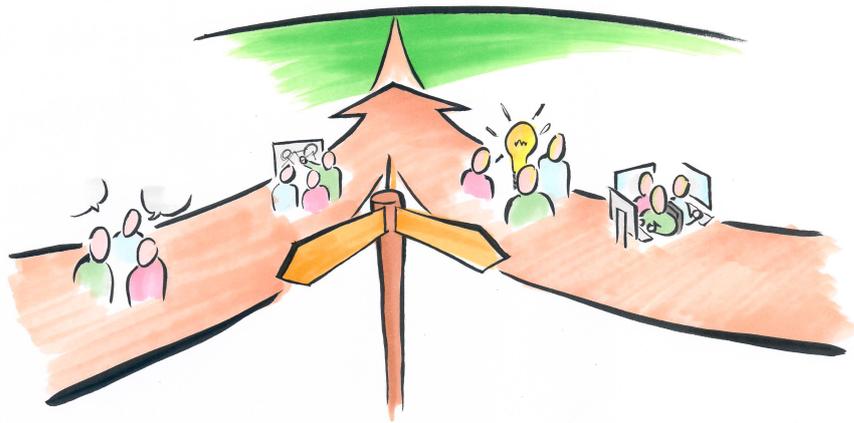


## Agiles Projektvorgehen Simplificator



Dieses Dokument ist ein integrierter Bestandteil der Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Simplificator AG, welche als Grundlage der Vertragsbeziehung zwischen dem Kunden (nachfolgend „Sie“) und Simplificator AG (nachfolgend „wir“) dient.

### 1. Einleitung

Ein agiles Projektvorgehen ist ein iterativer Prozess, welcher einen flexiblen Projektablauf ermöglicht. In aller Regel konkretisieren sich die Vorstellung und Anforderungen des Auftraggebers erst auf dem gemeinsamen Weg in zunehmendem Masse. Ein agiles Vorgehen ermöglicht es, diese Dynamik zum Vorteil des Projektes einzufangen und das Projekt laufend anzupassen, um es zu einer höheren Reife zu führen.

Ein agiles Projektvorgehen zeichnet sich dadurch aus, dass die vom IT-Dienstleister zu liefernden Arbeitsergebnisse per Iteration (sogenannten Sprints) festgelegt werden und zur Zeit der Vertragsunterzeichnung für die entsprechende Iteration noch gar nicht oder zumindest nicht vollständig spezifiziert sind. Am Beginn steht lediglich ein initiales Product Backlog, in welchem im Verlauf des Projektes die Leistungsbeschreibung und die Zielsetzungen erst kontinuierlich festgeschrieben oder auch modifiziert werden.

Wenn sich zeigt, dass der Arbeitsumfang von der initialen, respektive von der bis dato im Product Backlog festgehaltenen

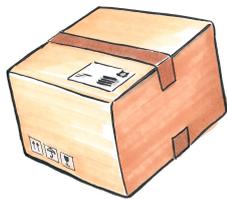
Zielsetzung abweicht, handelt das Entwicklungsteam gemeinsam mit dem Produktverantwortlichen eine Änderung des Umfangs des Product Backlogs aus (siehe dazu Ziffern 2.5 und 2.6).

Auch Beratungsleistungen wickeln wir grundsätzlich iterativ ab. Auch dabei sind Lieferrergebnisse abzugeben (z.B. Gutachten, Empfehlungen, Beschreibungen oder Spezifikationen). Auf ein Product Backlog mit vordefinierten Anforderungen kann dabei oft verzichtet werden.

Wir beschreiben in den folgenden Abschnitten die Organisation der Arbeit, die Abläufe der Arbeitsschritte und am Schluss die Rollen und Verantwortlichkeiten der Projektteilnehmenden sowie die einzelnen Meetings.

## 2. Product Backlog – Die Grundlage

Das Product Backlog ist eine von Ihnen als Kunde nach Prioritäten geordnete Liste von funktionalen Anforderungen und Erwartungen, welche Sie an das von Simplificator zu entwickelnde Produkt haben. Das Product Backlog ist die einzige Quelle von Anforderungen an das zu erstellende Produkt und führt alle seine Funktionen, Verbesserungen und Fehlerbehebungen auf.



Die Beschreibung der gewünschten Funktionalitäten im Product Backlog wird auf Arbeitspakete herunter gebrochen, welche jeweils eine Anforderung beschreiben. Das Ziel ist, dass jedes dieser Arbeitspakete für sich ausreichend granular ist, um unserem Entwicklungsteam die Entwicklung der Software zu ermöglichen. Arbeitspakete umfassen jeweils die Attribute Beschreibung, Rangfolge, Akzeptanzkriterien und Schätzungen. Akzeptanzkriterien können in Form von Testfällen beschrieben werden, die bei der Abnahme der fertiggestellten Funktionalität erfolgreich durchlaufen werden sollen.

Die Einträge im Product Backlog, die Arbeitspakete, werden von Ihnen unter Beizug unseres Entwicklungsteams laufend mit Prioritäten versehen. Für die Festlegung der Prioritäten entscheidend sind vor allen Dingen:

- Geschätzter Aufwand;
- Geschäftswert für den Kunden;
- Architektonische Notwendigkeit;
- Termintreue respektive die Einhaltung bestimmter Meilensteine;
- Terminrisiken aufgrund der technischen Komplexität oder technischen Abhängigkeiten.

### 2.1. Initialisierungsphase

Vor der eigentlichen Softwareentwicklung stehen auch bei einem agilen Projektvorgehen die Projektplanung sowie die Konzeptionierung. Darunter verstehen wir die Sammlung und die erste Analyse der Anforderungen, und falls schon möglich das Design der Grobarchitektur.

Zur Projektplanung gehört die Definition, welche Entwicklungsteams und welche Mitarbeiter das Projekt bestreiten werden. Wir definieren wie viel Kapazität und Know-How nötig sind wel-

che Entwicklungswerkzeuge genutzt werden, und welche Konventionen eingehalten werden sollen. In diesem Rahmen wird unter Umständen auch schon eine erste Version des Product Backlogs erstellt.

Wir führen die Vorplanung gemeinsam mit Ihnen üblicherweise im Rahmen eines Workshops durch. Neben Ihren Vertretern nehmen von unserer Seite jeweils der Sales Lead, der Team Lead und der designierte Projektleiter an einem solchen Workshop teil. Unsere Aufwendungen im Rahmen des Workshops stellen wir Ihnen im Normalfall nur dann in Rechnung, wenn wir das Projekt im Anschluss auch tatsächlich für Sie durchführen.



### 2.2. Führung des Product Backlogs

Das Product Backlog wird während des Projekts in einem von den Parteien bestimmten Kollaborationstool online geführt.

### 2.3. Entwicklungsbereitschaft

Um in der Sprintplanung berücksichtigt zu werden, müssen Arbeitspakete "entwicklungsbereit" sein, also in allen Aspekten derart granular beschrieben sein, dass sie im Sprint auch tatsächlich sinnvoll und zeitgerecht umgesetzt werden können.



### 2.4. Pflege des Product Backlog ("Grooming")

Arbeitspakete im Product Backlog können im Verlaufe des Projektes dynamisch angepasst, geändert, neu priorisiert oder gar gestrichen oder durch neue Arbeitspakete ersetzt werden.

Diese Aktivitäten werden als "Grooming" (Pflege) bezeichnet, wobei Ihr Produktverantwortlicher und unser Entwicklungsteam sowohl direkt über das Kollaborationstool und nach Bedarf in einem Meeting dafür sorgen, dass eine ausreichende Menge an entwicklungsreifen Arbeitspaketen vorhanden ist.

### 2.5. Änderungen am bestehenden Product Backlog

Sofern sich bestimmte Arbeitspakete nicht bereits in der Entwicklung durch uns befinden, können Sie jederzeit wie folgt Änderungen am bestehenden Product Backlog veranlassen, ohne dass sich dies auf die Kosten auswirkt:

- indem Sie ein **bestimmtes Arbeitspaket**, welches Teil eines Releases ist, durch ein anderes im Product Backlog aufgeführtes Arbeitspaket **ersetzen**, sofern das neue Arbeitspaket vom Umfang her und nach der von uns in guter Treu abgegebenen Aufwandschätzung den Umfang des ersetzten Arbeitspaketes nicht übersteigt und auch in vergleichbarer Zeit realisierbar ist.
- indem Sie ein vollständig **neues Arbeitspaket** in einen Release **einführen**, gleichzeitig aber entweder die Komplexität des Releases insgesamt reduzieren (zum Beispiel durch Zusammenlegung und Vereinfachung von bereits im Product Backlog vorhandener Arbeitspakete), den Umfang und die zeitliche Realisierbarkeit eines bestehenden Arbeitspaketes in äquivalenter Weise verringern, wie Sie neuen Umfang respektive neuen Zeitbedarf für die Realisierung einbringen, oder aber auf ein bereits verzeichnetes Arbeitspaket gänzlich verzichten.

### 2.6. Umfangmässige Änderungen des Product Backlog

Es steht Ihnen als Kunde selbstredend frei, umfangmässige Änderungen des Product Backlogs anzuregen und neue Arbeitspakete einzuführen, die im aktuellen Product Backlog nicht oder nicht mehr verzeichnet sind. Wenn aber Umfang und Komplexität nicht wie unter Ziffer 2.5 beschrieben anderweitig reduziert oder angepasst werden, so ziehen solche Änderungen auch eine Änderung der Kosteneinschätzungen und je nach dem auch des Zeitplanes für die Realisierung nach sich.

vor. Jede dieser Iterationen wird als „Sprint“ bezeichnet und basiert auf einem gemeinsam definierten Set von Arbeitspaketen aus dem Product Backlog, welche entwicklungsbereit sind (siehe Ziffer 2.3) . Jeder unmittelbar anstehende Sprint weist ein solches “Sprint Commitment” auf. Die entsprechenden Arbeitspakete werden in das “Sprint Backlog” übernommen.

### 3.2. Führung des Sprint Backlogs

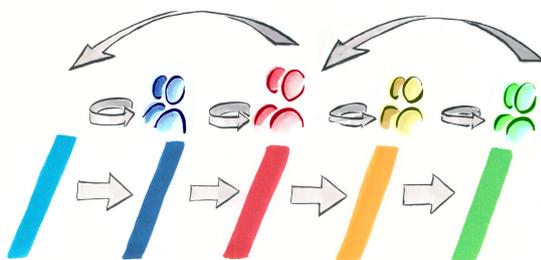
Die ständige Pflege und Aktualisierung des Sprint Backlogs wird online im Kollaborationstool von unserem Entwicklungsteam vorgenommen.

### 3.3. Das Ergebnis: Das Produktinkrement und Abnahmekriterien

Das Produktinkrement ist die Summe aus allen in einem Sprint abgearbeiteten und fertiggestellten Arbeitspaketen. Am Ende eines Sprints muss das neue Inkrement und jedes der Arbeitspakete den Status „done“ erreichen. Die Software muss sich in einem Zustand befinden, der die Auslieferung an den Kunden erlaubt, also den vordefinierten Abnahmekriterien entsprechen. Damit ist das Sprint-Ziel erreicht.



## 3. Der Sprint – Die einzelne Iteration im Überblick



### 3.1. Definition

Simplificator nimmt die Softwareentwicklung in mehreren zeitlich genau definierten und wiederholt durchgeführten Iterationen

## 4. Der Ablauf eines Sprints

### 4.1. Sprintplanung

In der Sprintplanung werden die Arbeiten für den kommenden Sprint von uns und Ihnen gemeinsam geplant und das Sprint Backlog erstellt. Das Sprintziel (siehe Ziffer 3.1) und das Produktinkrement werden festgelegt und der Lösungsweg für die einzelnen Arbeitspakete besprochen und gegebenenfalls in kleinere Tasks aufgeteilt.

Wir werden im Rahmen der Planung gemeinsam die entsprechenden Arbeitspakete spezifizieren. Wir achten dabei strikte darauf, realistische Annahmen zu treffen, welche auch auf den Erfahrungen vorangegangener Sprints basieren, so dass die Arbeitspakete während des Sprints in der vorgegebenen Dauer vernünftigerweise auch tatsächlich realisiert werden können.



Sie müssen sich darauf vorbereiten, bis spätestens zum Abschluss der Sprintplanung die Testfälle fertiggestellt und bereinigt zu haben. Simplificator kann die Testfälle kommentieren, Anpassungen, Ergänzungen und Streichungen beantragen oder auch ergänzende Testfälle vorschlagen.

Gemeinsam finalisieren wir die Spezifikation der Arbeitspakete sowie die Testfälle. Mit den vom Produktverantwortlichen angegebenen Prioritäten werden die im anstehenden Sprint zu realisierenden Arbeitspakete im Sinne eines Vorschlages ins Sprint Backlog überführt.

Unser Projektleiter hält diese Arbeitspakete in einem Sprint Commitment fest und lässt es Ihrem Produktverantwortlichen zur Bestätigung zugehen. Erst mit der Bestätigung durch Sie als Kunde ist das Sprint Commitment fixiert und die im Sprint umzusetzenden Arbeitspakete verbindlich festgelegt.

### 4.2. Build und Statussitungen

Im Anschluss an die Sprintplanung beginnt unsere Entwicklungstätigkeit in Bezug auf die im Sprint Commitment festgehaltenen Arbeitspakete. Wir können Sie auch in dieser Phase zum Abgleich des vorliegenden Lösungskonzepts beziehen.

Während der Entwicklungstätigkeit hält unser Entwicklungsteam in der Regel eine tägliche Statussitung ab. Diese ermöglicht es dem Entwicklungsteam, die Tagesaktivitäten abzugleichen und die Planung für den kommenden Tag an die Hand zu nehmen.



Anlässlich dieser Statussitungen prüft unser Entwicklungsteam auch den Fortschritt in Bezug auf das erklärte Sprintziel bzw. den aktuellen Stand der Abarbeitung der im Sprint Backlog verzeichneten Arbeitspakete. Unsere Entwickler geben jeweils auch an, wo sie im Zuge der Entwicklung auf Hindernisse stoßen.

### 4.3. Tests und Qualitätssicherung auf Seiten Simplificator

Während und nach der Entwicklung nehmen wir interne Tests vor, wobei wir die in den Arbeitspaketen definierten Testfälle verwenden. Für diese intern durchgeführten Testläufe können wir auf die Unterstützung Ihrer Fachabteilungen zugreifen, namentlich um fachliche Unterstützung zu Ihren Geschäftsabläufen zu erhalten. Wir führen solche Tests in dem Umfang durch, in dem uns die massgebliche Infrastruktur zugänglich ist. In Einzelfällen können Bereinigungen an den Testfällen nach Absprache auch noch bis zu Beginn unserer entwicklerseitigen Tests vorgelegt werden. Wir können diese kommentieren und Vorbehalte anbringen, wo uns das angezeigt scheint. Später vorliegende (oder dann noch nicht bereinigte) Testfälle sind für die spätere Abnahme des Sprints nicht relevant.

### 4.4. Deployment auf das Zielsystem

Wir übernehmen das Deployment auf dem durch die Parteien gemeinsam bestimmten Testsystem und informieren Sie über die Testbereitschaft. Wir sind als Entwickler besorgt darum, dass mit unserer Meldung der Testbereitschaft die Abnahmekriterien hinsichtlich des entsprechenden Arbeitspakets erfüllt sind.

#### 4.5. Sprint Review

**Ziel:** Am oder kurz vor Ende eines Sprints werden Sie und wir jeweils einen Sprint Review abhalten, dessen Dauer ebenfalls im Voraus festgelegt ist. Oft wird dieses Meeting gleich vor dem Sprint Planning der nächsten Iteration eingeplant. Ziel des Sprint Review ist es, das Lieferobjekt oder Produktinkrement zu überprüfen, sich mit den Ergebnissen des Sprints auseinanderzusetzen und womöglich aufgrund der gewonnenen Erkenntnisse bei Bedarf auch das Product Backlog anzupassen.

**Kundenseitige Tests:** Sie führen nach Erhalt unserer Testbereitschaftsanzeige bezüglich der gelieferten Arbeitspakete ein kundenseitiges Testing durch ("User Acceptance Test") und nutzen hierzu die für den laufenden Sprint und das entsprechende Arbeitspaket definierten Testfälle. Sie dokumentieren die Testläufe und die dabei erzielten Resultate. Hierzu gehört die systematische Erfassung von festgestellten Fehlern, allenfalls die Einordnung in Fehlerklassen und die Erstellung von Statistiken, damit wir die Fehler nachvollziehen können. Wir können bei Ihren Fachttests anwesend sein und unterstützen Sie auf Anfrage gerne bei Ihren Testläufen.

**Abnahme:** Sie müssen die von uns gelieferten Arbeitspakete jeweils innert einer Abnahmefrist von fünf (5) Geschäftstagen (oder innert derjenigen anderen Zeitspanne, auf die wir uns gemeinsam schriftlich geeinigt haben) auf Fehler untersuchen und die Tests wie in Ziffer 4.5.2 beschrieben durchführen. Nach Vollzug der Tests erklären Sie gegenüber Simplificator umgehend, ob Sie die das jeweilige Arbeitspaket abnehmen. Die Abnahme bedeutet, dass die gelieferten Arbeitspakete, die Gegenstand des jeweiligen Sprints sind, die vereinbarten Anforderungen erfüllen. Im Kollaborationstool kann hierzu ein Arbeitspaket direkt verschoben oder markiert werden.

Falls Sie feststellen sollten, dass ein Arbeitspaket Fehler aufweist, so teilen Sie uns dies innerhalb der Abnahmefrist mit und beschreiben diese im Detail. Ein „Fehler“ ist entweder das Fehlen der spezifizierten Funktionalität oder ein dokumentiertes und reproduzierbares Verhalten der Lösung, das nicht spezifikationskonform ist. Fehler können in Fehlerklassen mit einem Schweregrad (z.B. 1-3) eingestuft werden. Das Verhalten einer Funktion oder der Lösung als Ganzem ist in jedem Fall spezifikationskonform, wenn die Funktion / Lösung den massgeblichen Testfall erfolgreich besteht, auch wenn es alternative Testdurchläufe gibt, in denen der Testfall nicht bestanden wird. Ein Beispiel wäre, wenn der Testfall den Browser nicht spezifiziert und die Funktion in einem alternativen Browser fehlschlägt.

Wenn Sie uns Fehler nicht innerhalb der geltenden Abnahmefrist anzeigen oder das gelieferte Arbeitspaket in einer Produktumgebung einsetzen, gilt das Arbeitspaket und damit der Sprint als abgenommen.

Die von Ihnen gemeldeten Fehler werden ins Product Backlog portiert, wo wir gemeinsam festlegen, wann (respektive mit welcher Priorität) und in welchem Sprint diese von uns abgearbeitet und behoben werden.

Fehler, welche auf eine Verletzung unserer in Ziffer 4.3 der Allgemeinen Geschäftsbedingungen festgehaltenen Sorgfaltspflicht zurückzuführen sind, werden von uns nach bestem Wissen und Gewissen auf eigene Kosten ausserhalb von bezahlten Sprints und damit für Sie kostenfrei beseitigt. Die so korrigierten Arbeitspakete werden Ihnen zur erneuten Abnahme vorgelegt. Bezüglich der Fristen gelten für eine solche erneute Abnahme die gleichen Regeln wie sie oben in Bezug auf die erste Abnahmeprüfung festgelegt sind.

Fehler, deren Ursachen jedoch nicht auf eine Verletzung unserer Sorgfaltspflicht gemäss Ziffer 4.3 der Allgemeinen Geschäftsbedingungen zurückzuführen sind, welche zum Beispiel auf einer nicht ausreichenden Spezifikation beruhen, werden von uns im Zuge der folgenden Sprints in kostenpflichtiger Weise beseitigt.

Wenn Sie und wir uns bezüglich Ausmass bestimmter Fehler uneinig sein sollten, werden wir nach Massgabe unserer Allgemeinen Geschäftsbedingungen in guter Treu zusammenarbeiten, um diese Uneinigkeit schnellstmöglich zu bereinigen.

**Sprint Review Meeting:** Am Ende des Sprint Review steht das abschliessende Sprint Review Meeting. Mit Ihrer Abnahmeerklärung bezüglich der im Sprint von uns gelieferten Abnahmepakete und der Durchführung des Sprint Review Meetings ist der Sprint formell abgeschlossen.



**Sprintretrospektive:** Die Sprintretrospektive findet zwischen Sprint Review und der Sprintplanung für den Folgesprint statt. Ziel der Sprintretrospektive ist, dass sich unser Entwicklungsteam kritisch mit der eigenen Arbeit auseinandersetzt und wo angezeigt einen Verbesserungsplan für den kommenden Sprint erstellt.

## 5. Rollen und Verantwortlichkeiten

### 5.1. Produktverantwortlicher

Kundenseitig wird durch Sie eine Person bestellt, welche direkt zwischen uns und Ihren internen Stakeholdern, Businessverantwortlichen und auch Usern interagiert und für Sie das Produktmanagement ausführt. Dieser Produktverantwortliche ist von Ihnen ermächtigt, die notwendigen Entscheidungen im Projekt in zeitgerechter Weise zu fassen und mit unserem Entwicklungsteam zusammen zu arbeiten. Der designierte Produktverantwortliche sollte über umfassende Kenntnisse des Projektmanagements verfügen und idealerweise auch mit agilen Projektmethoden vertraut sein.



- Sammelt, dokumentiert, überprüft, plant, koordiniert und priorisiert die kundenseitigen Anforderungen
- Erstellt und stimmt kundenintern die Release-Planung ab
- Führt das Product Backlog
- Nimmt das Product Backlog Grooming vor (inkl. Priorisierung der Aufgaben)
- Legt im Zuge der Sprintplanung zusammen mit dem Entwicklungsteam die Anforderungen für den anstehenden Sprint fest und definiert das Sprintziel
- Prüft die Lieferergebnisse auf die Übereinstimmung mit den Abnahmekriterien, nimmt die Lieferergebnisse im Zuge der Sprint Review ab
- Nimmt an den verschiedenen Projektmeetings teil, leitet das Grooming Meeting
- Rapportiert kundenintern zu Händen der Stakeholder
- Führt das Projekt finanziell

### 5.2. Projektleiter

Wir bestimmen auf unserer Seite einen Projektleiter, welcher Ihnen nicht nur als zentraler Ansprechpartner im Projekt zur Verfügung steht, sondern darüber hinaus auch darum besorgt ist, dass die agile Entwicklungsmethode korrekt appliziert wird.

- Stellt die ordentliche Verwendung der im Projekt verwendeten Tools sowohl durch Entwicklungsteam wie auch durch den Kunden sicher

- Stellt die Anwendung des agilen Prozesses sicher (inklusive Durchführung und Leitung der vorgesehenen Meetings und Reviews)
- Organisiert und koordiniert die notwendigen Ressourcen mit entsprechendem Know-How
- Sammelt allfällige Hindernisse und sorgt nach Möglichkeit für deren Beseitigung
- Sorgt für eine einwandfreie Abwicklung der Arbeiten innerhalb eines Sprints, schützt das Entwicklungsteam während des Sprints vor unberechtigten Eingriffen
- Erstellt am Ende eines jeden Sprints einen Report (z.B. Budgetstand, erreichtes Sprintziel, vorgefundene Hindernisse (Impediments), positive Entwicklung, Optimierungspotential)

### 5.3. Entwicklungsteam

Das von Simplificator gestellte Entwicklungsteam setzt sich aus mehreren Mitgliedern zusammen und kann die Unterrollen ICT Architekt, Applikationsentwickler, ICT Requirements Engineer, ICT Tester, UX-Designer, Datenbankspezialist etc. umfassen. Kernaufgabe des Entwicklungsteams ist die Umsetzung der für einen Sprint vorgesehenen Arbeitspakete.



- Entwickelt im Rahmen des Sprints Konzepte, Designs und Software in auslieferungsfähigem Zustand
- Definiert zusammen mit dem Produktverantwortlichen das Product Backlog und unterstützt diesen laufend bei der Überprüfung und dem Grooming des Product Backlogs
- Definiert zusammen mit dem Produktverantwortlichen das Sprint Backlog
- Schreibt und pflegt die Test Suite, stellt die nachvollziehbare Dokumentation der Prüfung sicher (inklusive Prüf- und Testspezifikationen, Spezifikation der Testdaten, Testprotokolle und -berichte)

- Stellt die Testautomatisierung sicher und überprüft diese
- Führt allenfalls nicht-funktionale Tests wie z.B. Performance- und Stresstests durch
- Dokumentiert laufend den Arbeitsfortschritt in dem hierfür vorgesehenen Kollaborationstool
- Dokumentiert die Anwendung und die Arbeitspakete
- Nimmt an den verschiedenen Projektmeetings teil

## 6. Übersicht über die Projektsitzungen

### 6.1. Workshop

Der Workshop ist Teil der Projektinitialisierung und wird in der Regel abgehalten, bevor Sie uns mit der Durchführung des Projektes definitiv betrauen. Der Workshop dient der Vorplanung, der Eingrenzung des Umfangs des Projektes und erlaubt es Ihrem und unserem Team, sich gegenseitig kennen zu lernen. Je nach Projekt können auch mehrere Workshops nötig sein.

### 6.2. Sprint Planning Meeting

Das Sprint Planning Meeting wird im Rahmen der Planung eines Sprints abgehalten. Im Rahmen des Sprint Planning Meetings wird die Lieferleistung für den jeweiligen Sprint von Ihnen und uns festgelegt/definiert und in einem Sprint Commitment festgehalten.

### 6.3. Statusmeeting

Statusmeetings werden von unserem Entwicklungsteam während der Entwicklung zumeist täglich abgehalten und sind auf wenige Minuten beschränkt. Sie dienen dem internen Abgleich des aktuellen Standes, der Planung der nächsten Schritte und der Feststellung allfälliger Hindernisse im Projekt.

### 6.4. Grooming Meetings

Grooming Meetings, an welchen sowohl Sie wie auch wir teilnehmen, dienen der Pflege des Product Backlogs und haben letztlich das Ziel, für jeden Sprint eine ausreichende Anzahl von „entwicklungsfähigen“ Arbeitspaketen vorzuhalten.

### 6.5. Sprint Review Meeting

Das Sprint Review Meeting ist zusammen mit der Abnahme der Arbeitspakete der formelle Schlusspunkt eines jeden Sprints.

### 6.6. Sprintretrospektive

Die Sprintretrospektive dient dem Entwicklungsteam dazu, sich kritisch mit einem eben abgeschlossenen Sprint auseinanderzusetzen, aus gemachten Fehlern zu lernen und die Effizienz zu steigern. Sollten bestimmte Themen konkret die Zusammenarbeit mit dem Kunden betreffen, so kann auf Einladung des Entwicklungsteams oder auf Ersuchen hin auch der Produktverantwortliche in die Diskussion mit einbezogen werden.