Exposé erstellen Idee finden Brainstorming	54,50 8,50	27,75	Workload Thomas
Exposé erstellen Idee finden Brainstorming		27.75	
Idee finden Brainstorming Exposé ausarbeiten Problem Zielsetzung V. Anwendungslogik W/G Relevanz V. Anwendungslogik V/G Relevanz V/G Rel		4,25	27,7 , 4,2
Brainstorming Exposé ausarbeiten Zielsetzung V. Anwendungslogik W/G Relevanz Exposé überarbeiten Domänernecherche Domänernecherche Domänernecherche Domänernecherche Stakeholder Analyse Stakeholder ermitteln Beziehungen zum System Exposé überarbeiten Problem Zielsetzung Verteilte Anwendungslogik Verteilte Anwendungslogik Projektplan Projektplan für Phase 1 erstellen Layout erstellen Aktivitäten eintragen Martkrecherche Produkte finden Produkte analysieren BibaliaCar analysieren DB Mitfahrer benalysieren BibaliaCar analysieren DB Mitfahrer enalysieren BibaliaCar analysieren DB Mitfahrer benalysieren BibaliaCar analysieren	0,00	4,25	4,2
Exposé ausarbeiten Problem Zielsetzung V. Anwendungslogik W/G Relevanz Exposé überarbeiten Domänenrecherche Domäne(n) ermitteln Konzepte der Domäne(n) Stakeholder Analyse Stakeholder Analyse Stakeholder spreiten Exposé überarbeiten Problem Zielsetzung Verteilte Anwendungslogik Projektplan Projektplan Projektplan Projektplan Projektplan ür Phase 1 erstellen Layout erstellen Aktivitäten eintragen Aktivitäten eintragen BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren DB Mitfahrer analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren DB Mitfahrer analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing ana	4,00	2,00	2,0
Problem Zielsetzung V. Anwendungslogik W/G Relevanz Exposé überarbeiten Domänenrecherche Domäne(n) ermitteln Konzepte der Domäne(n) Stakeholder Analyse Stakeholder Analyse Stakeholder ermitteln Beziehungen zum System Exposé überarbeiten Problem Zielsetzung Verteilte Anwendungslogik Projektplan für Phase 1 erstellen Layout erstellen Aktivitäten eintragen Martkrecherche Produkte analysieren BibilaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren BibilaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren DB Mitfahrer analysieren Brainstorming Stakeholder identifizieren Brainstorming Brainstorming Brainstorming Recherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche DB Mitfahrer analysieren Brainstorming Recherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche DB Mitfahrer analysieren Brainstorming Recherche	4,00	2,00	2,0
V. Anwendungslogik W/G Relevanz Exposé überarbeiten Domänenrecherche Domänen(n) ermitteln Konzepte der Domäne(n) Stakeholder Analyse Stakeholder ermitteln Beziehungen zum System Exposé überarbeiten Problem Zielsetzung Verteilte Anwendungslogik Projektplan Projektplan Projektplan in Phase 1 erstellen Layout erstellen Aktivitäten eintragen Aktivitäten eintragen Martkrecherche Produkte finden Produkte analysieren BiaBiaCar analysieren	1,00	0,50	0,5
Exposé überarbeiten	1,00	0,50	0,5
Exposé überarbeiten Domänenrecherche Domäne(n) ermitteln Konzepte der Domäne(n)	2,00	1,00	1,0
Domänenrecherche Domäne(n) ermitteln Konzepte der Domäne(n) Stakeholder Analyse Stakeholder ermitteln Beziehungen zum System Exposé überarbeiten Problem Zielsetzung Verteilte Anwendungslogik Projektplan Projektplan (Layout erstellen Layout erstellen Aktivitäten eintragen Martkrecherche Produkte analysieren BlaBlaCar analysieren Brainstorming Stakeholder analysieren Brainstorming Recherche Bra	0,50	0,25	0,2
Domänenrecherche Domäne(n) ermitteln Konzepte der Domäne(n) Stakeholder Analyse Stakeholder ermitteln Beziehungen zum System Exposé überarbeiten Problem Zielsetzung Verteilte Anwendungslogik Projektplan Projektplan (Layout erstellen Layout erstellen Aktivitäten eintragen Martkrecherche Produkte analysieren BlaBlaCar analysieren Brainstorming Stakeholder analysieren Brainstorming Recherche Bra	15,00	8,50	8,5
Konzepte der Domäne(n) Stakeholder Analyse Stakeholder ermitteln Beziehungen zum System Exposé überarbeiten Problem Zielsetzung Verteilte Anwendungslogik Projektplan Projektplan in Prhase 1 erstellen Layout erstellen Aktivitäten eintragen Martkrecherche Produkte finden Produkte recherchieren BlaBlaCar analysieren BlaBlaCar an	.5,55	5,55	9,5
Konzepte der Domäne(n) Stakeholder Analyse Stakeholder ermitteln Beziehungen zum System Exposé überarbeiten Problem Zielsetzung Verteilte Anwendungslogik Projektplan Projektplan in Prhase 1 erstellen Layout erstellen Aktivitäten eintragen Martkrecherche Produkte finden Produkte recherchieren BlaBlaCar analysieren BlaBlaCar an	1,00	0,50	0,5
Stakeholder ermitteln Beziehungen zum System Exposé überarbeiten Problem Zielsetzung Verteilte Anwendungslogik Projektplan Projektplan Projektplan in Problem Layout erstellen Aktivitäten eintragen Martkrecherche Produkte finden Produkte recherchieren Produkte analysieren BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren BlaBlaCar analysieren Bhitfahrer analysieren Brainstorming Stakeholder identifizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale ararbeiten Brainstorming Recherche Brainstorming Recherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholder zu können Udeenfindung und Domänenrecherche abgeschlossene	3,00	1,50	1,5
Beziehungen zum System Exposé überarbeiten Problem Zielsetzung Verteilte Anwendungslogik Projektplan Projektplan Projektplan für Phase 1 erstellen Layout erstellen Aktivitäten eintragen Martkrecherche Produkte finden Produkte recherchieren Produkte analysieren BlaBlaCar analysieren BlaBlaCar analysieren BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren Brainstorming Stakeholderidentifferung Stakeholder analysieren Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale Brainstorming Brainstorming Recherche Brainstorming Recherche Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche			
Exposé überarbeiten Problem Zielsetzung Verteilte Anwendungslogik Projektplan Projektplan Projektplan für Phase 1 erstellen Layout erstellen Aktivitäten einträgen Martkrecherche Produkte finden Produkte analysieren BlaBlaCar analysieren Brainstorming Stakeholderidentifizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fileßtext formulieren 4 Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Recherche Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche 4 Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Riisken eingehen zu können	2,00	2,00	2,0
Projektplan Zielsetzung Verteilte Anwendungslogik Projektplan Projektplan für Phase 1 erstellen Layout erstellen Aktivitäten eintragen Martkrecherche Produkte finden Produkte recherchieren Produkte analysieren BlaBlaCar analysieren BahnSharing analysieren BlaBlaCar analysieren Brainstorming Stakeholder identifizieren Brainstorming Brainstorming Brainstorming Brainstorming Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche	6,00	3,00	3,0
Telesetzung Verteilte Anwendungslogik			
Verteilte Anwendungslogik Projektplan Projektplan für Phase 1 erstellen Layout erstellen Aktivitäten eintragen	0,50	0,25	0,2
Projektplan Projektplan für Phase 1 erstellen Layout erstellen Aktivitäten eintragen Martkrecherche Produkte finden Produkte recherchieren Produkte analysieren BlaBlaCar analysieren BahnSharing analysieren DB Mitfahrer analysieren BlaBlaCar analysieren BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren DB Mitfahrer analysieren Brainstorming analysieren Brainstorming Stakeholderidentifizieren Brainstorming Stakeholder identifizieren Brainstorming Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten Brainstorming Alleinstellungsmerkmale erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche	0,50	0,25	0,2
Projektplan für Phase 1 erstellen Layout erstellen Aktivitäten eintragen Martkrecherche Produkte finden Produkte recherchieren Produkte analysieren BlaBlaCar analysieren Brainstorming Stakeholder identifizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren 4 Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten Brainstorming Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche 4 Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	2,00	1,00	1,0
Layout erstellen Aktivitäten eintragen Martkrecherche Produkte finden Produkte naalysieren BlaBlaCar analysieren Brainstorming Stakeholderidentifierung Stakeholder analysieren Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Brainstorming Recherche Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Brainstorming Recherche Alleinstellungsmerkenenenenenenenenenenenenenenenenenene	6,00	2,50	2,5
Aktivitäten eintragen Martkrecherche Produkte finden Produkte recherchieren Produkte analysieren BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren Vor- und Nachteile BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren Stakeholderidentifierung Stakeholder identifizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Domänenrecherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche			
Produkte finden Produkte recherchieren Produkte analysieren BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren DB Mitfahrer analysieren BlaBlaCar analysieren Brainstorning Stakeholder identifizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Alleinstellungsmerkmale erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Alleinstellungsmerkmale erarbeiten Brainstorming Recherche	1,00	0,50	0,5
Produkte finden Produkte recherchieren Produkte analysieren BlaBlaCar analysieren BlaBlaCar analysieren BahnSharing analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren Brainstorming Stakeholder identifizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche A Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können	5,00	2,00	2,0
Produkte analysieren BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren BlaBlaCar analysieren BlaBlaCar analysieren BlaBlaCar analysieren Vor- und Nachteile BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren Brainstorming Stakeholder identifizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren 4 Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Alleinstellungsmererbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Alleinstellungsmerkmale erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale	6,50	3,25	3,2
Produkte analysieren BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren Vor- und Nachteile BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren DB Mitfahrer analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren Brainstorming Stakeholder identifizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Domänenrecherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können			
BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren Vor- und Nachteile BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren Brainstorming Stakeholder identifizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Domänenrecherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können	2,00	1,00	1,0
DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren Vor- und Nachteile BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren Stakeholder identifizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren 4 Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming 4 Domänenrecherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche 4 Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können			
BahnSharing analysieren Vor- und Nachteile BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren BahnSharing analysieren Stakeholder identifizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Alleinstellungsmerkmale Brainstorming Recherche	1,50	0,75	0,7
Vor- und Nachteile BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren Stakeholderidentifierung Stakeholder identifizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Domänenrecherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können	1,50	0,75	0,7
BlaBlaCar analysieren DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren Stakeholder identiffizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Domänenrecherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche A Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können	1,50	0,75	0,7
DB Mitfahrer analysieren BahnSharing analysieren Stakeholderidentifierung Stakeholder identifizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Domänenrecherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um ber eits abgeschlossen Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen			
BahnSharing analysieren Stakeholderidentifierung Stakeholder identifizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Domänenrecherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	1,00	0,50	0,5
Stakeholder identifizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Domänenrecherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um bereits abgeschlossen Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	1,00	0,50	0,5
Stakeholder identifizieren Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren 4 Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming 4 Domänenrecherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um bereits abgeschlossen Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	1,00	0,50	0,5
Brainstorming Stakeholder analysieren Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Domänenrecherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Jeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	6,00	4,00	4,0
Stakeholder analysieren Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Domänenrecherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen			
Fließtext formulieren Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Domänenrecherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	1,00	1,00	1,0
Alleinstellungsmerkmale Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Domänenrecherche Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	3,00	2,00	2,0
Alleinstellungsmerkmale erarbeiten aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Paradigmen erarbeiten Stainstorming Recherche Leit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	2,00	1,00	1,0
aus der Marktrecherche herleiten Brainstorming Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Verfer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	3,00	2,00	2,0
Brainstorming Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen			
Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	2,00	1,50	1,5
Paradigmen erarbeiten Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche 4 Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	1,00	0,50	0,5
Brainstorming Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	6,00	3,00	3,0
Recherche Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen			
Metaphern erarbeiten Brainstorming Recherche 4 Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	1,00	0,75	0,7
Brainstorming Recherche Puffer Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	2,00	0,75	0,7
Recherche Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen			
Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	1,00	0,75	0,7
Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	2,00	0,75	0,7
Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	10,00	3,50	3,5
Stakeholderanalyse überarbeitet Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen	5,00		
S Ideenfindung und Domänenrecherche abgeschlossen		3,50	3,5
	5,00		
S Methodischer Rahmen und Architektur			
	50,00	24,00	24,0
Methodischer Rahmen	5,00	6,00	6,0
User Centered Design			
auf das Projekt bezogen analysieren	2,00	2,50	2,5
Usage Centered Design			
auf das Projekt bezogen analysieren Fazit	2,00	2,50	2,5

	rojektplar		Wantiland anniant	107	Maradala ad Thamas
۲W	Aktivität	1. Unterkativität Fazit ziehen	Workload geplant 1,00	Workload Johannes 1,00	Workload Thomas
15	Vorgehensmodell		14,00		
13		Scenario Based Usability Engineering	14,00	8,00	6,0
		evaluieren	3,00	1,50	1,5
		Usability Engineering Lefecycle			
		evaluieren	3,00	2,00	2,0
		Discount Usability Engineering			
		evaluieren	3,00	1,50	1,5
		Eigenes Vorgehensmodell erstellen			
		evaluieren	3,00	2,00	2,0
		Fazit ziahan	2.00	1.00	1.0
_	17	Fazit ziehen	2,00		1,0
5	Kommunikations	Deskriptives	14,00	6,00	6,0
		Brainstorming	1,00	0,50	0,5
		Modell erstellen	4,00		
		Modell beschreiben	2,00		0,5
		Präskriptives			
		Brainstorming	1,00	0,50	0,5
		Modell erstellen	4,00	1,50	1,5
		Modell beschreiben	2,00	0,50	0,5
5	Architekutmodell	l	21,00	10,00	10,0
		Architektur festlegen			
		Brainstorming	1,00	0,50	0,5
		Zielplatform ermitteln	2,00	1,00	1,0
		Paradigma des Netzwerkes ermitteln	2,00	1,00	1,0
		Middleware ermitteln	2,00		
		Protokolle ermitten	2,00	0,50	0,5
		Modell erstellen			
		Brainstorming	1,00		
		Modell erstellen	8,00		4,0
		Modell beschreiben	3,00	1,50	1,5
5	Puffer		10,00		0,0
		Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren	5,00		
		Zeit um Verzögerungen auszugleichen	5,00		
		Architektur abgeschlossen	42.00	40.00	40.0
/IS 6	Risikoanalyse und	a kisikopravention	42,00 14,00		
U		Risiken ermitteln	14,00	0,00	0,0
		Brainstorming um Risiken zu ermitteln	2,00	1,00	1,0
		Externe Risiken während der Entwicklung		.,,	.,-
		Umgang mit den Risiken beschreiben	3,00	1,50	1,5
		Interne Risiken während der Entwicklung			
		Umgang mit den Risiken beschreiben	3,00	1,50	1,5
		Exterene Rsiken während der Laufzeit			
		Umgang mit den Risiken beschreiben	3,00	1,50	1,5
		Interne Risiken während der Laufzeit			
		Umgang mit den Risiken beschreiben	3,00	0,50	0,5
6	Proof of Concepts	5	18,00	9,00	9,0
		PoC's ermitteln			
		aus den Risiken ableiten	1,00		
		Brainstorming um weitere PoC's zu ern	nitteln 1,00	0,50	0,5
		PoC's beschreiben			
		Beschreibung	4,00		
		Exit	4,00		
		Fail	4,00		
		Fallback	4,00		
	Puffer	7.5. 1. 5. 1. 1	10,00		4,0
6		Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren	5,00		
6				_	
6		Architektur überarbeiten		2,00	
6			5,00	2,00	2,0

W	rojektplan Aktivität 1.	Unterkativität 2. Unteraktivität	Workload geplant	Workload Johannes	Workload Thomas
s		ınd Projektplanung von Phase 2&3	65,00	41,50	41,
,	Rapid-Prototyp		45,00	22,50	22,
	Ar	chitektur einrichten			
		Datenbank einrichten	5,00	2,50	2,
		Client einrichten	5,00	2,50	2,
		Server einrichten	5,00	2,50	2,
	Pr	oof of Conepts umsetzen			
		11.1 Matching der Benutzer	10,00	5,00	5,
		11.4 Koordinaten des Benutzers ermitteln	10,00	5,00	5,
		11.5 Umkreissuche	10,00	5,00	5,
,	Duninktulan				
,	Projektplan	oialstalan für Phasa 2 aratallan	10,00	10,00	10,
	PI	ojektplan für Phase 2 erstellen	F 00	F 00	-
		Aktivitäten eintragen	5,00	5,00	5,
	Pr	ojektplan für Phase 3 erstellen			
		Aktivitäten eintragen	5,00	5,00	5,
,	Puffer		10,00	9,00	9,
	Ze	it um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren	5,00		
		Architektur iterieren		2,00	2,
		Kommunikation iterieren		2,00	2,
		Risiken iterieren		2,00	2,
		PoC's iterieren		3,00	3,
	Zε	it um Verzögerungen auszugleichen	5,00	5,00	
s		ınd Projektplanung von Phase 2&3 abgeschlossen	3/00		
s	Anforderungsanaly		66,00	0,00	0,
	User Profiles		17,00	0,00	0,
		atenerhebung	17,00	0,00	0,
	De	Umfrage/Domain-Spezialisten befragen	2,00		
		Daten anhand der Stakeholderanalyse ermitteln	1,00		
		Daten iterativ verfeinern/aufbereiten	1,00		
	Us	ser Profiles erstellen			
		sinvolle Merkmale spezifizieren	1,00		
		User Profiles erstellen	3,00		
		User Profiles gruppieren	1,00		
		Gruppen der User Profiles evaluieren	1,00		
		User Profiles iterativ überarbeiten	4,00		
	Da	aten auswerten			
		Thesen für eine Verfeinerung der User Profiles ableiten	1,00		
		User Profiles iterativ überarbeiten	1,00		
		Anforderungen an das System ableiten	1,00		
	Hierarchische Task	Analyse (Deskriptive Aufgabenmoddelierung)	24,00	0,00	0,
		elsetzung der Analyse bestimmen			
		Zielsetzung bestimmen	1,00		
	Ko	onsenz zwischen Stakeholdern ermitteln	1,00		
	110	Stakeholder aus der Stakeholderanalyse ableiten	0,50		
		Stakeholder aus den User Profiles ableiten	0,50		
	D	Konsenz zwischen diesen Stakeholdern ermitteln	1,00		
	De	efinition der Goals und den zugehörigen Messkriterien	4.00		
		Goal definieren	1,00		
		Subgoals definieren	2,00		
	H1	range (A-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen			
		Inputs ermitteln	1,00		
		Actions ermitteln	1,00		
		Feedback ermitteln	1,00		
	H7	「A-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren			
		Dekomposition mit Stakeholder validieren	2,00		
		Goals iterieren	2,00		
		HTA-Dekomposition(en) iterieren	2,00		
	Ar	nhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn			
		Identifizierunng der Operations	1,00		
	Anfordarungan	<u> </u>			
18		las System ermitteln	9,00		
	Fu	nktionale Anforderungen ermitteln			
		1 6: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1			
		aus der Stakeholderanalyse ermitteln aus den User Profiles ermitteln	1,00 1,00		

W	ojektpla Aktivität	1. Unterkativität 2. Unteraktivität	Workload gonlant	Workload Johannes Workl	oad Thoma
	AKTIVITAT		workload geplant	workload Jonannes workl	oad Inoma:
		Organisatorische Anforderungen ermitteln	1.00		
		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 Guides		6,00		
		Style Guides entwickeln			
		Anforderungen an das System analysieren	2,00		
		Style Guides formulieren	4,00		
	- cc	Style databases in mailer en			
	Puffer		10,00		
		Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren	5,00		
		Zeit um Verzögerungen auszugleichen	5,00		
;	Anforderungsa	nalyse abgeschlossen			
:	Arbeit neu mod	dellieren	37,00	0,00	0
	Hierarchische	Task Analyse (Präskriptive Aufgabenmoddelierung)	14,00	0,00	0
		Zielsetzung der Analyse bestimmen			
		Zielsetzung bestimmen	1,00		
		Definition der Goals und den zugehörigen Messkriterien			
		Goal definieren	1,00		
		Subgoals definieren	2,00		
		HTA-Dekomposition(en) in Diagrammform erstellen			
		Inputs ermitteln	1,00		
		Actions ermitteln	1,00		
		Feedback ermitteln	1,00		
			1,00		
		HTA-Dekomposition(en) validieren und wenn nötig iterieren	2.00		
		Dekomposition mit Stakeholder validieren	2,00		
		Goals iterieren	2,00		
		HTA-Dekomposition(en) iterieren	2,00		
		Anhand der Zielsetzung wichtige operations identifizierenn			
		Identifizierunng der Operations	1,00		
	Prototypen		4,00	0,00	0
		Papierbasierten Prototypen erstellen			
		Präskriptive Aufgabenmoddelierung realisieren	2,00		
		Style Guides anwenden	2,00		
	Itarativa Fuelu			0.00	
	iterative Evalu	ation des Prototypen	9,00	0,00	0
		Prototypen testen			
		Prototypen mit Stakeholdern testen	3,00		
		Test evaluieren			
		Probleme ermitteln	1,00		
		Style Guides ergänzen/aktualisieren	1,00		
		Präskriptive Aufgabenmodellierung ergänzen/aktualisiere	2,00		
		Prototypen wenn nötig iterieren			
		Prototypen wenn nötig iterieren einen neuen Prototypen erstellen	2,00		
	Puffer	3,		0.00	0
	Puffer	einen neuen Prototypen erstellen	10,00	0,00	0
	Puffer	einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren	10,00 5,00	0,00	0
		einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um Verzögerungen auszugleichen	10,00	0,00	0
	Arbeit neu mod	einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um Verzögerungen auszugleichen Jellieren abgeschlossen	10,00 5,00 5,00		
<u> </u>	Arbeit neu mod Screen Design	einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um Verzögerungen auszugleichen dellieren abgeschlossen Standards	10,00 5,00 5,00 35,00	0,00	O O
-	Arbeit neu mod	einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um Verzögerungen auszugleichen dellieren abgeschlossen Standards Standards	10,00 5,00 5,00		
-	Arbeit neu mod Screen Design	einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um Verzögerungen auszugleichen dellieren abgeschlossen Standards Standards Screen Design Standards erarbeiten	10,00 5,00 5,00 35,00 10,00		
-	Arbeit neu mod Screen Design	einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um Verzögerungen auszugleichen dellieren abgeschlossen Standards Standards	10,00 5,00 5,00 35,00		
	Arbeit neu mod Screen Design	einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um Verzögerungen auszugleichen dellieren abgeschlossen Standards Standards Screen Design Standards erarbeiten	10,00 5,00 5,00 35,00 10,00		
	Arbeit neu mod Screen Design : Screen Design :	einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um Verzögerungen auszugleichen dellieren abgeschlossen Standards Standards Screen Design Standards erarbeiten Screen Design standards festlegen	10,00 5,00 5,00 35,00 10,00	0,00	(
	Arbeit neu mod Screen Design : Screen Design :	einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um Verzögerungen auszugleichen dellieren abgeschlossen Standards Standards Screen Design Standards erarbeiten Screen Design standards festlegen Papierbasierten Prototypen erstellen	10,00 5,00 5,00 35,00 10,00	0,00	(
;	Arbeit neu mod Screen Design : Screen Design :	einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um Verzögerungen auszugleichen dellieren abgeschlossen Standards Standards Screen Design Standards erarbeiten Screen Design standards festlegen Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddlierung realisieren	10,00 5,00 5,00 35,00 10,00 10	0,00	(
	Arbeit neu mod Screen Design : Screen Design :	einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um Verzögerungen auszugleichen Gellieren abgeschlossen Standards Standards Screen Design Standards erarbeiten Screen Design standards festlegen Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddlierung realisieren Screen Design Standards anwenden	10,00 5,00 5,00 35,00 10,00 10 6,00	0,00	(
	Arbeit neu mod Screen Design : Screen Design :	einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um Verzögerungen auszugleichen dellieren abgeschlossen Standards Standards Screen Design Standards erarbeiten Screen Design standards festlegen Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddlierung realisieren	10,00 5,00 5,00 35,00 10,00 10	0,00	(
	Arbeit neu mod Screen Design : Screen Design : Prototypen	einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um Verzögerungen auszugleichen Gellieren abgeschlossen Standards Standards Screen Design Standards erarbeiten Screen Design standards festlegen Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddlierung realisieren Screen Design Standards anwenden	10,00 5,00 5,00 35,00 10,00 10 6,00	0,00	(
	Arbeit neu mod Screen Design : Screen Design : Prototypen	einen neuen Prototypen erstellen Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren Zeit um Verzögerungen auszugleichen dellieren abgeschlossen Standards Standards Screen Design Standards erarbeiten Screen Design standards festlegen Papierbasierten Prototypen erstellen Präskriptive Aufgabenmoddlierung realisieren Screen Design Standards anwenden Style Guides anwenden	10,00 5,00 5,00 35,00 10,00 10 6,00 2,00 2,00 2,00	0,00	(

	rojektplan			<u></u>
(W	Aktivität 1. Unterkativität 2. Unteraktivität	Workload geplant	Workload Johannes	Workload Thomas
	Probleme ermitteln	1,00		
	Style Guides ergänzen/aktualisieren	1,00		
	Screen Design Standards ergänzen/aktualisiere	en 2,00		
	Prototypen wenn nötig iterieren			
	einen neuen Prototypen erstellen	2,00		
0	Puffer	10,00	0,00	0,0
	Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren	5,00		
	Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können	5,00		
ıs	Screen Design Standards abgeschlossen			
ıs	Detailed User Interface Design	29,00	0,00	0,0
0	Einzelne Elemente des UI's designen	10,00	0,00	0,0
	Elemente in einem Prototypen darstellen			
	Elemente designen	10,00		
0	Iterative Evaluation des Prototypen	9,00	0,00	0,0
U	Prototypen testen	5,00	0,00	0,0
	Prototypen mit Stakeholdern testen	3,00		
	Test evaluieren	3,00		
	Probleme ermitteln	1,00		
	Style Guides ergänzen/aktualisieren Einzelne Elemente des Ul's redesignen	1,00		
		2,00		
	Prototypen wenn nötig iterieren	2.00		
	einen neuen Prototypen erstellen	2,00		
)	Puffer	10,00	0,00	0,0
	Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren	5,00		
	Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können	5,00		
S	Detailed User Interface Design abgeschlossen			
S	Systemplanung	45,00	0,00	0,0
)	Datenstrukturen	15,00		
	Datenstruktur erstellen			
	Struktur der ausgetauschten Daten ermitteln	10,00		
	Datenstruktur durch ER-Diagramm aufzeigen	5,00		
1	Modellierung Architekturmerkmale	20,00		
	Anwendungslogik von Systemkomponenten Skizzieren			
	Pseudocode schreiben	10,00		
	Modellierung wesentlicher Architekturmerkmale	7,1		
	Ressourcen moddeliern	5,00		
	Topics modellieren	5,00		
1	Puffer 7-it was beautiful and a state of the section of the sectio	10,00		
	Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren	5,00		
	Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können	5,00		
IS				
IS		20,00	0,00	0,0
1	Dokumentation ausarbeiten	10,00		
1	Puffer	10,00		
	Zeit um bereits abgeschlossene Artefakte zu iterieren	5,00		
	Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können	5,00		
S	Dokumentieren abgeschlossen			
s	Implementierung	150,00	0,00	0,0
2	Implementierung	50,00	0,00	0,0
	Erweitertes Matching implementieren	25,00		
	VRS-API Zugriff implementieren	25,00		
3	Implementierung	50,00	0,00	0,
	Login implementieren	25,00	0,00	0,
	Suchagenten implementieren	25,00		
	Implementierung	25,00	0,00	0,
	Chat implementieren	25,00		
ı	Puffer	25,00	0,00	0,
	Zeit um auf eintretende Risiken eingehen zu können	25,00		
S	Installation abgeschlossen			
S		25,00	0,00	0.
_		25,00 10,00		0,0

Pr	Projektplan				
KW	Aktivität	1. Unterkativität 2. Unteraktivität	Workload geplant	Workload Johannes	Workload Thomas
		Ausblick	5,00		
25	Prozessassess	sment	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		
MS	System evalu	ieren abgeschlossen			

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