۲W	Aktivität 1	. Unterkati 2. Unteraktivität	Workload geplant	Workload Johanne	Workload Thomas
ИS		ınd Domänenrecherche	54,50	27,75	27,7
14	Exposé erstelle		8,50	4,25	4,2
		dee finden	· ·		
		Brainstorming	4,00	2,00	2,0
	E	xposé ausarbeiten			
		Problem	1,00	0,50	0,5
		Zielsetzung	1,00	0,50	0,5
		V. Anwendungslogik	2,00	1,00	1,0
		W/G Relevanz	0,50	0,25	0,2
4	Exposé überarl		15,00	8,50	8,5
		Oomänenrecherche			
		Domäne(n) ermitteln	1,00	0,50	0,5
		Konzepte der Domäne(n)	3,00	1,50	1,5
	S	takeholder Analyse			
		Stakeholder ermitteln	2,00	2,00	2,0
		Beziehungen zum System	6,00	3,00	3,0
	E	xposé überarbeiten			
		Problem	0,50	0,25	0,2
		Zielsetzung	0,50	0,25	0,2
		Verteilte Anwendungslogik	2,00	1,00	1,0
14	Projektplan		6,00	2,50	2,5
		rojektplan für Phase 1 erstellen	5,55	_,	_,_
		Layout erstellen	1,00	0,50	0,5
		Aktivitäten eintragen	5,00	2,00	2,0
4	Martkrecherch		6,50	3,25	3,2
	Р	rodukte finden			
		Produkte recherchieren	2,00	1,00	1,0
	Р	rodukte analysieren			
		BlaBlaCar analysieren	1,50	0,75	0,7
		DB Mitfahrer analysieren	1,50	0,75	0,7
		BahnSharing analysieren	1,50	0,75	0,7
	V	or- und Nachteile			
		BlaBlaCar analysieren	1,00	0,50	0,5
		DB Mitfahrer analysieren	1,00	0,50	0,5
		BahnSharing analysieren	1,00	0,50	0,5
14	Stakeholderide	entifierung	6,00	4,00	4,0
		takeholder identifizieren	5,55	,,,,	
		Brainstorming	1,00	1,00	1,0
		Stakeholder analysieren	3,00	2,00	2,0
		Fließtext formulieren	2,00	1,00	1,00
14	Alleinstellungs		3,00	2,00	2,0
	Α	lleinstellungsmerkmale erarbeiten			
		aus der Marktrecherche herleiten	2,00	1,50	1,50
		Brainstorming	1,00	0,50	0,5
14	Domänenreche	erche	6,00	3,00	3,0
	P	aradigmen erarbeiten			
		Brainstorming	1,00	0,75	0,7
		Recherche	2,00	0,75	0,7
	N	Metaphern erarbeiten			
		Brainstorming	1,00	0,75	0,7
		Recherche	2,00	0,75	0,7
4	Duffer				
4	Puffer	the section of the se	10,00	3,50	3,5
	Z	eit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren	5,00		
		Stakeholderanalyse überarbeitet		3,50	3,5
		eit um auf eintretende Risiken eingehen zu können	5,00		
ΝS		ınd Domänenrecherche abgeschlossen			
ИS		Rahmen und Architektur	50,00		24,00
15	Methodischer I	Rahmen	5,00	6,00	6,00

ďΜ	rojektplan Aktivität 1. Unt	erkati 2. Unteraktivität	Workload geplant	Norkload Johanne	Workload Thoma
VV	AKTIVITAT 1. UIIT	auf das Projekt bezogen analysieren	2,00	2,50	2,
	Usage	Centered Design	2,00	2,30	2,
	2000	auf das Projekt bezogen analysieren	2,00	2,50	2,
	Fazit	The state of the s		,	· ·
		Fazit ziehen	1,00	1,00	1,
5	Vorgehensmodelle		14,00	8,00	8,
		rio Based Usability Engineering	1,700	5/55	
		evaluieren	3,00	1,50	1,
	Usabil	ity Engineering Lefecycle			
		evaluieren	3,00	2,00	2,
	Discou	int Usability Engineering			
		evaluieren	3,00	1,50	1,
	Eigene	s Vorgehensmodell erstellen			
		evaluieren	3,00	2,00	2,
	Fazit				
		Fazit ziehen	2,00	1,00	1,
;	Kommunikationsmo	odelle	14,00	6,00	6,
	Deskri	ptives			
		Brainstorming	1,00	0,50	0,
		Modell erstellen	4,00	2,50	2,
		Modell beschreiben	2,00	0,50	0
	Präskr				
		Brainstorming	1,00	0,50	0
		Modell erstellen	4,00	1,50	1
		Modell beschreiben	2,00	0,50	0,
	Architekutmodell		21,00	10,00	10,
	Archite	ektur festlegen			
		Brainstorming	1,00	0,50	0
		Zielplatform ermitteln	2,00	1,00	1,
		Paradigma des Netzwerkes ermitteln Middleware ermitteln	2,00	1,00	1,
		Protokolle ermitten	2,00	1,00	1,
	Model	l erstellen	2,00	0,50	0,
	Wodel	Brainstorming	1,00	0,50	0
		Modell erstellen	8,00	4,00	4
		Modell beschreiben	3,00	1,50	1
;	Puffer		10,00	0,00	0
		n bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren	5,00	0,00	<u>_</u>
		n Verzögerungen auszugleichen	5,00		
s		chitektur abgeschlossen			
s	Risikoanalyse und R	lisikoprävention	42,00	19,00	19
	Risiken		14,00	6,00	6
	Risiker	n ermitteln			
		Brainstorming um Risiken zu ermitteln	2,00	1,00	1
	Extern	e Risiken während der Entwicklung			
		Umgang mit den Risiken beschreiben	3,00	1,50	1
	Interne	e Risiken während der Entwicklung	2.00	4.50	4
	Futore	Umgang mit den Risiken beschreiben	3,00	1,50	1
	Extere	ne Rsiken während der Laufzeit	2.00	1.50	1
	Intern	Umgang mit den Risiken beschreiben e Risiken während der Laufzeit	3,00	1,50	1
	Interne	Umgang mit den Risiken beschreiben	3,00	0,50	0
	Durant of Comments	orngang mit den Kisiken besein eiben			
	Proof of Concepts	ormittala	18,00	9,00	9
	Poc's	ermitteln aus den Risiken ableiten	1.00	0.50	
			1,00 1,00	0,50 0,50	0
		Brainstorming um weitere PoC's zu ermitteln	1,00	0,50	0
	PoC's I	heschreihen			
	PoC's l	beschreiben Beschreibung	4,00	2,00	2

/ Aktivita	tplan 1. Unterkati 2. Unteraktivität	Workload geplant Work	load Johanne Workl	oad Thomas
V Aktivität	Fail	4,00	2,00	2,0
	Fallback	4,00	2,00	2,0
Puffer		10,00	4,00	4,0
	Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren	5,00		
	Architektur überarbeiten		2,00	2,0
	Kommunikationsmodelle überarbeiten		2,00	2,0
	Zeit um Verzögerungen auszugleichen	5,00		
Risikoan	alyse und Risikoprävention abgeschlossen			
_	ototyping und Projektplanung von Phase 2&3	65,00	41,50	41,5
Rapid-Pr	ototyp	45,00	22,50	22,5
	Architektur einrichten			
	Datenbank einrichten	5,00	2,50	2,5
	Client einrichten	5,00	2,50	2,5
	Server einrichten	5,00	2,50	2,5
	Proof of Conepts umsetzen			
	11.1 Matching der Benutzer	10,00	5,00	5,0
	11.4 Koordinaten des Benutzers ermitteln	10,00	5,00	5,0
	11.5 Umkreissuche	10,00	5,00	5,0
Projektp	lan	10,00	10,00	10,0
ojemep	Projektplan für Phase 2 erstellen	10,00	10,00	10,0
	Aktivitäten eintragen	5,00	5,00	5,0
	Projektplan für Phase 3 erstellen	5,00	3,00	5/0
	Aktivitäten eintragen	5,00	5,00	5,0
Puffer		·	·	
Puffer	Zait um havaita ahgaschlassana Artafalita zu itariaran	10,00	9,00	9,0
	Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren	5,00	2.00	2.0
	Architektur iterieren		2,00	2,0
	Kommunikation iterieren		2,00	2,0
	Risiken iterieren		2,00	2,0
	PoC's iterieren Zeit um Verzögerungen auszugleichen	5,00	3,00	3,0
	zeit um verzogerungen auszugieichen	5.00		
Danid D		3,00		
	ototyping und Projektplanung von Phase 2&3 abgeschlossen		0.00	0.00
Anforde	ototyping und Projektplanung von Phase 2&3 abgeschlossen rungsanalyse	66,00	0,00	0,0
	rototyping und Projektplanung von Phase 2&3 abgeschlossen rungsanalyse offiles		0,00 0,00	
Anforde	rototyping und Projektplanung von Phase 2&3 abgeschlossen rungsanalyse offiles Datenerhebung	66,00 17,00		
Anforde	rototyping und Projektplanung von Phase 2&3 abgeschlossen rungsanalyse files Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen	66,00 17,00 2,00		
Anforde	rototyping und Projektplanung von Phase 2&3 abgeschlossen rungsanalyse files Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln	66,00 17,00 2,00 1,00		
Anforde	rungsanalyse files Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten	66,00 17,00 2,00		
Anforde	rungsanalyse files Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen	2,00 1,00 1,00		
Anforde	ototyping und Projektplanung von Phase 2&3 abgeschlossen rungsanalyse offiles Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen sinvolle Merkmale spezifizieren	2,00 1,00 1,00		
Anforde	Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen User Profiles erstellen User Profiles erstellen User Profiles erstellen	2,00 1,00 1,00 1,00 1,00 3,00		
Anforde	Datenerhebung Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen User Profiles gruppieren User Profiles gruppieren	66,00 17,00 2,00 1,00 1,00 1,00 3,00 1,00		
Anforde	rungsanalyse files Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen sinvolle Merkmale spezifizieren User Profiles erstellen User Profiles gruppieren Gruppen der User Profiles evaluieren	1,00 3,00 1,00 1,00		
Anforde	rungsanalyse files Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen sinvolle Merkmale spezifizieren User Profiles erstellen Gruppen der User Profiles evaluieren User Profiles iterativ überarbeiten	66,00 17,00 2,00 1,00 1,00 1,00 3,00 1,00		
Anforde	rungsanalyse files Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen sinvolle Merkmale spezifizieren User Profiles erstellen Gruppen der User Profiles evaluieren User Profiles iterativ überarbeiten Daten auswerten	1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 3,00 1,00 1,00		
Anforde	rungsanalyse files Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen sinvolle Merkmale spezifizieren User Profiles erstellen Gruppen der User Profiles evaluieren User Profiles iterativ überarbeiten Daten auswerten Thesen für eine Verfeinerung der User Profiles ableiten	66,00 17,00 2,00 1,00 1,00 1,00 3,00 1,00 1,00 4,00		
Anforde	prungsanalyse pringsanalyse Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen sinvolle Merkmale spezifizieren User Profiles gruppieren Gruppen der User Profiles evaluieren User Profiles iterativ überarbeiten Daten auswerten Thesen für eine Verfeinerung der User Profiles ableiten User Profiles iterativ überarbeiten	1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00		0,0
S Anforde User Pro	rungsanalyse files Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen sinvolle Merkmale spezifizieren User Profiles gruppieren Gruppen der User Profiles evaluieren User Profiles iterativ überarbeiten Daten auswerten Thesen für eine Verfeinerung der User Profiles ableiten User Profiles iterativ überarbeiten Anforderungen an das System ableiten	1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 3,00 1,00 1,00	0,00	0,0
S Anforde User Pro	pringsanalyse Interest State of the service of the	1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00		0,0
S Anforde User Pro	pringsanalyse Interest State	1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00	0,00	0,0
S Anforde User Pro	prungsanalyse Offiles Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen sinvolle Merkmale spezifizieren User Profiles gruppieren Gruppen der User Profiles evaluieren User Profiles iterativ überarbeiten Daten auswerten Thesen für eine Verfeinerung der User Profiles ableiten User Profiles iterativ überarbeiten Sische Task Analyse (Deskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen	1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 3,00 1,00 1,00	0,00	0,0
S Anforde User Pro	prungsanalyse Offiles Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen Sinvolle Merkmale spezifizieren User Profiles erstellen User Profiles gruppieren Gruppen der User Profiles evaluieren User Profiles iterativ überarbeiten Daten auswerten Thesen für eine Verfeinerung der User Profiles ableiten User Profiles iterativ überarbeiten Anforderungen an das System ableiten Dische Task Analyse (Deskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Konsenz zwischen Stakeholdern ermitteln	1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00	0,00	0,0
S Anforde User Pro	rungsanalyse files Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen sinvolle Merkmale spezifizieren User Profiles erstellen Gruppen der User Profiles evaluieren User Profiles iterativ überarbeiten Daten auswerten Thesen für eine Verfeinerung der User Profiles ableiten User Profiles iterativ überarbeiten Insche Task Analyse (Deskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Konsenz zwischen Stakeholdern ermitteln Stakeholder aus der Stakeholderanalyse ableiten	1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 3,00 1,00 1,00	0,00	0,0
S Anforde User Pro	rungsanalyse files Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen sinvolle Merkmale spezifizieren User Profiles erstellen User Profiles gruppieren Gruppen der User Profiles evaluieren User Profiles iterativ überarbeiten Daten auswerten Thesen für eine Verfeinerung der User Profiles ableiten User Profiles iterativ überarbeiten Anforderungen an das System ableiten sische Task Analyse (Deskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Konsenz zwischen Stakeholdern ermitteln Stakeholder aus der Stakeholderanalyse ableiten	1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00	0,00	0,0
S Anforde User Pro	rungsanalyse Obtenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen Sinvolle Merkmale spezifizieren User Profiles erstellen User Profiles gruppieren Gruppen der User Profiles evaluieren User Profiles iterativ überarbeiten Daten auswerten Thesen für eine Verfeinerung der User Profiles ableiten User Profiles iterativ überarbeiten Dische Task Analyse (Deskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Konsenz zwischen Stakeholdern ermitteln Stakeholder aus der Stakeholdern ermitteln Konsenz zwischen diesen Stakeholdern ermitteln	1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 3,00 1,00 1,00	0,00	0,0
S Anforde User Pro	rungsanalyse offiles Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen sinvolle Merkmale spezifizieren User Profiles erstellen User Profiles gruppieren Gruppen der User Profiles evaluieren User Profiles iterativ überarbeiten Daten auswerten Thesen für eine Verfeinerung der User Profiles ableiten User Profiles iterativ überarbeiten Anforderungen an das System ableiten sische Task Analyse (Deskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Konsenz zwischen Stakeholdern ermitteln Stakeholder aus der Stakeholderanalyse ableiten Konsenz zwischen diesen Stakeholdern ermitteln Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien	1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00	0,00	0,0
S Anforde User Pro	rungsanalyse Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen Sinvolle Merkmale spezifizieren User Profiles gruppieren Gruppen der User Profiles evaluieren User Profiles iterativ überarbeiten Daten auswerten Thesen für eine Verfeinerung der User Profiles ableiten User Profiles iterativ überarbeiten Daten auswerten Thesen für eine Varfeinerung der User Profiles ableiten User Profiles iterativ überarbeiten Anforderungen an das System ableiten sische Task Analyse (Deskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Konsenz zwischen Stakeholdern ermitteln Stakeholder aus der Stakeholderanalyse ableiten Konsenz zwischen diesen Stakeholdern ermitteln Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren	1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00	0,00	
S Anforde User Pro	rungsanalyse offiles Datenerhebung Umfrage/Domain-Spezialisten befragen Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln Daten iterativ verfeinern/aufbereiten User Profiles erstellen sinvolle Merkmale spezifizieren User Profiles erstellen User Profiles gruppieren Gruppen der User Profiles evaluieren User Profiles iterativ überarbeiten Daten auswerten Thesen für eine Verfeinerung der User Profiles ableiten User Profiles iterativ überarbeiten Anforderungen an das System ableiten sische Task Analyse (Deskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Konsenz zwischen Stakeholdern ermitteln Stakeholder aus der Stakeholderanalyse ableiten Konsenz zwischen diesen Stakeholdern ermitteln Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien	1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00 1,00	0,00	0,0

ojekt Aktivität	1. Unterkati 2. Unteraktivität	Workload geplant Work	load Johanne Worklo	ad Thoma
- accivicat	Actions ermitteln	1,00	.coa jenamie workit	aa-mome
	Feedback ermitteln	1,00		
	HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren	1,00		
	Dekomposition mit Stakeholder validieren	2,00		
	Goals iterieren	2,00		
	HTA-Dekomposition(en) iterieren	2,00		
	Anhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn	2,00		
	Identifizierunng der Operations	1,00		
Anforderur	ngen an das System ermitteln	9,00		
	Funktionale Anforderungen ermitteln			
	aus der Stakeholderanalyse ermitteln	1,00		
	aus den User Profiles ermitteln	1,00		
	aus der Deskriptiven Aufgabenmoddelierung ermitteln	1,00		
	Organisatorische Anforderungen ermitteln			
	aus der Stakeholderanalyse ermitteln	1,00		
	aus den User Profiles ermitteln	1,00		
	aus der Deskriptiven Aufgabenmoddelierung ermitteln	1,00		
	Qualitative Anforderungen ermitteln			
	aus der Stakeholderanalyse ermitteln	1,00		
	aus den User Profiles ermitteln	1,00		
	aus der Deskriptiven Aufgabenmoddelierung ermitteln	1,00		
Style Guide	·s	6,00		
btyle dalae	Style Guides entwickeln	0,00		
	Anforderungen an das System analysieren	2,00		
	Style Guides formulieren	4,00		
	Style duides formulieren			
Puffer		10,00		
	Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren	5,00		
	Zeit um Verzögerungen auszugleichen	F 00		
		5,00		
	ngsanalyse abgeschlossen			
Arbeit neu	ngsanalyse abgeschlossen modellieren	37,00	0,00	0
Arbeit neu	ngsanalyse abgeschlossen modellieren he Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung)		0,00	0
Arbeit neu	ngsanalyse abgeschlossen modellieren :he Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen	37,00 14,00		
Arbeit neu	ngsanalyse abgeschlossen modellieren che Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen	37,00		
Arbeit neu	ngsanalyse abgeschlossen modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien	37,00 14,00		
Arbeit neu	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren	37,00 14,00 1,00		
Arbeit neu	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren	37,00 14,00		
Arbeit neu	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00		
Arbeit neu	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren	37,00 14,00 1,00 2,00		
Arbeit neu	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00		
Arbeit neu	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln	37,00 14,00 1,00 2,00		
Arbeit neu	ngsanalyse abgeschlossen modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00 1,00 1,00		
Arbeit neu	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00 1,00 1,00		
Arbeit neu	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00 1,00 1,00 1,00		
Arbeit neu	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00 1,00 1,00 1,00		
Arbeit neu	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren Goals iterieren HTA-Dekomposition(en) iterieren	37,00 14,00 1,00 2,00 1,00 1,00 1,00 2,00 2,00		
Arbeit neu	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren Goals iterieren HTA-Dekomposition(en) iterieren Anhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn	37,00 14,00 1,00 2,00 1,00 1,00 1,00 2,00 2,00		
Arbeit neu Hierarchiso	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren Goals iterieren HTA-Dekomposition(en) iterieren Anhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn Identifizierunng der Operations	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00 1,00 1,00 1,00 2,00 2	0,00	0
Arbeit neu	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren Goals iterieren HTA-Dekomposition(en) iterieren Anhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn Identifizierunng der Operations	37,00 14,00 1,00 2,00 1,00 1,00 1,00 2,00 2,00 2		
Arbeit neu Hierarchiso	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren Goals iterieren HTA-Dekomposition(en) iterieren Anhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn Identifizierunng der Operations	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00 1,00 1,00 1,00 2,00 2	0,00	0
Arbeit neu Hierarchiso	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren Goals iterieren HTA-Dekomposition(en) iterieren Anhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn Identifizierunng der Operations Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddelierung realisieren	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00 1,00 1,00 1,00 2,00 2	0,00	0
Arbeit neu Hierarchiso	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren Goals iterieren HTA-Dekomposition(en) iterieren Anhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn Identifizierunng der Operations	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00 1,00 1,00 1,00 2,00 2	0,00	0
Arbeit neu Hierarchiso	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren Goals iterieren HTA-Dekomposition(en) iterieren Anhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn Identifizierunng der Operations Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddelierung realisieren	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00 1,00 1,00 1,00 2,00 2	0,00	0
Arbeit neu Hierarchiso	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren Goals iterieren HTA-Dekomposition(en) iterieren Anhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn Identifizierunng der Operations Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddelierung realisieren Style Guides anwenden	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00 1,00 1,00 1,00 2,00 2	0,00	0
Arbeit neu Hierarchiso	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren Goals iterieren HTA-Dekomposition(en) iterieren Anhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn Identifizierunng der Operations Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddelierung realisieren Style Guides anwenden	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00 1,00 1,00 1,00 2,00 2	0,00	C
Arbeit neu Hierarchiso	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren Goals iterieren HTA-Dekomposition(en) iterieren Anhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn Identifizierunng der Operations Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddelierung realisieren Style Guides anwenden	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00 1,00 1,00 1,00 2,00 2	0,00	C
Arbeit neu Hierarchiso	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren Goals iterieren HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren Goals iterieren HTA-Dekomposition(en) iterieren Anhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn Identifizierunng der Operations Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddelierung realisieren Style Guides anwenden valuation des Prototypen Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00 1,00 1,00 1,00 2,00 2	0,00	C
Arbeit neu Hierarchiso	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren Goals iterieren HTA-Dekomposition(en) iterieren Anhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn Identifizierunng der Operations Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddelierung realisieren Style Guides anwenden raluation des Prototypen Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen Test evaluieren Probleme ermitteln	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00 1,00 1,00 2,00 2,00 2	0,00	C
Arbeit neu Hierarchiso	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren Goals iterieren HTA-Dekomposition(en) iterieren Anhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn Identifizierunng der Operations Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddelierung realisieren Style Guides anwenden raluation des Prototypen Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen Test evaluieren Probleme ermitteln Style Guides ergänzen/aktualisieren	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00 1,00 1,00 1,00 2,00 2	0,00	C
Arbeit neu Hierarchiso	modellieren the Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung) Zielsetzung der Analyse bestimmen Zielsetzung bestimmen Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien Goal definieren Subgoals definieren HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen Inputs ermitteln Actions ermitteln Feedback ermitteln HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren Dekomposition mit Stakeholder validieren Goals iterieren HTA-Dekomposition(en) iterieren Anhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn Identifizierunng der Operations Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddelierung realisieren Style Guides anwenden raluation des Prototypen Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen Test evaluieren Probleme ermitteln	37,00 14,00 1,00 1,00 2,00 1,00 1,00 1,00 2,00 2	0,00	0

Washing Wash	ldaad labawaa Maruki	and Thomas
Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um verzögerungen auszugleichen 5,00 Xarbeit neu modellieren abgeschlossen 5,00 Xarbeit neu modellieren abgeschlossen 5,00 Xarbeit neu modellieren abgeschlossen 5,00 Xareen Design Standards 5,00 Xareen Design Standards 5,00 Xareen Design Standards 6,00 Xareen Design Standards 8,00 Xareen Design Xareen X	kload Johanne Workl	
Arbeit neu modelliteren abgeschlossen Streen Design Standards Screen Design Standards Prototypen erstellen Praiskriptive Aufgabenmoddlierung realisieren Praiskriptive Aufgabenmoddlierung realisieren Praiskriptive Aufgabenmoddlierung realisieren Praiskriptive Aufgabenmoddlierung realisieren Prototypen Prototypen erstellen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen wenn notig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Prototypen wenn notig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen mit Stakeholdern testen Screen Design Standards abgeschlossen Screen Design Standards abgeschlossen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen testen Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen wenn notig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Prototypen wenn notig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Prototypen wenn notig iterieren Prototypen wenn notig	0,00	0,
S Arbeit neu modellieren abgeschlossen Screen Design Standards Screen Design Standards Screen Design Standards Screen Design Standards erarbeiten Screen Design Standards festlegen Prototypen Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddlierung realisieren Screen Design Standards anwenden Screen Design Standards anwenden Screen Design Standards anwenden Screen Design Standards anwenden Style Guides anwenden Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen mermitteln Style Guides ergänzen/aktualisieren Prototypen wenn notig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Prototypen wenn notig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer Igel um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Screen Design Standards abgeschlossene Prototypen dastellen Einzelne Elemente des UI's designen Inou Iterative Evaluation des Prototypen dastellen Elemente des Gesignen Prototypen testen Prototypen int Stakeholdern testen Prototypen mer notig iterieren ein einem Prototypen dastellen Elemente des UI's designen 10,00 Iterative Evaluation des Prototypen dastellen Elemente des Gesignen Prototypen wenn notig iterieren ein einem Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen wenn notig iterieren ein einem Prototypen erstellen Prototypen wenn notig iterieren ein einem Prototypen erstellen Prototypen wenn notig iterieren ein einem euen Prototypen erstellen Style Guides ergänzen/aktualisieren Prototypen wenn notig iterieren ein ein einem Prototypen erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Style Guides designen style einem ermitteln Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Anwendungstogik von Systemkomponenten Skizzieren Peaudocode schreiben Paeud		
S Screen Design Standards Festlegen Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmodilierung realisieren Screen Design Standards anwenden Prototypen testen Prototypen testen Prototypen meint Stakeholdern testen Prototypen meint mitig tierteren Prototypen meint Stakeholdern testen Screen Design Standards abgeschlossen Prototypen darstellen Elemente des Ul's designen Prototypen mein ellem Prototypen darstellen Elemente designen Prototypen mein Prototypen darstellen Elemente des Ul's designen Prototypen mein Stakeholdern testen Prototypen mein Stakeholdern testen Prototypen mein mit Stakeholdern testen Prototypen mein notig tiereren Prototypen mein notig tiereren einen neuen Prototypen erstellen Prototypen mein notig tiereren einen neuen Prototypen erstellen Prototypen wein notig tiereren einen neuen Prototypen erstellen Datenstrukturen Datenstrukturen Datenstrukturen Datenstrukturen Datenstrukturen erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Datenstrukturen erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Datenstruktur erstellen Anwendungslöglik von Systemkomponenten Skizzleren Peudocod		
Screen Design Standards Screen Design Standards erarbeiten Screen Design Standards festlegen Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabemmoddlierung realisieren Präskriptive Aufgabemmoddlierung realisieren Prototypen Standards anwenden Style Guides anwenden Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen ermitteln Prototypen ermitteln Prototypen ermitteln Prototypen wenn notig iterieren Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen wenn notig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Prototypen wenn des wenn der wenn des Ul's redesignen Prototypen wenn des wenn der wenn des Wennen Prototypen wenn des Wennen Pro	2.00	
Prototypen Screen Design Standards Festlegen 10	0,00	0
Prototypen Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddilerung realisieren Präskriptive Aufgabenmoddilerung realisieren Screen Design Standards anwenden Screen Design Standards anwenden Prototypen testen Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossen Prototypen wenn nötig iterieren Einzelne Elemente des Ui's designen Elemente des Ui's designen Prototypen mit Stakeholdern testen Screen Design Standards abgeschlossen Prototypen wenn nötig iterieren Einzelne Elemente des Uis designen Detailed User Interface Design Prototypen darstellen Elemente des Ui's designen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Style Guides ergänzer/aktualisieren Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Style Guides ergänzer/aktualisieren Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Style Guides ergänzer/aktualisieren Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Style Guides ergänzer/aktualisieren Finale Elemente des Ui's rodesignen Joo Patenstruktur der Datenstruktur der Skijzeren einen neuen Prototypen erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Datenstruktur der Bibligaramm aufzeigen Joo Modellierung Architekturmerkmale Ressourcen moddellern Pseudocode schreiben Topics modellieren Topics modellieren Topics modellieren Topics modellieren Topics modellieren		
Prototypen Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddilerung realisieren Screen Design Standards anwenden Screen Design Standards anwenden 2,00 Iterative Evaluation des Prototypen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer Iterative Testen des Ut's designen Screen Design Standards abgeschlossene Artefakte zu iterieren Design Standards abgeschlossene Screen Design Standards abgeschlossen Screen Design Standards abgeschlossene Detailed Uter Interface Design Elemente des Ut's designen Elemente des Ut's designen Elemente des Ut's designen Elemente in einem Prototypen darstellen Elemente ermitteln Prototypen testen Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen testen Prototypen ermitteln 1,00 Style Guides erganzen/aktualisieren Designe Elemente des Ut's designen 1,00 Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Deinzelne Elemente des Ut's redesignen 2,00 Puffer Detailed User ermitteln 2,00 Puffer Detailed User interface Design abgeschlossen Systemplanung Datenstruktur erstellen Struktur der ausgelauschten Daten ermitteln Datenstrukture restellen Struktur der ausgelauschten Daten ermitteln Datenstrukture erstellen Struktur der ausgelauschten Daten ermitteln Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pesudocode schreiben Pesudocode schreiben Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pesudocode schreiben Topics modellieren Topics modellieren Topics modellieren Topics modellieren Stout mereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Topics modellieren Topics modellieren Topics modellieren Topics modellieren		
Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddierung realisieren Style Guides anwenden 2,00 Style Guides anwenden 2,00 Iterative Evaluation des Prototypen Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen mit Stakeholdern testen 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren Prototypen wenn notig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 1,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Elemente des Ut's designen Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen 2,00 Elemente des Guiden der Stakeholdern testen Prototypen der Stakeholdern testen 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 2,00 Puffer 1,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Screen Design Standards abgeschlossen Prototypen restellen Prototypen resten Prototypen restellen Style Guides ergänzen/aktualisieren 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 2,00 Puffer 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 2,00 Puffer 1,00 Puffer 1,		
Präskriptive Aufgabenmoddlierung realisieren 2,00 Screen Design Standards anwenden 2,00 Iterative Evaluation des Prototypen 9,00 Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen 3,00 Test evaluieren 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 1,00 Screen Design Standards ergänzen/aktualisieren 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 2,00 Screen Design Standards abgeschlossen 1,00 Zeit um suf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Screen Design Standards abgeschlossen 1,00 Elemente des UI's designen 1,00 Elemente ermitteln 2,00 Prototypen testen Prototypen darstellen 2,00 Prototypen testen 1,00 Test evaluieren 1,00 Prototypen testen 2,00 Prototypen mit Stakeholdern testen 3,00 Test evaluieren 1,00 Elemente ermitteln 1,00 Elemente in einen Prototypen darstellen 2,00 Prototypen neermitteln 1,00 Elemente in einen Prototypen darstellen 2,00 Prototypen mit Stakeholdern testen 3,00 Test evaluieren 1,00 Elemente ermitteln 1,00 Elizable Elemente des UI's redesignen 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren 2,00 Elizable Elemente des UI's redesignen 2,00 Prototypen wenn nötig kreireren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um der eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen Artefakte zu iterieren 5,00 Abenstruktur der ausgetauschten Daten ermitteln 1,00 Datenstruktur der Brügen 1,00 Datenstruktur der Brügen 1,00 Datenstruktur der Brügen 1,00 Modellierung vesentlicher Architekturmerkmale 1,00 Rodellierung vesentlicher Arc	0,00	(
Screen Design Standards anwenden 2,00 Iterative Evaluation des Prototypen 9,00 Prototypen testern		
Style Guides anwenden 2,00 Iterative Evaluation des Prototypen 9,00 Prototypen testen 7-rototypen mit Stakeholdern testen 1,00 Prototypen wern itteln 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren 1,00 Prototypen wenn nötig iterieren 1,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Screen Design Standards abgeschlossen 29,00 Elemente des Urs designen 10,00 Iterative Evaluation des Prototypen mit Stakeholdern testen 3,00 Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen 3,00 Test evaluieren Prototypen mit Stakeholdern testen 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen 45,00 Datenstrukturen 5,00 Datenstrukturen 5,00 Datenstrukturen 5,00 Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren 5,00 Pseudocode schreiben 0,00 Modellierung Architekturmerkmale 8essourcen moddelliern 5,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 8essourcen moddelliern 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Puffer 10,00 Puffer 10,00 Topics modellieren 5,00 Topics modellieren 5,00		
Prototypen testen		
Prototypen testen		
Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen Probleme ermitteln Style Guides ergänzen/aktualisieren Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Elemente des Ul's designen Prototypen mit Stakeholdern testen Zeit um des Prototypen darstellen Elemente des inen neuen Prototypen darstellen Elemente des Ul's designen Prototypen mit Stakeholdern testen Elemente inenen Prototypen darstellen Elemente inenen Prototypen darstellen Elemente inenen Prototypen darstellen Elemente inenen Prototypen darstellen Elemente des Ul's designen Remente des Ul's designen Prototypen mit Stakeholdern testen Daten ermitteln Style Guides ergänzen/aktualisieren Linco Einzelne Elemente des Ul's redesignen Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Puffer Datenstruktur der ausgetauschten Daten ermitteln Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Datenstruktur erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Noon Datenstruktur erkenlen Ressourcen moddeliern Pseudocode schreiben Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern Pseudocode schreiben Noon Puffer John Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern Pseudocode schreiben Noon Puffer John Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern Topics modellieren Stout um bereits abgeschlossen Artefakte zu iterieren Soundellieren	0.00	(
Prototypen mit Stakeholdern testen 3,00 Test evaluieren 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 1,000 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Screen Design Standards abgeschlossen 10,00 Elemente des Ul's designen 10,00 Elemente des Ul's designen 10,00 Iterative Evaluation des Prototypen mit Stakeholdern testen 7,000 Prototypen testen 7,000 Prototypen testen 1,000 Test evaluieren 1,000 Prototypen mit Stakeholdern testen 1,000 Elemente des Ul's redesignen 2,000 Prototypen testen 1,000 Elemente des Ul's redesignen 2,000 Prototypen testen 1,000 Elizelne Elemente des Ul's redesignen 2,000 Prototypen wenn nötig iterieren 1,000 Elizelne Elemente des Ul's redesignen 2,000 Prototypen wenn nötig iterieren 1,000 Elizelne Elemente des Ul's redesignen 2,000 Prototypen wenn nötig iterieren 1,000 Elizelne Elemente des Ul's redesignen 2,000 Puffer 1,000 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,000 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,000 Detailed User Interface Design abgeschlossen 5,000 Detailed User Interface Design abgeschlossen 8 Systemplanung 45,000 Datenstruktur erstellen 5,000 Modellierung Architekturmerkmale 7,000 Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren 5,000 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 7,000 Resudorode schreiben 10,000 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 7,000 Resudorode schreiben 5,000 Topics modellieren 5,000 Topics modellieren 5,000	0,00	'
Test evaluairen Probleme ermitteln Style Guides ergänzen/aktualisieren 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Screen Design Standards abgeschlossen Detailled User Interface Design Elemente des Urs designen 10,00 Iterative Evaluation des Prototypen darstellen Elemente des Green erstellen Frototypen mit Stakeholdern testen Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen 1,00 Etrative Evaluation des Prototypen darstellen Elemente des Urs designen 1,00 Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen 1,00 Etrative Evaluation en ermitteln Style Guides ergänzen/aktualisieren Einzelne Elemente des Urs redesignen 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 1,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen Systemplanung 45,00 Datenstruktur erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Peseudocode schreiben Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Peseudocode schreiben Peseudocode schreiben Modellierung Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern Pseudocode schreiben Nodellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern 5,00 Topics modellieren 5,00		
Probleme ermitteln 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Screen Design Standards abgeschlossen Merstellen 10,00 Elemente des UI's designen 10,00 Elemente des UI's designen 10,00 Iterative Evaluation des Prototypen darstellen Elemente designen 10,00 Iterative Evaluation des Prototypen int Stakeholdern testen 3,00 Frototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 1,00 Einzelne Elemente des UI's redesignen 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detalled User Interface Design abgeschlossen Styte Guiden 2,00 Detalled User Interface Design abgeschlossen Pototypen erstellen 5,00 Datenstrukturen 5,00 Datenstruktur erstellen 5,00 Modellierung Architekturmerkmale 2,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 7,00 Resourcen moddelieren 5,00 Topics modellieren 5,00 Topics modellieren 5,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Topics modellieren 5,00 Topics modellieren 5,00		
Style Guides ergånzen/aktualisieren 1,00 Screen Design Standards ergänzen/aktualisieren 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Screen Design Standards abgeschlossen 7,00 Einzelne Elemente des UI's designen 10,00 Elemente in einem Prototypen darstellen Elemente designen 10,00 Iterative Evaluation des Prototypen Prototypen mit Stakeholdern testen 3,00 Test evaluieren Probleme ermitteln 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 1,00 Einzelne Elemente des UI's redesignen 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren 2,00 Prototypen wenn notig iterieren 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen 7,00 Modellierung Architekturmerkmale 1,00 Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren 1,00 Modellierung Architekturmerkmale 8,000 Puffer 1,000 Puffer 5,000 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 8,000 Puffer 5,000		
Screen Design Standards ergänzen/aktualisieren Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Screen Design Standards abgeschlossen Detailled User Interface Design Elemente des Ul's designen Elemente die Sur designen Prototypen darstellen Elemente des Prototypen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen darstellen Einzelne Elemente des Ul's designen 10,00 Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen testen Prototypen testen Prototypen ermitteln Style Guides ergänzen/aktualisieren Einzelne Elemente des Ul's redesignen 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Systemplanung 45,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen Systemplanung Datenstrukture Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen Nobellierung Architekturmerkmale Pseudocode schreiben Pseudocode schreiben Pseudocode schreiben Ressourcen moddelieren Topics modellieren Topics modellieren Topics modellieren 5,00 Puffer Leit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer		
Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Screen Design Standards abgeschlossen 29,00 Einzelne Elemente des Ults designen 10,00 Elemente in einem Prototypen darstellen Elemente designen 10,00 Iterative Evaluation des Prototypen Prototypen mit Stakeholdern testen 3,00 Test evaluation des Prototypen mit Stakeholdern testen 3,00 Test evaluaieren 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 1,00 Einzelne Elemente des ult's redesignen 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen Stystemplanung 45,00 Datenstrukturen 15,00 Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Modellierung Architekturmerkmale 7,000 Peudfer 8,000 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 8,000 Peudfer 9,000 Ressourcen moddelieren 5,000 Puffer 10,000 Peudfer 9,000 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 8,000 Peudfer 9,000 Peudfer 9,000 Peudfer 9,000 Peudfer 9,000 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 9,000 Peudfer 9,00		
einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Screen Design Standards abgeschlossen Detailed User Interface Design 29,00 Einzelne Elemente des Ul's designen 10,00 Elemente in einem Prototypen darstellen Elemente designen 9,00 Prototypen testen 9,00 Prototypen mit Stakeholdern testen 3,00 Test evaluaren Probleme ermitteln 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 1,00 Einzelne Elemente des Ul's redesignen 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen enuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen Stystemplanung 45,00 Datenstrukturen 15,00 Datenstrukturer erstellen 10,00 Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Pseudocode schreiben 10,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 8essourcen moddelieren 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00		
Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Screen Design Standards abgeschlossen 7,00 Detailed User Interface Design 10,00 Elemente des Ul's designen 10,00 Elemente in einem Prototypen darstellen Elemente des Ul's designen 10,00 Iterative Evaluation des Prototypen Prototypen mit Stakeholdern testen 3,00 Test evaluieren 7,000 Prototypen testen 9,000 Frost evaluieren 10,000 Einzelne Elemente des Ul's redesignen 10,000 Elemente des Ul's redesignen 10,000 Test evaluieren 10,000 Prototypen wenn nötig iterieren 10,000 Prototypen wenn nötig iterieren 10,000 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 10,000 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 10,000 Detailed User Interface Design abgeschlossen 15,000 Datenstruktur er stellen 15,000 Datenstruktur der ausgetauschten Daten ermitteln 10,000 Modellierung Architekturmerkmale 20,000 Modellierung Architekturmerkmale 10,000 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 10,000 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 10,000 Ressourcen moddeliern 5,000 Puffer 10,000 Puffer 5,000		
Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Screen Design Standards abgeschlossen 29,00 Einzelne Ilterface Design 10,00 Einzelne Elemente des Ul's designen 10,00 Elemente in einem Prototypen darstellen Elemente designen 10,00 Iterative Evaluation des Prototypen Prototypen mit Stakeholdern testen 3,00 Test evaluieren Prototypen mit Stakeholdern testen 3,00 Test evaluieren 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 1,00 Einzelne Elemente des Ul's redesignen 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen Systemplanung 45,00 Datenstruktur er stellen 5,00 Datenstruktur erstellen 10,00 Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 8essourcen moddeliern 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Puffer 5,00 Modellierung Architekturmerkmale 5,00 Puffer 5,00 Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00		
Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Screen Design Standards abgeschlossen 29,00 Einzelne Elemente des Ul's designen 10,00 Elemente in einem Prototypen darstellen Elemente des ginen 10,00 iterative Evaluation des Prototypen Prototypen mit Stakeholdern testen 3,00 Test evaluieren Prototypen mit Stakeholdern testen 3,00 Test evaluieren 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 1,00 Einzelne Elemente des Ul's redesignen 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen Systemplanung 45,00 Datenstruktur erstellen 5,00 Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 8essourcen moddeliern 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 8essourcen moddeliern 5,00 Topics modellieren 5,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Topics modellieren 5,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um bereits abgeschlossenen 5,00	0,00	
Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Screen Design Standards abgeschlossen Detailed User Interface Design Elemente des Ul's designen Elemente in einem Prototypen darstellen Elemente des gignen Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen Style Guides ergänzen/aktualisieren Einzelne Elemente des Ul's redesignen Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Detailed User Interface Design abgeschlossen Systemplanung Datenstrukturen Datenstruktur erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern Topics modellieren Szeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Soon Puffer Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben Ressourcen moddeliern Soon Topics modellieren Soon Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Soon Topics modellieren Soon Topics modellieren		
Screen Design Standards abgeschlossen 29,00		
Detailed User Interface Design 29,00		
Elemente des Ul's designen Elemente in einem Prototypen darstellen Elemente designen 10,00 Iterative Evaluation des Prototypen Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen Prototypen mit Stakeholdern testen Probleme ermitteln Style Guides ergänzen/aktualisieren Einzelne Elemente des Ul's redesignen Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Systemplanung Datenstruktur erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen Pseudocode schreiben Modellierung Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern Ressourcen moddelieren Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossene Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Datenstruktur erstellen Modellierung Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern Feudocode schreiben Topics modellieren Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Puffer 10,00 Puffer 10,00 Puffer 10,00 Puffer 10,00 Puffer	0,00	
Elemente in einem Prototypen darstellen Elemente designen 10,00 Iterative Evaluation des Prototypen 9,00 Prototypen testen 3,00 Test evaluieren 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 1,00 Einzelne Elemente des Ul's redesignen 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen Systemplanung 45,00 Datenstrukturen 15,00 Datenstruktur erstellen 5,00 Modellierung Architekturmerkmale 2,00 Modellierung Architekturmerkmale 2,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 10,00 Ressourcen moddeliern 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Puffer 6,00 Puffer 7,00		
Elemente designen 10,00 Iterative Evaluation des Prototypen 9,00 Prototypen testen 3,00 Test evaluieren 1,00 Probleme ermitteln 1,00 Style Guides ergänzen/aktualisieren 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Datenstrukturen 15,00 Datenstruktur erstellen 5,00 Modellierung Architekturmerkmale 2,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern 5,00 Ressourcen moddelieren 5,00 Puffer 10,00 Prototypen wenn nötig iterieren 2,00 Puffer 10,00 Datenstrukturen 10,00 Datenstrukturen 15,00 Puffer 10,00 Prototypen wenn nötig iterieren 10,00 Modellierung Architekturmerkmale 10,00 Ressourcen moddeliern 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Puffer 10,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00	0,00	,
Prototypen testen		
Prototypen testen Prototypen mit Stakeholdern testen 3,00 Test evaluieren Probleme ermitteln Style Guides ergänzen/aktualisieren Einzelne Elemente des Ul's redesignen Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Systemplanung Datenstrukturen Datenstruktur erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Datenstruktur erknale Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern Topics modellieren Zeit um bereits abgeschlossen Systemplanung Datenstruktur erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben Topics modellieren Stout um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stout Puffer 10,00 Puffer 10,00 Puffer		
Prototypen mit Stakeholdern testen Test evaluieren Probleme ermitteln Style Guides ergänzen/aktualisieren Einzelne Elemente des Ul's redesignen Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Systemplanung Datenstrukturen Datenstruktur erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern Topics modellieren Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 3,00 2,00 Puffer 10,00 Puffer 10,00 Puffer 10,00 Puffer	0,00	(
Test evaluieren Probleme ermitteln Style Guides ergänzen/aktualisieren Einzelne Elemente des Ul's redesignen Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Detailed User Interface Design abgeschlossen Systemplanung Datenstrukturen Datenstruktur erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern Topics modellieren Puffer Loo Puffer Loo Puffer Loo Puffer Loo Puffer Loo Puffer Loo Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Puffer		
Probleme ermitteln Style Guides ergänzen/aktualisieren Einzelne Elemente des Ul's redesignen Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Datenstrukturen Datenstruktur erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern Spuffer Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 10,00 Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben 10,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern 5,00 Puffer Joics modellieren Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Puffer		
Style Guides ergänzen/aktualisieren 1,00 Einzelne Elemente des Ul's redesignen 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen Systemplanung 45,00 Datenstrukturen 15,00 Datenstruktur erstellen 5,00 Datenstruktur erstellen 10,00 Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren 9,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 10,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Einzelne Elemente des Ul's redesignen 2,00 Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen Systemplanung 45,00 Datenstrukturen 15,00 Datenstrukturen 15,00 Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben 10,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 5,00 Modellierung Wesentlicher Architekturmerkmale 5,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen Systemplanung 45,00 Datenstrukturen 15,00 Datenstruktur erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln 10,00 Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen 5,00 Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben 10,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen 2,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen Systemplanung 45,00 Datenstrukturen 15,00 Datenstruktur erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln 10,00 Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen 5,00 Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben 10,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 5,00 Puffer 5,00 Puffer 5,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen Systemplanung 45,00 Datenstrukturen 15,00 Datenstruktur erstellen 5truktur der ausgetauschten Daten ermitteln 10,00 Datenstruktur Architekturmerkmale 20,00 Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren 10,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 5,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen Systemplanung 45,00 Datenstrukturen 15,00 Datenstruktur erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen 5,00 Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben 10,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren		
Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00 Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen Systemplanung 45,00 Datenstrukturen 15,00 Datenstruktur erstellen 10,00 Datenstruktur der ausgetauschten Daten ermitteln 10,00 Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen 5,00 Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren 10,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 20,00 Ressourcen moddeliern 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00	0.00	
Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können 5,00 Detailed User Interface Design abgeschlossen 45,00 Systemplanung 45,00 Datenstrukturen 15,00 Datenstruktur erstellen 10,00 Datenstruktur der ausgetauschten Daten ermitteln 10,00 Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen 5,00 Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren 10,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 5,00 Ressourcen moddeliern 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00	0,00	(
Detailed User Interface Design abgeschlossen Systemplanung 45,00		
Systemplanung Datenstrukturen Datenstruktur erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen Modellierung Architekturmerkmale Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern Topics modellieren Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 15,00 15,00 10,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Datenstrukturen Datenstruktur erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln 10,00 Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen 5,00 Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren 10,00 Pseudocode schreiben 10,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 5,00 Ressourcen moddeliern 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Datenstruktur erstellen Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen Modellierung Architekturmerkmale Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben Nodellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern Topics modellieren Puffer 10,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00	0,00	
Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen 5,00 Modellierung Architekturmerkmale Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben Nodellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen 5,00 Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben 10,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Modellierung Architekturmerkmale 20,00 Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren 10,00 Pseudocode schreiben 10,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale 5,00 Ressourcen moddeliern 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben 10,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren Pseudocode schreiben Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Pseudocode schreiben 10,00 Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale Ressourcen moddeliern 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Ressourcen moddeliern 5,00 Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Topics modellieren 5,00 Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Puffer 10,00 Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren 5,00		
Systemplanung abgeschlossen		

KW	Aktivität	1. Unterkati 2. Unteraktivität	Workload geplant	Workload Johanne	Workload Thomas
21	Dokument	ation ausarbeiten	10,00		
21	Puffer		10,00		
		Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren	5,00		
		Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können	5,00		
MS	Dokument	ieren abgeschlossen			
MS	Implement	ierung	150,00	0,00	0,00
22	Implement	ierung	50,00	0,00	0,00
		Erweitertes Matching implementieren	25,00		
		VRS-API Zugriff implementieren	25,00		
23	Implement	ierung	50,00	0,00	0,00
		Login implementieren	25,00		
		Suchagenten implementieren	25,00		
24	Implement	ierung	25,00	0,00	0,00
		Chat implementieren	25,00		
24	Puffer		25,00	0,00	0,00
		Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können	25,00		
MS	Installation	n abgeschlossen			
MS	System eva	aluieren	25,00	0,00	0,00
25	Fazit		10,00	0,00	0,00
		Diskussion des Zielerreichungsgrades	5,00		
		Ausblick	5,00		
25	Prozessass	essment	10,00	0,00	0,00
		kritische Reflexion des Projektes bzgl. der Einhaltung des Projektplanes	5,00		
		Umgang mit Schwierigkeiten/Herausforderungen	5,00		
25	Puffer		5,00	0,00	0,00
		Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können	5,00		

Gesamter Workload		
Geplant	618,50	
Johannes	112,25	
Thomas	112,25	