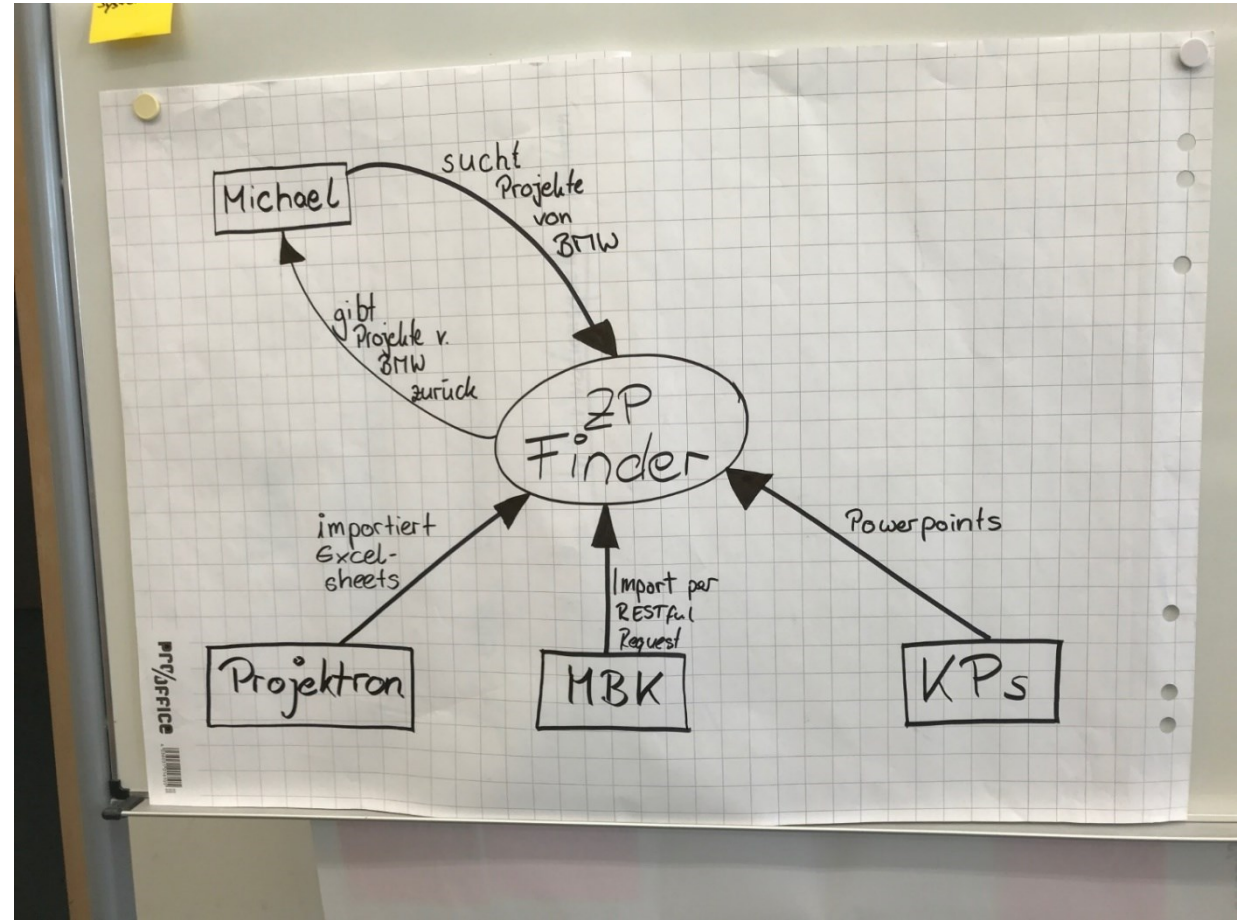
(Damit keine Information verloren geht)

- = **Zettelsammlungen vermeiden!**
 - Informationen auf Zetteln, PostIts oder Tafeln/Whiteboards gehen schnell verloren
 - Sind nicht chronologisch sortiert
- Kladde (A4) als zentrales Notizbuch
 - Ansprechpartner (!)
 - Persönliche Notizen und Skizzen bei Meetings
 - Aufgaben und Fragen
 - Chronologisch sortierte Informationen
- Alternative: Elektronische Kladde (im iPad)
 - Eventuell: Wiki oder Blog
 - OneNote oder ähnliches



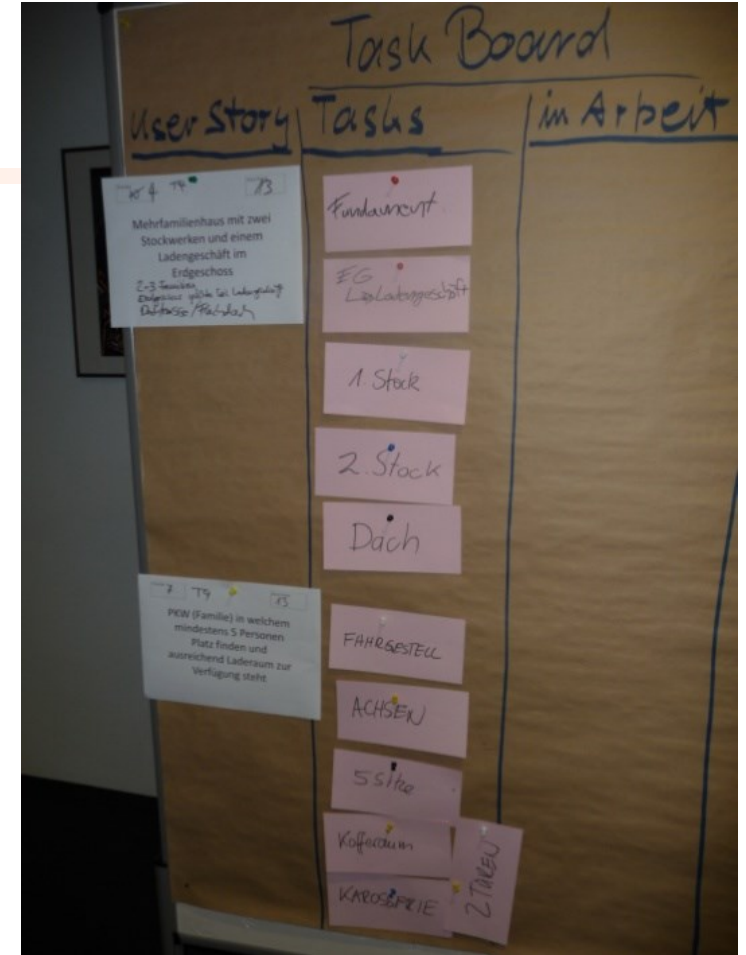
Arbeit am gemeinsamen Whiteboard

- Anforderungsanalyse = **Teamarbeit**
- Gemeinsames Verständnis, gemeinsame Sicht wichtig
- Daher möglichst zentrale Abläufe und Datenmodelle gemeinsam am Whiteboard/Flipchart/Tafel entwickeln

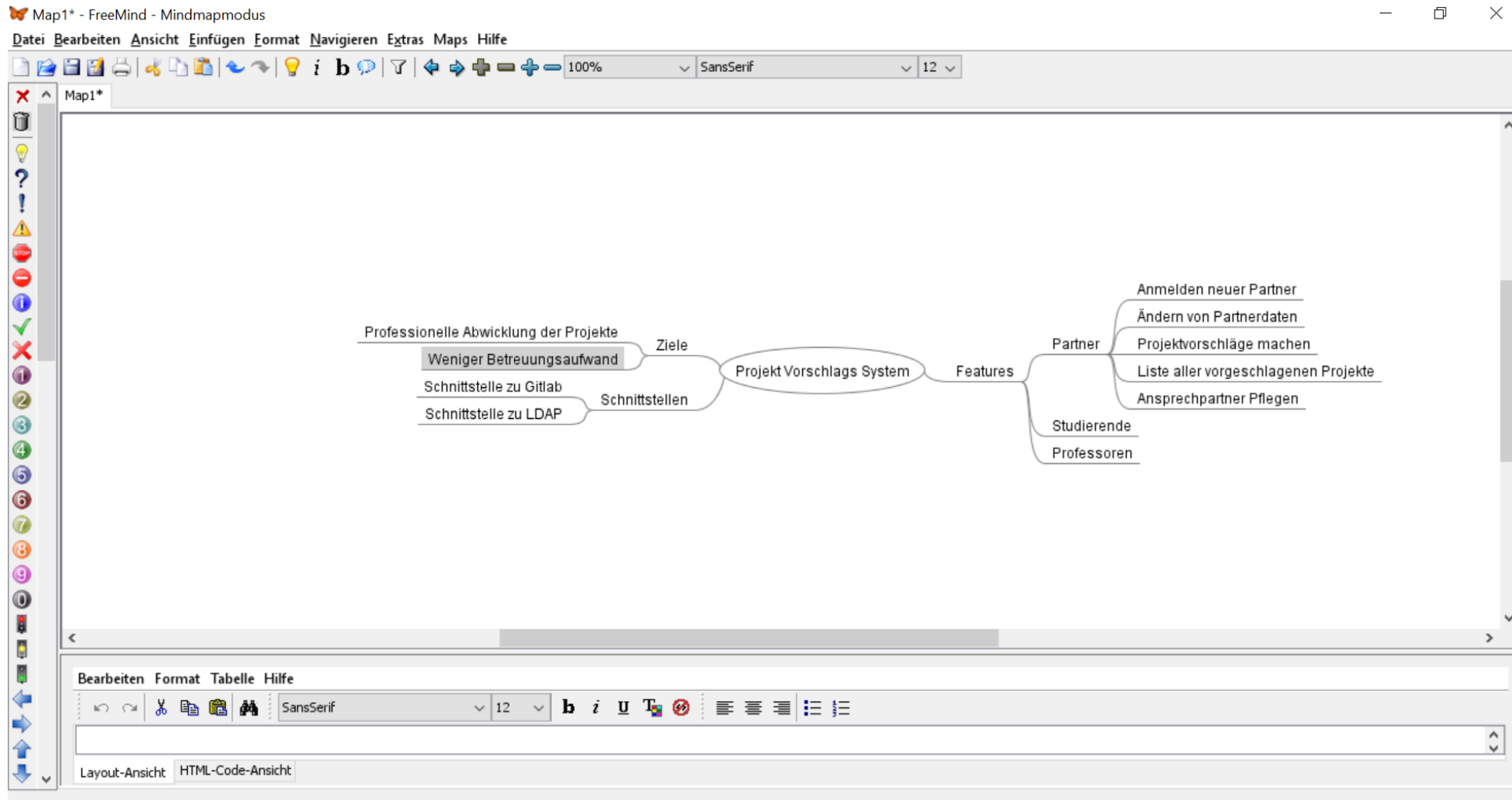


Fotoprotokolle

- Themen / Anforderungen häufig an der Tafel/ Whiteboard erarbeitet
- Ergebnisse
 - Skizzen und Schaubilder, (der Architektur, von Prozessen, der GUI)
 - Pinnwände / Metaplan-Technik
 - Flipcharts mit Einzelpunkten
- Einfachste Technik dazu: Fotos machen
 - (Fast) jedes Telefon hat eine Kamera (1-2 Megapixel reichen)
 - Fotos können in Dokumente kopiert oder als PowerPoint versendet werden
 - Foto spart in frühen Phasen viel Zeit
- Denkbar sind auch Video / Ton Aufnahmen (Vorsicht!)
- Konsolidierte Informationen irgendwann „richtig“ aufschreiben



Wissen mit Mind Maps ordnen



Arbeitsfluss: Low Tech -> High Tech

- Low-Tech Tools = Stifte und Papier / Whiteboard
 - Whiteboard, Pinnwand, Flipchart
 - Fotos, PostIt-Zettel
- High-Tech Tools = Werkzeuge der Software-Technik
 - Word / Libre-Office, Excel, ...
 - Basamiq oder andere Wireframe-Tools
 - (UML)-Modellierungswerkzeug
- Arbeitsfluss
 - Im Team Ideen / Lösungen entwickeln mit Low-Tech Tools
 - Ergebnisse dann wenn nötig in review-fähigen Zustand bringen („ins Reine Schreiben“) mit High-Tech Tools

Wichtig!

- Minimalitätsprinzip
- Das Minimalitäts-Prinzip ist ein Grundprinzip agiler Methoden. Überlegung am Anfang des Projektes daher, was genau ist der Kern des geplanten Systems. Wer soll das benutzen? Alles was nicht zum Kern gehört, muss weggelassen werden. Wichtig ist hier ein gemeinsames Verständnis, was genau der Kern ist (->Vision, Ziele)