

Meilenstein 2

Anforderungsmodell

Angelina Staeck, Michael Duve & Paul Sprotte

[1. Einleitung](#)

[1.1 Inhaltliche Aspekte - Wettbewerbe](#)

[2. Stakeholder identifizieren und priorisieren](#)

[2.1 Benennung](#)

[2.2 Prioritätsmatrix](#)

[2.3 Prioritätenliste](#)

[3. Anforderungsliste](#)

[3.1 Funktionale Anforderungen](#)

[3.2 Nicht-Funktionale Anforderungen](#)

[4. Anwendungsfallanalyse](#)

[4.1 Use-Case-Diagramm](#)

[4.1.1 Use-Case-Diagramm: Projekt - Haupt-WW](#)

[4.1.2 Use-Case-Diagramm: Feature - Neben-WW](#)

[4.1.3 Use-Case-Diagramm: Feature - Restliche Diagramme](#)

[4.1.4 Use-Case-Diagramm: Feature - Rechtemodell](#)

[4.2 Tabellarische Kurzdokumentation](#)

[4.3 Anwendungsfallspezifikation](#)

[5. GUI-Prototyp](#)

[5.1 Anwendungsfalldiagramm](#)

[5.2 Tabellarische Dialogspezifikation](#)

[5.3 Explorative Dialogspezifikation](#)

[6. Glossar](#)

1. Einleitung

1.1 Inhaltliche Aspekte - Wettbewerbe

Hauptwettbewerb für neue Geräte

- Bewertung:
 - Erste Abstimmung durch Mitarbeiter
 - aus den besten 5 Ideen wählen die Juroren am Ende des Abstimmungszeitraum den Gewinner

Nebenwettbewerbe für neue Features von Geräten des Herstellers

- Bewertung:
 - Abstimmung nur durch Mitarbeiter
- Länge und Gewinne der Wettbewerbe werden vom Hersteller festgelegt
- Wettbewerbe können in Phasen je nach belieben des Herstellers aufgeteilt werden
- mögliche Phasen für einen Hauptwettbewerb wären z.B. Ideenphase, Bewertungsphase, Jurorenphase

Ideenphase

- Darstellung einer Idee:
 - obligatorisch: Skizze, Bilder
 - obligatorisch: detaillierte Beschreibung
 - andere User dürfen kommentieren
 - keine Informationen über Mitarbeiter: Mobbing-Ausschluss

Bewertungsphase

- Bewertungen der Ideen:
 - alle Stimmberechtigten dürfen Ideen bewerten

Jurorenphase

- Gewinnerfindung:
 - die fachlichen Juroren küren aus den Ideen mit besten Bewertungen einen Sieger

- Der Hersteller hat die Möglichkeit seine Mitarbeiter, mit verschiedenen Rechten in Benutzergruppen zu verwalten
 - vordefinierte Benutzergruppen sind z.B. Juroren, User, Admins, Gäste
- User
 - User können je nach Phase des Wettbewerbs Ideen einstellen, kommentieren und bewerten
 - Juroren
 - können keine Ideen einstellen und sind vom Wettbewerb ausgeschlossen sie haben nur Leserechte
 - sie haben einen eigenen Bereich in dem sie sich mit den anderen Juroren austauschen können
- Nachträgliche Veränderung
 - Ideeneinsteller darf mit Genehmigung durch den Hersteller Änderungen an seiner Ursprungs-Idee vornehmen
 - Abweichung zu groß: Bewertungen werden gelöscht
 - Verfeinern / Umschreiben ist Entscheidungssache

2. Stakeholder identifizieren und priorisieren

2.1 Benennung

- User (beinhalten alle Benutzer des Portals)
 - Geschäftsleitung Herr Ronald Bucher
 - Administrator Herr Peter Müller
 - Moderator (für bestimmte Wettbewerbe) Frau Susan Feder
 - Teilnehmer (Ideeneinsteller)
 - Mitarbeiter (Personen die nicht an WW teilnehmen)
 - Juroren Frau Elke Münch, Herr Hans Lose, Herr Martin Sachs
- Designer / Layouter
- Programmierer
- Materialfertigungsabteilung
- Abteilungsleiter

2.2 Prioritätsmatrix

Aufwand

minimal		Materialfertigungs abteilung		User	
gering			Abteilungsleiter		
mittel			Layouter	Programmiere r	
hoch		Administrator	Moderatoren	Teilnehmer	Geschäftsleitung
extrem				Juroren	
	kein	gering	mittel	hoch	fatal

Risiko

2.3 Prioritätenliste

1. User: $\sqrt{3^2 + 4^2} = \sqrt{25} = 5$
 - 1.1.
 - 1.1.1. Geschäftsleitung: $\sqrt{4^2 + 1^2} = \sqrt{17}$
 - 1.1.2. Materialfertigungsabteilung: $\sqrt{1^2 + 4^2} = \sqrt{17}$
 - 1.2.
 - 1.2.1. Programmierer: $\sqrt{2^2 + 3^2} = \sqrt{13}$
 - 1.2.2. Abteilungsleiter: $\sqrt{2^2 + 3^2} = \sqrt{13}$
 - 1.3. Teilnehmer: $\sqrt{3^2 + 1^2} = \sqrt{10}$
 - 1.4. Juroren: $\sqrt{3^2 + 0^2} = \sqrt{9} = 3$
2. Designer / Layouter: $\sqrt{2^2 + 2^2} = \sqrt{8}$
3. Moderator: $\sqrt{2^2 + 1^2} = \sqrt{5}$
4. Administrator: $\sqrt{1^2 + 1^2} = \sqrt{2}$

3. Anforderungsliste

3.1 Funktionale Anforderungen

1. Interner Bereich
 - 1.1. Login/Logout (Geschäftsleitung)
 - 1.2. Registrieren (Geschäftsleitung)
2. Nebenwettbewerb - Features
 - 2.1. einstellen (Teilnehmer)
 - 2.2. bearbeiten
 - 2.2.1. editieren
 - 2.2.2. löschen (Moderatoren / Administratoren)
 - 2.3. bewerten (Juroren / User)
 - 2.4. kommentieren (User)
 - 2.5. einsehen
 - 2.5.1. sortieren / suchen / filtern (Alle)
3. Wettbewerb
 - 3.1. lesen
 - 3.2. erstellen / starten (Chef / Administrator / Juror)
 - 3.3. löschen
 - 3.4. verlängern

4. Kommentare
 - 4.1. lesen (User)
 - 4.2. editieren (Teilnehmer / User)
 - 4.3. löschen (Teilnehmer / User)
 - 4.4. kommentieren (Teilnehmer / User)
 - 4.5. melden (Teilnehmer / User)
5. Juroren
 - 5.1. festlegen (Geschäftsleitung / Moderatoren)
 - 5.2. benachrichtigen (Geschäftsleitung)
 - 5.3. Profil editieren (Juror)
6. Hauptwettbewerb - Projekt
 - 6.1. einreichen (Geschäftsleitung)
 - 6.2. bearbeiten
 - 6.2.1. editieren
 - 6.2.2. löschen (Moderatoren / Administratoren)
 - 6.3. bewerten (Juroren / User)
 - 6.4. kommentieren (User)
 - 6.5. einsehen
 - 6.5.1. sortieren / suchen / filtern (Alle)

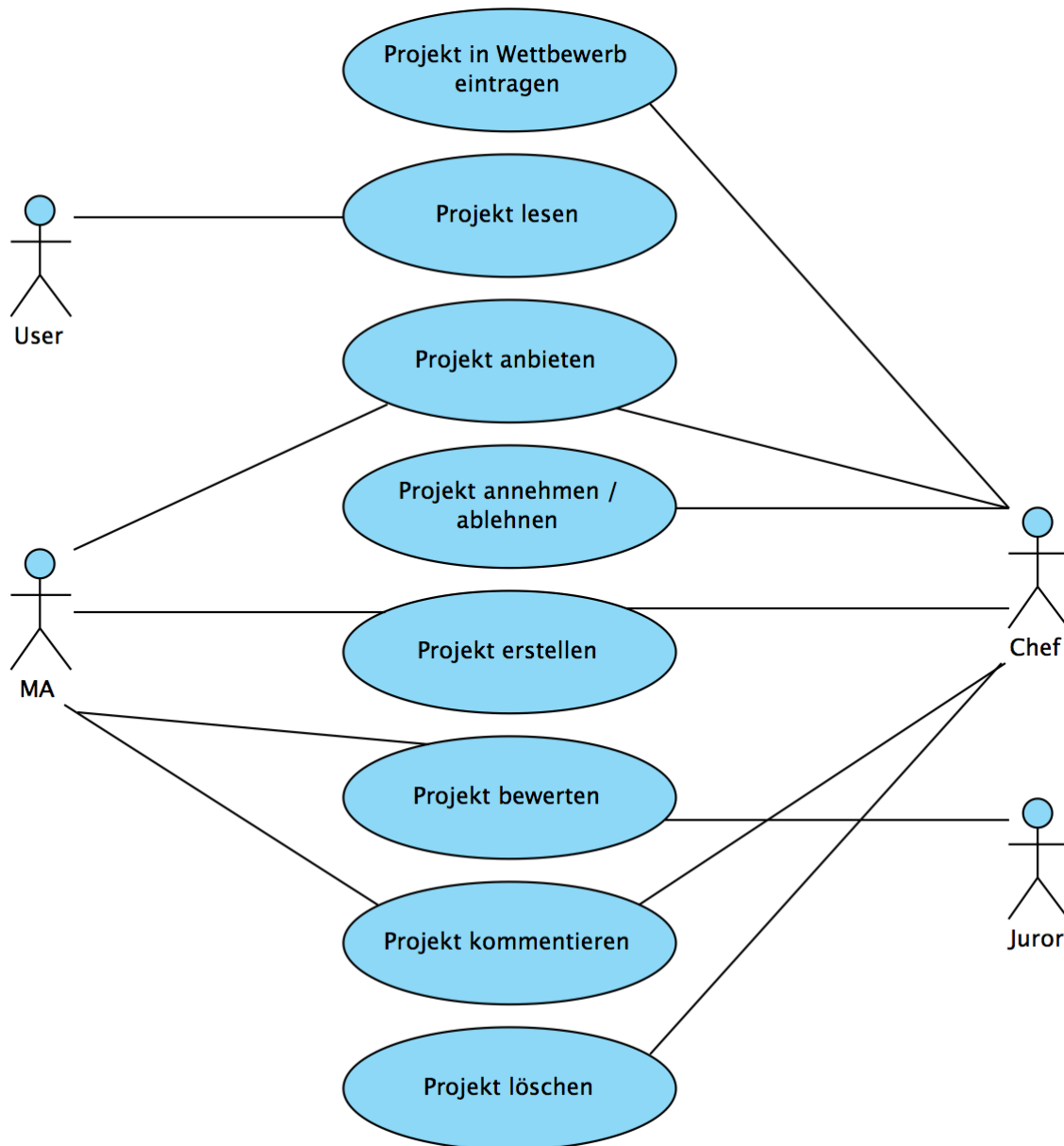
3.2 Nicht-Funktionale Anforderungen

1. Sicherheit
 - 1.1. Seite ist verschlüsselt
 - 1.2. Passwortgeschützt
2. Bedienbarkeit
 - 2.1. Verständlichkeit
 - 2.2. Erlernbarkeit
 - 2.3. Look & Feel
 - 2.4. kurze Antwortzeiten
3. Plattformunabhängigkeit

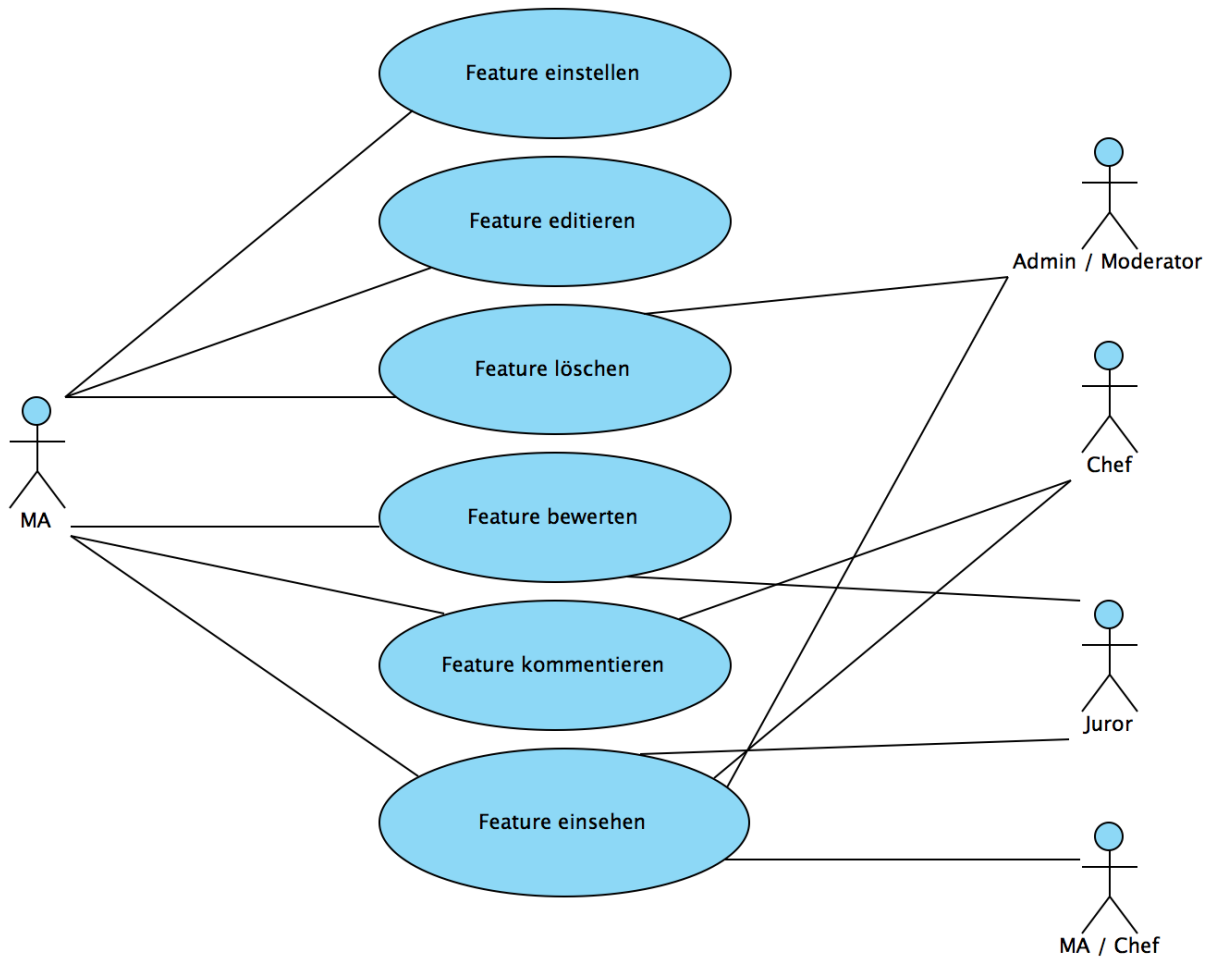
4. Anwendungsfallanalyse

4.1 Use-Case-Diagramm

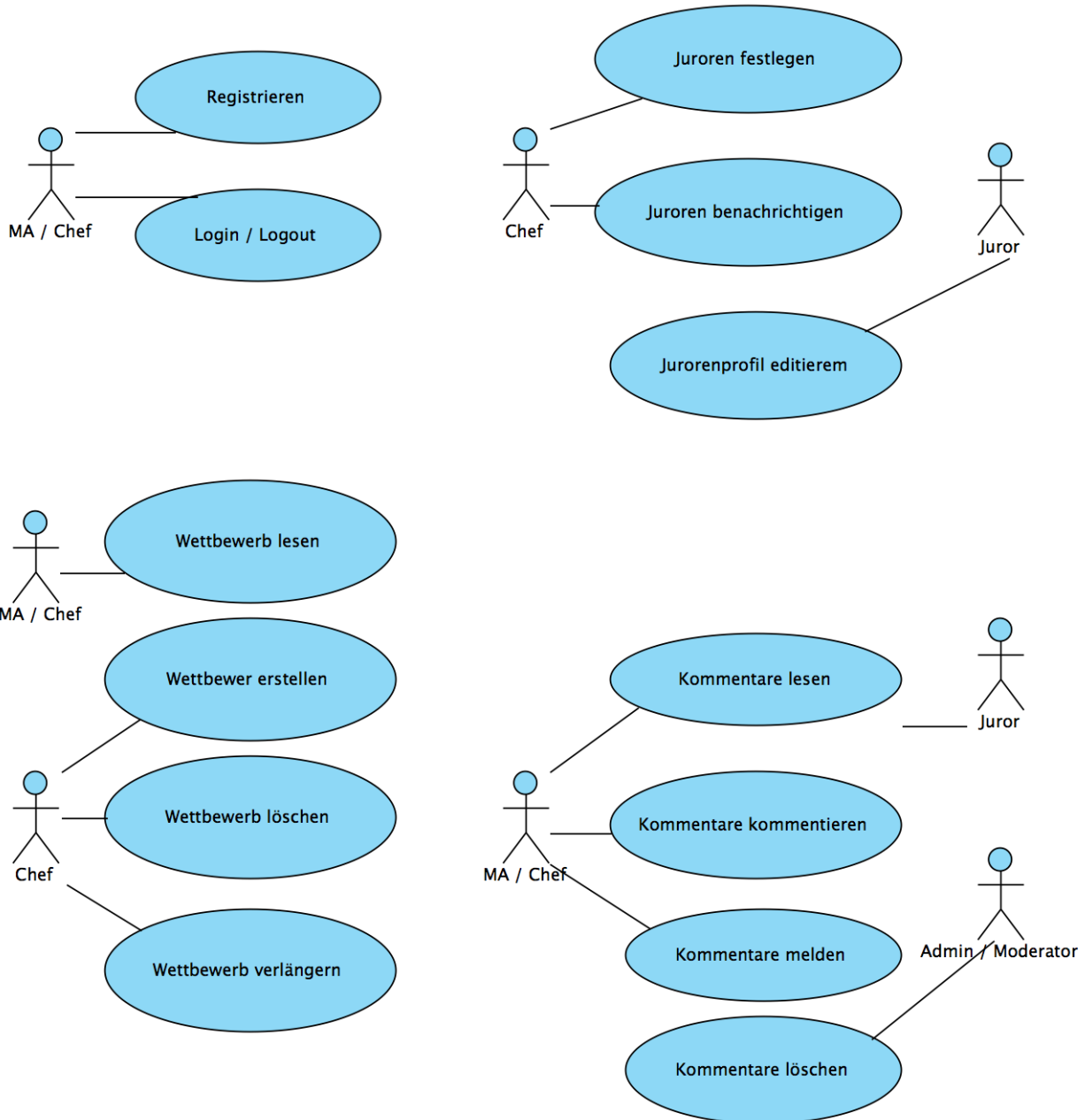
4.1.1 Use-Case-Diagramm: Projekt - Haupt-WW



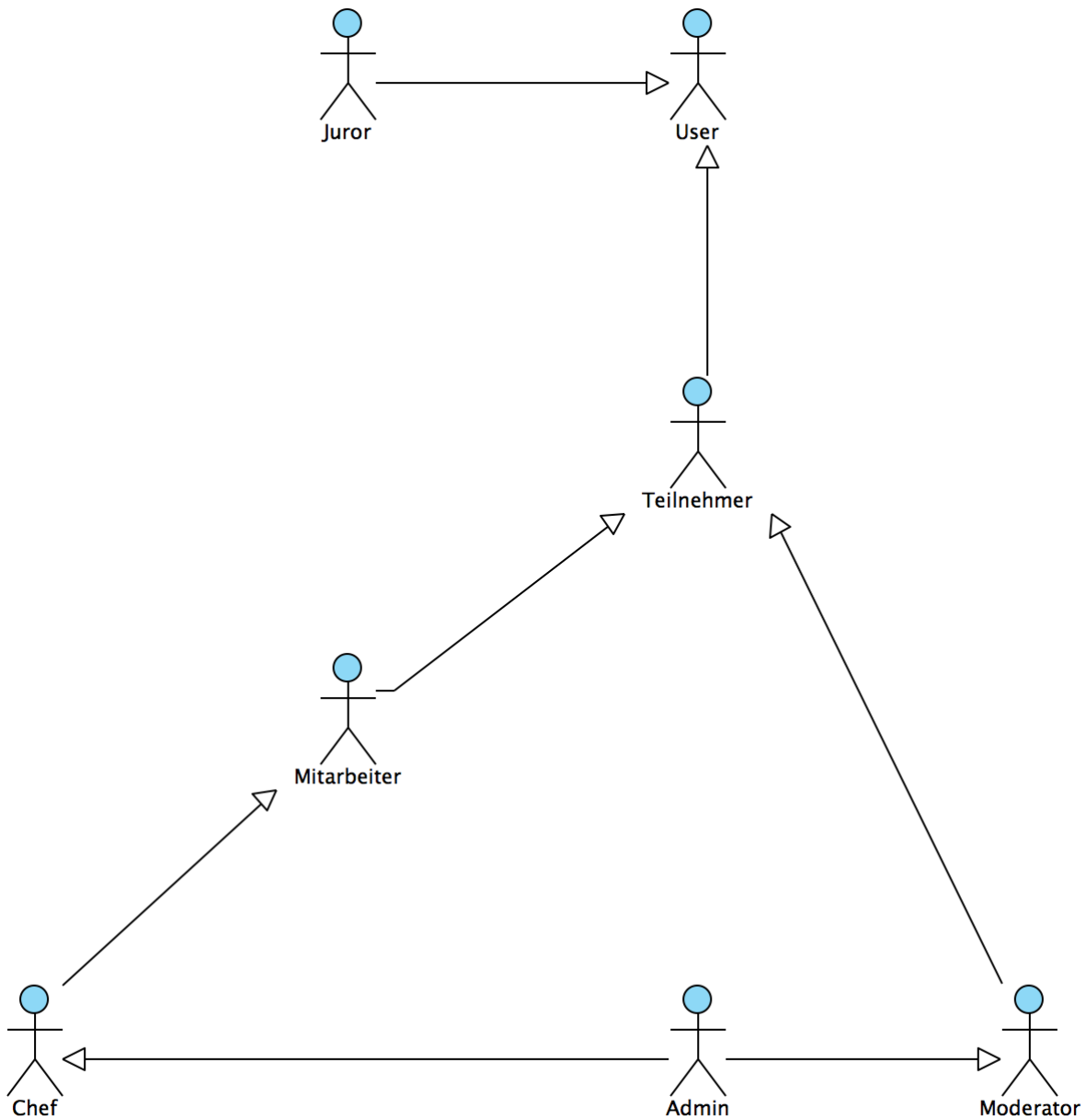
4.1.2 Use-Case-Diagramm: Feature - Neben-WW



4.1.3 Use-Case-Diagramm: Feature - Restliche Diagramme



4.1.4 Use-Case-Diagramm: Feature - Rechtemodell

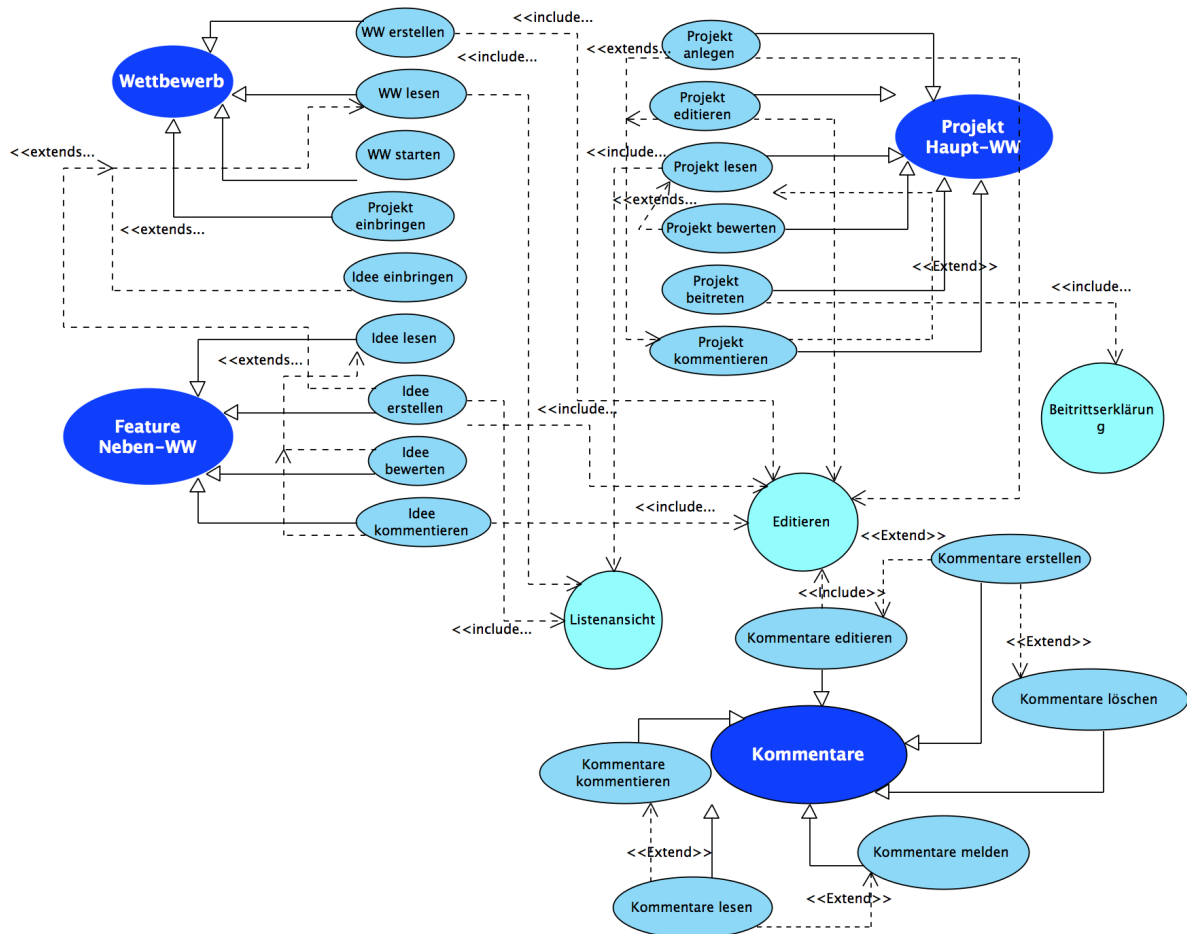


4.2 Tabellarische Kurzdokumentation

4.3 Anwendungsfallspezifikation

5. GUI-Prototyp

5.1 Anwendungsfalldiagramm



5.2 Tabellarische Dialogspezifikation

5.3 Explorative Dialogspezifikation

6. Glossar

1. **Feature:** Ein Konzept eines Mitarbeiters zu einem bestimmten Projekt, welches kein eigenständiges Projekt ist
2. **Projekt:** Eine eigenständige Idee, die keinerlei Abhängigkeiten hat

3. **Hauptwettbewerb:** Ein Wettbewerb, aus welchem ein neues Gerät hervorkommen kann
- nur für Projekte gedacht
4. **Nebenwettbewerb:** Ein Wettbewerb nur für Features
5. **Innovationsphase:** Zeitraum, in dem Ideen eingereicht werden können
6. **Bewertungsphase:** Zeitraum, in dem Bewertungen und Juror-Entscheidungen getroffen werden
7. **Teilnehmer:** Personen aus der Gruppe User, die an einem WW teilnehmen
8. **User:** Alle Benutzer des Portals