



ulm university universität
uulm

Universität Ulm | 89069 Ulm | Germany

**Fakultät für
Ingenieurwissenschaften
und Informatik**
Institut für Datenbanken
und Informationssysteme

Thema Zeile 1

Thema Zeile 2

Thema Zeile 3

Masterarbeiten der Universität Ulm

Vorgelegt von:

VORNAME NACHNAME

vorname.nachname@uni-ulm.de

Gutachter:

Gutachter 1

JAHR

Fassung 22. Juli 2014

© JAHR VORNAME NACHNAME

This work is licensed under the Creative Commons. Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/> or send a letter to Creative Commons, 543 Howard Street, 5th Floor, San Francisco, California, 94105, USA.

Satz: PDF- \LaTeX 2_ε

Kurzfassung

Abstract

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
1.1. Einleitung	1
1.1.1. Motivation	1
1.1.2. Zielstellung	1
1.1.3. Aufbau der Arbeit	1
2. Prozessmodelle	3
2.1. Software Engineering	4
2.1.1. Ziele, Prozess und Prinzipien des Software Engineering	4
2.2. Softwareprozessmodelle	7
2.2.1. Software-Projekttypen	8
2.2.2. Schwergewichtige und leichtgewichtige Prozessmodelle	9
3. Modellierung	11
3.1. Prozessmodellierung	12
3.1.1. Ziele der Prozessmodellierung	12
3.1.2. Grundsätze ordnungsgemäßer Modellierung	13
3.2. Prozessmodellierungssprachen	15
3.2.1. Imperative Modellierung	16
3.2.2. Deklarative Modellierung	20
4. Modellierungswerkzeuge	23
4.1. Modellierungswerkzeuge	23
4.1.1. Signavio	24

4.1.2. Declare	26
5. Anforderungserhebung	31
5.1. Vergleichskriterien	31
5.1.1. Erfüllung der Modellierungsgrundsätze	32
5.1.2. Weitere Vergleichskriterien	35
6. Imperative und deklarative Modellierung für SE-Prozessmodelle	37
6.1. Scrum	38
6.1.1. Analyse Scrum	38
6.1.2. Imperative Modellierung Scrum	41
6.1.3. Deklarative Modellierung Scrum	41
6.1.4. Vergleich	41
6.2. Open Unified Process (Open Up)	43
6.2.1. Analyse Open Up	43
6.2.2. Imperative Modellierung Open Up	48
6.2.3. Deklarative Modellierung Open Up	54
6.2.4. Vergleich	54
6.3. V-Modell XT	55
6.3.1. Analyse V-Modell XT	55
6.3.2. Imperative Modellierung V-Modell	63
6.3.3. Deklarative Modellierung V-Modell	63
6.3.4. Vergleich	63
7. Validierung	65
8. Zusammenfassung und Ausblick	67
A. ConDec Notation	69

1

Einleitung

1.1. Einleitung

1.1.1. Motivation

1.1.2. Zielstellung

1.1.3. Aufbau der Arbeit

2

Prozessmodelle

In Kapitel 2 werden grundlegende Konzepte des Software Engineering vorgestellt, welche notwendig sind, um den Inhalt dieser Arbeit besser zu verstehen. Zunächst wird in Kapitel 2.1 der Begriff Software Engineering definiert und die Ziele, der Prozess und die Prinzipien des Software Engineering werden erläutert. Weiterhin wird in Kapitel 2.2 der Begriff Softwareprozessmodell erklärt. Hierbei werden Software-Projekttypen sowie schwergewichtige und leichtgewichtige Prozessmodelle vorgestellt. Anschließend gibt es eine Einführung in die drei Softwareprozessmodelle Scrum, Open Unified Process und V-Modell-XT.

2.1. Software Engineering

Heutzutage werden immer mehr Systeme von Software kontrolliert. Dies macht Software Engineering zu einer der bedeutendsten Technologien, welche ebenfalls eine sehr schnelle Entwicklung macht [Pun07]. Unter Software versteht man laut Duden die "Gesamtheit aller Programme, die auf einem Computer eingesetzt werden können". Das Wort Engineering, welches sich laut Duden von dem lateinischen Wort Ingenium (= [schöpferische] Begabung; Erfindungsgabe) ableitet, wird heutzutage mit Ingenieurwesen, bzw. technische Entwicklung übersetzt. Software Engineering umfasst somit die Gesamtheit der Aktivitäten zur Analyse, Konzeption, Entwicklung und Implementierung einer softwaretechnischen Lösung [Spe98]. Software Engineering besteht aus mehreren Schichten (Abbildung 2.1):

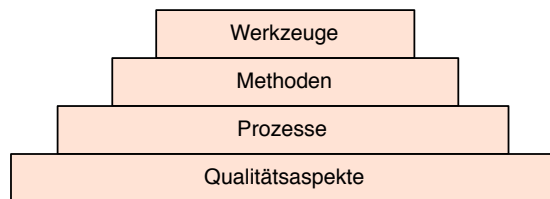


Abbildung 2.1.: Schichten des Software Engineering [Pun07]

Somit sind für Software Engineering ein diszipliniertes Qualitätsmanagement sowie eine Prozessschicht, um die termingerechte Ablieferung von Software zu gewährleisten. In der Methoden-Schicht wird sodann die Implementierung unter Zuhilfenahme von Requirementanalysen, Design und Programmierung durchgeführt. Hierbei werden Werkzeuge zur Automatisierung in SoftwareDokumenteprozessen benutzt [Pun07].

2.1.1. Ziele, Prozess und Prinzipien des Software Engineering

Das Hauptziel in der Software Entwicklung ist, dass die Lösungen mit den Anforderungen übereinstimmen. Vollständige und konsistente Anforderungserhebungen sind, insbesondere für große Systeme, selten. Sowohl die Nutzer, als auch die Entwickler haben ein oftmals unvollständiges Verständnis des eigentlichen Problems und erheben somit ihre

Anforderungen erst während der Entwicklung. Somit muss man mit Änderungen der Anforderungen an ein System während dessen Entwicklung rechnen. Aus diesem Grund ist es wichtig Ziele beim Software Engineering zu haben, um die Auswirkungen solche Änderungen einzudämmen [DB93]. Abbildung 2.2 zeigt die von [RGI75] definierten Ziele, Prinzipien und den Prozess des Software Engineering, welche nachfolgend genauer erläutert werden:

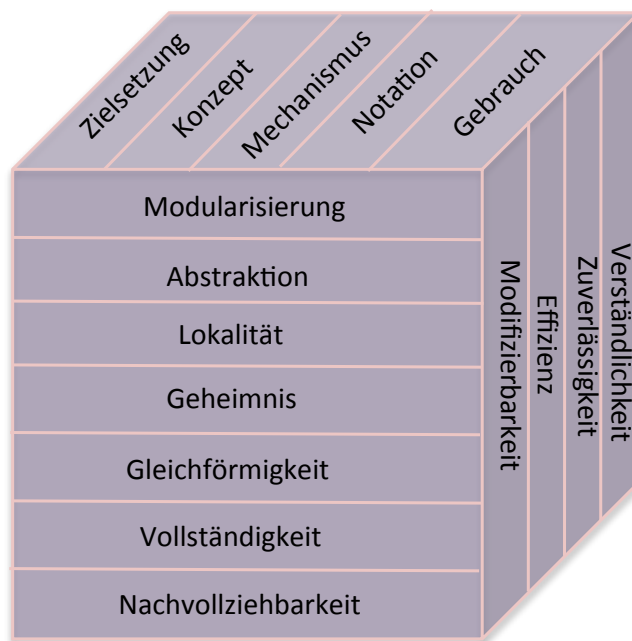


Abbildung 2.2.: Ziele, Prozess und Prinzipien des Software Engineering [RGI75]

Prinzipien des Software Engineering

Das *Modularisierungsprinzip* gibt eine geeignete Strukturierung für Softwaresysteme an. Das *Abstraktionsprinzip* soll dabei helfen, sich von unwichtigen Details, welche für die zu entwickelnde Lösung irrelevant sind, zu lösen. Beim *Geheimnisprinzip* geht es darum, dass unwesentliche Informationen unzugänglich gemacht werden. Es bezieht sich somit auf das Definieren und Durchsetzen von Zugriffsbeschränkungen. Das *Lokalitätsprinzip*

2. Prozessmodelle

verlangt das räumlich zusammenhängende Ablegen von zusammengehörenden Informationen. Konsistenz wird durch das *Gleichförmigkeitsprinzip* gewährleistet. Durch das *Vollständigkeitsprinzip* wird sichergestellt, dass nichts vergessen wurde. Das Prinzip der *Nachvollziehbarkeit* stellt sicher, dass Informationen, welche zur Überprüfung der Korrektheit benötigt werden detailliert dargelegt werden [RG175].

Prozess des Software Engineering

Wie Abbildung 2.2 entnommen werden kann, besteht der Prozess des Software Engineering aus 5 Schritten: Im ersten Schritt *Zielsetzung* werden die Anforderungen an ein System festgelegt. Anschließend erfolgt im Schritt *Konzept* die Ableitung der Software-Architektur, um die zuvor erhobenen Anforderungen zu erfüllen. Des Weiteren werden die Komponenten des Software-Systems festgelegt. Im dritten Schritt *Mechanismus* erfolgt sodann die Implementierung des Software-Systems. Im darauffolgenden Schritt *Notation* wird die Kommandosprache festgelegt, die ein Benutzer verwendet, um die Funktionalitäten des Software-Systems aufzurufen. Im letzten Schritt *Gebrauch* muss noch die Bedienung des Systems, z.B. in Form eines Benutzerhandbuches, beschrieben werden [RG175].

Ziele des Software Engineering

Modifizierbarkeit ist das wohl schwierigste Ziel des Software Engineering. Hierbei geht es darum, dass es manchmal notwendig ist, Teile des zu entwickelnden Systems zu ändern, während andere Teile unverändert bleiben, aber dennoch das gewünschte neue Ergebnis erreicht wird. Auf die *Effizienz* der jeweiligen Aktivitäten sollte immer geachtet werden, da dieses Ziel des Software Engineering häufig vernachlässigt wird. Bei dem Ziel *Zuverlässigkeit* geht es darum, einerseits Fehler bei der Konzeption, im Design und der Implementierung zu vermeiden, andererseits muss auch Fehlverhalten bei der Ausführung und der Leistung verhindert werden.

2.2. Softwareprozessmodelle

Für das Verständnis, die Schaffung oder Unternehmung etwas Großen fertigen Menschen in der Regel ein vereinfachtes Bild davon an, bzw. nehmen Maß, fertigen eine Skizze oder einen Plan an oder orientieren sich an einem Vorbild, bzw. bauen sich eines. Dies geschieht normalerweise mit Papier und Schreibzeug, anderen Materialien oder einem Computer. Besonders für die Lösung von komplexen wissenschaftlichen Problemen oder für die Erfüllung großer Führungs- und Konstruktionsaufgaben ist dies unumgänglich [HM08].

Hierbei stützten sie sich auf Modelle, welche als Stellvertreter für das was verstanden, geschaffen, unternommen oder betrieben werden soll, ansehen kann [HM08].

Insbesondere die heutzutage von Softwareentwicklern zu erstellenden Softwareprodukte zeichnen sich durch ein hohes Maß an Komplexität und Umfang aus. Neben den Erwartungen von Kunden hinsichtlich Qualität müssen Softwaresysteme ebenfalls termingerecht und innerhalb eines vorgegebenen Budgetrahmens erstellt werden. Effektive und effiziente Softwareprozessmodelle gewinnen somit immer mehr Bedeutung [GBBK10]. Modell leitet sich von dem lateinischen Begriff „modelus“ ab und kann mit „Regel, Form, Muster, Vorbild“ übersetzt werden [HM08]. Der Begriff Prozess stammt von dem lateinischen Wort „processus“ ab und lässt sich mit „Fortgang oder Verlauf“ übersetzen [Koc11, Sta06].

Ein Softwareprozess stellt eine Abfolge von Schritten dar, welche zur Herstellung von Software notwendig sind [MM12, Stö05]. Mit Hilfe eines Softwareprozessmodells lässt sich der organisatorische Rahmen zur Herstellung von Software beschreiben [Kö00]. Ein Softwareprozessmodell stellt somit ein Modell für die Entwicklung eines Software-Systems dar [Han10]. Die einzelnen Abschnitte eines Softwareprozesses werden hierbei als Phasen bezeichnet [Stö05]. Diese werden unterscheiden in (Abbildung 2.3):

In einem Softwareprozessmodell werden nicht nur die durchzuführenden Aktivitäten definiert, sondern auch die Rollen und Qualifikationen der Mitarbeiter, welche die jeweiligen Aktivitäten durchführen sollen, bzw. für diese verantwortlich sind. Des Weiteren werden die während des Entwicklungsprozesses zu erstellenden Dokumente und Unterlagen festgelegt [Han10].

2. Prozessmodelle

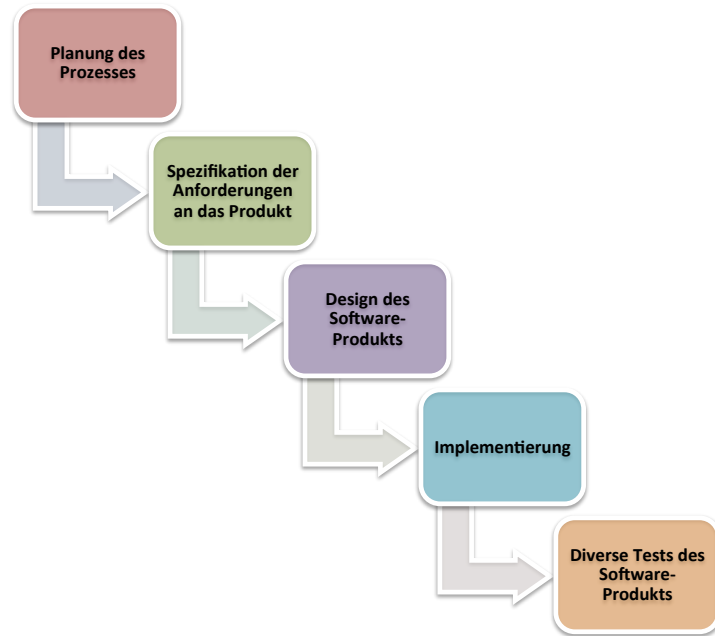


Abbildung 2.3.: Phasen Softwareprozess nach [Han10]

2.2.1. Software-Projekttypen

Software-Projekte lassen sich in drei Gruppen einteilen (Abbildung 6.21):

Bei den *Einfachen Projekten* sind relativ kleine Teams am Entwicklungsprozess beteiligt und bei den Teammitgliedern besteht räumliche Nähe. Jedes Teammitglied weist eine hohe methodische und fachliche Erfahrung auf und kennt sich in dem späteren Einsatzgebiet der Software gut aus. Die Anzahl der Code-Zeilen bei der zu entwickelnden Software ist meist gering [Boe81, Han10].

Bei den *Komplexen Projekten* handelt es sich um Software-Projekte, welche in den meisten Fällen stark durch behördliche Auflagen reguliert sind. Die Software muss einerseits eine hohe Zuverlässigkeit aufweisen und andererseits sind nachträgliche Änderungen fast nicht mehr möglich. Im Gegensatz zu den *Einfachen Projekten* ist das Entwicklungsteam hier groß, besteht sowohl aus erfahrenen, als auch aus unerfahrenen Entwicklern und die Anzahl der Code-Zeilen ist ebenfalls groß [Boe81, Han10].

Eine Schnittstelle zwischen diesen beiden Projekttypen bilden die *Mittelschweren Pro-*

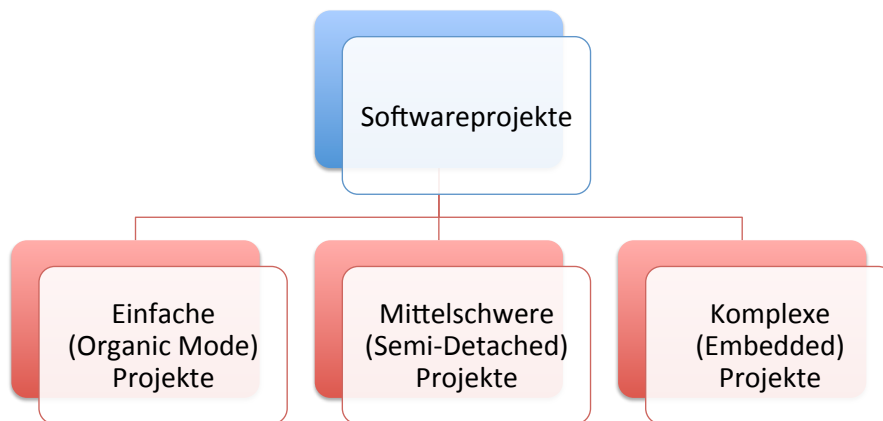


Abbildung 2.4.: Software-Projekttypen nach [Boe81]

jekte. Hier sind die Software-Entwicklungsteams mittelgroß und bestehen aus erfahrenen und unerfahrenen Mitgliedern. Teilweise sind nicht alle Aspekte des Produktes schon im Vorherein bekannt und die Anzahl der Code-Zeilen ist groß [Boe81, Han10].

2.2.2. Schwergewichtige und leichtgewichtige Prozessmodelle

Aus der eben erfolgten Einteilung von Software-Projekten lässt sich eine Einteilung von Software-Prozessmodellen in *leichtgewichtige* und *schwergewichtige Prozessmodelle* ableiten [Han10].

Leichtgewichtige Prozessmodelle eignen sich eher für kleine Teams, bei denen keine detaillierte Anforderungserhebung stattfindet, da die Kommunikation sowohl innerhalb des Teams, als auch mit dem Kunden auf Grund der kleinen Teamgröße gut funktioniert. Da viele Informationen hier informell über kurze Kommunikationswege weitergegeben werden, ist eine ausführliche Dokumentation derer nicht notwendig. Der Einsatz von *leichtgewichtigen Prozessmodellen* eignet sich sehr gut für *einfache Projekte* und teilweise auch für *mittelschwere Projekte*[Han10].

Eine sehr formale und dokumentenlastige Vorgehensweise kommt bei den *schwergewichtigen Prozessmodellen* zum Einsatz. Es findet eine ausführliche Dokumentation in allen Entwicklungsphasen statt und der Ablauf des Prozesses ist genau vorgegeben.

2. Prozessmodelle

Bei Software-Produkten, welche bei einer möglichen Fehlfunktion Menschenleben in Gefahr bringen ist beispielsweise eine Vorgehensweise mit einem *schwergewichtigen Prozessmodell* sinnvoll. Ihr Einsatz ist besonders in *schweren Projekten* sinnvoll, aber auch in *mittelschweren Projekten* [Han10].

3

Modellierung

Kapitel 3 liefert einen Überblick über die Grundlagen der Modellierung. Zunächst werden in Kapitel 3.1 die Grundlagen der Prozessmodellierung vorgestellt. Hierbei wird auf die Grundsätze ordnungsgemäßer Modellierung eingegangen. Anschließend werden in Kapitel 3.2 Prozessmodellierungssprachen vorgestellt. Einerseits wird hier auf imperative Modellierungssprachen eingegangen und es wird ein kurzer Einblick in die Prozessmodellierungssprache BPMN gegeben. Andererseits werden deklarative Prozessmodellierungssprachen vorgestellt und es erfolgt ein detaillierter Einblick in die deklarative Prozessmodellierungssprache ConDec.

3. Modellierung

3.1. Prozessmodellierung

Prozessmodellierung hat den Zweck, Prozesse zu beschreiben [FLM⁺09]. Ein Prozessmodell ist eine vereinfachte Darstellung eines Prozesses und besteht aus einer Abfolge von Tätigkeiten, welche chronologisch-sachlogisch angeordnet sind. Der Umfang und Detaillierungsgrad der Prozessmodelle kann sich je nach Zweck und Zielsetzung unterscheiden [Koc11].

3.1.1. Ziele der Prozessmodellierung

Mit der Modellierung von Prozessen werden verschiedene Ziele verfolgt. Eine erste Übersicht über die Ziele der Prozessmodellierung gibt Abbildung 3.1.



Abbildung 3.1.: Ziele der Prozessmodellierung nach [Koc11]

Bei der *Transparenz* geht es darum, dass alle Beteiligten am Prozess einsehen können, von wem welche Aufgaben durchgeführt werden. Weiterhin verfolgt die Prozessmodellierung das Ziel, durch *Fehlervermeidung* die Qualität, Termintreue und Kundenzufriedenheit zu erhöhen. Durch die Modellierung eines Prozesses kann dieser genau analysiert werden und hierdurch können Einsparungspotenziale von *Kosten* aufgedeckt werden. Indem die Abläufe in einem Unternehmen als Prozesse dargestellt werden, ist

es möglich eine *personenunabhängige Verfügbarkeit des Wissens* zu erreichen, da das Wissen hierdurch allen Personen zugänglich gemacht wird, unabhängig davon, ob sie am Prozess beteiligt sind oder nicht. Die Prozessmodellierung führt zu einer *erleichterten Einarbeitung neuer Mitarbeiter*. Durch die Darstellung der Tätigkeiten der einzelnen Mitarbeiter in Prozessmodellen, wird ihnen ihr Beitrag zum Erfolg des Unternehmens vor Augen geführt, was eine *erhöhte Mitarbeitermotivation* zur Folge hat. Nach deren Erstellung gibt es verschiedene *Auswertungsmöglichkeiten* für die Prozessmodelle. Durch die Modellierung von Prozessen werden etwaige Schwachstellen, wie z.B. Doppelarbeiten und Prozessverzögerungen offengelegt, wodurch eine *Prozessoptimierung* möglich ist. Mit Hilfe von *Simulationen* der Prozessmodelle lassen sich eventuelle Engpässe rechtzeitig erkennen. Die Voraussetzung für die *Zertifizierung* nach DIN EN ISO 9000:1000 sind Prozessmodelle als Dokumentation. Basis für die Entwicklung von Softwaresystemen bilden Prozessmodelle, weshalb sie als *Basis für die informationstechnische Unterstützung* dienen.

3.1.2. Grundsätze ordnungsgemäßer Modellierung

Bei der Gestaltung eines Modells sollten grundlegende Prinzipien beachtet werden, um die Qualität eines Modells zu sichern. Hierfür gibt es die Grundsätze ordnungsgemäßer Modellierung, über deren Prinzipien Abbildung 3.2 einen Überblick gibt [Fre07].

Der *Grundsatz der Richtigkeit* besitzt zwei verschiedene Ausprägungen: Eine syntaktische und eine semantische. Ein Modell wird als semantisch korrekt, oder auch formal korrekt bezeichnet, wenn es dem ihm zugrunde liegenden Metamodell gegenüber vollständig und konsistent ist, d.h. es gibt den abzubildenden Sachverhalt korrekt wieder. Hierbei muss einerseits auf die korrekte Abbildung der Struktur des Metamodells, als auch des dort beschriebenen Verhaltens geachtet werden [BRS95, Bec12].

Die syntaktische *Richtigkeit* eines Modells wird durch die Einhaltung der Notationsregeln der dem Modell zugrunde liegenden Prozessmodellierungssprache erreicht [BRS95, Bec12].

3. Modellierung

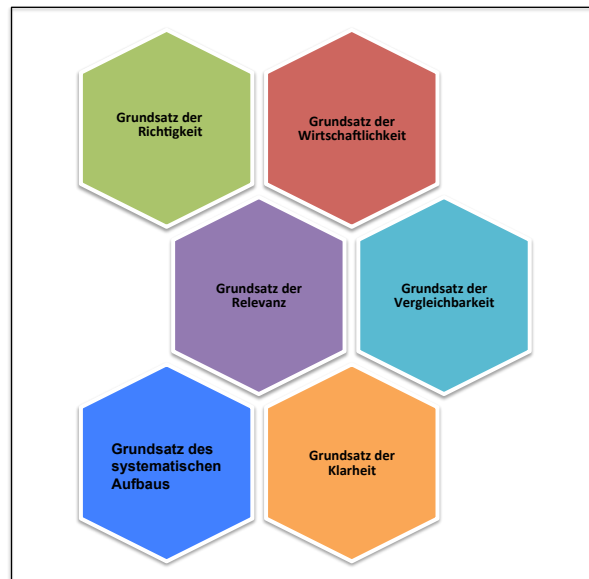


Abbildung 3.2.: Grundsatz ordnungsgemäßer Modellierung nach [BRS95]

Modelle werden üblicherweise in getrennten Sichten modelliert, um die Komplexität so gering wie möglich zu halten. Z.B. werden die Prozesse in einem Prozessmodell, die Daten aber in einem Datenmodell modelliert. Werden bei einer Modellierung mehrere Sichten (z.B. Organisationssicht, Datensicht, Funktionssicht) modelliert, müssen diese auch ineinander integriert werden. Beim *Grundsatz des systematischen Aufbaus* geht es darum, bei der Modellierung auch auf die anderen Sichten zu achten, um eine spätere konsistente Integration der verschiedenen Sichten zu gewährleisten. Insbesondere ist zu vermeiden, dass die gleichen Informationsobjekte mehrmals mit jeweils verschiedenen Begriffen verwendet werden. Weiterhin sollten die Inputdaten eines Prozessmodells einen Verweis auf bestehende Datenmodelle enthalten [BRS95, Fre07, Bec12, Koc11].

Der *Grundsatz der Relevanz* besagt, dass alle Elemente und Verknüpfungen eines Modells, ohne die der Nutzen des Modells sinken würde, für die Modellierung relevant sind [BRS95, Rei09]. Auf der anderen Seite sollen aber auch nur diejenigen Teile der Realität in das Modell aufgenommen werden, die wirklich notwendig sind. Es sollte somit darauf geachtet werden, nur so viele Informationen ins Modell zu bringen wie minimal

benötigt werden [BRS95, Fre07, Rei09].

Der *Grundsatz der Wirtschaftlichkeit* besagt, dass die Modellierung kosteneffektiv durchzuführen ist [Lei12]. Es gilt also abzuwägen, ob der Aufwand, der für die Modellierung notwendig ist, auch einen entsprechenden Nutzen bringt [Fre07, BRS95].

Durch den *Grundsatz der Klarheit* soll sichergestellt werden, dass das Modell für den Adressaten verständlich ist. Es muss also auf bei der Modellierung auf Strukturiertheit, Verständlichkeit und Anschaulichkeit geachtet werden. Insbesondere sollte das Modell ohne besondere methodische Kenntnisse verständlich sein. Somit sollte die Modellierung entweder von links nach rechts oder von oben nach unten verlaufen, wobei darauf zu achten ist, dass sich Flusslinien und Kanten hierbei so wenig wie möglich überkreuzen. Weiterhin sollte die Anzahl der Elemente auf das Nötigste reduziert werden. [Lei12, BRS95, Fre07, Rei09, Bec12, Koc11].

Wird in unterschiedlichen Modellen der gleiche Sachverhalt abgebildet, so sollten letztendlich auch vergleichbare Modelle entstehen, unabhängig von der verwendeten Modellierungssprache. Dies besagt der *Grundsatz der Vergleichbarkeit*. Insbesondere ist auf einen einheitlichen Abstraktionsgrad der Prozessmodelle zu achten. [Lei12, BRS95, Fre07, Rei09].

3.2. Prozessmodellierungssprachen

Die Modellierung eines Prozesses mit natürlicher Sprache bringt einige Nachteile mit sich, wie z.B. fehlende Eindeutigkeit, schwer zu überprüfende Vollständigkeit und teilweise Widersprüche. Mögliche Folgen davon können unterschiedliche Interpretationen, Missverständnisse und falsche Schlussfolgerungen sein. Eine reine Beschreibung der Prozessmodelle mit mathematischen Modellen und Formalismen führt oftmals zu einer Verminderung der intuitiven Verständlichkeit der Prozessmodelle. Aus diesem Grund ist

3. Modellierung

es sinnvoll den Prozess graphisch als Diagramm mit einer Prozessmodellierungssprache darzustellen, da diese eine Schnittstelle zwischen formaler Exaktheit und intuitiver Verständlichkeit darstellen [Tho09, Kir06].

Hierfür existierten eine Reihe verschiedener Prozessmodellierungssprachen, deren Vor- und Nachteile stark diskutiert werden. Der derzeit am meisten diskutierte Unterschied ist der zwischen imperativen und deklarativen Prozessmodellierungssprachen [FLM⁺09]. Die ursprüngliche Unterscheidung zwischen imperativen und deklarativen Sprachen stammt aus der Programmierung. Während imperative Programmierung angibt, "Wie etwas zu tun ist", folgt deklarative Programmierung dem Ansatz "sag was benötigt wird und lass das System herausfinden, wie es erreicht werden kann"[PWZ⁺12].

3.2.1. Imperative Modellierung

Imperative Programmierung wird als zustandsbehaftete Programmierung bezeichnet, da das Ergebnis einer Komponente nicht nur von ihren Argumenten abhängt, sondern auch von internen Parametern, was auch als ihr "Zustand" bezeichnet wird [FLM⁺09].

Ähnlich wie die imperative Programmierung, folgt auch die imperative Modellierung einem "Inside-Out-Ansatz". Alle Ausführungsalternativen eines Prozesses sind somit im Prozess spezifiziert und alle weiteren Ausführungsalternativen müssen explizit hinzugefügt werden. Bei der imperativen Modellierung werden Prozesse mit Operatoren und elementaren Aktivitäten modelliert. Hierbei können Sequenz, Parallelität und Synchronisation beschrieben werden [Kas98]. Bei einer imperativen Modellierungssprache liegt der Fokus auf den ständigen Veränderungen der Prozess-Objekte.

BPMN

Die *Business Process Modelling Notation (BPMN)* wurde von der *Business Process Management Initiative* entwickelt und 2004 veröffentlicht. Seit 2005 wird sie von der *Object Management Group* standardisiert und weiterentwickelt [KBL13]. Die BPMN-Elemente lassen sich anhand der fünf Kategorien *Flussobjekte*, *verbindende Objekte*, *Daten*, *Artefakte* und *Swimlanes* einteilen. Abbildung 3.3 zeigt die Einteilung und die

wichtigsten Prozess-Elemente von BPMN, welche nachfolgend genauer erläutert werden [GL12].

In der Kategorie **Swimlanes** befinden sich *Pools* und *Lanes*. *Pools* stellen eine Art Container für den Prozess dar. Ein *Pool* stellt einen Prozessteilnehmer dar. Ein Prozessteilnehmer ist z.B. eine Organisationseinheit oder eine selbstständige Geschäftseinheit. Werden in einem Prozessmodell mehrere *Pools* verwendet, so können hiermit Kollaborationen zwischen verschiedenen Prozessteilnehmern dargestellt werden. Ein *Pool* kann in mehrere *Lanes* unterteilt werden. *Lanes* können untergeordnete Organisationseinheiten, Partnerrollen (z.B. Vertrieb, Projektleitung, Marketing), oder auch verschiedene Bestandteile eines Systems sein [GL12, Pit10, All13].

Aktivitäten, *Ereignisse* und *Gateways* befinden sich in der Kategorie **Flussobjekte**. Start und Ende von Prozessen werden in BPMN durch *Ereignisse* beschrieben. Diese werden in *Startereignisse* und *Endereignisse* unterschieden. Weiterhin gibt es auch noch *Zwischenereignisse*.

Aktivitäten stellen Arbeitseinheiten dar und stellen einen Oberbegriff für Aufgaben, Unterprozesse und Aufruf-Aktivitäten dar. Beschriftet werden sie mit einer Objekt-Verb-Verbindung (z.B. Lieferung überprüfen) [GL12].

Mit Hilfe von *Gateways* lässt sich der Prozessablauf kontrollieren und steuern, da durch diese Verzweigungen und Zusammenführungen von Sequenzflüssen dargestellt werden. [GL12, All13]. Hierbei werden *Exklusive Gateways* zur Modellierung alternativer Pfade, *Parallele Gateways* zur Modellierung parallel ablaufender Pfade, *inklusive Gateways* zur Modellierung der Auswahl eines oder mehrerer Pfade und *komplexe Gateways* zur Modellierung komplexer Regeln bei Verzweigungen und Zusammenführungen, unterschieden [All13].

3. Modellierung

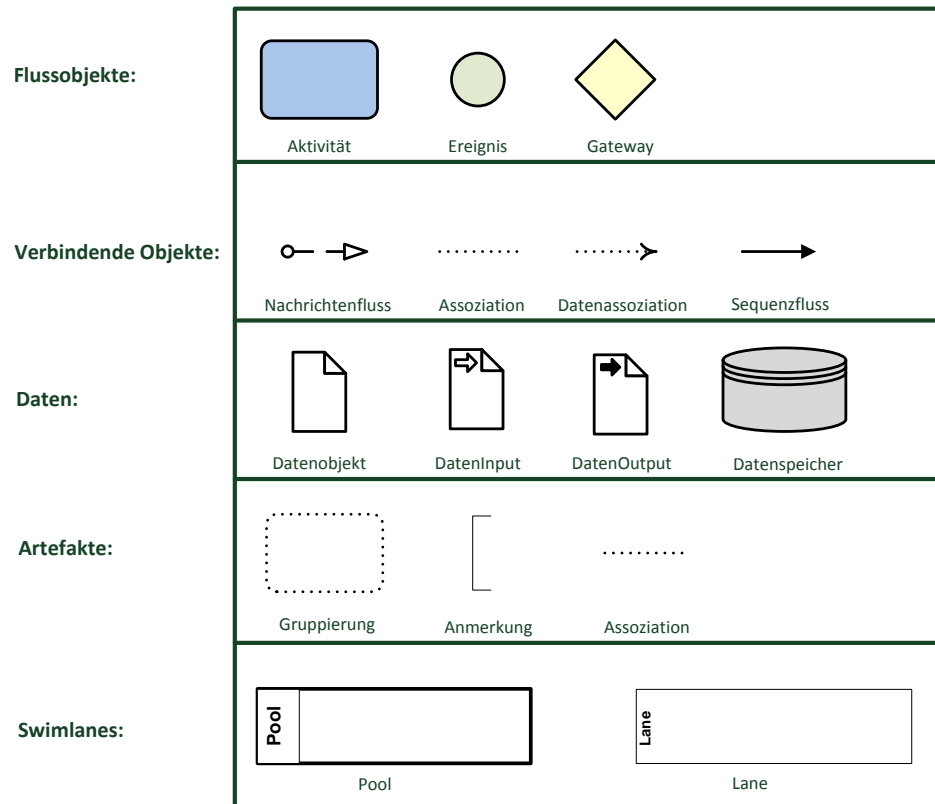


Abbildung 3.3.: BPMN-Elemente Übersicht nach [GL12]

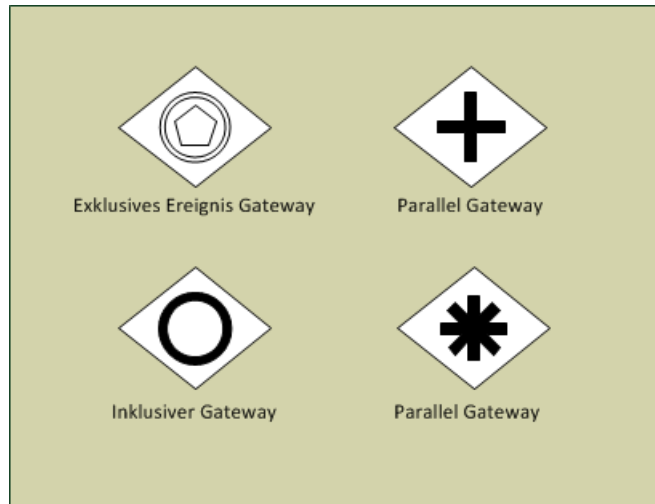


Abbildung 3.4.: BPMN-Gateways

Nachrichtenfluss, *Assoziation*, *Datenassoziation* und *Sequenzfluss* bilden zusammen die Kategorie **Verbindende Objekte**. Ein *Sequenzfluss* dient dazu die Reihenfolge der Aktivitäten im Prozess darzustellen. Ein *Nachrichtenfluss* wird dazu verwendet, den Nachrichtenfluss zwischen zwei getrennten Prozessteilnehmern, z.B. aus zwei verschiedenen Unternehmen, darzustellen. Mit Hilfe einer *Assoziation* können Daten-, Text und andere Artefakte mit Flussobjekten verknüpft werden. Hiermit werden die In- und Outputs von Aktivitäten aufgezeigt [Whi04].

In der Kategorie **Daten** befinden sich *Datenobjekte*, *DatenInput*, *DatenOutput* und *Datenspeicher*. *Datenobjekte* geben hierbei an, welche Daten von den Aktivitäten benötigt werden, bzw. von diesen erzeugt werden [Whi04]. Sie stellen somit Information dar, welche durch den Prozess fließen. Bei einem *DatenInput* handelt es sich um einen externen Input für den ganzen Prozess, der von einer Aktivität gelesen wird. Ein *DatenOutput* hingegen wird als Ergebnis eines ganzen Prozesses erzeugt. Somit handelt es sich bei *DatenInput*, bzw. *DatenOutput* um Eingangs-, bzw. Ausgangsprozessschnittstellen [Mou14a]. Ein *Datenspeicher* kann für den indirekten Austausch von Daten zwischen zwei verschiedenen Prozessteilnehmern verwendet werden. Hierfür ist es notwendig, dass beide Prozessteilnehmer Zugriff auf den *Datenspeicher* haben [All13]. Die Kategorie **Artefakte** beinhaltet *Gruppierung*, *Anmerkung* und *Assoziation*. Diese ergänzen

3. Modellierung

den Prozess um zusätzliche Informationen, haben jedoch keinerlei Einfluss auf diesen [GL12]. Eine *Gruppierung* kann hierbei zur Dokumentation oder für Analysezwecke benutzt werden. Durch eine *Annotation* können dem Leser zusätzliche Informationen in Textform bereit gestellt werden [Whi04].

3.2.2. Deklarative Modellierung

Die deklarative Modellierung folgt im Gegensatz zur imperativen Modellierung einem "Outside-In-Ansatz"[Lic12]. Deklarative Sprachen legen den Ablauf nicht im Vorhinein fest. [PWZ⁺12]. Sie sind somit sehr flexibel [RW12]. Zu Beginn befinden sich nur die Aktivitäten im Prozessmodell und erlauben jegliches Ausführungsverhalten. Erst wenn Constraints zum Modell hinzugefügt werden, werden schrittweise Ausführungsalternativen verworfen [PWZ⁺12]. Constraints lassen sich hierbei in die beiden verschiedenen Kategorien **Ausführungsconstraints** und **Terminierungsconstraints** einteilen. Die Ausführungsconstraints geben Einschränkungen für die Ausführung von Aktivitäten an. Hierbei kann es sich z.B. um die Anzahl möglicher Ausführungen oder eine Mindestzeitverzögerung zwischen zwei Aktivitäten handeln. Terminierungsconstraints hingegen geben an, wann eine korrekte Terminierung möglich ist. Z.B. kann hier vorgeschrieben werden, dass eine Aktivität mindestens einmal ausgeführt werden muss oder dass der Aktivität A Aktivität B folgen muss [RW12]. Abbildung 3.5 zeigt ein Beispiel für ein deklaratives Prozessmodell. Es besteht aus den drei Aktivitäten A,B und C sowie aus zwei Constraints: Das Constraint bei Aktivität C legt fest, dass diese mindestens einmal ausgeführt werden muss, aber beliebig oft ausgeführt werden kann und das Constraint zwischen A und B legt fest, dass Aktivität B Aktivität A vorausgehen muss. Abgesehen von diesen Bedingungen, können die Aktivitäten sowohl beliebig oft, als auch in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

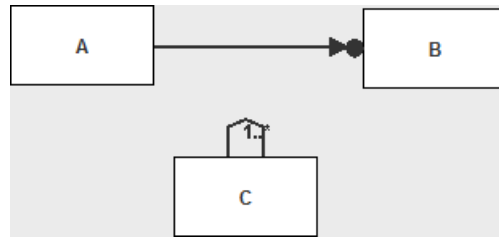


Abbildung 3.5.: Deklarativer Beispiel-Prozess

ConDec

Die deklarative Modellierungssprache ConDec wurde erstmals unter dem Namen DecSerFlow veröffentlicht [FMR⁺10]. Mit ConDec lassen sich einerseits sehr strenge Modelle erstellen, welche den gesamten Prozess im Detail vorgeben und andererseits sehr leichte Modelle, welche zwar vorgeben, welche Arbeit getan werden muss, aber nicht wie sie getan werden muss [PA06].

In ConDec gibt es die vier verschiedenen Constraints *Existence*, *Choice*, *Relation* und *Negation*. Tabelle 3.1 zeigt die Bedeutung der verschiedenen Constraints.

Eine Übersicht über die genaue Notation von ConDec ist in Abhang A verfügbar.

3. Modellierung

Constraint	Erläuterung
Existente Constraints	Ein-stellige Kardinalitäts-Constraints. Sie geben an wie oft eine Aktivität ausgeführt werden kann, bzw. muss.
Choice Constraints	N-stellige Constraints. Sie geben die Notwendigkeit der Ausführung von Aktivitäten an, die zu einer Reihe möglicher Alternativen gehören, unabhängig von anderen Constraints.
Relation Constraints	Zwei-stellige Constraints. Sie geben vor, dass eine gewisse Aktivität ausgeführt werden muss, falls eine andere Aktivitäten ausgeführt wird. Es können auch qualitative zeitliche Constraints zwischen diesen beiden Aktivitäten verlangt werden.
Negation Constraints	Stellt die negative Version der Relation Constraints dar. Sie verbieten explizit die Ausführung einer gewissen Aktivität, wenn eine andere Aktivität ausgeführt wird.

Tabelle 3.1.: Constraints ConDec

4

Modellierungswerkzeuge

Dieses Kapitel stellt die in dieser Arbeit für die Prozessmodellierung benutzten Modellierungswerkzeuge vor. Nach einer kurzen allgemeinen Einführung in Modellierungswerkzeuge, wird das Modellierungswerkzeug Signavio vorgestellt, welches zur imperativen Modellierung von Prozessen mit BPMN in dieser Arbeit herangezogen wird. Anschließend erfolgt eine Einführung in das Modellierungswerkzeug Declare, mit welchem die deklarativen Prozessmodelle in der Prozessmodellierungssprache ConDec in der vorliegenden Arbeit erstellt werden.

4.1. Modellierungswerkzeuge

Ein Modellierungswerkzeug ist ein Softwaresystem, mit dessen Hilfe sich Prozessmodelle erstellen, ausführen und monitoren lassen. Teilweise bietet ein Modellierungswerkzeug

4. Modellierungswerkzeuge

noch weitere Funktionen wie z.B. Simulationen und die Analyse von Prozessmodellen an. Die Ausführung der Prozessschritte kann hierbei durch die jeweilige Person, welche für die Aktivität zuständig ist ausgeführt werden. Für die Prozessmodellierung in der vorliegenden Arbeit kommt das Modellierungswerkzeug Signavio für die imperative Modellierung mit BPMN und Declare für die deklarative Modellierung mit ConDec zum Einsatz. Diese beiden Modellierungswerkzeuge werden nachfolgend vorgestellt [Gad12].

4.1.1. Signavio

Bei Signavio handelt es sich um ein webbasiertes Prozessmodellierungstool, welches auch das kollaborative Modellieren von Prozessen mit den Modellierungsstandards BPMN und EPC zulässt. Der Vorteil von Signavio besteht darin, dass es nicht auf dem Rechner installiert werden muss, sondern direkt im Web-Browser ausgeführt werden kann. Die Prozessmodelle werden in einem zentralen Repository gespeichert und sind für die Benutzer entsprechend ihren Zugriffsrechten aufrufbar. Prozessmodelle besitzen alle eine eigene eindeutige URL und können über diese im Web-Browser aufgerufen werden. Hierbei wird auch gleich das Modellierungswerkzeug Signavio mitgeladen und kann somit im Web-Browser ausgeführt werden [MRW12].

Abbildung 4.1 zeigt den *Signavio Process Editor*.

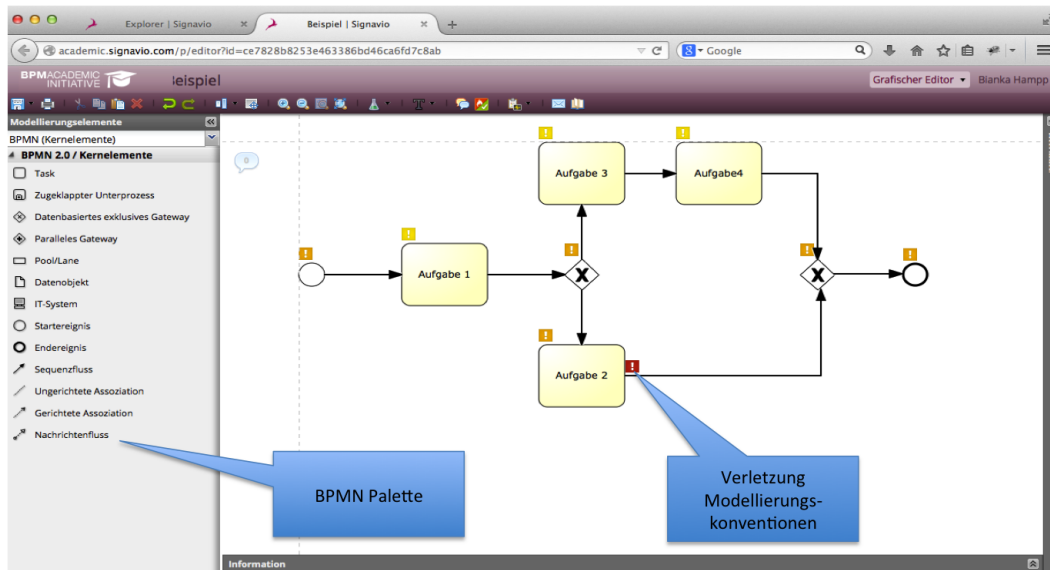


Abbildung 4.1.: Signavio Process Editor

Links ist die BPMN Palette zu sehen. Die einzelnen Elemente können per *Drag and Drop* in das Arbeitsdokument gezogen werden. Signavio verfügt über Modellierungskonventionen. Mit diesen ist es möglich, das Modell auf die Einhaltung von Modellierungsrichtlinien, wie z.B. Notationsumfang, Benennung, Prozessstruktur und Diagrammlayout zu überprüfen. Die Modelle können alle als PDF exportiert werden.

In Abbildung 4.2 ist die Simulations-Sicht von Signavio zu sehen. Hier kann der Benutzer den Prozessablauf simulieren. Dies kann einerseits mit Benutzerinteraktion Schritt für Schritt erfolgen oder auch im Ganzen durch den Simulator gesteuert wobei XOR-Verzweigungen nach wie vor vom Benutzer ausgewählt werden müssen.

4. Modellierungswerkzeuge

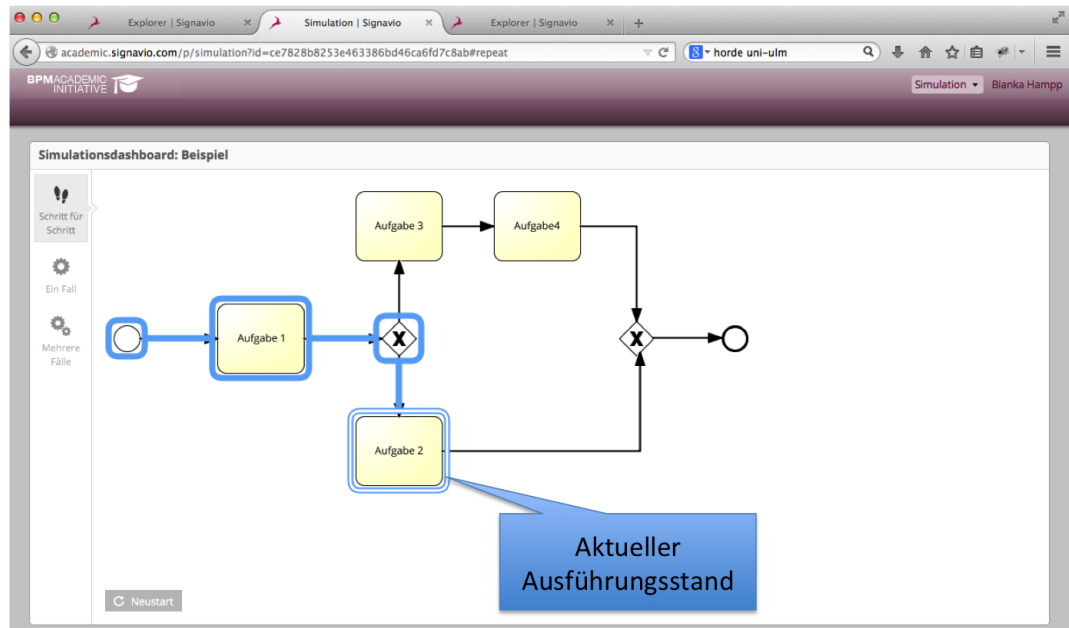


Abbildung 4.2.: Signavio Simulation

4.1.2. Declare

Declare wurde als Constraint-basiertes Workflow-Management-System entwickelt. Es wird für die Entwicklung von Prozessmodellen, welche auf deklarativen Sprachen basieren, benutzt. Declare bietet die folgenden Funktionen an:

- Modellentwicklung
- Modellüberprüfung (Suche nach Fehlern in Modellen)
- automatisierte Modellausführung
- wechselnde Modelle zur Laufzeit
- Analyse der bereits durchgeführten Prozesse
- Prozess Dekomposition

Abbildung 4.3 zeigt die Systemarchitektur von Declare.

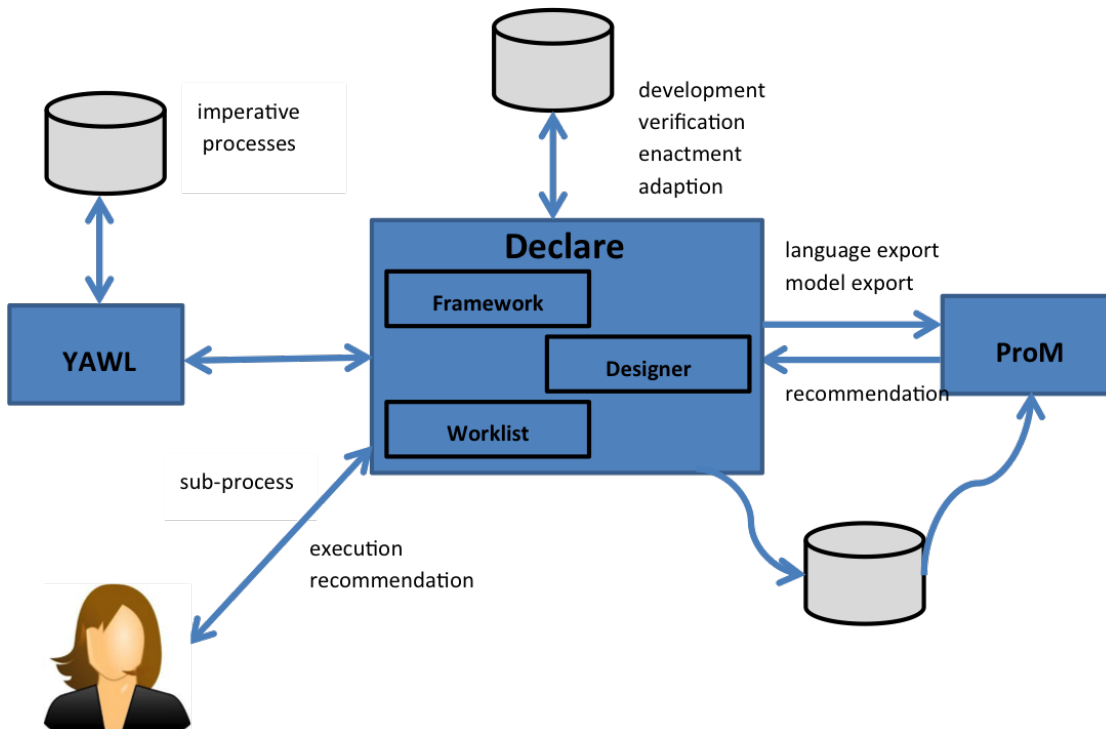


Abbildung 4.3.: Declare Systemarchitektur

Hieraus wird ersichtlich, dass *Declare* mit den beiden Systemen *YAWL* und *ProM* kooperiert. Bei *YAWL* handelt es sich hierbei um ein Workflow-Management System, welches auf strukturierte Workflows spezialisiert ist. Dies wirkt sich auf die Zusammenarbeit mit *Declare* in der Art aus, dass die strukturierten Teile des Prozesses von *YAWL* abgehandelt werden, während die unstrukturierten Teile von *Declare* übernommen werden. Bei *ProM* handelt es sich um ein Prozess-Mining-Tool. Hier werden bereits ausgeführte Prozesse von *Declare* analysiert und darauf aufbauend werden dem Nutzer während der Prozessausführung Empfehlungen gegeben [PSA07].

Weiterhin besteht *Declare* selbst aus drei Komponenten *Framework*, *Designer* und *Worklist*. Beim *Designer* handelt es sich um ein Modellierungstool, welches für Systemeinstellungen und die Prozessmodell-Entwicklung verwendet wird (Abbildung 4.4). Das *Framework* ist für das Prozess-Enactment zuständig. Außerdem übernimmt es die

4. Modellierungswerkzeuge

Kommunikation mit *YAWL* und *ProM* und das Ändern der Prozessmodelle zur Laufzeit (Abbildung 4.5). Die Prozessausführung wird von *Worklist* durchgeführt. Hier können die Nutzer ihre zuvor erstellten Prozesse ausführen und können die von *ProM* erstellten Empfehlungen sehen (Abbildung 4.6). Alle Modelle können als Bilddateien exportiert werden.

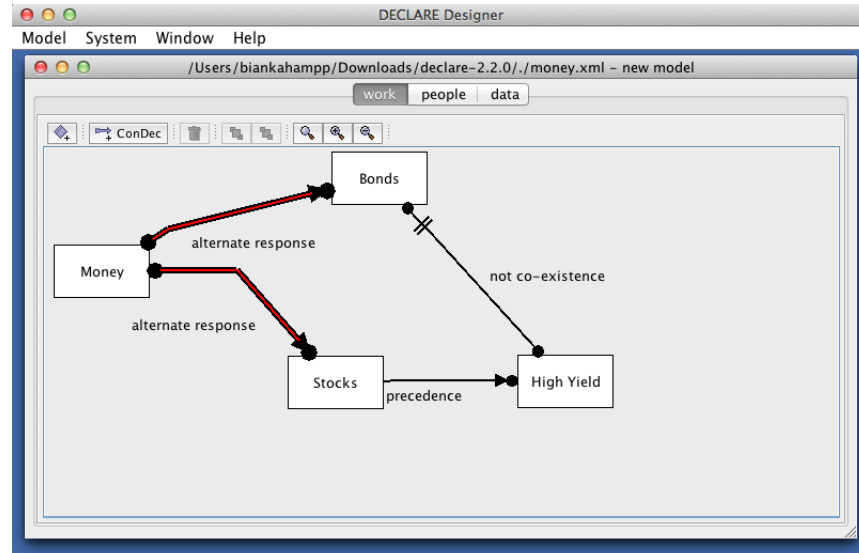


Abbildung 4.4.: Declare Designer

4.1. Modellierungswerkzeuge

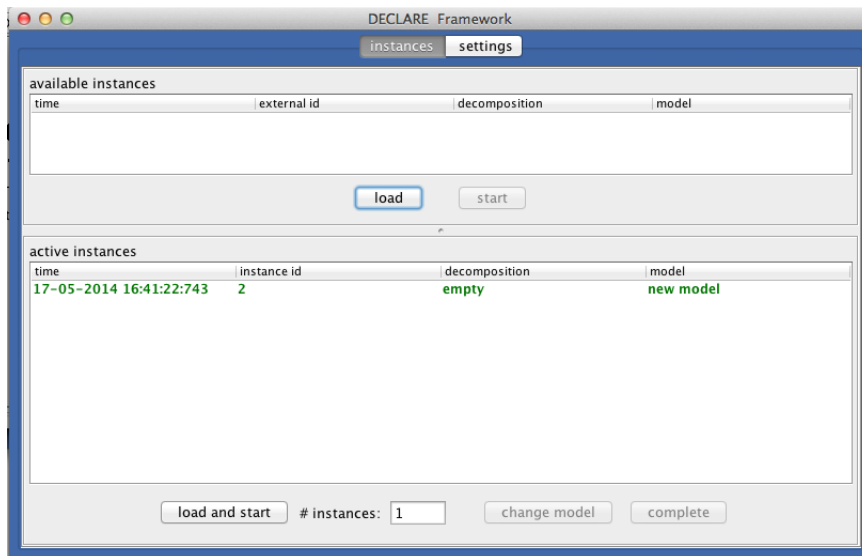


Abbildung 4.5.: Declare Framework

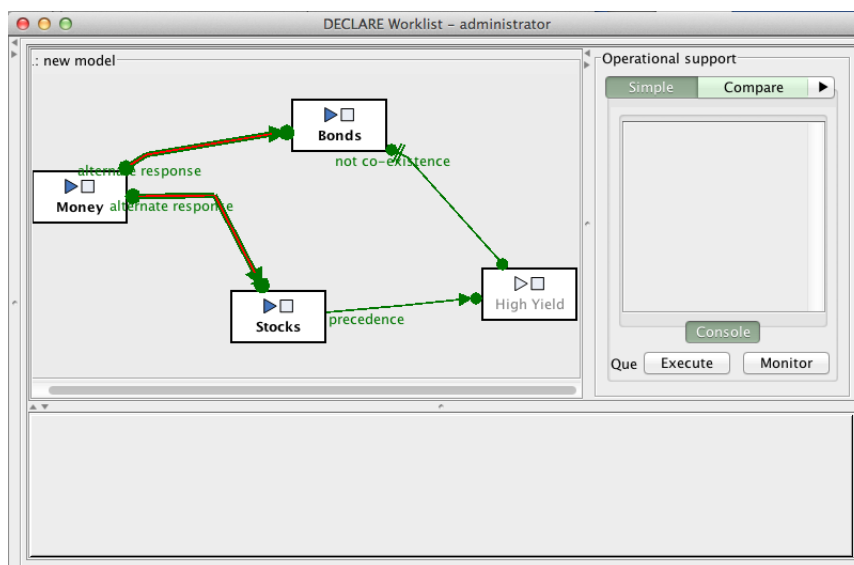


Abbildung 4.6.: Declare Worklist

5

Anforderungserhebung

In diesem Kapitel werden die Anforderungen an den in Kapitel 6 folgenden Vergleich der imperativen und deklarativen Modellierung für SE-Prozessmodelle erhoben.

5.1. Vergleichskriterien

Bisher gibt es nur wenige Arbeiten, welche sich mit deklarativen Prozessmodellierungssprachen und insbesondere mit dem Vergleich von imperativen und deklarativen Prozessmodellierungssprachen beschäftigen. Aus diesem Grund soll in der vorliegenden Arbeit ein Vergleich zwischen deklarativen und imperativen Prozessmodellierungssprachen für Software-Engineering Prozessmodelle durchgeführt werden. Hierbei sollen die **Unterschiede und Ähnlichkeiten** der beiden Prozessmodellierungssprachen herausgearbeitet und deren **Eignung für die Modellierung von unterschiedlich großen**

5. Anforderungserhebung

Prozessmodellen beurteilt werden. Weiterhin sollen die **Stärken und Grenzen** der beiden Modellierungssprachen aufgezeigt werden und es soll herausgefunden werden, ob eine der beiden Modellierungssprachen über eine bessere **Eignung zur Modellierung** verfügt als die andere [LK06].

Hierfür sollen die imperativen und deklarativen Prozessmodelle, welche für die drei Software-Engineering Prozessmodelle Scrum, Open Up und V-Modell-XT erstellt werden im Hinblick auf verschiedene Vergleichskriterien verglichen werden. Da es sich bei Scrum um ein leichtgewichtiges Software-Engineering Prozessmodell, beim V-Modell XT um ein schwergewichtiges Software-Engineering Prozessmodell und bei Open Up um ein Software-Engineering Prozessmodell handelt, welches sich in der Mitte zwischen leichtgewichtig und schwergewichtig befindet, eignen sich diese drei besonders gut, zum Vergleichen der imperativen und deklarativen Modellierung für unterschiedlich große Prozessmodelle. Außerdem liegen den in imperativer und deklarativer Modellierungssprache zu erstellenden Prozessmodellen so jeweils die gleichen Metamodelle zugrunde, was eine objektive Bewertung für den Vergleich gewährleistet [LK06].

5.1.1. Erfüllung der Modellierungsgrundsätze

Zum einen sollen die imperativen und deklarativen Modellierungssprachen im Hinblick auf deren Erfüllung der in Kapitel 3.1.1 vorgestellten *Grundsätze ordnungsgemäßer Modellierung* untersucht werden, da durch deren Einhaltung die Qualität, Klarheit und Konsistenz der Prozessmodelle gesichert wird [Fre07]. Hierbei werden die jeweils mit deklarativer und imperativer Prozessmodellierungssprache erstellten Prozessmodelle auf *Klarheit, Richtigkeit, Wirtschaftlichkeit, Relevanz, Vergleichbarkeit* und *systematischen Aufbau* verglichen.

Klarheit

Die Prozessmodelle, welche jeweils in imperativer und deklarativer Prozessmodellierungssprache erstellt werden, sollen im Hinblick auf ihre Klarheit untersucht werden. Hierbei soll festgestellt werden, ob es wesentliche Unterschiede bei der Verständlichkeit

der Prozessmodelle gibt, wenn diese in imperativer, bzw. deklarativer Prozessmodellierungssprache erstellt wurden. Denn fehlende Verständlichkeit eines Prozessmodells führt dazu, dass das Prozessmodell wenig Nutzen bringt. Weiterhin soll hier untersucht werden, ob es wesentliche Unterschiede in der Verständlichkeit der imperativen und deklarativen Prozessmodelle gibt, in Abhängigkeit der Größe des zugrunde liegenden Software-Engineering Prozessmodells. Hierbei kann die Eignung der jeweiligen Modellierungssprache sehr gut festgestellt werden, da sie im Falle von schwerer/fehlender Verständlichkeit nicht zum Modellieren geeignet ist. Falls es Unterschiede in der Verständlichkeit der Prozessmodelle in Abhängigkeit der Größe des zugrunde liegenden Metamodells gibt, lassen sich hierbei Rückschlüsse auf die Eignung der Prozessmodellierungssprache in Bezug auf große/kleine Metamodelle ziehen.

Richtigkeit

Die Richtigkeit der Prozessmodelle soll ebenfalls verglichen werden. Hierbei soll die semantische und syntaktische Richtigkeit der Prozessmodelle untersucht werden. Bei der semantischen Korrektheit der Prozessmodelle wird verglichen in wie weit die mit deklarativer bzw. imperativer Prozessmodellierungssprache erstellten Prozessmodelle dem zugrunde liegenden Metamodell gegenüber vollständig und konsistent sind. Denn falls wesentliche Aspekte des Metamodells nicht darstellbar sind, leidet der Nutzen des Prozessmodells erheblich. Es wird somit überprüft, ob eine der beiden Prozessmodellierungssprachen die Struktur des Metamodells und das dort beschriebene Verhalten besser abbildet, als die andere. Insbesondere wird hier untersucht, ob es Grenzen in der Darstellbarkeit der abzubildenden Aspekte des Metamodells gibt. Hierbei soll verglichen werden, wie gravierend sich diese Grenzen der Darstellbarkeit auf die Verständlichkeit des Prozessmodells auswirken.

Wirtschaftlichkeit der Prozessmodelle

Hier soll untersucht werden, ob sich der Aufwand für die Modellierung bei den beiden Modellierungssprachen erheblich voneinander unterscheidet, da wenn die Erstellung eines

5. Anforderungserhebung

Prozessmodells mit einem zu hohen Aufwand für die Erstellung verbunden ist, obwohl der spätere Nutzen des Prozessmodells erheblich geringer ist, ist die Modellierung nicht sinnvoll. Hier kann die Eignung zur Modellierung der Prozessmodellierungssprachen sehr gut verglichen werden, denn falls der Aufwand für die Modellierung für eine der beiden Prozessmodellierungssprachen weitaus höher ist, als für die andere, eignet sich die Prozessmodellierungssprache mit dem sehr viel höherem Aufwand nicht für die Modellierung. Hier soll auch untersucht werden, ob sich die Aufwände für die Modellierung zwischen den beiden Prozessmodellierungssprachen in Abhängigkeit der Größe des zugrunde liegenden Metamodells wesentlich voneinander unterscheiden.

Relevanz

Beim Vergleich der Relevanz der Prozessmodelle werden die mit BPMN bzw. ConDec modellierten Prozessmodelle dahingehend verglichen in wie weit es möglich ist die Prozessmodelle mit den minimal relevanten Informationen zu erstellen. Es soll also untersucht werden, ob bei einer der beiden Prozessmodellierungssprachen mehr Informationen im Prozessmodell abgebildet werden müssen, als bei der anderen, um die Qualität des Prozessmodells zu sichern.

Vergleichbarkeit

Bei der Vergleichbarkeit der Prozessmodelle wird untersucht, ob die in imperativer, bzw. deklarativer Prozessmodellierungssprache erstellten Prozessmodelle, welchen die gleichen Metamodelle zugrunde liegen, trotzdem vergleichbare Prozessmodelle darstellen. Es wird hier somit insbesondere untersucht, ob die Abstraktionsgrade der Prozessmodelle sich wesentlich voneinander unterscheiden. Außerdem wird hier die Größe der jeweiligen Prozessmodelle als Vergleichskriterium herangezogen. Hier wird die Anzahl der notwendigen Elemente zur Darstellung des Prozessmodells verglichen. Es soll festgestellt werden, ob bei Verwendung einer imperativen oder deklarativen Prozessmodellierungssprache wesentlich mehr Elemente zur Darstellung des gleichen

Prozesses notwendig sind indem die Anzahl der verwendeten Aktivitäten und Patterns verglichen.

Systematischer Aufbau

Um den systematischen Aufbau der imperativen und deklarativen Prozessmodelle zu vergleichen, werden die Prozessmodelle dahingehend untersucht, in wie weit sie die Integration anderer Sichten in das Prozessmodell unterstützen und sie Verweise auf bestehende Datenmodelle zulassen. Da nicht alle Informationen, wie z.B. Daten und Funktionen in einem Prozessmodell abgebildet werden können, ist die Integration anderer Sichten in das Prozessmodell sehr wichtig, um wirklich alle Informationen aus dem Metamodell abbilden zu können. Hier können Rückschlüsse auf die Eignung zur Modellierung gezogen werden und eventuelle Grenzen der Prozessmodellierungssprache aufgezeigt werden.

5.1.2. Weitere Vergleichskriterien

Wartbarkeit

Bei diesem Kriterium soll untersucht werden, ob sich die Prozessmodelle, welche mit einer imperativen, bzw. deklarativen Prozessmodellierungssprache erstellt wurden, im Hinblick auf ihre Wartbarkeit unterscheiden. Hierbei soll festgestellt werden, ob es bei einer der Modellierungssprachen erhebliche Schwierigkeiten in Bezug auf die Änderung/Anpassung von existierenden Prozessmodellen gibt.

6

Imperative und deklarative Modellierung für SE-Prozessmodelle

In diesem Kapitel wird der Vergleich zwischen imperativer und deklarativer Modellierung für SE-Prozessmodelle durchgeführt. Als Erstes wird dieser Vergleich in Kapitel 6.1 für das SE-Prozessmodelle Scrum durchgeführt. Hierfür wird zunächst in Kapitel 6.1 das der Modellierung zugrunde liegende Modell, das SE-Prozessmodell Scrum, vorgestellt und in Kapitel 6.1.1 für die Modellierung analysiert. Danach erfolgt in Kapitel 6.1.2 die imperative Modellierung von in der Prozessmodellierungssprache BPMN und anschließend die deklarative Modellierung in der Prozessmodellierungssprache ConDec in Kapitel 6.1.3. Danach erfolgt in Kapitel 6.1.4 der Vergleich zwischen den beiden Modellen.

Der zweite SE-Prozess, welcher in diesem Kapitel in imperativer und deklarativer Prozessmodellierungssprache verglichen werden soll, ist der Open Unified Process (Open Up). Auch hier erfolgt zunächst eine kurze Einführung in den Open Up in Kapitel 6.2,

6. Imperative und deklarative Modellierung für SE-Prozessmodelle

bevor dieser in Kapitel 6.2.1 analysiert wird, damit er in den Kapiteln 6.2.2 und 6.2.3 in imperativer, bzw. deklarativer Prozessmodellierungssprache modelliert werden kann. Hiernach erfolgt in Kapitel 6.2.4 der Vergleich zwischen den Prozessmodellen.

Zuletzt wird noch das V-Modell XT modelliert und verglichen. Eine Einführung in das V-Modell XT erfolgt in Kapitel 6.3. In Kapitel 6.3.1 wird dieses als Vorbereitung für die Modellierung analysiert und in den Kapiteln 6.3.2 und 6.3.3 in imperativer und deklarativer Prozessmodellierungssprache modelliert. Der Vergleich hierzu erfolgt in Kapitel 6.3.4.

6.1. Scrum

Der Begriff Scrum stammt aus dem Artikel "The New New Product Development Game", welchen Hirotaka Takeuchi und Ikujiro Nonaka im Harvard Business Review 1986 veröffentlicht haben. Sie beschrieben einen ganzheitlichen Ansatz bei dem kleine, funktionsübergreifende Teams zusammen an einem gemeinsamen Ziel arbeiten. Dies verglichen sie mit der Scrum-Formation beim Rugby [Pha12, TN86].

Bei Scrum handelt es sich um ein agiles Prozessmodell, welches seit Anfang 1990 für komplexe Entwicklungen verwendet wird. Agile Prozessmodelle werden den leichtgewichtigen Prozessmodellen zugeordnet [Han10, Lac12]. Einen ersten Überblick über das Scrum-Prozessmodell gibt Abbildung 6.1:

Der genaue Ablauf im Scrum Prozessmodell wird nachfolgend genau analysiert.

6.1.1. Analyse Scrum

Im Scrum-Prozessmodell gibt es nur drei verschiedene Rollen: Den *Product Owner*, das *Team* und den *Scrum Master*. Sämtliche Verantwortlichkeiten innerhalb eines Projektes werden hierbei auf diese drei Rollen aufgeteilt [Sch04].

Der *Product Owner* ist verantwortlich, die Interessen aller am Projekt beteiligten Personen zu vertreten. Neben der Budgetierung des Projektes erstellt er ebenfalls Releasepläne und verwaltet den Produkt-Backlog, welcher eine Liste mit funktionalen und

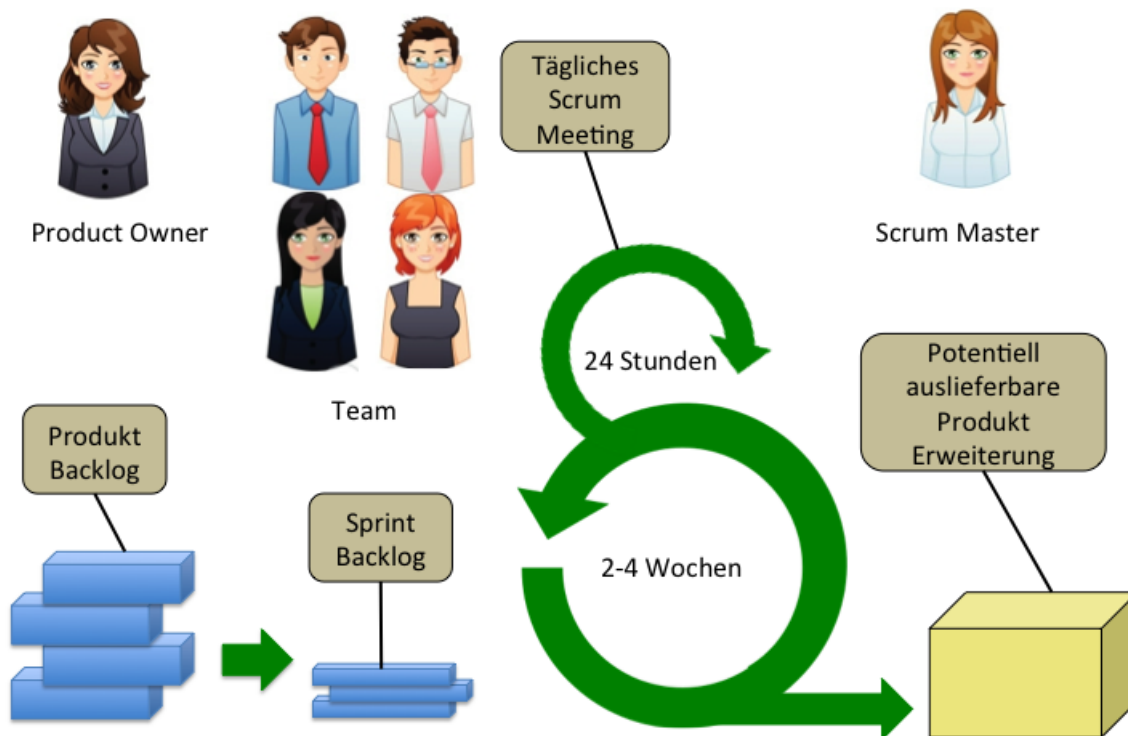


Abbildung 6.1.: Scrum Überblick nach [Mou14b]

6. Imperative und deklarative Modellierung für SE-Prozessmodelle

nicht-funktionalen Anforderungen darstellt [Sch04, Pic10, Sch07]. Weiterhin priorisiert er die Aufgaben, welche von den Entwicklern im Sprint erledigt werden sollen, so dass die aktuell nützlichsten Elemente die höchste Priorität haben. Er erstellt eine Liste dieser Elemente, welche *Sprint-Backlog* genannt wird [Wol11a, Sch07, Pic10].

Die *Teams* bestehen bei Scrum für gewöhnlich aus zwei bis sieben Mitgliedern und verwalten sich selbst. Ihre Tätigkeiten müssen erfolgreich sein, liegen aber in ihrer eigenen Verantwortung [PQ11, Wol11b]. Alle Teammitglieder sind gemeinsam für den Erfolg eines jeden *Sprints* und des gesamten Projektes verantwortlich [Pic10].

Der *Scrum-Master* ist für den gesamten Scrum-Prozess verantwortlich. Dies schließt die Vermittlung von Scrum-Inhalten (z.B. Schulungen) und die Implementation von Scrum in die Unternehmenskultur ein [Pic10].

Bei Scrum wird die Entwicklung in mehrere kurze Zyklen, also Iterationen eingeteilt. Eine einzelne Iteration wird bei Scrum *Sprint* genannt [Wol11a]. Die Dauer eines Sprints beträgt zwei bis vier Wochen. Am Ende eines jeden Sprints muss das *Team* ein lauffähiges Produkt abliefern [Wol11b]. Vor jedem Sprint findet ein *Sprint Planning Meeting* statt, welches sich aus zwei Teilen zusammensetzt [Pic10]. Im ersten Teil findet eine Planung des nächsten *Sprints* statt [Lac12]. Hierfür präsentiert der *Product Owner* dem *Team* eine Liste der Product-Backlog-Elemente mit der aktuell höchsten Priorität [Sch04, Sch07, Pic10]. Diese Liste wird *Sprint-Backlog* genannt [Wol11b]. Das *Team* hat die Möglichkeit Fragen bezüglich Inhalt, Zweck, Bedeutung und Absichten der *Sprint-Backlog*-Elemente zu stellen. Anschließend werden die einzelnen Elemente aus dem *Sprint-Backlog* in sogenannte *Tasks* aufgeteilt, welche jeweils eine ideale Bearbeitungszeit von zwei bis vier Stunden haben, aber niemals länger als zwei Tage dauern sollten [Wol11b]. Das *Team* kann sich die Aufgaben eigenverantwortlich aufteilen und muss sich anschließend dem *Product Owner* verpflichten, die *Tasks* bis zum Abschluss des *Sprints* zu erledigen [Wol11b, Kei10, Pic10]. Das *Team* trifft sich während des *Sprints* täglich in einem 15-minütigen Meeting, dem *täglichem Scrum-Meeting*. Hier redet das *Team* über seinen Fortschritt und eventuelle Probleme bei ihrer Arbeit [Kei10]. Hier muss jedes Teammitglied die nachfolgenden drei Fragen beantworten [Wol11b]:

1. Was habe ich seit gestern erreicht?

2. Was werde ich heute erreichen?
3. Was blockiert mich?

6.1.2. Imperative Modellierung Scrum

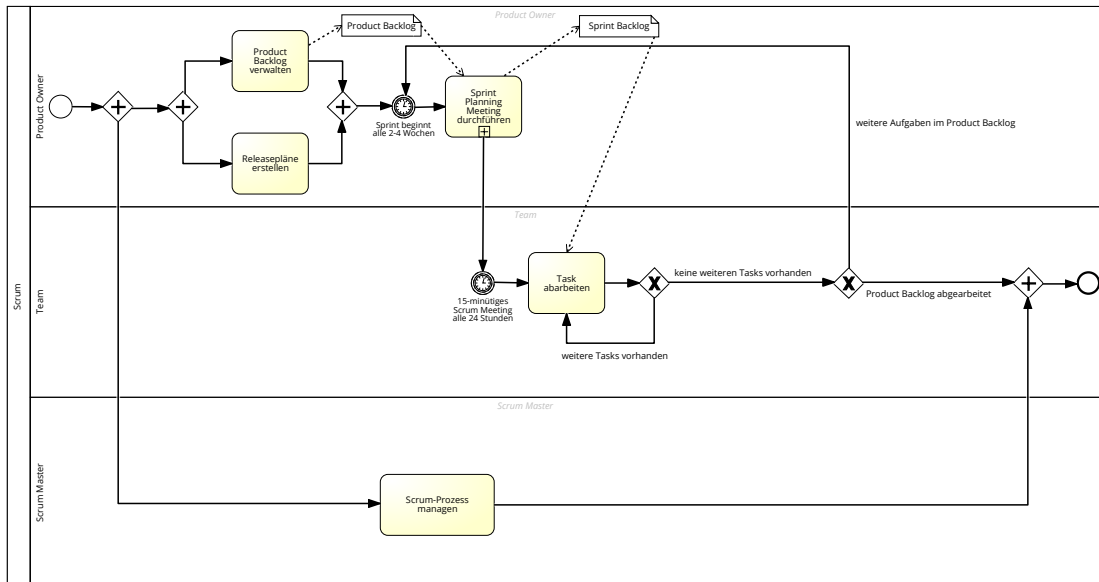


Abbildung 6.2.: Imperative Modellierung Scrum

6.1.3. Deklarative Modellierung Scrum

6.1.4. Vergleich

6. Imperative und deklarative Modellierung für SE-Prozessmodelle

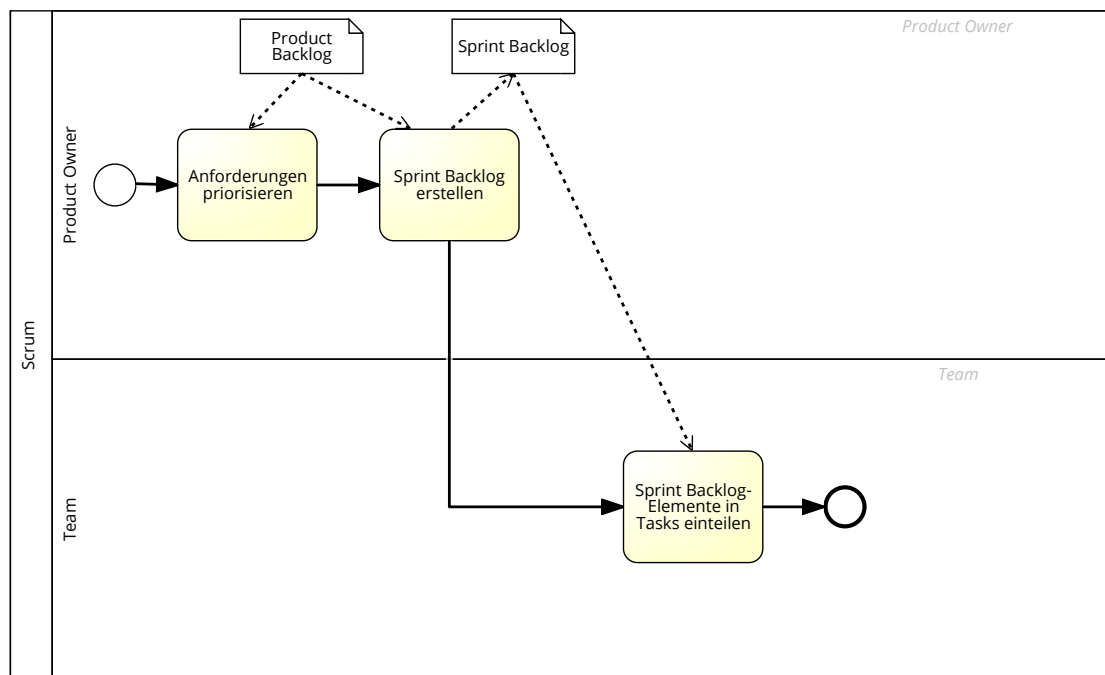


Abbildung 6.3.: Imperative Modellierung Scrum Unterprozess

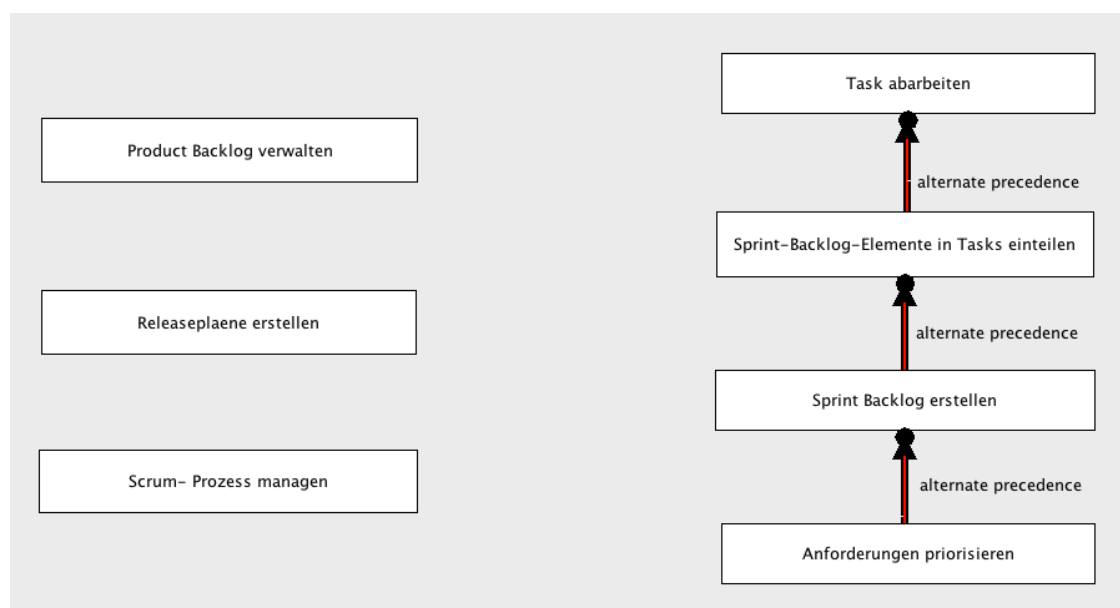


Abbildung 6.4.: Deklarative Modellierung Scrum

6.2. Open Unified Process (Open Up)

Der Open Unified Process, kurz Open Up ist eine frei zugängliche Variante des Rational Unified Process, welcher ein sehr bekannter Entwicklungsprozess ist [HM10]. Er ist Teil des Eclipse Process Frameworks. Open Up ist ein iterativer, inkrementeller und minimaler Prozess, aber dennoch vollständig und erweiterbar [Gau06, EHS10]. Der Prozess ist minimal gehalten, da er nur die wesentlichen Inhalte einbezieht. Trotzdem ist er vollständig, da er als Prozess benutzt werden kann, um ein Softwaresystem zu entwickeln. Er ist außerdem auch erweiterbar, da er als Grundlage herangezogen werden kann und mit weiteren Prozessfragmenten aufgestockt und nach Belieben zugeschnitten werden kann [WPR07]. Das Konzept des Open Up ist es den Prozess zu vergrößern, sich aber auf das Minimum, welches für das Projekt benötigt wird zu beschränken, anstatt zu versuchen große, überladene Prozesse zu verstehen und diese dann zu verkleinern [AL12].

Open Up ist auf kleine Teams ausgerichtet, bei welchen bei der Zusammenarbeit räumliche Nähe besteht. Die Teammitglieder haben hierbei die Freiheit, ihre eigenen Entscheidungen bezüglich ihren aktuellen Aufgaben und Prioritäten zu treffen, um die Anforderungen der Stakeholder zu erfüllen. Das Team trifft sich täglich, um über den aktuellen Status zu reden [COR09].

Es werden Rollen, Aufgaben, Artefakte und Ebenen in Open Up definiert. Dies soll ermöglichen, dass verschiedene Sichten, die sich in ihrem Detaillierungsgrad unterscheiden auf das Projekt möglich sind [Fre]. Einen ersten Überblick über Open Up gibt Abbildung 6.5.

Der Open Up wird im Folgenden genauestens analysiert.

6.2.1. Analyse Open Up

Auf der persönlichen Ebene teilen sich die Teammitglieder ihre Arbeit in *Mikro-Inkmente* ein. Diese stellen das Ergebnis von Stunden, bzw. wenigen Tagen Arbeit dar. Die Arbeit entwickelt sich somit ein Mikro-Inkrement weiter und der Fortschritt kann Tag für Tag

6. Imperative und deklarative Modellierung für SE-Prozessmodelle

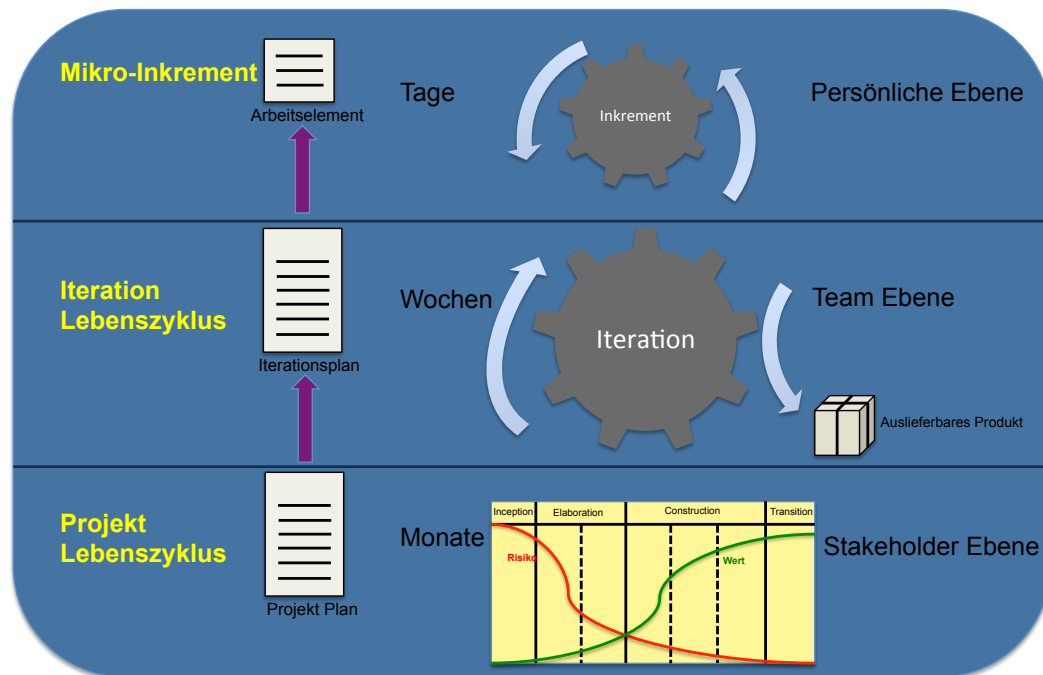


Abbildung 6.5.: Open Up Überblick nach [Ric07]

nachvollzogen werden. Die Teammitglieder teilen ihre Fortschritte täglich miteinander, was die Arbeitstransparenz und das Vertrauen erhöht und die Teamarbeit fördert [Ric07].

Auf der Team-Ebene wird das Projekt in Iterationen unterteilt, welche einen Zeitraum von mehreren Wochen umfassen, mit dem Ziel am Ende eines Iterationszyklus ein funktionierendes Softwareinkrement zu haben. Dieses Inkrement stellt eine Version des Softwaresystems dar welche zusätzliche oder verbesserte Funktionalitäten besitzt als die vorherige Version [EHS10]. In jeder Iteration wird ein Iterationsplan angefertigt, der vorgibt, was in dieser Iteration geliefert werden muss und auf welchen sich das Team verpflichten muss [Fre].

Auf Stakeholder-Ebene wird diesen durch den *Projektlebenszyklus* die Möglichkeit gegeben, die Projektfinanzierung, den Umfang, das Risiko und andere Aspekte des Prozesses zu kontrollieren. Der Open Up teilt den *Projektlebenszyklus* in vier Phasen ein, über welche Abbildung 6.6 einen Überblick gibt [Ric07].

6.2. Open Unified Process (Open Up)

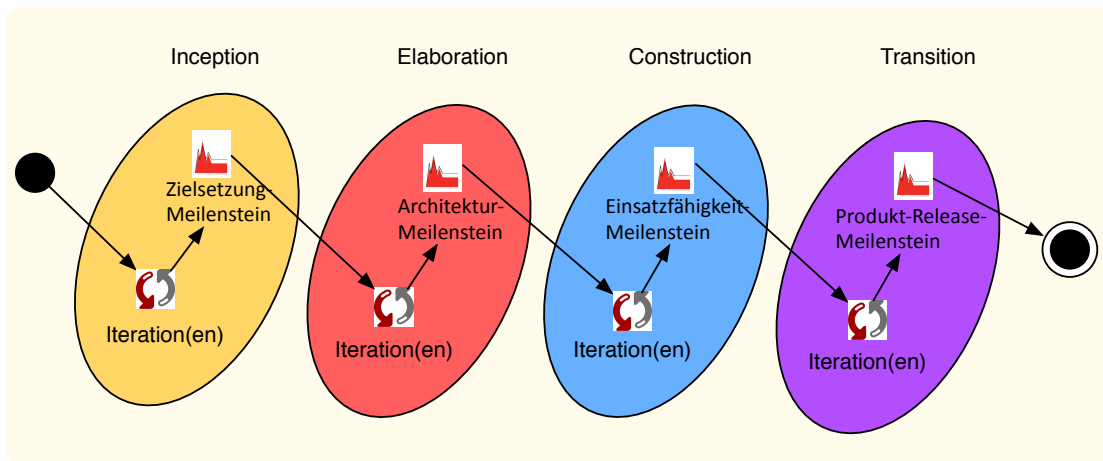


Abbildung 6.6.: Phasen Open Up nach [Ric07]

In jeder Phase finden eine oder mehrere Iterationen statt und werden mit einem Meilenstein abgeschlossen [EHS10]. Tabelle 6.1 zeigt die Abläufe in den Iterationen in den einzelnen Phasen und die zugehörigen Zielstellungen.

Vorlagenmodell Iterationen	Zielsetzung der Phase
<p>Inception Phase Iteration</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iteration starten • Iteration planen und verwalten • Anforderungen festlegen und verfeinern 	<ul style="list-style-type: none"> • Verstehen, was zu bauen ist • Die wichtigsten Systemfunktionen verstehen • Mindestens eine mögliche Lösung bestimmen • Kosten, Zeitplan und Risiken verstehen, welche mit dem Projekt verbunden sind

6. Imperative und deklarative Modellierung für SE-Prozessmodelle

<p>Elaboration Phase Iteration</p> <ul style="list-style-type: none">• Iteration planen und verwalten• Anforderungen erheben und verfeinern• Architektur definieren• Lösung entwickeln• Testlösung• Laufende Aufgaben	<ul style="list-style-type: none">• Ein detaillierteres Verständnis der Anforderungen einholen• Architektur designen, implementieren und validieren• Wesentliche Risiken mindern und genauen Zeitplan und Kostenschätzungen erstellen
<p>Construction Phase Iteration</p> <ul style="list-style-type: none">• Iteration planen und verwalten• Anforderungen erheben und verfeinern• Lösung entwickeln• Testlösung• Laufende Aufgaben	<ul style="list-style-type: none">• Komplettes Produkt iterativ entwickeln, welches am Ende bereit ist an seine Nutzer ausgeliefert zu werden• Entwicklungskosten minimieren und einen gewissen Grad an Parallelität erzielen
<p>Transition Phase Iteration</p> <ul style="list-style-type: none">• Iteration planen und verwalten• Lösung entwickeln• Testlösung• Laufende Aufgaben	<ul style="list-style-type: none">• Beta-Test, um zu überprüfen, dass die Erwartungen der Benutzer erfüllt sind• Zustimmung der Stakeholder einholen, dass Bereitstellung abgeschlossen ist

Tabelle 6.1.: Iterationen und Zielstellungen der Phasen in Open Up [Ric07]

Abbildung 6.7 gibt einen Überblick über die verschiedenen Rollen in Open Up. Die Rolle *Analyst* stellt den Kunden und Endnutzer dar. Die Aufgaben des *Analysten* bestehen aus dem Sammeln von Informationen von den Stakeholdern, um das Problem, welches es zu lösen gilt, zu verstehen. Weiterhin erstellt er Anforderungen und setzt Prioritäten für diese.

Der *Architekt* ist für die Definition der Software-Architektur verantwortlich. D.h. er trifft alle wichtigen technischen Entscheidungen, die die gesamte Entwicklung und Umsetzung des Systems betreffen [COR09].

Der *Entwickler* entwickelt einen Teil des Systems und muss hierbei sicherstellen, dass dieser in die Gesamtarchitektur passt. Er muss eventuell Prototypen des User-Interface anfertigen und anschließend die Komponenten implementieren, testen und integrieren. Der *Projekt Manager* führt die Planung des Projektes durch, koordiniert die Zusammenarbeit zwischen allen Beteiligten und achtet darauf, dass das Projektteam die Erfüllung der Projektziele stets im Auge behält [COR09].

Die Rolle des *Stakeholders* schließt alle Interessengruppen ein, deren Ansprüche durch das Projekt erfüllt werden müssen.

Der *Tester* ist für sämtliche Testaktivitäten verantwortlich. Diese umfassen die Ermittlung, Festlegung, Umsetzung und Durchführung der erforderlichen Tests sowie die Protokollierung und Analyse der Ergebnisse [COR09].

Eine Task bezeichnet in Open Up die Arbeitseinheit einer Rolle, welche von dieser durchgeführt werden soll. Insgesamt gibt es 18 Tasks, welche von den verschiedenen Rollen entweder als Primär-Darsteller (der Verantwortliche für die Durchführung der Aufgabe) oder als zusätzlicher Darsteller (Unterstützung und Bereitstellung von Informationen, die in der Task-Ausführung verwendet werden) durchgeführt werden. Hierdurch wird der kollaborative Charakter von Open Up gefestigt [Ric07].

Ein Artefakt ist etwas, das hergestellt, modifiziert oder durch eine Task verwendet wird. Rollen sind für die Erstellung und Aktualisierung von Artefakten verantwortlich. Artefakte

6. Imperative und deklarative Modellierung für SE-Prozessmodelle

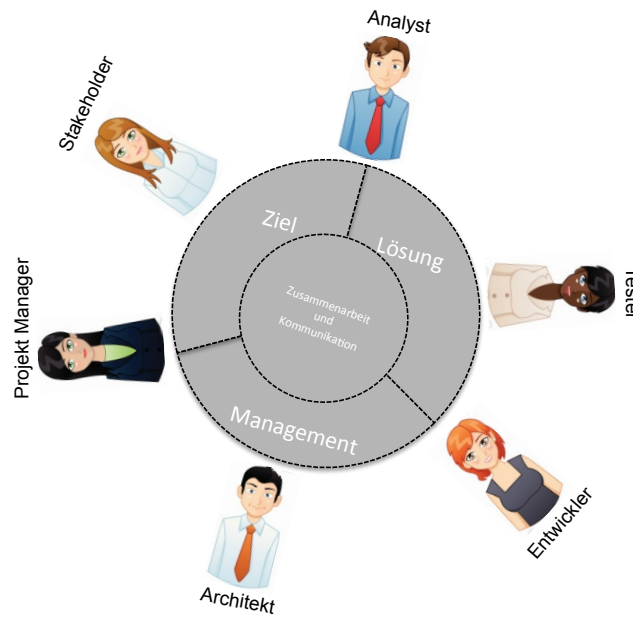


Abbildung 6.7.: Rollen in Open Up nach [Spa14]

stellen eine Versionskontrolle während des gesamten Projektlebenszyklus dar. Die 17 Artefakte in OpenUP gelten als die wesentlichen Artefakte, welche ein Projekt verwenden sollte, um produkt- und projektbezogene Informationen zu erfassen. Die Informationen müssen hierbei nicht mit formalen Artefakten festgehalten werden, dies kann auch informell, z.B durch White-Boards oder Meeting-Notizen geschehen. Es können die Open Up Artefakte oder eigene Artefakte verwendet werden [Ric07].

6.2.2. Imperative Modellierung Open Up

Develop Solution Increment

Bei der Aktivität *Develop Solution Increment* geht es um das Design, die Implementierung, das Testen und die Integration der Lösung für eine Anforderung in einem bestimmten Kontext. Sie tritt genauso viele Male auf, wie es Arbeitsaufgaben gibt, die in einer Iteration entwickelt werden müssen. Handelt es sich um eine typische Veränderung wird zunächst eine Lösung designt und anschließend ein Entwickeltest implementiert.

6.2. Open Unified Process (Open Up)

Bei einer trivialen Änderung an der bestehenden Implementierung kann diese auch direkt in der bestehenden Architektur vorgenommen werden.

Sobald die Fragen der technischen Umsetzung geklärt sind, werden Entwicklertests implementiert, um die Implementierung zu verifizieren. Anschließend werden diese Entwicklertests ausgeführt.

Falls bei der Ausführung der Tests Fehler ersichtlich werden, muss eine Lösung für diesen Fehler implementiert werden und die Entwicklertests müssen erneut ausgeführt werden. Dies wird solange wiederholt, bis alle Tests bestanden sind.

Auch wenn alle Tests bestanden werden, sollte der Entwurf an dieser Stelle nochmals überdacht werden. Falls hier beschlossen wird, dass der Code überarbeitet werden muss, muss im Prozess zurückgegangen werden und erneut eine Lösung designt werden, da eine Änderung des Codes die Implementation und die Entwicklertests beeinflussen könnte.

Da es am Besten ist die Implementierungsteile so klein wie möglich zu halten, sollte zunächst eine kleine Design-Lösung für einen Teil der Arbeitsaufgabe entwickelt werden. Anschließend sollte dies für weitere kleine Teile solange wiederholt werden, bis die gesamte Arbeitsaufgabe implementiert ist.

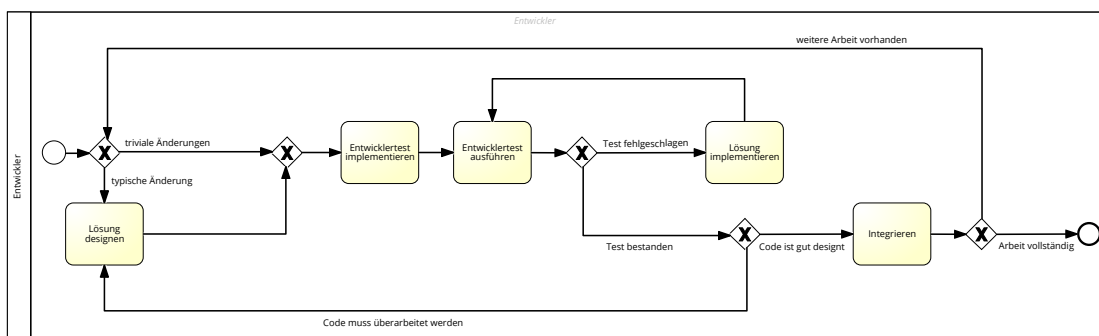


Abbildung 6.8.: Develop Solution Increment imperativ

6. Imperative und deklarative Modellierung für SE-Prozessmodelle

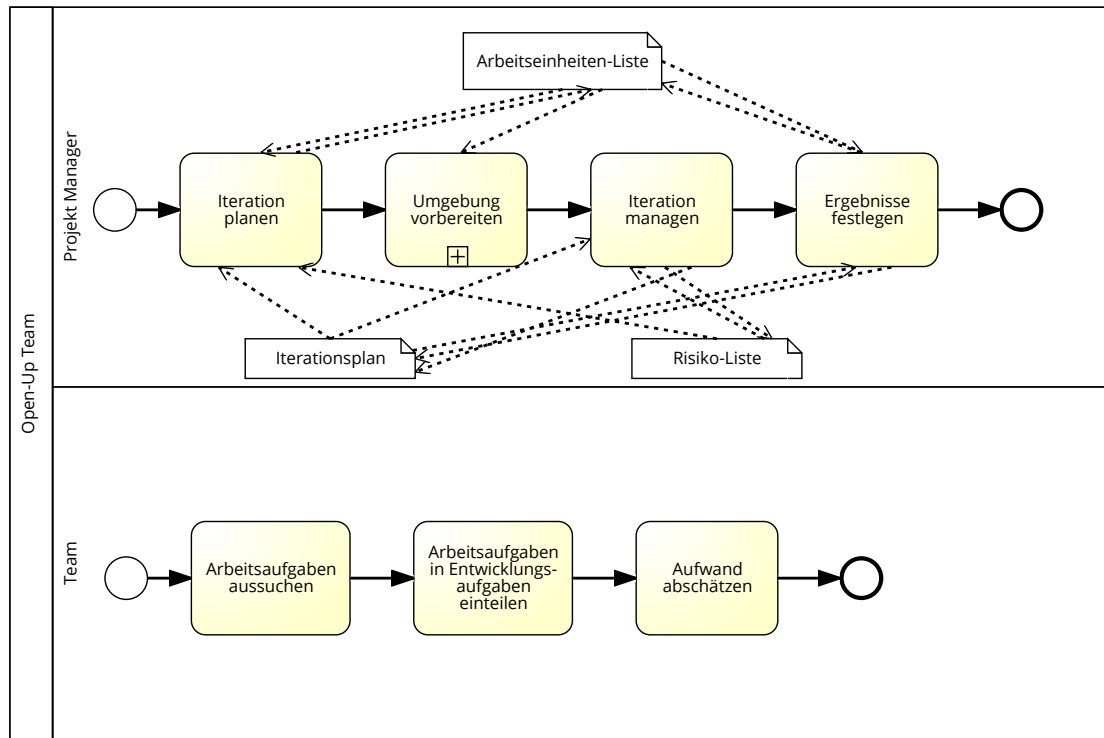


Abbildung 6.9.: Plan and manage iteration imperativ

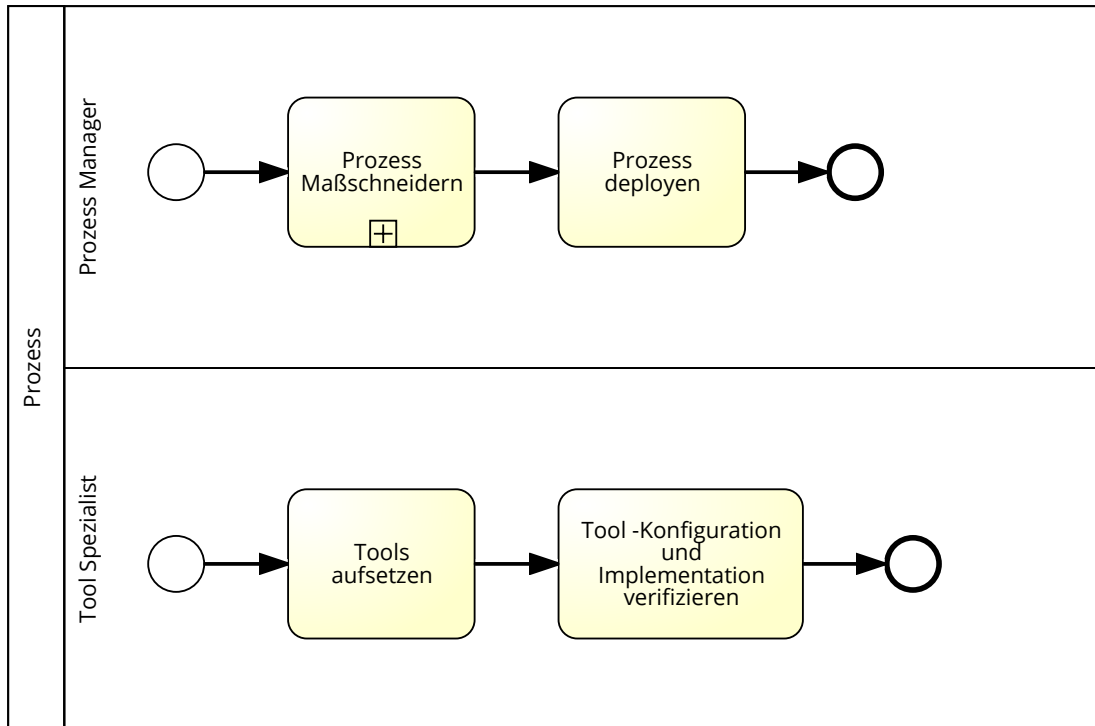


Abbildung 6.10.: Plan and manage iteration imperativ

6. Imperative und deklarative Modellierung für SE-Prozessmodelle

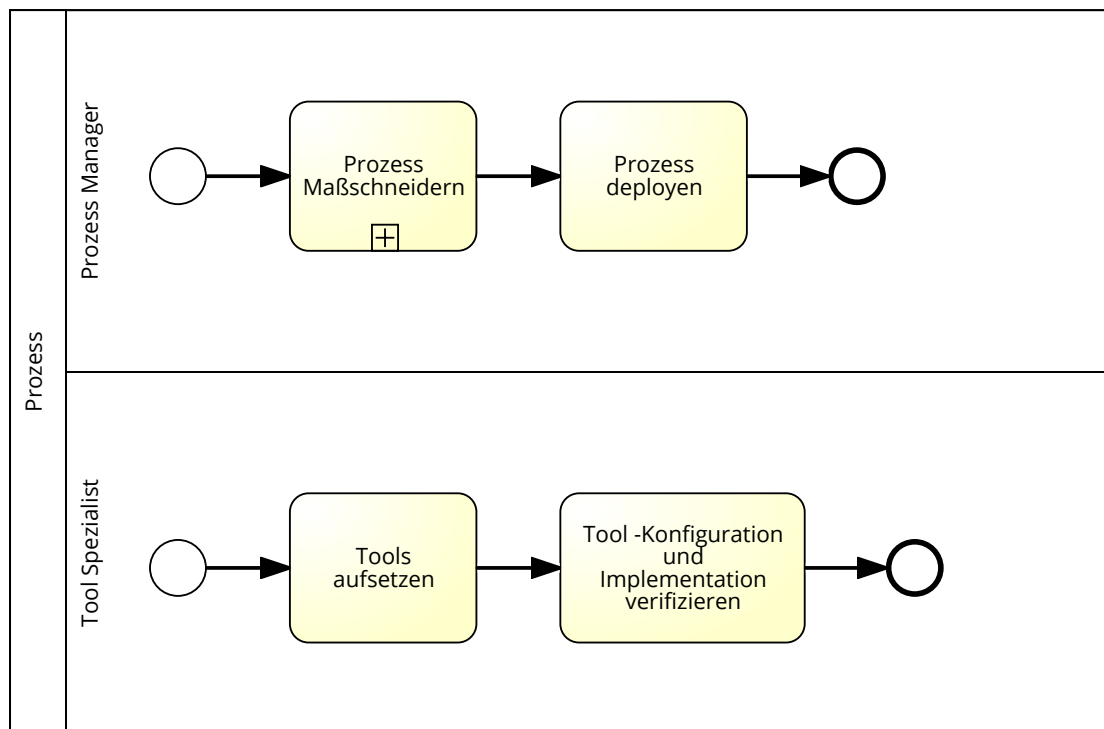


Abbildung 6.11.: Plan and manage iteration imperativ

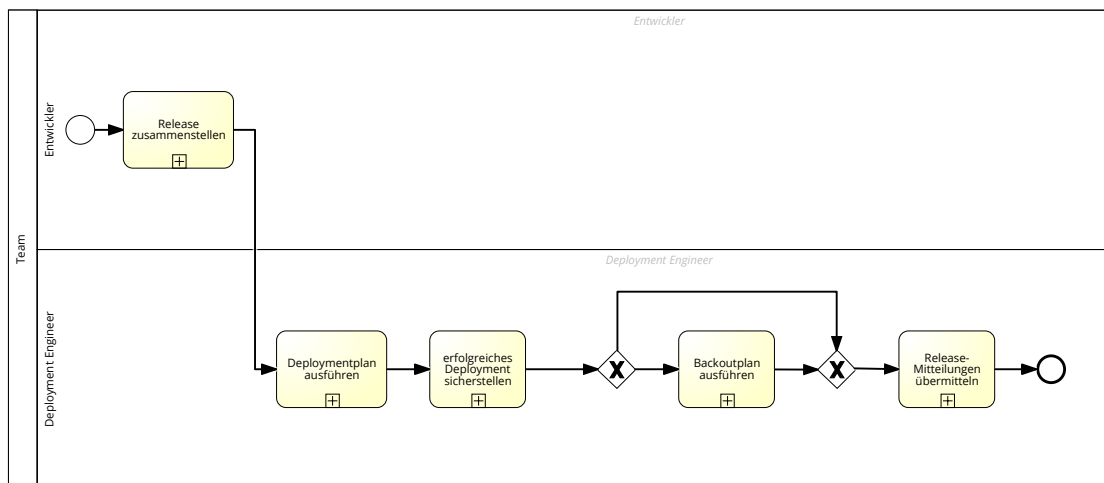


Abbildung 6.12.: Deploy Release-Transition

6.2. Open Unified Process (Open Up)

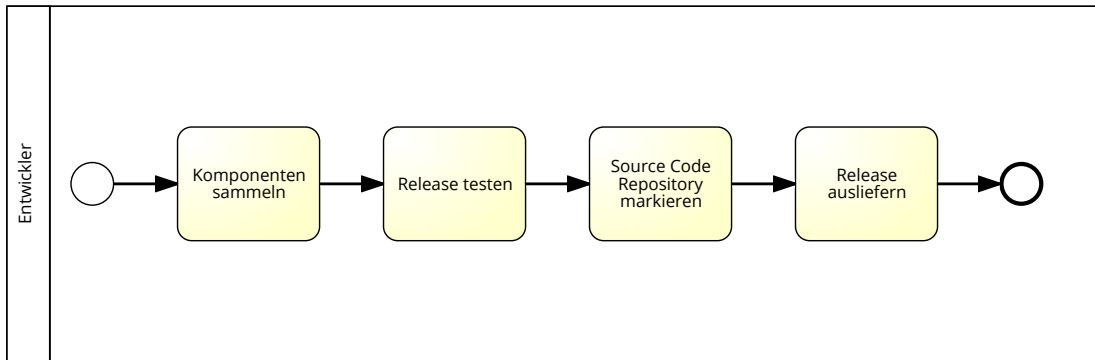


Abbildung 6.13.: Deploy Release-Transition Unterprozess Release zusammen stellen

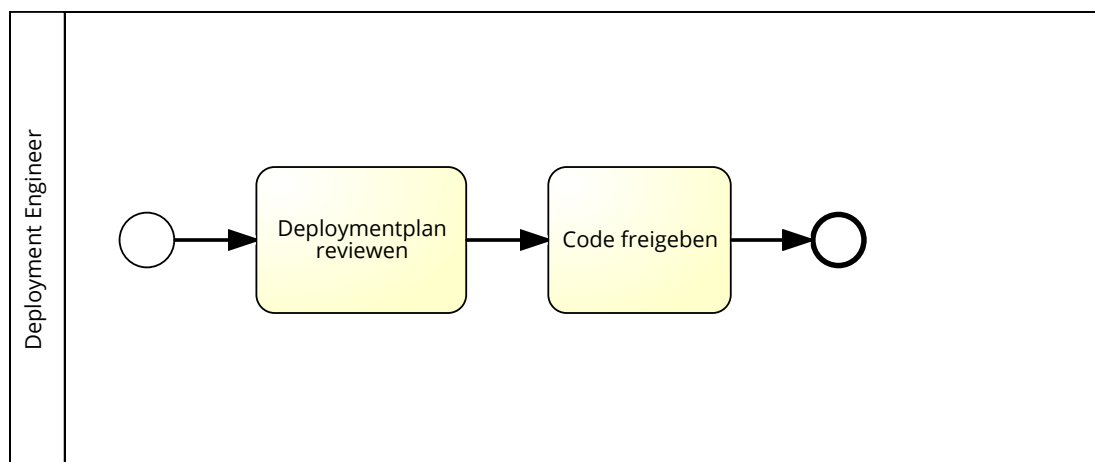


Abbildung 6.14.: Deploy Release-Transition Unterprozess Deploymentplan ausführen

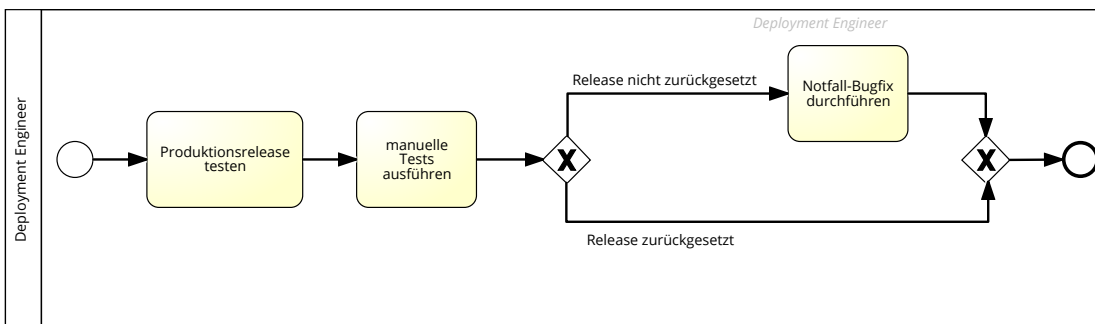


Abbildung 6.15.: Deploy Release-Transition Unterprozess Erfolgreiches Deployment sicherstellen

6. Imperative und deklarative Modellierung für SE-Prozessmodelle

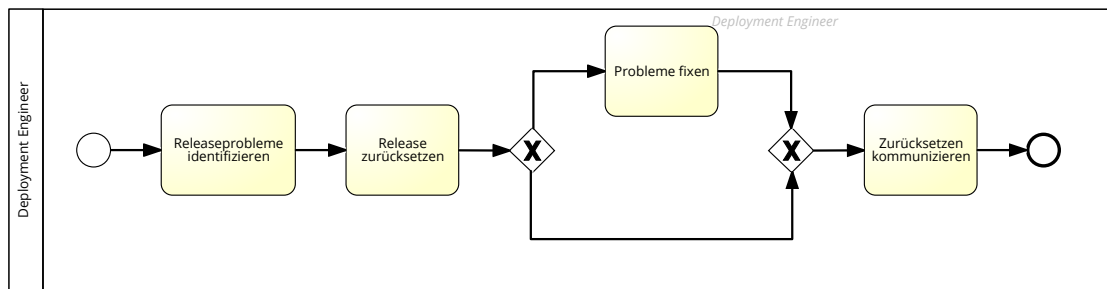


Abbildung 6.16.: Deploy Release-Transition Unterprozess Backoutplan ausführen

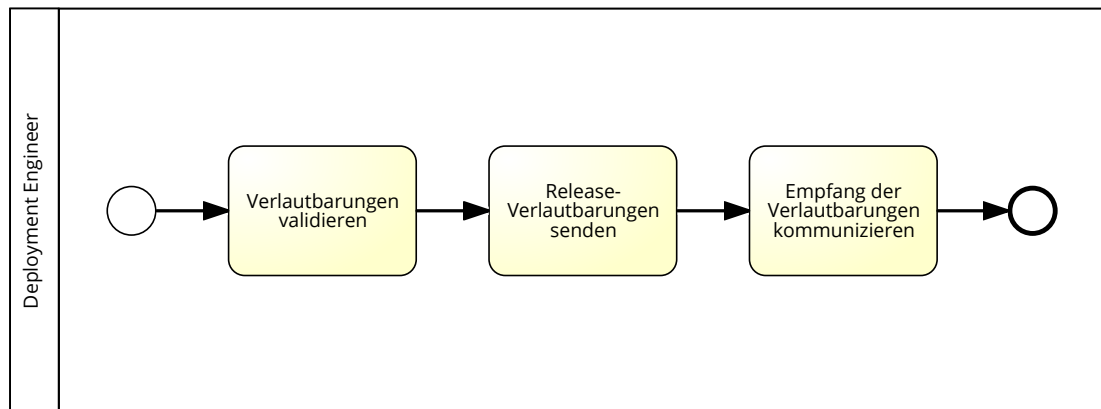


Abbildung 6.17.: Deploy Release-Transition Unterprozess Release Mitteilungen übermitteln

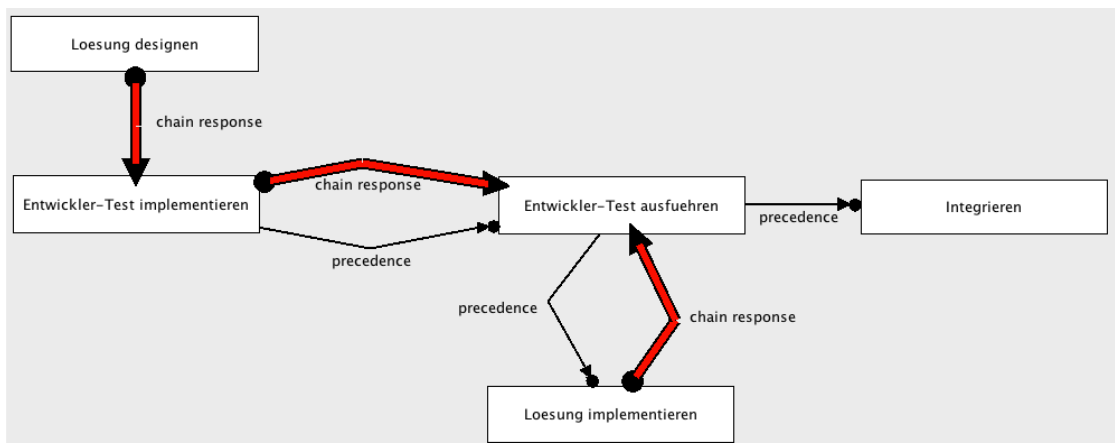


Abbildung 6.18.: Develop Solution Increment deklarativ

6.2. Open Unified Process (Open Up)

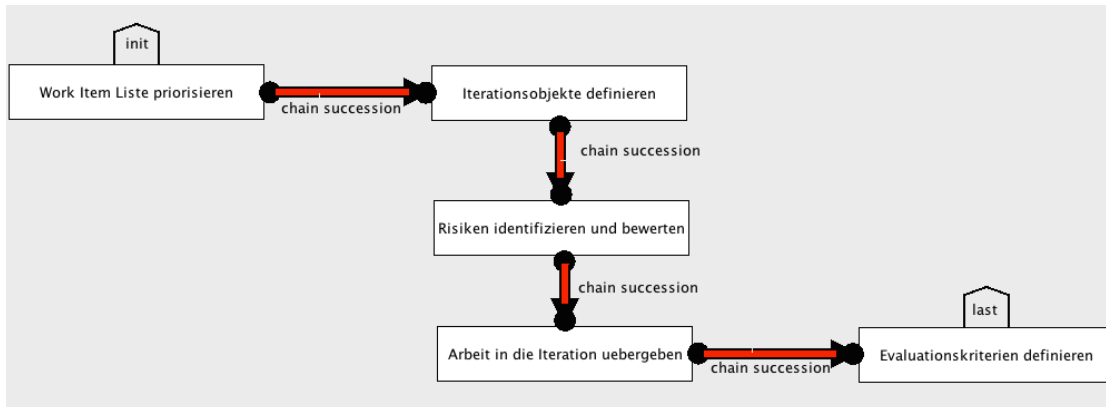


Abbildung 6.19.: Plan and manage iteration deklarativ

6.2.3. Deklarative Modellierung Open Up

6.2.4. Vergleich

6.3. V-Modell XT

Das V-Modell XT zählt zu den schwergewichtigen Prozessmodellen [Han10]. Es wird als Entwicklungsstandard für die Durchführung von IT-Vorhaben in der öffentlichen Verwaltung in Deutschland herangezogen [KLS11]. Beschrieben werden im V-Modell XT die Abläufe im Verlauf eines Entwicklungsprojektes über Produkte, Rollen und Aktivitäten [FHKS08]. Es wird somit ganz genau geregelt, *Wer*, *Wann*, *Was* in einem Projekt zu tun hat [Bun04]. Die Vorgehensbausteine ermöglichen neben einer Modularisierung der Abläufe auch eine flexible Zusammenstellung, wodurch das V-Modell XT auf die jeweils eigene Situation angepasst werden kann. [FHKS08, Zö12].

6.3.1. Analyse V-Modell XT

Abbildung 6.19 zeigt die Grundstruktur des V-Modell XT, welche im Folgenden detailliert erläutert wird.

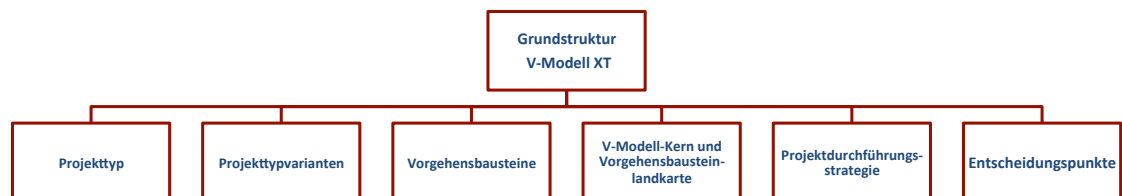


Abbildung 6.20.: Grundstruktur V-Modell XT nach [Bun04]

Projekttypen

Nicht alle V-Modell-Projekttypen laufen nach exakt demselben Schema ab. Auf Grund ihrer charakteristischen Eigenschaften lassen sie sich demnach in unterschiedliche Projekttypen einteilen. Abbildung 6.21 gibt einen ersten Überblick über die verschiedenen Projekttypen im V-Modell XT [Bun04].

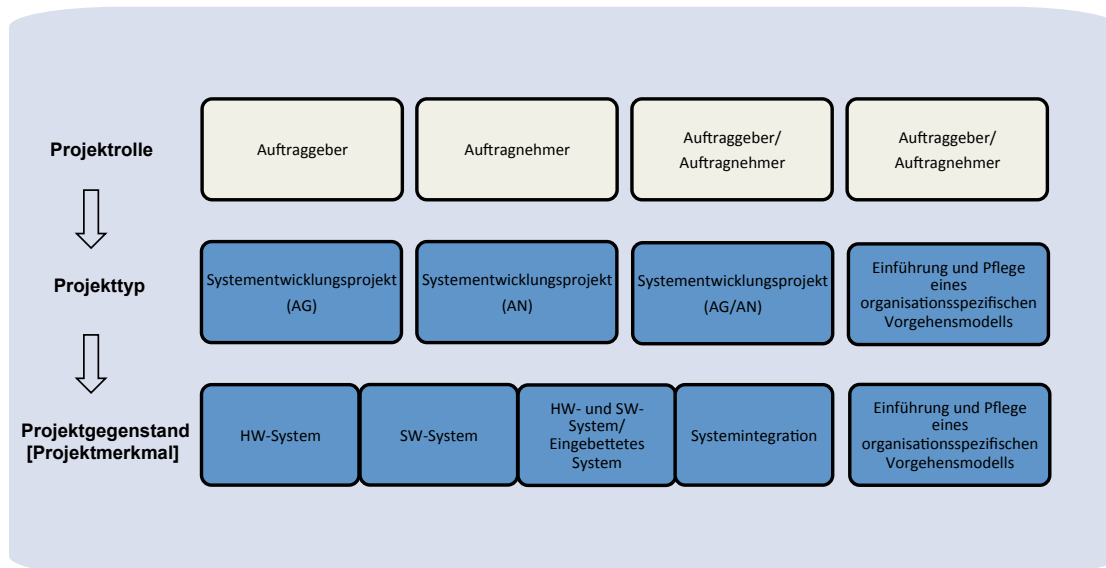


Abbildung 6.21.: Projekttypen V-Modell XT nach [Bun04]

Es existieren somit drei verschiedene Projekttypen: *Systementwicklungsprojekt eines Auftraggebers*, *Systementwicklungsprojekt eines Auftragnehmers* und *Einführung und Pflege eines organisationsspezifischen Vorgehensmodells* [HRB⁺08].

Es werden drei verschiedene Projektrollen unterschieden, welche dem jeweiligen Projekttyp entsprechen: In der Rolle *Auftragnehmer* wird ein vom *Auftraggeber* spezifiziertes System entwickelt. Die Systementwicklung wird an einen oder mehrere *Arbeitnehmer* weiter gegeben, wenn man sich in der Rolle *Arbeitgeber* befindet. Das System wird selbst entwickelt in der Rolle *Auftraggeber/Auftragnehmer* [Bra10, Bun04].

6. Imperative und deklarative Modellierung für SE-Prozessmodelle

Beim *Systementwicklungsprojekt eines Auftraggebers* wird die Entwicklung des Projektgegenstandes im Projektverlauf ausgeschrieben und der Auftragnehmer trifft eine Auswahl anhand der eingehenden Angebote. Der Auftragnehmer, welcher für die Entwicklung des Projektgegenstandes ausgewählt wurde, entwickelt den Projektgegenstand, welcher dann vom Auftragnehmer abgenommen wird [HRB⁺08, Bun04].

Umgekehrt wird beim *Systementwicklungsprojekt eines Auftragnehmers* im Laufe des Projektes ein Angebot erstellt und bei Auswahl durch den Auftraggeber ein Projektgegenstand entwickelt, welcher abschließend an den Auftraggeber ausgeliefert und von diesem abgenommen wird [HRB⁺08, Bun04].

Bei *Einführung und Pflege eines organisationsspezifischen Vorgehensmodells* geht es um Projekte, welche Prozessmodelle z.B. das V-Modell einführen und verbessern wollen. Für diesen Zweck ist eine Analyse des vorherigen Prozessmodelles notwendig und etwaige Verbesserungsmöglichkeiten sind zu erfassen und durchzuführen [HRB⁺08, Bun04]. Wie aus Abbildung 6.21 ersichtlich ist, kann es sich im V-Modell XT beim Projektgegenstand um ein Hardware (HW)-System, ein Software (SW)-System, ein eingebettetes System oder eine Systemintegration handeln [Bra10, Bun04].

Projekttypvarianten

Für jeden der Projekttypen, gibt es im V-Modell XT mindestens eine passende Projekttypvariante. Diese bestimmt die Rahmenbedingungen für mögliche Abläufe eines Projektes. In Abbildung 6.21 sind die verschiedenen Projekttypvarianten des V-Modell XT aufgelistet und es wird gezeigt, mit welchen Merkmalen die zugehörigen Projekttypvarianten ausgewählt werden können [Bun04]. Hieraus ist ersichtlich, dass für den Projekttyp *Einführung und Pflege eines organisationsspezifischen Vorgehensmodells* nur eine einzige Projekttypvariante existiert [Bun04].

Für den Projekttyp *Systementwicklungsprojekt (AG)* existieren zwei verschiedene Projekttypvarianten. Falls der Auftraggeber mit nur einem Auftragnehmer zusammen arbeitet, ergibt sich die Projekttypvariante *Systementwicklungsprojekt (AG)- Projekt mit einem Auftragnehmer*. Arbeitet der Auftraggeber mit mehreren Auftragnehmern zusammen er-

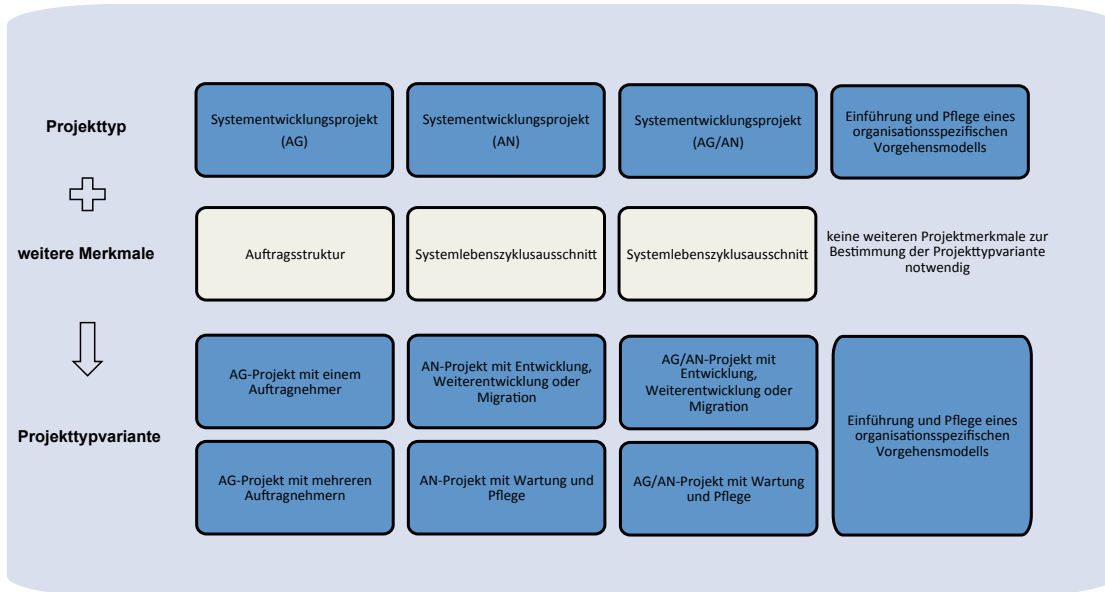


Abbildung 6.22.: Zuordnung der Projekttypvarianten zu den Projekttypen des V-Modell XT [Bun04]

gibt sich die Projekttypvariante *Systementwicklungsprojekt (AG)- Projekt mit mehreren Auftragnehmern* [Bun04].

Bei den Projekttypen *Systementwicklungsprojekt (AN)* und *Systementwicklungsprojekt (AG/AN)* wird die Unterscheidung anhand des Systemlebenszyklusausschnitts des Projektes durchgeführt. Somit wird den Systemlebenszyklusausschnitten Entwicklung, Weiterentwicklung und Migration eine andere Projekttypvariante gewählt, als in Wartung und Pflege [Bun04].

Vorgehensbausteine

Modulare, aufeinander aufbauende Vorgehensbausteine bilden den Kern des V-Modell XT. Vorgehensbausteine sind selbständig entwickelbare und änderbare Einheiten und bestehen aus Aktivitäten, Produkten und Rollen. Sie geben einerseits vor, „Was“ in einem Projekt zu tun ist, also welche Produkte zu erstellen sind und andererseits „Wer“, also welche konkrete Rolle für das jeweilige Produkt verantwortlich ist. Abbildung 6.22

6. Imperative und deklarative Modellierung für SE-Prozessmodelle

gibt einen Überblick über diese [RF08, Bun04].

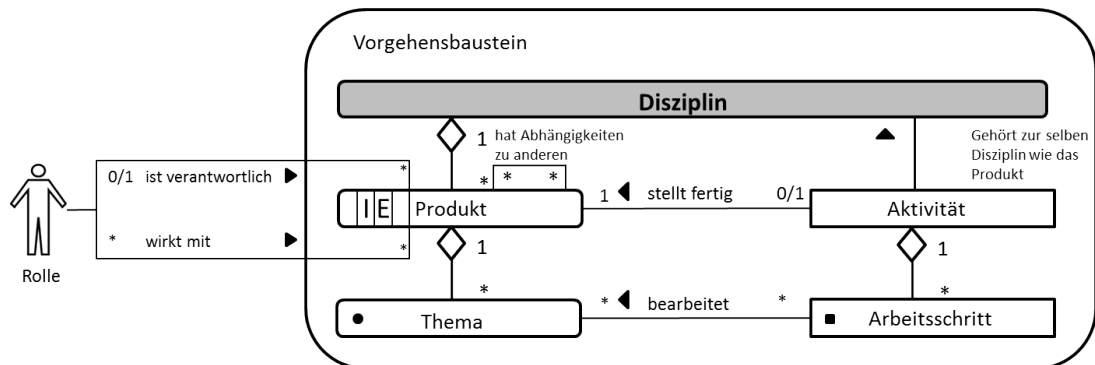


Abbildung 6.23.: Vorgehensbausteine V-Modell XT nach [Bun04]

Ergebnisse und Zwischenergebnisse werden Produkte genannt. Komplexe Produkte können in ein oder mehrere Themen gegliedert werden und inhaltlich zusammengehörende Produkte können zu einer Disziplin zusammengefasst werden. Produkte können hierbei auch voneinander abhängig sein, sowohl innerhalb eines Vorgehensbausteins, als auch zwischen verschiedenen Vorgehensbausteinen [Bun04].

Jedes Produkt wird von genau einer Aktivität fertig gestellt. Aktivitäten legen auch fest, wie die einzelnen Produkte zu bearbeiten sind. Sie bestehen aus einer oder mehreren Teilaktivitäten, sogenannten Arbeitsschritten. Diese stellen eine Art Arbeitsanleitung dar und bearbeiten eine oder mehrere Themen [Bun04].

Durch Rollen werden eine Menge von Aufgaben und Verantwortlichkeiten gekapselt, wodurch das V-Modell XT unabhängig von organisatorischen Rahmenbedingungen bleibt. Eine Zuordnung von Personen, bzw. Organisationseinheiten zu einer Rolle erfolgt erst zu Beginn eines Projektes. Es wird jedem Produkt genau eine Rolle als Verantwortlicher zugewiesen, weitere Rollen können am Produkt als Mitwirkende mitarbeiten [Bun04].

V-Modell-Kern und Vorgehensbausteinlandkarte

Um ein spezifisches Projekt an ein V-Modell-Projekt anzupassen, ist für jeden Projekttyp und jede Projekttypvariante genau vorgegeben, welche Vorgehensbausteine jeweils anzuwenden sind [Bun04]. Hierdurch kann also ein individuelles V-Modell für ein Projekt erstellt werden [Hei07]. Hierfür ist es notwendig, die Vorgehensbausteine für ein V-Modell-Projekt nach den Vorgaben des Projekttyps auszuwählen und festzulegen [Bun04].

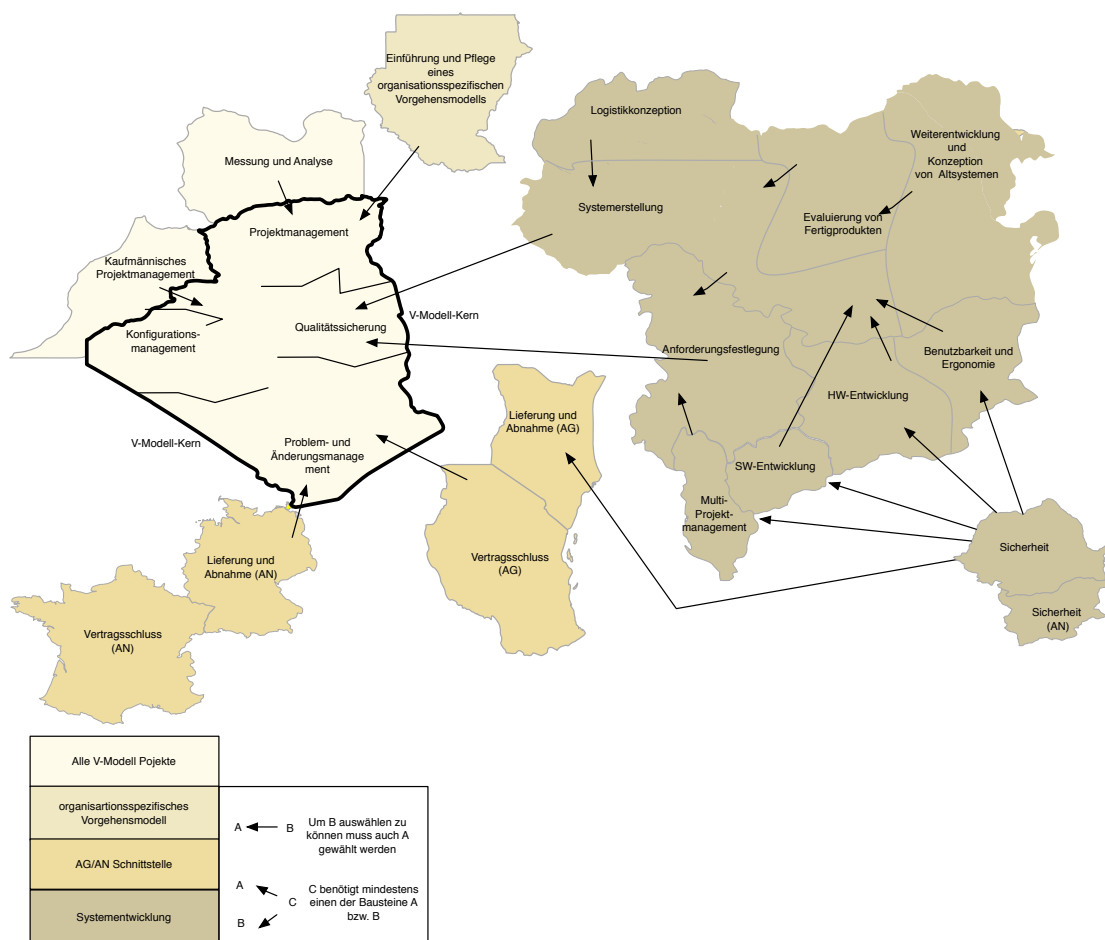


Abbildung 6.24.: V-Modell-Kern und Vorgehensbausteinlandkarte nach [Bun04]

6. Imperative und deklarative Modellierung für SE-Prozessmodelle

Wie Abbildung 6.23 zeigt, können die Vorgehensbausteine in die vier Bereiche *Alle V-Modell-Projekte*, *Organisationsspezifisches Vorgehensmodell*, *AG/AN-Schnittstelle* und *Systementwicklung* eingeteilt werden [Bun04].

Im Bereich *Alle V-Modell-Projekte* finden sich diejenigen Vorgehensbausteine, welche in jedem V-Modell-Projekt herangezogen werden können. Zudem gibt es den V-Modell-Kern, in welchem sich die Vorgehensmodelle finden, die in jedem V-Modell-Projekt unerlässlich sind: *Projektmanagement*, *Konfigurationsmanagement*, *Problem- und Änderungsmanagement* und *Qualitätssicherung*. Zusätzlich zu diesen verpflichtenden Vorgehensbausteinen können in jedem Projekt noch *Kaufmännisches Projektmanagement*, welches bei der Integration des Projektmanagements in das kaufmännische Management hilft und *Messung und Analyse*, welches Verfahren für die organisationsweite und projektübergreifende Erfassung und Auswertung von Kennzahlen bereitstellt, verwendet werden [Bun04].

Ist der Zweck eines Projektes die Entwicklung eines *Organisationsspezifischen Vorgehensmodells*, so muss der Vorgehensbaustein *Einführung und Pflege eines organisationsspezifischen Vorgehensmodells* hinzugenommen werden. In diesem finden sich Verfahren und Richtlinien für die Einführung eines Vorgehensmodells innerhalb einer Organisation sowie die damit einhergehende Etablierung eines stetigen Verbesserungsprozesses [Bun04].

Wenn ein Projekt die Entwicklung eines Systems zum Ziel hat so wird der Bereich *Systementwicklung* herangezogen. In diesem befinden sich die Vorgehensbausteine *Anforderungsfestlegung*, *Systemerstellung*, *HW-Entwicklung*, *SW-Entwicklung*, *Logistikkonzeption*, *Weiterentwicklung und Migration von Altsystemen*, *Evaluierung von Fertigprodukten*, *Benutzbarkeit und Ergonomie*, *Sicherheit* sowie *Sicherheit (AN)* und *Multi-Projektmanagement* [Bun04].

Im Bereich *AG/AN-Schnittstelle* befinden sich die Vorgehensbausteine für die Kommunikation zwischen Arbeitgeber und Arbeitnehmer: *Lieferung und Abnahme (AG)*, *Lieferung und Abnahme (AN)*, *Vertragsschluss (AG)* und *Vertragsschluss (AN)*. Hier finden sich Regelungen über den Vertrag zwischen Arbeitgeber und Arbeitnehmer sowie über Lieferung und Abnahme des Entwicklungsgegenstandes [Bun04].

Projektdurchführungsstrategie

Die Vorgehensbausteine im V-Modell XT geben zwar an, welche Produkte jeweils zu erstellen und welche Aktivitäten durchzuführen sind, sie geben jedoch hierbei nicht vor, in welcher Reihenfolge dies geschehen soll. Damit das Projekt trotzdem geplant und gesteuert werden kann, gibt es im V-Modell eine Projektdurchführungsstrategie, welche auf den jeweiligen Projekttyp und die Projekttypvariante abgestimmt ist. Hier wird somit die Reihenfolge der Produkte und Aktivitäten festgelegt, also das "Wann". festgelegt. Außerdem werden hier zu erreichende Projektfortschrittsstufen vorgegeben [Bun04].

Entscheidungspunkte

Abbildung 6.24 zeigt, dass die in der Projektdurchführungsstrategie vorgegebenen Projektfortschrittsstufen bei Erreichen durch Entscheidungspunkte markiert werden, welche einen Meilenstein im Projektablauf darstellen. Um den Entscheidungspunkt zu erreichen muss eine vorgegebene Menge an Produkten fertig gestellt werden. Hier entscheidet das Projektmanagement über das Erreichen der Projektfortschrittsstufe und das Freigeben des nächsten Projektabschnitts. Die Entscheidungspunkte, welche im V-Modell XT erreicht werden müssen, können Abbildung 6.25 entnommen werden. Diese werden wie im V-Modell-Kern in die vier Bereiche *Alle V-Modell-Projekte*, *Organisationsspezifisches Vorgehensmodell*, *AG/AN-Schnittstelle* und *Systementwicklung* unterschieden [Bun04]. Demnach gelten die Entscheidungspunkte *Projekt genehmigt*, *Projekt definiert*, *Iteration geplant* und *Projekt abgeschlossen* für alle Projekttypen und Projektdurchführungsstrategien [Bun04].

Bei der Systementwicklung werden die Entscheidungspunkte *Anforderungen festgelegt*, *System spezifiziert*, *System entworfen*, *Feinentwurf abgeschlossen*, *Systemelemente realisiert* und *System integriert* verwendet. Falls das Projekt vor der Anforderungserhebung in mehrere Teilmodelle aufgeteilt werden soll, werden zusätzlich die Entscheidungspunkte *Gesamtprojekt aufgeteilt* und *Gesamtprojektfortschritt überprüft* hinzugenommen [Bun04].

Die Entscheidungspunkte für die Arbeitgeber/Arbeitnehmer Schnittstelle setzen sich

6. Imperative und deklarative Modellierung für SE-Prozessmodelle

aus *Projekt ausgeschrieben*, *Angebot abgegeben*, *Projekt beauftragt*, *Lieferung durchgeführt*, *Abnahme erfolgt* und *Projektfortschritt überprüft* zusammen [Bun04].

Bei der Entwicklung eines organisationsspezifischen Vorgehensmodells kommen die Entscheidungspunkte *Vorgehensmodell analysiert*, *Verbesserung Vorgehensmodell konzipiert* und *Verbesserung Vorgehensmodell realisiert* zum Einsatz [Bun04].

Die Entscheidungspunkte legen das “Wann“ und “Was“ fest, d.h. wann welche Produkte fertig gestellt sein müssen.

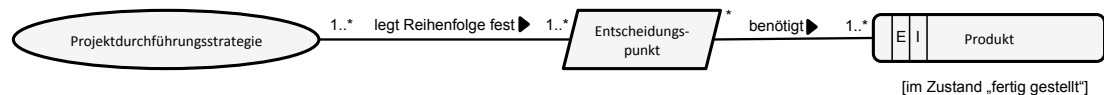


Abbildung 6.25.: Entscheidungspunkte V-Modell XT nach [Bun04]

6.3.2. Imperative Modellierung V-Modell

6.3.3. Deklarative Modellierung V-Modell

6.3.4. Vergleich

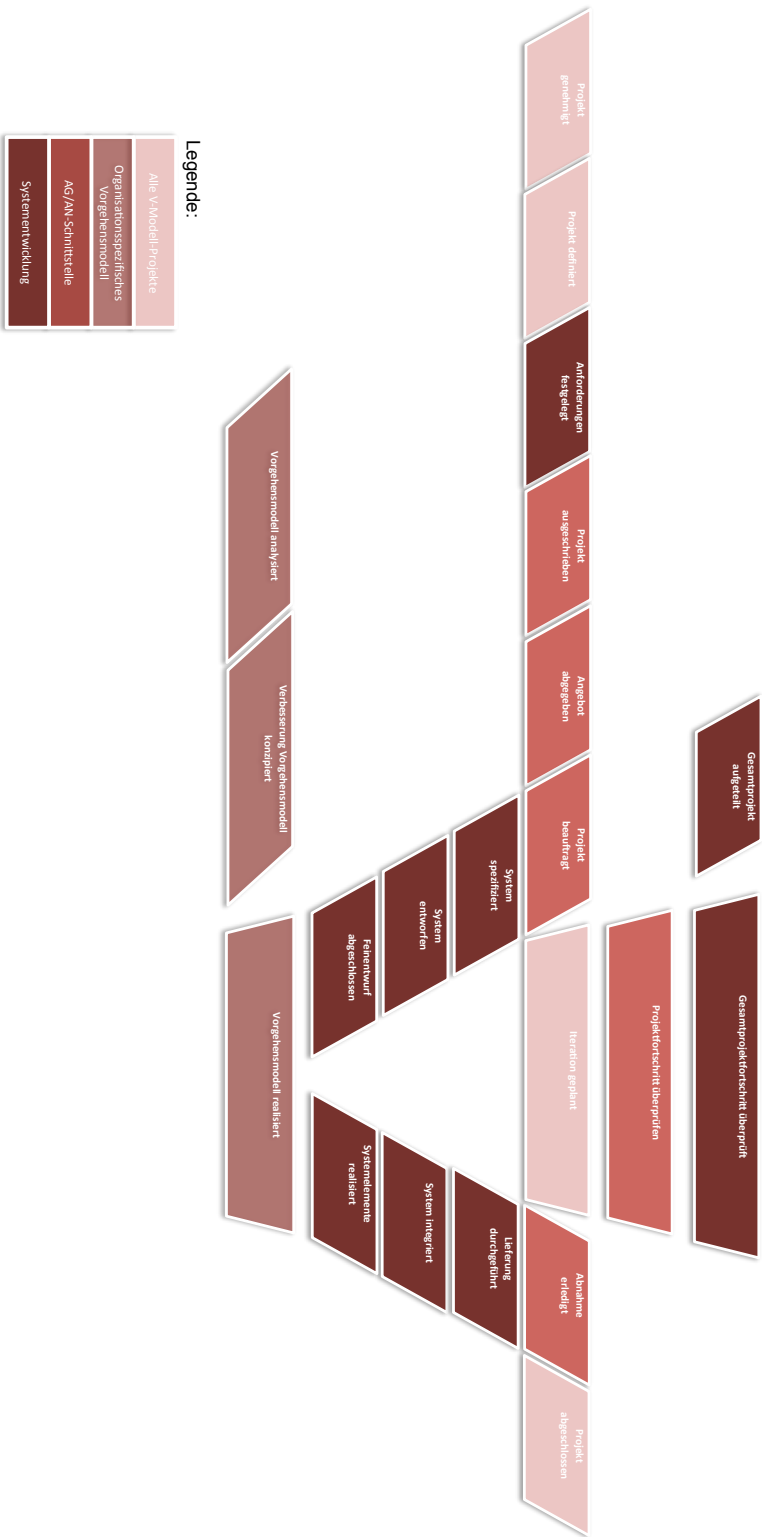


Abbildung 6.26.: Entscheidungspunkte für die Projektdurchführungsstrategie nach [Bun04]

7

Validierung

8

Zusammenfassung und Ausblick

A

ConDec Notation

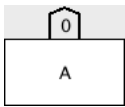
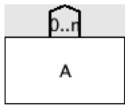
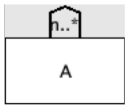
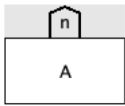
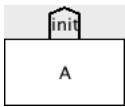
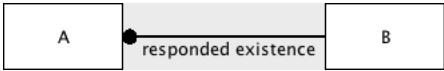
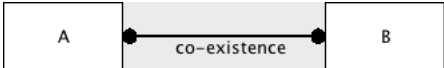
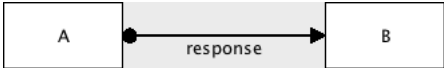
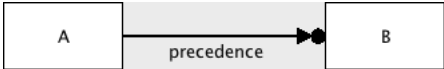
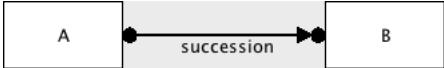
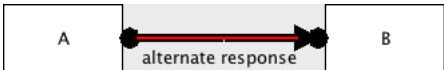
Notation	Erläuterung
	absence (A) Aktivität A darf nicht ausgeführt werden
	absence (n+1, A) Aktivität A kann höchstens n mal ausgeführt werden, aber nicht n+1-mal
	existence (n, A) Aktivität A muss mindestens n-mal ausgeführt werden
	exactly (n, A) Aktivität A muss genau n-mal ausgeführt werden
	init (A) Aktivität A muss als erste Aktivität ausgeführt werden

Tabelle A.1.: ExistenceConstraints ConDec

Constraint	Erläuterung
	<p>responded existence</p> <p>Falls A ausgeführt wird, muss B entweder davor oder danach ebenfalls ausgeführt werden.</p> <p>Beispiel: Korrekt: [A,B]; [B,A]; Inkorrekt:[A];</p>
	<p>co-existence</p> <p>A und B kommen in einem Pfad immer zusammen vor.</p> <p>Beispiel: Korrekt: [A,B]; Inkorrekt: [A]; [B];</p>
	<p>response</p> <p>Falls A ausgeführt wird, muss B danach ebenfalls ausgeführt werden.</p> <p>Beispiel: Korrekt: [B,A,A,A,C,B]; Inkorrekt: [B,A,A,A,C]</p>
	<p>precedence</p> <p>Falls B ausgeführt wird, muss vorher A ausgeführt werden.</p> <p>Beispiel: Korrekt: [A,C,B,B,A]; Inkorrekt:[C,B,B,A]</p>
	<p>succession</p> <p>Verlangt, dass die beiden Constraints precedence und response zwischen den Aktivitäten A und B eingehalten werden. Somit muss jede Aktivität A von Aktivität B gefolgt werden und für jede Aktivität B muss eine Aktivität A vorhanden sein.</p> <p>Beispiel: Korrekt: [A,C,A,B,B]; Inkorrekt: [A,C,B,B]</p>
	<p>alternate response</p> <p>Verlangt, dass nach einer Aktivität A Aktivität B ausgeführt wird, jedoch darf vor Aktivität B nicht eine weitere Aktivität A ausgeführt werden.</p> <p>Beispiel: Korrekt: [B,A,C,B,A,B] ; Inkorrekt: [B,A,C,A,B,A,B]</p>

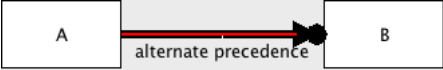
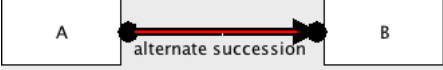
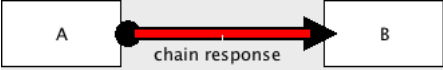
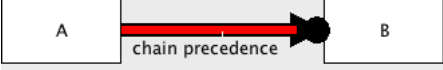
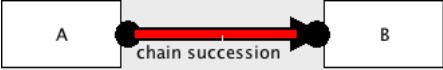
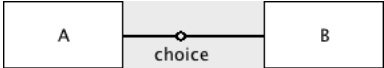
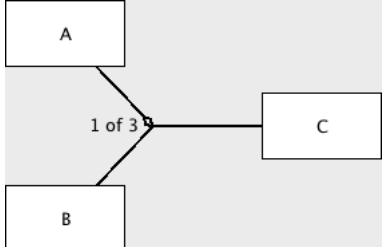
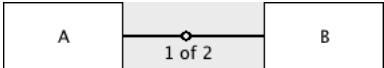
	<p>alternate precedence Verlangt, dass jeder Instanz von Aktivität B eine Instanz der Aktivität A vorausgeht. Die nächste Instanz einer Aktivität B kann somit nicht vor der nächsten Instanz von Aktivität A ausgeführt werden. Beispiel: Korrekt: [A,C,B,A,B,A]; Inkorrekt: [A,C,B,B,A]</p>
	<p>alternate succession Stellt eine Kombination aus alternate response und alternate precedence dar. Beispiel: Korrekt: [A,C,B,A,B,A,B]; Inkorrekt: [C,B,A,A,B]</p>
	<p>chain response Verlangt, dass die nächste Aktivität, welche nach Aktivität A ausgeführt wird, Aktivität B ist. Beispiel: Korrekt: [B,A,B,C,A,B]; Inkorrekt: [B,A,C,A,B]</p>
	<p>chain precedence Verlangt, dass Aktivität A unmittelbar bevor Aktivität B ausgeführt wird. Beispiel: Korrekt: [A,B,C,A,B,A]; Inkorrekt: [A,B,C,B,A]</p>
	<p>chain succession Stellt eine Kombination aus chain response und chain precedence dar und verlangt, dass Aktivität A und Aktivität B jeweils nebeneinander ausgeführt werden. Beispiel: Korrekt: [A,B,C,A,B,A,B]; Inkorrekt: [A,B,C,A,B,A,B,A,C]</p>

Tabelle A.2.: Relation Constraints ConDec

Constraint	Erläuterung
	<p>choice</p> <p>Mindestens eine der beiden Aktivitäten A oder B muss ausgeführt werden.</p> <p>Beispiel: Korrekt: [A]; [B]; Inkorrekt: [];</p>
	<p>choice 1 of 3</p> <p>Mindestens eine der drei Aktivitäten A,B oder C muss ausgeführt werden..</p> <p>Beispiel: Korrekt: [A; Inkorrekt:[]</p>
	<p>1 of 2</p> <p>Entweder A oder b muss mindestens einmal ausgeführt werden.</p> <p>Beispiel: Korrekt: [A,C,A,B,B]; Inkorrekt: [A,C,B,B]</p>

A. ConDec Notation

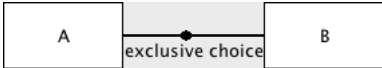
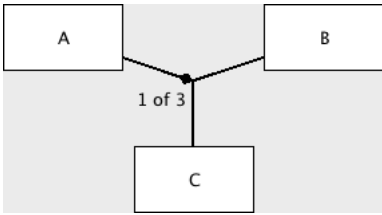
	<p>alternate precedence</p> <p>Verlangt, dass jeder Instanz von Aktivität B eine Instanz der Aktivität A vorausgeht. Die nächste Instanz einer Aktivität B kann somit nicht vor der nächsten Instanz von Aktivität A ausgeführt werden.</p> <p>Beispiel: Korrekt: [A,C,B,A,B,A]; Inkorrekt: [A,C,B,B,A]</p>
	<p>alternate succession</p> <p>Stellt eine Kombination aus alternate response und alternate precedence dar.</p> <p>Beispiel: Korrekt: [A,C,B,A,B,A,B]; Inkorrekt: [C,B,A,A,B]</p>

Tabelle A.3.: Choice Constraints ConDec

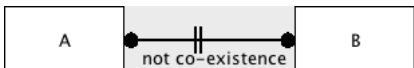


	<p>not co-existence</p> <p>Verlangt, dass falls Aktivität A ausgeführt wird, darf Aktivität B nicht mehr ausgeführt werden und umgekehrt.</p> <p>Beispiel: Korrekt: [A,C,A,A] ; Inkorrekt: [A,C,A,A,B]</p>
	<p>not succession</p> <p>Verlangt, dass falls Aktivität A ausgeführt wird, darf Aktivität B nicht danach ausgeführt werden.</p> <p>Beispiel: Korrekt: [B,B,C,A,C,A,A] ; Inkorrekt: [A,C,B]</p>
	<p>negation chain succession</p> <p>Verlangt, dass die Aktivitäten A und B nicht nebeneinander ausgeführt werden.</p> <p>Beispiel: Korrekt: [B,A,C,B,A] ; Inkorrekt: [B,A,B,A]</p>

Tabelle A.4.: Negation Constraints ConDec

[Mon10, AP06]

Abbildungsverzeichnis

2.1. Schichten des Software Engineering [Pun07]	4
2.2. Ziele, Prozess und Prinzipien des Software Engineering [RGI75]	5
2.3. Phasen Softwareprozess nach [Han10]	8
2.4. Software-Projekttypen nach [Boe81]	9
3.1. Ziele der Prozessmodellierung nach [Koc11]	12
3.2. Grundsatz ordnungsgemäßer Modellierung nach [BRS95]	14
3.3. BPMN-Elemente Übersicht nach [GL12]	18
3.4. BPMN-Gateways	19
3.5. Deklarativer Beispiel-Prozess	21
4.1. Sigantio Process Editor	25
4.2. Sigantio Simulation	26
4.3. Declare Systemarchitektur	27
4.4. Declare Designer	28
4.5. Declare Framework	29
4.6. Declare Worklist	29
6.1. Scrum Überblick nach [Mou14b]	39
6.2. Imperative Modellierung Scrum	41
6.3. Imperative Modellierung Scrum Unterprozess	42
6.4. Deklarative Modellierung Scrum	42
6.5. Open Up Überblick nach [Ric07]	44
6.6. Phasen Open Up nach [Ric07]	45

Abbildungsverzeichnis

6.7. Rollen in Open Up nach [Spa14]	48
6.8. Develop Solution Increment imperativ	49
6.9. Plan and manage iteration imperativ	50
6.10. Plan and manage iteration imperativ	51
6.11. Deploy Release-Transition	51
6.12. Deploy Release-Transition Unterprozess Release zusammen stellen	52
6.13. Deploy Release-Transition Unterprozess Deploymentplan ausführen	52
6.14. Deploy Release-Transition Unterprozess Erfolgreiches Deployment si- cherstellen	52
6.15. Deploy Release-Transition Unterprozess Backoutplan ausführen	53
6.16. Deploy Release-Transition Unterprozess Release Mitteilungen übermitteln	53
6.17. Develop Solution Increment deklarativ	53
6.18. Plan and manage iteration deklarativ	54
6.19. Grundstruktur V-Modell XT nach [Bun04]	55
6.20. Projekttypen V-Modell XT nach [Bun04]	56
6.21. Zuordnung der Projekttypvarianten zu den Projekttypen des V-Modell XT [Bun04]	58
6.22. Vorgehensbausteine V-Modell XT nach [Bun04]	59
6.23. V-Modell-Kern und Vorgehensbausteinlandkarte nach [Bun04]	60
6.24. Entscheidungspunkte V-Modell XT nach [Bun04]	63
6.25. Entscheidungspunkte für die Projektdurchführungsstrategie nach [Bun04]	64

Tabellenverzeichnis

3.1. Constraints ConDec	22
6.1. Iterationen und Zielstellungen der Phasen in Open Up [Ric07]	47
A.1. ExistenceConstraints ConDec	70
A.2. Relation Constraints ConDec	72
A.3. Choice Constraints ConDec	74
A.4. Negotation Constraints ConDec	74

Literaturverzeichnis

- [AL12] AMBLER, S.W. ; LINES, M.: *Disciplined Agile Delivery: A Practitioner's Guide to Agile Software Delivery in the Enterprise*. Pearson Education, 2012 (IBM Press)
- [All13] ALLWEYER, T.: *BPMN 2.0 - Business Process Model and Notation: Einführung in den Standard für die Geschäftsprozessmodellierung*. Books on Demand, 2013
- [AP06] AALST, W.M.P. ; PESIC, M.: DecSerFlow: Towards a Truly Declarative Service Flow Language. In: BRAVETTI, Mario (Hrsg.) ; NÚÑEZ, Manuel (Hrsg.) ; ZAVATTARO, Gianluigi (Hrsg.): *Web Services and Formal Methods*. Springer Berlin Heidelberg, 2006 (Lecture Notes in Computer Science), S. 1–23
- [Bec12] BECKER, J.: *Prozessmanagement: Ein Leitfaden Zur Prozessorientierten Organisationsgestaltung*. Springer Berlin Heidelberg, 2012 <http://books.google.de/books?id=nnVDSYneBeQC>. – ISBN 9783642338441
- [Boe81] BOEHM, Barry W.: *Software Engineering Economics*. 1981
- [Bra10] BRACK, T.: *Das V-Modell XT 1.2.1 im Umfeld der Qualitätssicherung nach ISO 9001:2000*. Diplom.de, 2010
- [BRS95] BECKER, Jörg ; ROSEMAN, Michael ; SCHÜTTE, Reinhard: Grundsätze ordnungsmäßiger Modellierung. In: *Wirtschaftsinformatik* 37 (1995), Nr. 5, S. 435–445
- [Bun04] BUNDESVERWALTUNG, Beratungsstelle der Bundesregierung für Informationstechnik in d. ; DEUTSCHLAND, Bundesrepublik (Hrsg.): *V-Modell*

- XT. Version: 2004. <http://ftp.uni-kl.de/pub/v-modell-xt/Release-1.2/Dokumentation/pdf/V-Modell-XT-Teil1.pdf>.
2004. – Forschungsbericht
- [COR09] CORP, IBM: *OpenUP Process Version 1.5.0.4*. <http://epf.eclipse.org/wikis/openup/>. Version: 2009
- [DB93] DOUG, Bryan ; BOOCH, Grady: *Software Engineering with ADA*. 3. Addison Wesley Pub Co Inc, 1993
- [EHS10] EL-HAIK, Basem ; SHAOUT, Adnan: *Software Design For Six Sigma: A Roadmap For Excellence*. Hoboken, N.J. : Wiley, 2010
- [FHKS08] FRIEDRICH, Jan ; HAMMERSCHALL, Ulrike ; KUHRMANN, Marco ; SIHLING, Marc: *Das V-Modell XT*. Springer, 2008 (Informatik im Fokus)
- [FLM⁺09] FAHLAND, Dirk ; LÜBKE, Daniel ; MENDLING, Jan ; REIJERS, Hajo ; WEBER, Barbara ; WEIDLICH, Matthias ; ZUGAL, Stefan: Declarative versus imperative process modeling languages: The issue of understandability. In: *Enterprise, Business-Process and Information Systems Modeling*. Springer, 2009, S. 353–366
- [FMR⁺10] FAHLAND, Dirk ; MENDLING, Jan ; REIJERS, Hajo A. ; WEBER, Barbara ; WEIDLICH, Matthias ; ZUGAL, Stefan: Declarative versus imperative process modeling languages: the issue of maintainability. In: *Business Process Management Workshops* Springer, 2010, S. 477–488
- [Fre] FREUDENREICH, Robert: Evaluierung der Potentiale des Eclipse Process Frameworks. In: *Modellbasierte Softwareentwicklung*
- [Fre07] FREUND, T.: *Software Engineering durch Modellierung wissensintensiver Entwicklungsprozesse*. GITO, 2007
- [Gad12] GADATSCH, A.: *Grundkurs Geschäftsprozess-Management*. Vieweg+Teubner Verlag, 2012 (Online Plus). <http://books.google.de/books?id=PwDuJYFNCAMC>. – ISBN 9783834824288

- [Gau06] GAU, Thosten: UMA und EPF: Einführung und Anwendung in der Praxis. In: *Objekt Spektrum*, (November/Dezember 2006-6) (2006), S. 42–47
- [GBBK10] GRECHENIG, Thomas ; BERNHART, Mario ; BREITENEDER, Roland ; KAPPEL, Karin: *Softwaretechnik*. München : Pearson Studium, 2010
- [GL12] GÖPFERT, J. ; LINDENBACH, H.: *Geschäftsprozessmodellierung mit BPMN 2.0: Business Process Model and Notation*. Oldenbourg Wissenschaftsverlag, 2012
- [Han10] HANSER, Eckhart: *Agile Prozesse*. Springer, 2010
- [Hei07] HEINRICH, G.: *Allgemeine Systemanalyse*. Oldenbourg, 2007
- [HM08] HESSE, Wolfgang ; MAYR, Heinrich C.: Modellierung in der Softwaretechnik: eine Bestandsaufnahme. In: *Informatik-Spektrum* 31 (2008), Nr. 5, 377-393.
<http://dx.doi.org/10.1007/s00287-008-0276-7>
- [HM10] HAUBER, Rudolf ; MUTH, Bertil: Architekturprozesse–Systeme systematisch entwickeln. In: *URL: www.sigs-datacom.de* (Zugriffsdatum: 22. 03. 2013) (2010)
- [HRB⁺08] HÖHN, Reinhard ; RAUSCH, A. ; BROY, M. ; HÖPPNER, Stephan ; BERGNER, K. ; PETRASCH, R. ; BIFFL, S. ; WAGNER, R. ; HESSE, W.: *Das V-Modell XT: Grundlagen, Methodik und Anwendungen*. Springer, 2008
- [Kas98] KASCHEK, Roland: Prozeßontologie als Faktor der Geschäftsprozeßmodellierung. In: *Modellierung*, 1998
- [KBL13] KRALLMANN, H. ; BOBRIK, A. ; LEVINA, O.: *Systemanalyse im Unternehmen: Prozessorientierte Methoden der Wirtschaftsinformatik*. Oldenbourg Wissenschaftsverlag, 2013
- [Kei10] KEITH, Clinton: *Agile game development with Scrum: Description based on print version record*. Upper Saddle River, N.J. : Addison-Wesley, 2010
<http://proquest.tech.safaribooksonline.de/9780321670311>
- [Kir06] KIRCHER, H.: *IT: Technologien, Lösungen, Innovationen*. Springer, 2006

- [KLS11] KUHRMANN, Marco ; LANGE, Christian ; SCHNACKENBURG, André: In: O’CONNOR, Rory (Hrsg.) ; PRIES-HEJE, Jan (Hrsg.) ; MESSNARZ, Richard (Hrsg.): *EuroSPI*, Springer, 2011 (Communications in Computer and Information Science), S. 49–60
- [Koc11] KOCH, Susanne: *Einführung in das Management von Geschäftsprozessen*. Springer, 2011
- [Kö00] KÖLMEL, Bernhard: *Softwareprozessverbesserungsprojekte*. Norderstedt : Books on Demand GmbH, 2000
- [Lac12] LACEY, Mitch: *The Scrum field guide: practical advice for your first year*. 1st ed. [S.l.] : Addison-Wesley Professional, 2012 <http://proquest.tech.safaribooksonline.de/9780321670380>
- [Lei12] LEIMEISTER, J.M.: *Dienstleistungsengineering und -management*. Springer Berlin Heidelberg, 2012
- [Lic12] LICHTENEGGER, W.: *Methoden zur teilautomatischen Konstruktion von Ist-Prozessmodellen mittels Process Mining sowie zur Integration manuell konstruierter und automatisch generierter Ist-Prozessmodelle*. Logos Verlag Berlin, 2012
- [LK06] LIST, Beate ; KORHERR, Birgit: An evaluation of conceptual business process modelling languages. In: *Proceedings of the 2006 ACM symposium on Applied computing* ACM, 2006, S. 1532–1539
- [MM12] MISHRA, Jibitesh ; MOHANTY, Ashok: *Software Engineering*. New Delhi : Pearson Studium, 2012
- [Mon10] MONTALI, Marco: *Specification and verification of declarative open interaction models: A logic-based approach*. Bd. 56. Springer, 2010
- [Mou14a] MOUNTAIN GOAT SOFTWARE: *BPMN Offensive Berlin*. <http://www.bpmn.de/index.php/BPMNPoster>. Version: April 2014
- [Mou14b] MOUNTAIN GOAT SOFTWARE: *Scrum Overview*. <http://epf.eclipse.org/wikis/scrum/>. Version: April 2014

- [MRW12] MENDLING, Jan ; RECKER, Jan C. ; WOLF, Johannes: Collaboration features in current BPM tools. In: *EMISA Forum* 32 (2012), January, Nr. 1, S. 48–65
- [PA06] PESIC, Maja ; AALST, Wil M. d.: A declarative approach for flexible business processes management. In: *Business Process Management Workshops* Springer, 2006, S. 169–180
- [Pha12] PHAM, Andrew ; PHAM, Phuong-Van (Hrsg.): *Scrum in action: agile software project management and development*. Boston, Mass. : Course Technology, 2012 <http://proquest.tech.safaribooksonline.de/9781435459137>
- [Pic10] PICHLER, Roman: *Agile product management with Scrum: creating products that customers love. - Description based on print version record*. Upper Saddle River, N.J. : Addison-Wesley, 2010 <http://proquest.tech.safaribooksonline.de/9780321684165>
- [Pit10] PITSCHKE, J.: *Unternehmensmodellierung für die Praxis: Eine Einführung in die Darstellung von Unternehmensmodellen*. Books on Demand, 2010
- [PQ11] PRIES, Kim H. ; QUIGLEY, Jon M.: *Scrum project management*. Boca Raton, Fla. [u.a.] : Woodhead Publishing Limited, 2011 <http://www.gbv.de/dms/tib-ub-hannover/630278210.pdf>
- [PSA07] PESIC, Maja ; SCHONENBERG, Helen ; AALST, Wil M. d.: Declare: Full support for loosely-structured processes. In: *Enterprise Distributed Object Computing Conference, 2007. EDOC 2007. 11th IEEE International IEEE*, 2007, S. 287–287
- [Pun07] PUNTAMBEKAR, A.A.: *Software Engineering*. Pune : Technical Publications Pune, 2007
- [PWZ⁺12] PICHLER, Paul ; WEBER, Barbara ; ZUGAL, Stefan ; PINGGERA, Jakob ; MENDLING, Jan ; REIJERS, Hajo A.: Imperative versus declarative process modeling languages: An empirical investigation. In: *Business Process Management Workshops* Springer, 2012, S. 383–394

- [Rei09] REINSHAGEN, F.: *Konzepte einer komprimierten Informationsversorgung für die interne Führung und externe Performance-Kommunikation grosser Publikumsgesellschaften*. Logos-Verlag, 2009
- [RF08] RUF, W. ; FITTKAU, T.: *Ganzheitliches IT-Projektmanagement: Wissen, Praxis, Anwendungen*. Oldenbourg, 2008
- [RGI75] ROSS, Douglas T. ; GOODENOUGH, John B. ; IRVINE, CA: Software engineering: process, principles, and goals. In: *Computer* 8 (1975), Nr. 5, S. 17–27
- [Ric07] RICARDO BALDUINO: *Introduction to OpenUP (Open Unified Process)*. <http://www.eclipse.org/epf/general/OpenUP.pdf>. Version: August 2007
- [RW12] REICHERT, Manfred ; WEBER, Barbara: *Enabling Flexibility in Process-Aware Information Systems: Challenges, Methods, Technologies*. Springer, 2012
- [Sch04] SCHWABER, Ken: *Agile Project Management with Scrum*. MRedmond : Microsoft Press, 2004
- [Sch07] SCHWABER, Ken: *The enterprise and Scrum*. MRedmond : Microsoft Press, 2007
- [Spa14] SPARKLING CONSULTING: *Open Unified Process (OpenUP)*. <http://www.itpractices.org/Live/framework/openup>. Version: April 2014
- [Spe98] SPECKER, Adrian: *Kognitives Software Engineering*. Zürich : vdf Hochschulverlag AG, 1998
- [Sta06] STAUD, Josef: *Geschäftsprozessanalyse: Ereignisgesteuerte Prozessketten und objektorientierte Geschäftsprozessmodellierung für betriebswirtschaftliche Standardsoftware*. Springer, 2006
- [Stö05] STÖRRLE, Harald: *UML 2 für Studenten*. München : Pearson Studium, 2005
- [Tho09] THOMAS, Oliver: *Fuzzy Process Engineering*. Gabler Verlag, 2009

- [TN86] TAKEUCHI, Hirotaka ; NONAKA, Ikujiro: The New New Product Development Game. In: *Harvard Business Review* (1986). <http://apln-richmond.pbwiki.com/f/New%20New%20Prod%20Devel%20Game.pdf>
- [Whi04] WHITE, Stephen A.: Introduction to BPMN. In: *IBM Cooperation 2* (2004)
- [Wol11a] WOLF, Henning ; SOLINGEN, Rini v. (Hrsg.) ; RUSTENBURG, Eelco (Hrsg.) ; SOLINGEN, Rini v. (Hrsg.) ; RUSTENBURG, Eelco (Hrsg.): *Die Kraft von Scrum: eine inspirierende Geschichte über einen revolutionären Projektmanagementansatz*. München : Addison-Wesley, 2011 <http://proquest.tech.safaribooksonline.de/9783827330529>
- [Wol11b] WOLF, Henning ; SOLINGEN, Rini v. (Hrsg.) ; RUSTENBURG, Eelco (Hrsg.) ; SOLINGEN, Rini v. (Hrsg.) ; RUSTENBURG, Eelco (Hrsg.): *Die Kraft von Scrum: eine inspirierende Geschichte über einen revolutionären Projektmanagementansatz*. München : Addison-Wesley, 2011 <http://proquest.tech.safaribooksonline.de/9783827330529>
- [WPR07] WANG, Qing (Hrsg.) ; PFAHL, Dietmar (Hrsg.) ; RAFFO, David M. (Hrsg.): *Software Process Dynamics and Agility, International Conference on Software Process, ICSP 2007, Minneapolis, MN, USA, May 19-20, 2007, Proceedings*. Bd. 4470. Springer, 2007 (Lecture Notes in Computer Science)
- [Zö12] ZÖRNER, Stefan: *Software-Architekturen Dokumentieren und Kommunizieren*. Carl Hanser Verlag, 2012

Name: VORNAME NACHNAME

Matrikelnummer: MATRIKEL NR

Erklärung

Ich erkläre, dass ich die Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet habe.

Ulm, den

VORNAME NACHNAME