



Anforderungsspezifikation

von Team Sepia zum Softwareentwicklungsprojekt im Sommersemester
2023 an der Hochschule Mannheim

im Auftrag von



sovanta AG

Verantwortlich: Fabian Hoppe

Version: 1.0 vom 25.04.2023

Änderungsverzeichnis

Die Anforderungsspezifikation entwickelt sich iterativ weiter und pro Version kommen neue Änderungen hinzu.

Versionsnummer	Datum	Änderung	Autor
0.1	21.04.23	Struktur festgelegt und erste Anforderungen und Informationen hinzugefügt.	Fabian Hoppe
0.2	24.04.23	Weitere Informationen hinzugefügt und die Darstellung von Anforderungen, Nutzern, Stakeholdern und Glossar geändert.	Fabian Hoppe
1.0	25.04.23	Änderungen aus der Problemliste vom Dokument-Review übernommen.	Fabian Hoppe

Versionierung

Die Versionierung erfolgt nach folgenden im Team festgelegten Regeln:

- 0.1: Allererste Version des Dokumentes
- Aufstieg in Zehntelschritten (0.1 → 0.2): Bei neuer Version
- Aufstieg im ganzzahligen Bereich (0.3 → 1.0): Wenn das Dokument zur Auslieferung bereit steht
- Erhöhung in Zehntelschritten einer ausgelieferten Version (1.0 → 1.1)

Inhaltsverzeichnis

Auftraggeber.....	3
Auftragnehmer (AN).....	4
Softwareentwicklungsvertrag.....	4
Einführung.....	5
Problembeschreibung.....	5
Ziel des Projekts.....	5
Situation auf den IT-Messen.....	5
Project Deliverables.....	6
Randbedingungen.....	7
Implementierungsumgebung.....	7
Anwendungsumgebung.....	7
Termine.....	7
Stakeholder.....	8
Nutzer des Produkts.....	8
Personas.....	9
Weitere Stakeholder.....	9
Anwendungsfälle (Use-Cases).....	10
UC1 Applikation benutzen.....	10
User Stories.....	11
Benutzer.....	11
Kunde.....	11
Funktionale Anforderungen.....	13
Must-Anforderungen.....	13
Could-Anforderungen.....	14
Nicht-funktionale Anforderungen.....	15
Architekturübersicht.....	20
Glossar.....	21
Quellen.....	24

Auftraggeber

Im Folgenden werden allgemeine Informationen der sovanta AG tabellarisch dargestellt.

Firmenname	sovanta AG
Adresse	Mittermaierstraße 31 69115 Heidelberg Deutschland
Erreichbar unter	semesterprojekt2023@sovanta.com
Hauptansprechpartner	Jakob Frankenbach (Head of Development) E-Mail Adresse: jakob.frankenbach@sovanta.com
Weitere Ansprechpartner	Larissa Haas (Senior Data Scientist) Alina Meiseberg (Senior Data Scientist) Nils Janßen (Senior Software Engineer) Thomas Bechberger (Senior User Experience Designer) Isabel Chaperó Rueda (Marketing Specialist) Louise Hebestreit (Marketing Specialist)
Kunden-Sprechstunde	Jeden Freitag von 9:15 Uhr bis 10:15 Uhr über Microsoft Teams
Link für Sprechstunde	https://teams.microsoft.com/l/meetup-join/19%3ameeting_MmE5ZWY1ZWYtOWFiNC00ZTZhLWI2MDktOWE2ZmQyMjNiNDhk%40thread.v2/0?context=%7b%22Tid%22%3a%2254fbd9a3-b398-486b-9be0-f7b37b43b7bf%22%2c%22Oid%22%3a%22a68959bc-ea07-446f-9d9d-7cb397b4751b%22%7d

Auftragnehmer (AN)

Im Folgenden werden Informationen des Teams Sepia tabellarisch dargestellt.

Projektteammitglieder	Stephan Halder Fabian Hoppe Aleksandra Kun Bibiana Lazarová Mike Menzel Andreas Roth Eren Saglam
E-Mail Adresse	sepia.mannheim.2023@gmail.com
Adresse	Hochschule Mannheim Paul-Wittsack-Straße 10 68163 Mannheim

Softwareentwicklungsvertrag

Dieser Vertrag legt die Rechte und Pflichten der Partner mit dem Produkt fest.
Diese Vereinbarung liegt noch nicht vor, aber es erfolgt ein Verweis auf das Dokument, sobald es vorliegt.

Einführung

Problembeschreibung

Für das Softwareentwicklungsprojekt im Sommersemester 2023 an der Hochschule Mannheim haben wir von sovanta die Aufgabe erhalten, ein überzeugendes Konzept und eine prototypische Applikation zu erstellen, welche Besucher von IT-Messen spielerisch von den Möglichkeiten der sovanta Innovation Factory for SAP BTP überzeugt.

Im Rahmen der Ideenfindungsphase und der Kunden-Sprechstunde mit dem Fachbereich Sales haben wir erkannt, dass die sovanta mehr Aufmerksamkeit auf IT-Messen generieren möchte und den Besuchern von IT-Messen ihre Dienste auf einer neuen Ebene näher bringen möchte.

Ziel des Projekts

Aus den in der Projektbeschreibung genannten Gründen entwickeln wir im Auftrag von sovanta eine prototypische Applikation, die den Besuchern von IT-Messen die sovanta Innovation Factory for SAP BTP auf einer spielerischen Ebene näher bringen soll.

Wir möchten, dass die Applikation in wenigen Minuten Anwendungszeit das Interesse des Benutzers weckt und auch die Aufmerksamkeit der Außenstehenden erregt. Dafür soll es möglich sein, die Applikation auf Tablets der sovanta auf IT-Messen zu benutzen und dies evtl. auch über große Bildschirme am Messestand der sovanta (vgl. Ist-Situation) zu zeigen, um die Aufmerksamkeit der Außenstehenden Messebesucher zu erregen.

Situation auf den IT-Messen

Im Moment macht die sovanta auf IT-Messen Werbung mit Videos, Aufstellern und besonderen Attraktionen, wie z.B. einer Popcorn-Maschine. Außerdem gibt es QR-Codes auf Aufstellern, mit denen man an einem Gewinnspiel teilnehmen kann.

Am Stand selbst gibt es normalerweise zwei große Bildschirme, auf denen Videos und andere Informationen angezeigt werden. Ein Bildschirm gibt Informationen über die sovanta Innovation Factory for SAP BTP und der andere Bildschirm zeigt weitere Informationen über die sovanta. Die Videos und Präsentationen auf den Bildschirmen werden von iPads aus auf die Bildschirme übertragen.

Alle technischen Geräte, die sie brauchen, müssen sie selbst auf-und abbauen. Dementsprechend muss alles sehr mobil sein.

Generell ist eine gute Internetverbindung (WLAN oder Handy-Empfang) oft ein Problem und ist sehr unbeständig. Das WLAN des Messeveranstalters ist oft überlastet und manchmal gibt es am Stand auch keinen Handy-Empfang.

Project Deliverables

Zum Ende des Projekts geliefert werden müssen:

- **UX-Konzept:** Es muss ein ausgearbeitetes UX-Konzept unter Beachtung von UX-Heuristiken erstellt werden.
- **Prototyp:** Es muss ein funktionierender Prototyp auf Basis von SAP BTP Technologien erstellt werden.
- **Dokumentation:** Es muss eine technische Dokumentation der Architektur und der Implementierung erstellt werden.
- **Git Repositories:** Alle erforderlichen Artefakte müssen in Git Repositories abgelegt werden und der Kunde bekommt vor der Abschlusspräsentation Zugriff darauf.

Randbedingungen

Implementierungsumgebung

Die Vorgabe ist, dass man das Produkt auf einer Messe nutzen können muss und es deshalb mobil sein muss. Deshalb muss es möglich sein, das Produkt auf einem Laptop, Tablet oder Smartphone auszuführen.

Außerdem wird das Produkt mit folgendem Technologie-Stack entwickelt:

- Frontend: React
- Backend: Java (mit Spring Boot)
- Datenbank: PostgreSQL
- Deployment: Cloud Foundry in SAP BTP

Anwendungsumgebung

Das Produkt soll auf IT-Messen benutzt werden und dort ist zu beachten, dass Besucher an den Stand kommen, aber nicht viel Zeit mitbringen. Außerdem ist es laut, bunt und turbulent und es gibt viele andere Stände, die auch die Aufmerksamkeit der Besucher auf sich ziehen möchten.

Man kann den Stand nicht vergrößern und man ist auf die vorgegebene Fläche beschränkt.

Termine

- Kunden Review: 04.05.2023
 - Wie wurde der Human Centered Design Prozess angewendet?
 - Ideen vorstellen
 - Weiteres Vorgehen (High Level Projektplan mit Meilensteinen und User Stories)
- Abgabe Stand des UX-Konzeptes und der technischen Dokumentation: 19.06.2023
- Abschlusspräsentation mit fertigem Prototypen: 26.06.2023

Stakeholder

Nutzer des Produkts

Die Nutzer des Produkts befinden sich auf IT-Messen und können zwischen 18-70 Jahre alt sein. Die meisten Personen sind jedoch zwischen 30 und 60 Jahren alt.

Um die 90% der Benutzer sprechen deutsch und deshalb stellen Englisch und andere Sprachen eher die Ausnahme dar.

Die Berufsfelder der Benutzer reichen von dualen Studierenden über im IT-Bereich tätige Personen bis hin zu Geschäftsleuten mit geringerem technischen Verständnis.

Es gibt folgende Nutzergruppen:

Nutzergruppe	Beschreibung
IT-Mitarbeiter	Die meisten Personen aus dieser Nutzergruppe kommen an den Stand, um eine konkrete technische Frage beantwortet zu bekommen. Sie sind nicht (nur) auf das Netzwerken mit anderen aus, sondern haben ein Problem und suchen nach einer Lösung. Für diese Nutzer muss durch das Produkt klar werden, dass die sovanta mit der SAP BTP arbeitet und ihre Probleme lösen kann.
Geschäftsperson	Die Personen aus dieser Nutzergruppe kommen vor allem an den Stand, um mit Menschen dort zu netzwerken. Also wollen sie berufliche Kontakte knüpfen für Angelegenheiten und Probleme in der Zukunft. Für sie ist der technische Aspekt nicht so wichtig. Vielmehr ist entscheidend, dass diese Personen durch das Produkt erfahren, in welchem Feld die sovanta genau arbeitet und dass die sovanta Probleme in diesem Feld lösen kann.
Consultants (Berater)	Diese Personen sollen durch das Produkt erkennen, was die sovanta macht, um das dann ihren Klienten weiterzugeben. (Weitere Informationen zu dieser Nutzergruppe folgen in späteren Versionen.)
Duale Studierende	Die dualen Studierenden kommen durch ihren Arbeitgeber auf die Messe und lernen andere Firmen und Arbeitsbereiche kennen. Der Anteil dieser Personen ist jedoch sehr gering.
Sovanta Messe-Mitarbeiter	Die Messe-Mitarbeiter der sovanta müssen das Produkt evtl. jemandem vorstellen oder Hilfestellung leisten. Deshalb zählen auch sie zu den Nutzern des Produkts

Personas

Die Personas für die oben genannten Nutzergruppen werden in einer späteren Version hinzugefügt.

Die Personas sollen helfen, die Nutzergruppen besser zu verstehen und deren Eigenschaften zu visualisieren.

Weitere Stakeholder

Rolle/Position	Professoren des SEP an der Hochschule Mannheim
Name	Prof. Dr. Knauber, Prof. Dr. Marmitt, Prof. Dr. Schramm
Involvierung	Sie sind das Management für dieses Projekt und verlangen Jour fixes, Reviews und weitere Abgaben während des Projektes.
Einfluss	Durch sie erfolgt die Notengebung.

Anwendungsfälle (Use-Cases)

Da im Moment noch nicht festgelegt wurde, wie das Produkt genutzt wird, ergibt sich aktuell nur ein Use-Case. In weiteren Versionen wird eine genauere Beschreibung von UC1 ergänzt und weitere Use Cases, die entstehen.

UC1 Applikation benutzen

Abschnitt	Beschreibung
Bezeichner	Applikation benutzen
Ziele	Nutzer interessiert sich für die Dienste der sovanta AG
Stakeholder	Nutzer
Ablauf	Der Ablauf wird in einer späteren Version festgelegt.

User Stories

Benutzer

- Als Benutzer möchte ich nach dem Benutzen des Produktes das Gefühl haben, etwas gelernt zu haben, weil es mich von der Arbeit der sovanta mit der SAP BTP überzeugt.
- Als Benutzer möchte ich die sovanta Innovation Factory for SAP BTP spielerisch kennenlernen, da es einfacher ist, die Arbeit der sovanta mit der SAP BTP zu verstehen.
- Als Benutzer möchte ich eine Lösung für mein Problem finden, da ich schon mit einem Problem komme und nur nicht weiß, wie man es mit der SAP BTP lösen kann.
- Als Benutzer möchte ich, dass das Produkt nur wenig Zeit am Stand in Anspruch nimmt, weil ich auch noch andere Stände besuchen möchte.
- Als Benutzer möchte ich, dass die Ausfallzeit des Produktes sehr gering ist, weil ich sonst das Interesse am Produkt und am Stand verliere.
- Als Benutzer möchte ich das Produkt auch weiter nutzen können, wenn kürzere Netzwerkausfälle entstehen, weil ein nicht konstantes Netzwerk auf Messen normal ist und ich davon nicht beeinflusst werden möchte.
- Als Benutzer möchte ich das Produkt auf den Geräten der sovanta verwenden, weil ich nicht so gerne mein Gerät dafür benutze.

Kunde

- Als Kunde möchte ich, dass das Produkt die Besucher einer IT-Messe von unserer Arbeit mit der SAP BTP überzeugt, da die Besucher so direkt an einem Beispiel sehen und erleben können, was mit der SAP BTP möglich ist.
- Als Kunde möchte ich ein ausgearbeitetes UX-Konzept unter Beachtung von UX-Heuristiken, da ich danach mit diesem Konzept weiterarbeiten möchte und ich so einen Überblick über die Hintergründe des UX-Designs des Prototypen bekomme.
- Als Kunde möchte ich einen funktionierenden Prototypen, der auf SAP BTP Technologien basiert, da der Prototyp Werbung für die Arbeit mit der SAP BTP machen soll und deshalb auch mit den gleichen Technologien arbeiten soll.
- Als Kunde möchte ich eine technische Dokumentation der Architektur und Implementierung, weil ich so einen Überblick über die technischen Ebenen des Produkts bekomme und so den Prototypen leichter weiterentwickeln kann.

- Als Kunde möchte ich, dass alle für die Lieferung wichtigen Artefakte (Source Code, Dokumentation, etc.) in privaten Git Repositories abgelegt werden, da dies das Weiterarbeiten mit dem gelieferten Produkt erleichtert.
- Als Kunde möchte ich, dass das ausgelieferte Produkt einen Mehrwert zu aktuell schon verwendeten Methoden auf IT-Messen bietet, da man so noch mehr Aufmerksamkeit generieren kann und man sonst das Produkt nicht braucht.
- Als Kunde möchte ich, dass die Besucher von IT-Messen verstehen, dass wir schon Erfahrung in der Entwicklung mit der SAP BTP haben, da es uns von vielen unserer Konkurrenten abgrenzt.
- Als Kunde möchte ich, dass aus dem Produkt ersichtlich ist, dass es sich um die sovanta AG handelt, weil wir mit dem Produkt Werbung für die sovanta AG auf IT-Messen machen.
- Als Kunde möchte ich, dass das Deployment des Produkts über SAP BTP (Cloud Foundry) stattfindet und nicht über andere Services, wie z.B. Microsoft Azure, weil durch das Produkt die Möglichkeiten der SAP BTP gezeigt werden sollen und das Deployment über einen anderen Service dafür kontraproduktiv wäre.
- Als Kunde möchte ich, dass keine Konkurrenzprodukte der SAP-Konkurrenz für das Produkt verwendet werden, weil keine Werbung für die Konkurrenz der SAP gemacht werden soll.
- Als Kunde möchte ich, nach Abgabe des Produktes, einfach weitere Sprachen einpflegen können, weil das Produkt so schnell anpassbar auf andere Sprachen ist.

Funktionale Anforderungen

Must-Anforderungen

Anforderungsnummer	FA-1
Beschreibung	Das System muss mit den Technologien der SAP BTP arbeiten.
Rational	Das Produkt ist als Werbung für die Arbeit mit der SAP BTP gedacht und deshalb soll es auch selbst mit der SAP BTP arbeiten.
Fit Kriterium	Die Anwendung muss mindestens einen Service der SAP BTP verwenden.
Priorität	Hoch

Anforderungsnummer	FA-2
Beschreibung	Wenn etwas auf einer Cloud deployed wird, dann soll es über SAP BTP (Cloud Foundry) und nicht über andere Services, wie z.B Microsoft Azure, deployed werden.
Rational	Das Produkt soll die Möglichkeiten der SAP BTP zeigen und es wäre kontraproduktiv, wenn das Produkt selbst auf einer anderen Cloud deployed wird.
Fit Kriterium	Für Deployment wird der Cloud Foundry Service von SAP BTP verwendet.
Priorität	Hoch

Anforderungsnummer	FA-3
Beschreibung	Das System soll keine technischen Elemente der SAP-Konkurrenz verwenden.
Rational	Das Benutzen von Produkten der SAP-Konkurrenz (z.B. Salesforce) wäre eine kontraproduktive Werbestrategie.
Fit Kriterium	Keine Technologie der SAP-Konkurrenz wird verwendet.
Priorität	Hoch

Anforderungsnummer	FA-4
Beschreibung	Das System muss die Möglichkeit haben, die Sprache leicht um weitere Sprachen erweitern zu können.
Rational	Für die sovierta soll es bei der Weiterarbeit mit unserem Prototyp möglich sein, die Sprache leicht anzupassen, ohne dafür alles neu in den Code einpflegen zu müssen.
Fit Kriterium	Es ist ohne das direkte Einfügen des neuen Textes in den Code möglich, die Sprache anzupassen.
Priorität	Mittel

Could-Anforderungen

Im Moment liegen keine Could-Anforderungen für die funktionalen Anforderungen vor.

Nicht-funktionale Anforderungen

Anforderungsnummer	NFA-1
Beschreibung	Das System soll den Benutzer durch die Anwendung führen und ihn nicht verwirren.
Rational	Dem Nutzer sollte immer klar sein, was er tun sollte und er sollte sich nicht vorherige Aktionen merken müssen.
Fit Kriterium	Auf jeder Seite der Anwendung ist klar, was zu tun ist, auch wenn man die vorherigen Seiten nicht kennen würde.
Priorität	Hoch

Anforderungsnummer	NFA-2
Beschreibung	Das System soll Begriffe, Situationen und Aktionen konsistent verwenden.
Rational	Der Benutzer sollte nicht überlegen müssen, ob Begriffe, Situationen und Aktionen das gleiche wie davor bedeuten oder jetzt etwas anderes bedeuten.
Fit Kriterium	Alle Begriffe, Situationen und Aktionen bleiben gleich und ändern ihre Art und Weise nicht.
Priorität	Hoch

Anforderungsnummer	NFA-3
Beschreibung	Das System soll in Sprache und Darstellung verständlich für den Benutzer sein.
Rational	Wörter, Phrasen und Konzepte sollten für den Benutzer verständlich sein und keine Fachwörter benutzen. Falls Fachwörter verwendet werden, müssen diese erklärt werden.
Fit Kriterium	Anwendung mit Leuten, die nicht im Bereich Informatik arbeiten, durchgehen und sie verstehen alles.
Priorität	Hoch

Anforderungsnummer	NFA-4
Beschreibung	Das System soll bekannte Interaktions- und Design-Pattern verwenden.
Rational	Die Aktionen, die ein Benutzer durchführen kann, sollten ihm klar sein und bekannte Pattern helfen dabei, weil sie schon durch andere Systeme bekannt sind.
Fit Kriterium	Für das Design werden bekannte Pattern verwendet, die dokumentiert werden.
Priorität	Hoch

Anforderungsnummer	NFA-5
Beschreibung	Das System soll dem Benutzer immer anzeigen, was gerade passiert.
Rational	Der Benutzer muss immer Feedback zu seinem Status in der Anwendung bekommen.
Fit Kriterium	Das System muss dem Nutzer immer Feedback zum aktuellen Stand des Systems geben.
Priorität	Hoch

Anforderungsnummer	NFA-6
Beschreibung	Das System soll Texte und Informationen immer so kurz und informativ wie möglich darstellen.
Rational	Der Benutzer sollte nicht zu lange Texte lesen müssen, um zu verstehen, was passiert.
Fit Kriterium	Meinung von Personen außerhalb des Teams einholen, ob der Text kurz und informativ ist.
Priorität	Hoch

Anforderungsnummer	NFA-7
Beschreibung	Das System soll immer nur Feedback und Hilfe zu der Aufgabe geben, auf die der Benutzer gerade fokussiert ist.
Rational	Der Benutzer sollte nicht verwirrt werden mit Hilfe, die nicht zu seiner Aufgabe passt.
Fit Kriterium	Das Feedback und die Hilfe, die gegeben werden, passen zur Aufgabe.
Priorität	Hoch

Anforderungsnummer	NFA-8
Beschreibung	Das System soll Fehlertoleranz ermöglichen.
Rational	Benutzer tun Dinge, die unbewusst sind und machen so Fehler. Aus diesen Fehlern sollte es einen Rückweg geben.
Fit Kriterium	Aus jeder Fehlerhaften Aktion kommt man wieder zurück.
Priorität	Hoch

Anforderungsnummer	NFA-9
Beschreibung	Das System soll klare Fehlermeldungen ausgeben und konkrete Lösungen vorschlagen.
Rational	Dem Benutzer soll klar sein, was der Fehler ist und wie er ihn wieder lösen kann.
Fit Kriterium	Alle Fehlermeldungen erklären, was der Fehler ist und wie man ihn lösen kann.
Priorität	Hoch

Anforderungsnummer	NFA-10
Beschreibung	Das System soll nur wenige Minuten der Zeit der Besucher in Anspruch nehmen.
Rational	Viele Besucher auf Messen bleiben nicht lange und sie müssen in wenigen Minuten interessiert sein.
Fit Kriterium	Es werden nur 3 Minuten oder weniger Zeit der Besucher in Anspruch genommen.
Priorität	Hoch

Anforderungsnummer	NFA-11
Beschreibung	Das System soll nach Ausfall nach weniger als 10 Sekunden wieder einsatzfähig sein.
Rational	Wenn das Warten zu lange dauert, dann geht der Besucher weiter.
Fit Kriterium	Ein Ausfall muss in weniger als 10 Sekunden wieder behoben sein
Priorität	Hoch

Anforderungsnummer	NFA-12
Beschreibung	Das System soll weiter nutzbar sein, auch bei kurzen Netzwerkabbrüchen.
Rational	Auf Messen kann es immer mal wieder sein, dass die Internetverbindung abbricht. Ein kompletter Absturz des Systems soll dabei verhindert werden.
Fit Kriterium	Das System muss nach dem Laden auch bis zum Ende hin benutzbar sein, wenn die Internetverbindung ausfällt.
Priorität	Hoch

Anforderungsnummer	NFA-13
Beschreibung	Das System soll auf den eigenen Geräten der sovanta benutzt werden.
Rational	Um sicherstellen zu können, dass eine sichere Internetverbindung besteht und nicht zu viele Besucher gleichzeitig spielen, sollte das System auf den Geräten der sovanta benutzt werden. Außerdem ist die Hemmschwelle für Nutzer größer, Dinge auf dem eigenen Endgerät auszuprobieren.
Fit Kriterium	Das System lässt sich auf den Geräten der sovanta anwenden.
Priorität	Mittel

Anforderungsnummer	NFA-14
Beschreibung	Das System soll weniger auf Texten und mehr auf Grafiken und Visuellen basieren.
Rational	Dadurch ist das System einfacher zu verstehen und auch einfacher nutzbar für Benutzer, die eine andere Sprache sprechen.
Fit Kriterium	Kunde bestätigt, dass nicht zu viel Text enthalten ist.
Priorität	Mittel

Anforderungsnummer	NFA-15
Beschreibung	Das System kann die Möglichkeit haben auch die englische Sprache zu unterstützen.
Rational	10% der Besucher auf Messen sprechen kein Deutsch und deshalb braucht man eine Anpassung an diese Besucher.
Fit Kriterium	Alle Texte, die vorher auf deutsch waren, gibt es auch auf englisch.
Priorität	Niedrig

Architekturübersicht

Die Architektur wurde noch nicht definiert, aber in zukünftigen Versionen wird eine Übersicht über die erste Architektur-Schicht geben.

Glossar

Begriff	Beschreibung
Amazon Web Services (AWS)	Amazon Web Services ist eine Cloud-Computing-Plattform von Amazon.
Backend	Als Backend wird der Teil eines IT-Systems bezeichnet, der sich mit der Datenverarbeitung im Hintergrund, auf dem Server, beschäftigt.
Client	Bei einem Client handelt es sich um einen Computer oder eine Software, die mit einem Server kommuniziert und von diesem Daten und spezielle Dienste in Anspruch nimmt. Die Aufgabe des Clients besteht darin, Anfragen an den Server zu übermitteln und die Daten so aufzubereiten, dass der Nutzer sie auf seinem Endgerät ablesen kann. Der Client selbst erfüllt dabei keine Serveraufgaben, sondern dient lediglich als Schnittstelle zum Benutzer.
Cloud	Cloud ist die Abkürzung von Cloud Computing.
Cloud Computing	Bei Cloud Computing handelt es sich um Server, die sich im Rechenzentrum eines Cloud-Anbieters befinden. Diese Server übernehmen verschiedene Aufgaben wie die Datenspeicherung oder die Bereitstellung von Software.
Cloud Foundry Service	Cloud Foundry stellt SAP als Platform as a Service (PaaS) zur Verfügung. Damit lassen sich Unternehmensanwendungen entwickeln, ausrollen und skalieren. Der Nutzer kann dabei selbst entscheiden, welchen Hyperscaler (z.B. Amazon Web Services oder Microsoft Azure) und welche Programmiersprache er benutzen möchte.
Datenbank	Eine Datenbank ist eine organisierte Sammlung von strukturierten Informationen oder Daten, die typischerweise elektronisch in einem Computersystem gespeichert sind.
Deployed	Man erzeugt eine Software und verteilt bzw. stellt sie bereit.
Design-Pattern	Design Pattern sind bewährte Lösungsschablonen für wiederkehrende Entwurfs-Probleme in der Architektur und in der Softwareentwicklung.
Frontend	Ein Git-Repository (Aufbewahrungsort) ist eine Arbeitskopie der Entwickler, die den vollständigen Verlauf aller Änderungen enthält. Zusätzlich gibt es noch ein remote Repository, in dem alle lokalen Änderungen zusammenkommen.

High-Level-Projektplan	Ein High-Level-Projektplan berücksichtigt die Ressourcen, die Zeit und die Ziele, die man braucht, um ein Projekt abzuschließen. Dieser Plan fokussiert sich vor allem auf Meilensteine, die während der verschiedenen Abschnitte des Projektes zu erreichen sind.
Human-Centered-Design	Human-Centered Design ist ein Ansatz in der Entwicklung interaktiver Systeme, der darauf abzielt, diese Systeme benutzerfreundlich und nützlich zu gestalten. Dazu stellt er Anwender mit ihren Bedürfnissen und Erwartungen in den Mittelpunkt und berücksichtigt den menschlichen Faktor sowie Wissen und Methoden zur Usability.
Hyperscaler	Hyperscaler sind große Anbieter, mit sehr vielen Ressourcen, im Bereich des Cloud-Computings. Oft sind tausende Server und Speicher-Systeme über leistungsfähige Netzwerke miteinander verbunden.
IT-Messe	Auf einer IT-Messe haben viele Firmen im IT-Bereich Stände und halten Vorträge, um Werbung für ihre Dienste zu machen.
Microsoft Azure	Microsoft Azure ist eine Cloud-Computing-Plattform von Microsoft.
Platform as a Service	Als Platform as a Service (PaaS) bezeichnet man eine Dienstleistung, die in der Cloud eine Computer-Plattform für Entwickler zur Verfügung stellt.
SAP BTP	Die SAP Business Technology Platform (SAP BTP) ist eine Innovationsplattform für SAP Anwendungen in der Cloud. SAP BTP vereint Funktionen für Anwendungsentwicklung, das Datenmanagement und Analyse, Integration, Automatisierung und Künstliche Intelligenz (KI) in einer zentralen Umgebung.
Server	Der Begriff „Server“ (engl.: Diener) wird in der Informatik doppeldeutig verwendet. Als Server bezeichnet man sowohl einen Computer, der Ressourcen über ein Netzwerk zur Verfügung stellt, als auch das Programm, das auf diesem Computer läuft.
Sovanta Innovation Factory	Die sovanta Innovation Factory for SAP BTP ist ein Konzept für Entwicklung und Bereitstellung von Innovationen auf der SAP BTP.
Technologie-Stack	Ein Tech Stack ist das Set der Technologien, die zur Entwicklung einer spezifischen App zum Einsatz kamen. Zu diesen zählen z.B. Programmiersprachen, Bibliotheken, Frameworks oder auch Entwicklungswerkzeuge. Der Stack hilft bei der App-Optimierung.

Usability	Usability (engl.: Gebrauchstauglichkeit) bezeichnet das Ausmaß, in dem ein Produkt, System oder Dienst durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Anwendungskontext genutzt werden kann, um bestimmte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen.
UX	User Experience (UX) beschreibt den Prozess des Erlebens einer Anwendung.
UX-Heuristiken	UX-Heuristiken sind Faustregeln, die für die User Experience beachtet werden sollten.
UX-Konzept	Das UX-Konzept beschreibt das Vorgehen beim Designen der User Experience.

Quellen

<https://www.volere.org/templates/volere-requirements-specification-template/> (21.04.2023)
<https://mission-mobile.de/knowhow/sap-cloud-foundry/> (21.04.2023)
<https://www.dev-insider.de/was-ist-deployment-a-0463e840e8b2b2372b3ba71865b875ca/>
(21.04.2023)
<https://de.wikipedia.org/wiki/Entwurfsmuster> (21.04.2023)
<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/high-level-project-plan>
(21.04.2023)
<https://www.ionos.de/digitalguide/websites/web-entwicklung/human-centered-design/>
(21.04.2023)
https://de.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Azure (21.04.2023)
https://de.wikipedia.org/wiki/Platform_as_a_Service (21.04.2023)
[https://www.sap.com/germany/products/technology-platform/what-is-sap-business-technolog
y-platform.html](https://www.sap.com/germany/products/technology-platform/what-is-sap-business-technology-platform.html) (21.04.2023)
<https://www.usability.de/usability-user-experience.html> (21.04.2023)
<https://www.weclapp.com/de/lexikon/cloud/> (21.04.2023)
<http://www.softselect.de/business-software-glossar/backend> (22.04.2023)
<https://www.placetel.de/ratgeber/client> (22.04.2023)
<https://www.oracle.com/de/database/what-is-database/> (22.04.2023)
<https://www.arocom.de/fachbegriffe/webentwicklung/git> (22.04.2023)
[https://www.ionos.de/digitalguide/server/knowhow/was-ist-ein-server-ein-begriff-zwei-definiti
onen/](https://www.ionos.de/digitalguide/server/knowhow/was-ist-ein-server-ein-begriff-zwei-definiti
onen/) (22.04.2023)
<https://www.it-business.de/was-ist-tech-stack-a-e145025b29a407e046c1e901156523af/>
(22.04.2023)
<https://www.informit.com/articles/article.aspx?p=1929849&seqNum=15> (23.04.2023)