



# AGILES TESTEN

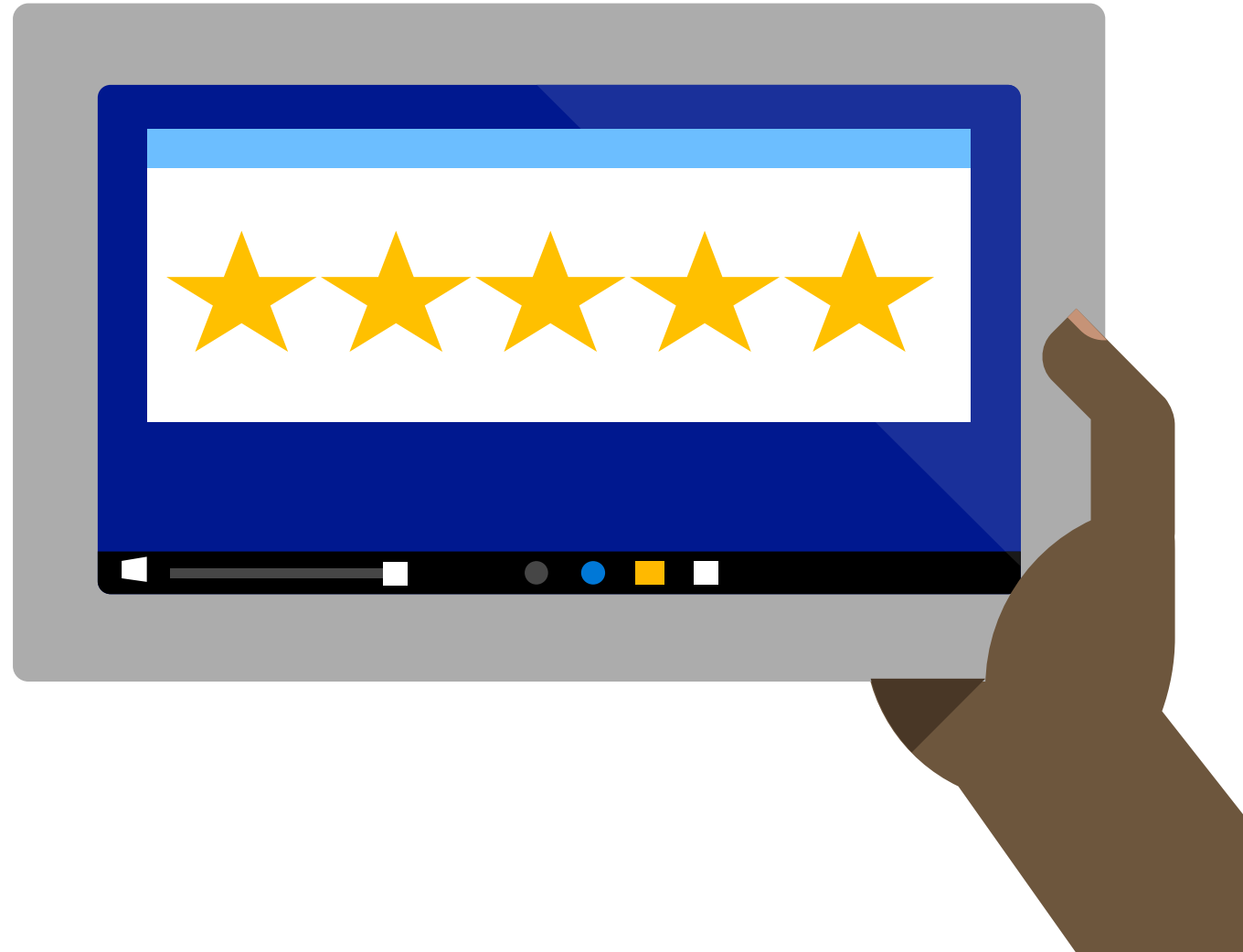
am Beispiel der Mobile App Entwicklung

JÖRG NEUMANN | CGI



# ZIEL: 5 STERNE-APPS

- Gute Usability
- Hohe Qualität/Stabilität
- App läuft auf allen Geräten
- Kontinuierliche Weiterentwicklung
- Anwender-Feedback wird berücksichtigt



# KLASSISCHES VORGEHEN



- Fachliche Anforderungen können nicht mehr verändert werden
- Es gibt keine perfekten Requirements!
- Fortschritt nicht messbar
- Feedback kommt erst zum Schluss
- Qualität ungewiss



# PROJEKTSTART



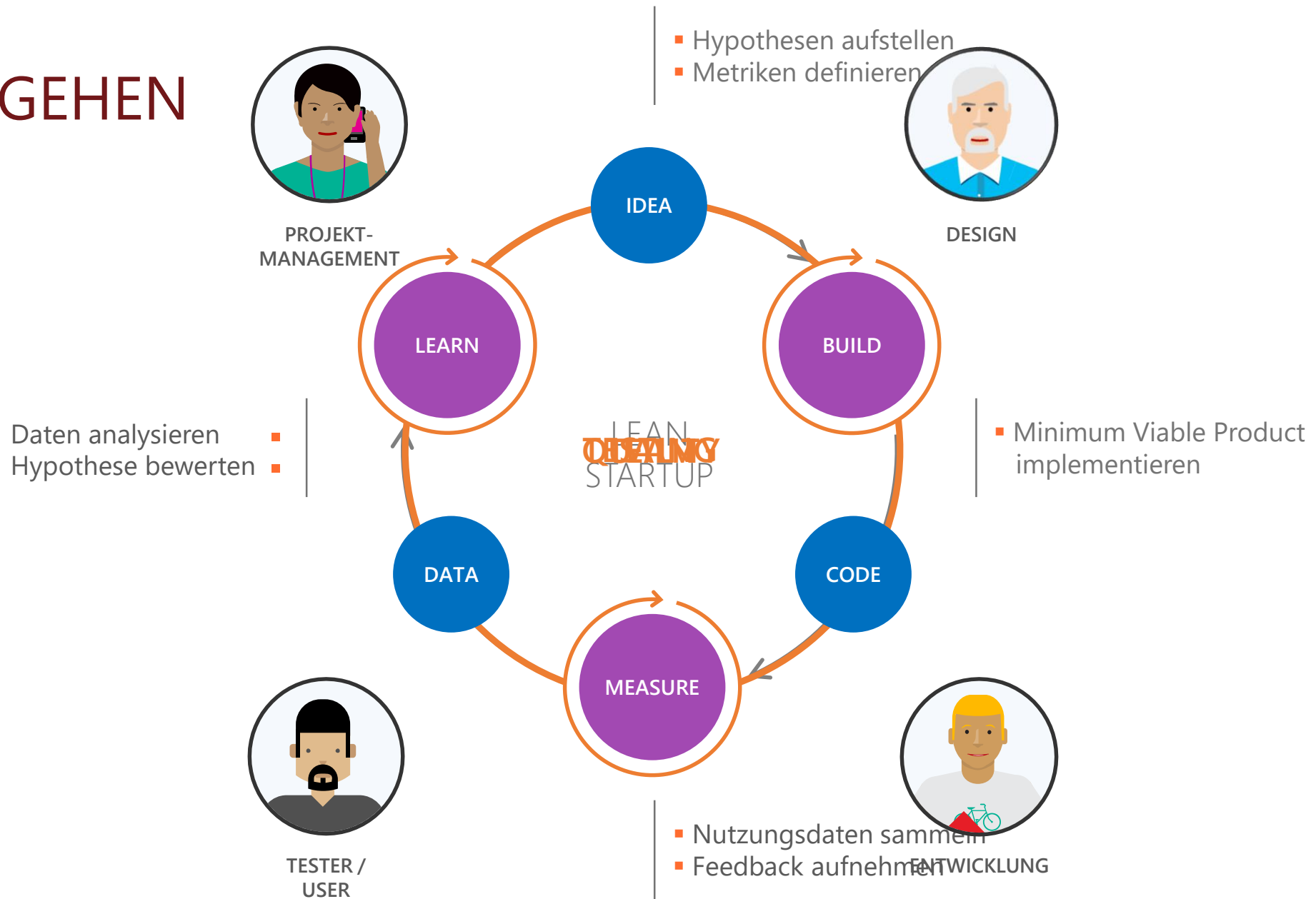
# PROJEKTENDE



# MODERNES VORGEHEN



# VORGEHEN





Ich verteile  
die Arbeit  
und Sorge  
für gute  
Stimmung!

Susi

PROJEKT MANAGEMENT





Testing  
machen die  
Spacken  
aus der Test-  
Abteilung!

**Marko**  
ENTWICKLUNG



Ich entwerfe  
das Design –  
Tests  
machen  
andere!

**Ben**  
Design



Ich arbeite  
einfach den  
Testplan ab.

**Siggi**  
Test



**TESTEN IST EINE  
TEAM-AUFGABE!**



# PROJEKTBETEILIGTE



## PROJEKTMANAGEMENT

---

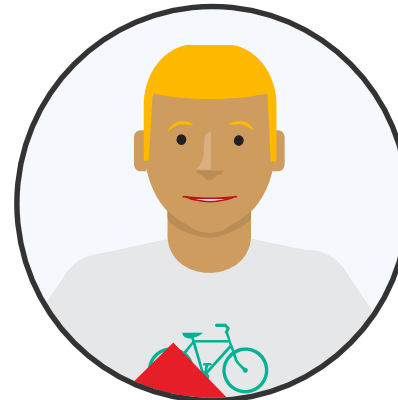
- Tests organisieren
- User Feedback auswerten
- Hypothesen validieren



## DESIGN

---

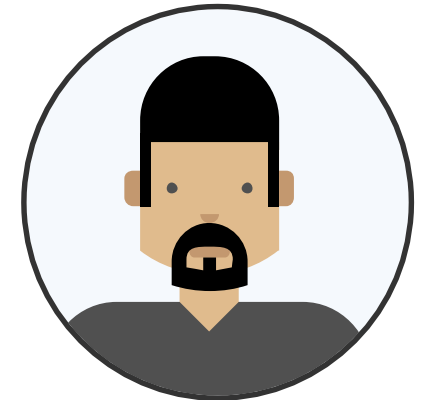
- Usability testen
- Styleguide validieren



## ENTWICKLUNG

---

- Unit Tests
- Integration Tests
- UI Tests



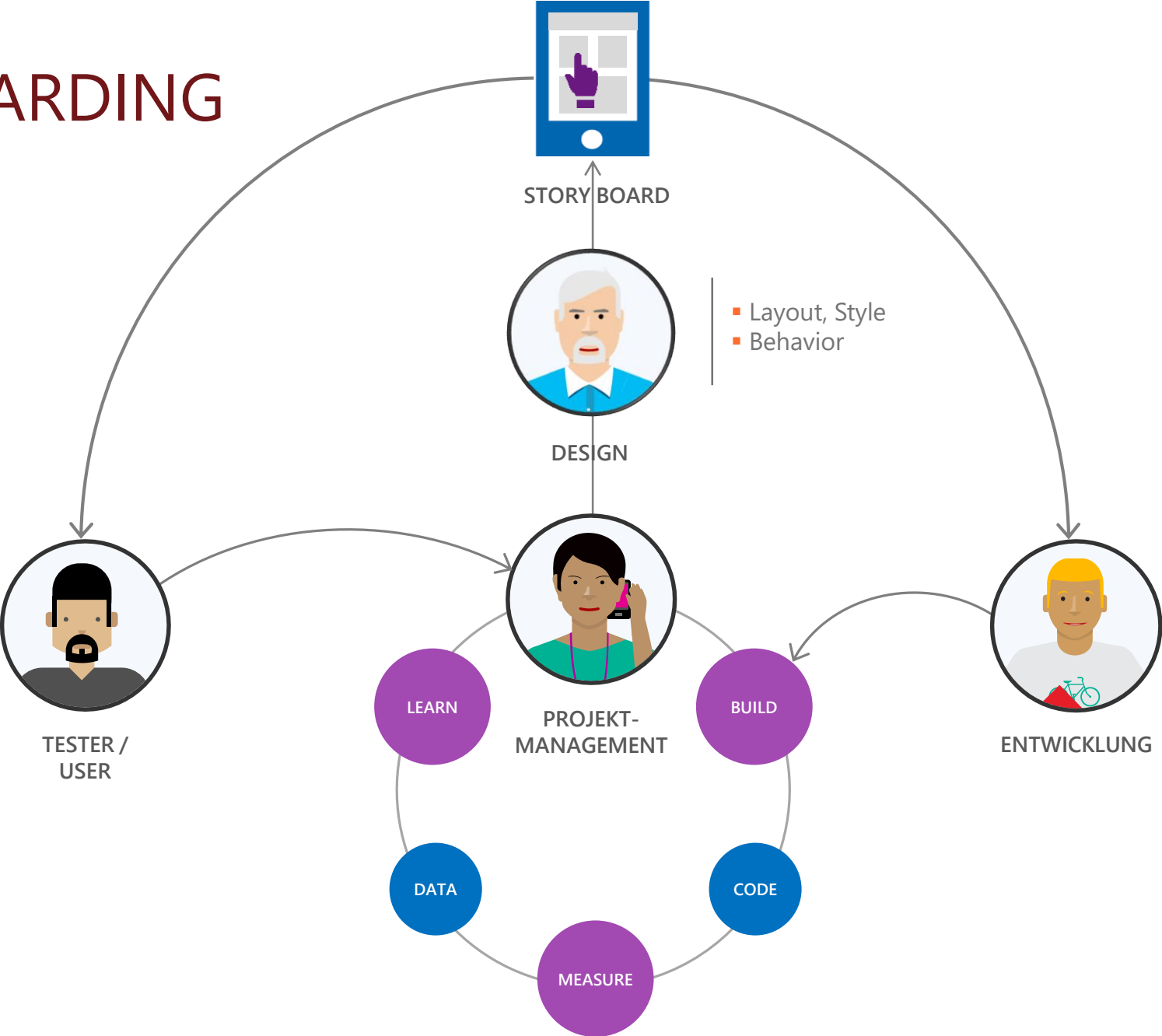
## TESTER/USER

---

- Explorative Tests
- Feedback geben



# STORYBOARDING



# MOBILE APP TESTING

## CROSS PLATFORM

### Herausforderungen

- Einheitliche Entwicklung
- Continuous Integration
- Device Tests

## DISTRIBUTION

### Herausforderungen

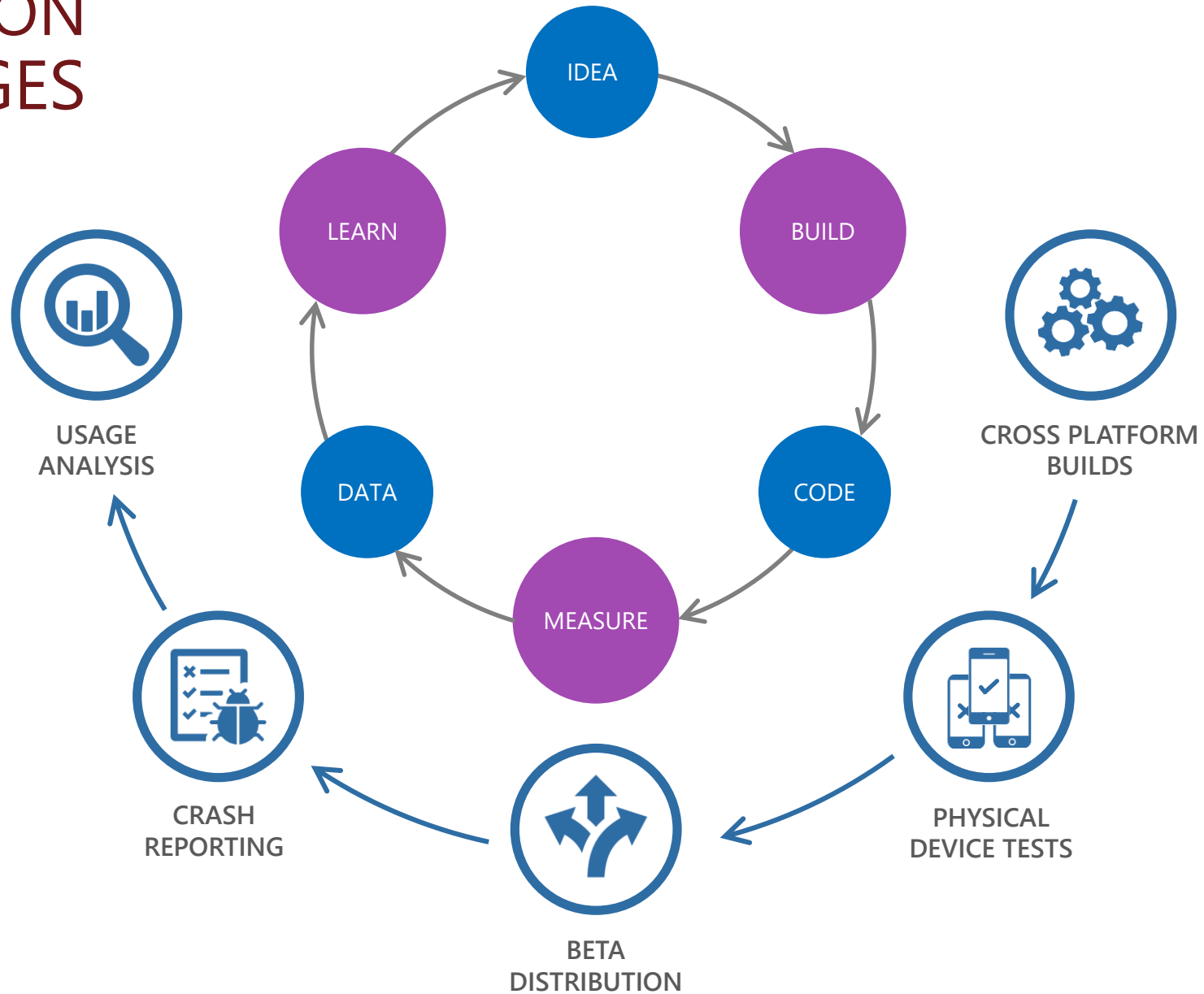
- Automatische Verteilung an Beta-Tester
- Manuelles Feedback

## ANALYTICS

### Herausforderungen

- Usage-Analyse
- Crash Reporting
- Custom Metrics

# AUTOMATION CHALLENGES



# FAZIT

- Testen ist eine Team-Aufgabe!
- Das richtige Mindset im Team ist entscheidend
- Automatisierung ist ein wichtiger Faktor



Q & A