

Fallstudie LE03

Stakeholders

"Cool Software Solutions" Intern:

- Produktmanager
- Geschäftsleitung
- Chef-Softwarearchitekt
- Projektteam

Extern:

- Kunden von "Cool Software Solutions":
 - Die das Produkt Online-Shop gekauft haben und Interesse am neuen Modul Online-Auktionen zeigen
 - Spezialisierte Auktionshändler
- Grosshändler "Big Sales":
 - Verkaufschef
 - IT-Verantwortlicher
- Outsourcing-Partner

Ziele der Stakeholders

Interne Ziele:

- Das erste Release der Online-Auktionsplattform soll mit hoher Qualität erstellt und termingerecht an den Kunden ausgeliefert wird. Der Funktionsumfang kann dabei nach Absprache mit dem Kunden eher noch bescheiden sein. (Geschäftsleitung, Produktmanager)
- Das Endprodukt "Online-Auktionen" soll, sobald es erfolgreich in "Big Sales" eingerichtet wurde, als neues Modul der E-Commerce-Suit erhältlich sein, auch in Kombination mit dem Modul Online-Shop
- Das Endprodukt "Online-Auktionen" soll internationalisiert werden können, um die E-Commerce-Suit international zu vermarkten und mit anderen Ländern zusammenarbeiten zu können.

Ziele "Big Sales":

- Das Endprodukt "Online-Auktionen" soll als erstes Model mit Ihnen zusammen entwickelt werden
- Nach der erfolgreichen Implementation, soll mit dem Produkt 50% mehr Umsatz mit Lagerrestbeständen als heute erzielt werden.
- Nach der erfolgreichen Implementation, soll 80% der Lagerrestbestände innerhalb von 2 Wochen nach der Ausschreibung verkauft werden können.

Ziele zukünftige Kunden:

- Sobald das Modul in der E-Commerce-Suit erhältlich ist, soll je nach Bedarf das neue Modul auch bei anderen Kunden implementiert werden können.

Stakeholder-Relationship-Management

Zufrieden halten <ul style="list-style-type: none">- Bei Laune halten- Teilweise Updaten- Bei Gelegenheit einladen	Nahe Verwalten <ul style="list-style-type: none">- Viele Updates- Oft einladen- Persönlicher Kontakt beibehalten
Überwachen <ul style="list-style-type: none">- Selten Updaten	Informieren <ul style="list-style-type: none">- Bei Gelegenheit einladen

↑ Einfluss → Motivation