0 5.10	0.15	Einschreibung Formalitäten	Wiki Seite erstellen Github Repo einrichten			Manuel  1	1 1 1
1 12.1	10.15	Exposé erstellen	Nutzungsproble me identifizieren und belegen	Brainstorming durchführen  Brainwriting		2	2
			Domänen der gef. Probleme grob abgrenzen	Brainwriting durchführen		1	1
			Auswahl eines gefundenen Problems Verteiltheit der	Durchspielen von		5	5
			Anwendungslogi k prüfen	Szenarien zur frühen Identifikation von Anwendungslogik			
			Einarbeitung Artefakte, Aufstellen von Fragen für Audit	- Sur		1	1
1		Audit 1	1			Σ 14	Σ 14
2		Domain Modelling	Domänenrecherc he	Feld- beobachtung Lebensmittelerwe rb	2	2	2
				Offene Recherche, Zusammentragen von Evidenzen für gefundene	4	4	4
				Probleme Recherche Rechtslage	2	1	1
				Stakeholderanaly se Glossar Anlegen	2	6	7
			Marktrecherche	Domänenklassen diagramm Offene Recherche zu	15	5	5
				Konkurrenzsyste men Erfassen von Fokus und	2	2	2
				Funktions- umfang Priorisieren der Konkurrenzsyste	3	1	1
				me , Erfassen der Vor;- und Nachteile priorisierter			
			Deskriptive Kommunikations	Systeme Identifikation beteiligter Entitäten beim	5	6	6
			modelle	Lebensmittelaust ausch über Tafeln und über			
				Foodsharing Visualisierung der Kommunikations	2	5	5
			Präskriptives Kommunikations modell	abläufe Identifikation von Automatisierungs potentialen	3		
				anhand der deskriptiven Modelle Modellierung	3		
				möglicher Kommunikations abläufe bei noch nicht in			
				deskriptiven Modellen erfassbaren Aufgaben			
			Formulierung der Alleinstellungsm erkmale		3	2	2
			eingeteilt nach generellen Eigenschaften und				
		Zielhierarchie	Funktionalitäten Problemraumana lyse	Vergleichen der Foki der Konkurrenzsyste	1	1	1
				me Aufbereitung der Ergebnisse der	2	1	1
			Forms 1:	Domänenrecherc he,Priorisierung vorhandener Probleme			
			Formulierung der Ziele	Sammeln der Zielvorstellungen, Einordnen in muss;-kann;-soll- kriterien	2	2	2
		MCI Vorgehens- modell	Abwägen User vs Usage Centered	Analyse der Erkenntnisse der	2	1	1
			Design	Domänenrecherc he Vergleich der Vorgehensmodell	6	3	3
				e bezüglich gegebener Projektrahmenbe digungen			
			Auswahl der	Formulieren der Begründung der Auswahl Erstellen einer	1 10	7	0
			Auswahl der Methoden	Erstellen einer Übersicht der im Vorgehensmodell vorgesehenen Aktivitäten	10	/	
				Anpassen der Aktivitäten auf Basis von	2		
				Teamgröße, Zielhierarchie und Problemraum,			
			Integration der Aktivitäten in	sofern zu diesem Zeitpunkt möglich Identifizieren sinnvoller	2	0	2
			Aktivitäten in den Projektplan	sinnvoller Zeitpunkte zur Durchführung der Aktivitäten anhand des			
				Vorgehensmodell s und der Fertigstellungster			
		Architekturdiagr	Ausarbeiten	mine der Artefakte der Veranstaltung Verfassen der	15	10	6
		amm	einer frühen Architekturskizz e auf Basis der identifizierten	Begründungen für getroffene Architekturentsch eidungen			
			Anwendungslogi k, des präskripviten Kommunikations				
			modells und Nachteilen der Konkurrenzsyste me	<b>**</b>			
				Visualisierung der Architektur, Erstellen des Architekturdiagra	2	1	1
		Risiken	Dokumentation möglicher Risiken für die	mms	3	2	2
			Realisation des Projekts Dokumentation geeigneter		4	0	3
			Gegenmaßnahme n , verfassen der Proof Of Concepts				
3 26.1 15	10.20	"Collaborative Requirements	Recherche von Methodik zur	Σ	109	65	60
		Dialogue"	Durchführung eines solchen Dialogs Kontaktaufnahm		5		
			e mit identifizierten Stakeholdern, recherchieren				
			von Kooperationsber eitschaft Durchführung		5		
			des/der Interviews Dokumentation der Ergebnisse	Erstellen eines Katalogs für User	6		
		Role Modelling	Identifizieren der User Roles	Needs Durchführen der Card Sorting Methode	6		
				Erstellen eines structured Role Models anhand der Anleitung in	10		
				"Software for Use" Erstellen einer User Role Map als Übersicht der	4		
				Beziehungen zwischen verschiedenen User Roles			
		Task Modelling	Erfassen der current practice der Aufgabenerledig	Verfassen von Szenarien zur Erfassung der current practice	4		
			ung	ohne softwarebasierte Systeme Erstellen von	5		
				Essential Use Cases zur Erfassung der	3		
				current practice mit Konkurrenzsyste men			
				Analyse der deskriptiven Modelle zur Identifikation von	6		
			Wali Ii	Potentialen für das zu entwickelnde System			
			Validieren der erstellten Modelle mit Stakeholdern				
		Requirements Engineering	Requirements specification	Erstellen der ersten Iteration eines Anforderungskata	8		
			Requirements communication	logs Validieren der Anforderungen mit Stakeholdern	6		
			Erstellen präskriptiver Aufgabenmodelle	Verfassen von Essential Use Cases für mit dem System	6		
				System durchführbare Aufgaben Erstellen einer Use Case Map zur	4		
				Use Case Map zur visualisierung der Zusammenhänge zwischen identifizierten			
		Durchführung der Proof of Concepts	simplen Android App (siehe proof of concept	Use Cases	15		
			#3) Dokumentation der Ergebnisse	Σ	5 97		
4 09.1 15	11.20	Auswahl geeigneter					
15		Technologien auf Basis des Anforderungskat					
		alogs Content Modelling	Erstellung des Interface Context Modells	Durchführung der Paper & Post it Methode zur Identifikation von			
			Erstellung der	Identifikation von Interfacekompon enten			
			Interface Navigation Map Kontextualisieru				
			ng des Content Models durch Anfertigen des Operational				
		WBA Modellierungen	Models Datenmodellieru ng auf Basis der MCI Modelle	Erstellen eines geeigneten Artefakts zur			
				Dokumentation von Ergebnissen der Datenmodellierun			
			Ausarbeiten eines detailierten	g( ER-Modell) Erstellen eines UML			
			Systementwurfs	Klassendiagramm s der Softwarespezifika tion zur			
				tion zur Visualisierung der			
				Klassenstruktur			
				Klassenstruktur Erstellen von UML Sequenzdiagram men /			
				Klassenstruktur Erstellen von UML Sequenzdiagram men / Kommunikations diagrammen zur Visualisierung der			
		Implementation Modelling	Erstellung eines ersten UI	Klassenstruktur Erstellen von UML Sequenzdiagram men / Kommunikations diagrammen zur Visualisierung			
				Klassenstruktur Erstellen von UML Sequenzdiagram men / Kommunikations diagrammen zur Visualisierung der systeminternen	Summe	Summe	
5 30.1	11.20		ersten UI Prototypen anhand des	Klassenstruktur Erstellen von UML Sequenzdiagram men / Kommunikations diagrammen zur Visualisierung der systeminternen Abläufe  Auswahl geeigneter Heuristiken	Summe Stunden	Summe Stunden	
	11.20	Modelling Usability	ersten UI Prototypen anhand des Content Models  Durchführung von heuristischer	Klassenstruktur Erstellen von UML Sequenzdiagram men / Kommunikations diagrammen zur Visualisierung der systeminternen Abläufe  Auswahl geeigneter			
	11.20	Modelling Usability	ersten UI Prototypen anhand des Content Models  Durchführung von heuristischer	Klassenstruktur Erstellen von UML Sequenzdiagram men / Kommunikations diagrammen zur Visualisierung der systeminternen Abläufe  Auswahl geeigneter Heuristiken Verfassen von genauen Aufgabenbeschrei			
	11.20	Modelling Usability	ersten UI Prototypen anhand des Content Models  Durchführung von heuristischer	Klassenstruktur Erstellen von UML Sequenzdiagram men / Kommunikations diagrammen zur Visualisierung der systeminternen Abläufe  Auswahl geeigneter Heuristiken Verfassen von genauen Aufgabenbeschrei bungen für die zu testenden Use Cases Durführen der Methode Dokumentation und Priorisierung gefundener			
	11.20	Modelling Usability	ersten UI Prototypen anhand des Content Models  Durchführung von heuristischer	Klassenstruktur Erstellen von UML Sequenzdiagram men / Kommunikations diagrammen zur Visualisierung der systeminternen Abläufe  Auswahl geeigneter Heuristiken Verfassen von genauen Aufgabenbeschrei bungen für die zu testenden Use Cases Durführen der Methode Dokumentation und Priorisierung gefundener Usability- Probleme Planen von Treffen mit Usern			
	11.20	Modelling Usability	ersten UI Prototypen anhand des Content Models  Durchführung von heuristischer Evaluation	Klassenstruktur Erstellen von UML Sequenzdiagram men / Kommunikations diagrammen zur Visualisierung der systeminternen Abläufe  Auswahl geeigneter Heuristiken Verfassen von genauen Aufgabenbeschrei bungen für die zu testenden Use Cases Durführen der Methode Dokumentation und Priorisierung gefundener Usability- Probleme Planen von Treffen mit Usern Erstellen eines Ablaufplans ,ggf. weitere Aneignung von			
	11.20	Modelling Usability	ersten UI Prototypen anhand des Content Models  Durchführung von heuristischer Evaluation	Klassenstruktur Erstellen von UML Sequenzdiagram men / Kommunikations diagrammen zur Visualisierung der systeminternen Abläufe  Auswahl geeigneter Heuristiken Verfassen von genauen Aufgabenbeschrei bungen für die zu testenden Use Cases Durführen der Methode Dokumentation und Priorisierung gefundener Usability- Probleme Planen von Treffen mit Usern Erstellen eines Ablaufplans ,ggf. weitere Aneignung von Interviewtechnik en Durchführen der Reviews			
	11.20	Modelling Usability	ersten UI Prototypen anhand des Content Models  Durchführung von heuristischer Evaluation	Klassenstruktur Erstellen von UML Sequenzdiagram men / Kommunikations diagrammen zur Visualisierung der systeminternen Abläufe  Auswahl geeigneter Heuristiken Verfassen von genauen Aufgabenbeschrei bungen für die zu testenden Use Cases Durführen der Methode Dokumentation und Priorisierung gefundener Usability- Probleme Planen von Treffen mit Usern Erstellen eines Ablaufplans "ggf. weitere Aneignung von Interviewtechnik en Durchführen der			