**Ausarbeitung einer Verhandlung**

**Darstellung des Kontextes in dem die Verhandlung abläuft (halbe Seite)**

Ausgangslage ist ein Meeting zwischen Designern und Entwicklern um die Anforderungen für die nächste Version des Prototyps einzugrenzen. Es sind zwei ausgewählte Entwickler bei dem Meeting anwesend. Im Weiteren sind die zwei Designer, die für die kommende Designphase verantwortlich sind, anwesend. Diese treffen die Entscheidung für das gesamte Entwicklerteam. Die Designer spezifizieren die Anforderungen an die Funktionalität und das User Interface im Vorfeld und präsentieren diese dem Entwicklerteam. Das komplette User Interface Design ist zum Zeitpunkt des Meetings noch nicht fertig. Präsentiert wird anhand von Wireframes, die die zu entwickelnden Funktionen beschreiben. Das User Interface Dokument wird im Laufe der Entwicklung den Entwicklern zu Verfügung gestellt. Die Entwickler schätzen den Aufwand anhand der Wireframes und den in der Präsentation enthaltenen Informationen ab und versuchen gemeinsam mit den Designern auf einen grünen Zweig zu kommen. Die ausgewählten Anforderungen bestimmen zugleich die Inhalte der Tests mit den Usern nach dem Ender der Entwicklungsphase. Der Gesamtaufwand wird anhand von Punkten abgeschätzt. Die maximale Anzahl an Punkten, die das Entwicklerteam in einer Phase schafft ist 8. Dabei ist die Anzahl der Punkte nicht die Anzahl der zu entwickelnden Anforderungen. Die Dauer einer Entwicklungsphase ist immer gleich lange. Der Projektleiter hat, in Absprache mit dem Entwicklerteam, eine maximale Anzahl von 7 Punkten vorgeschlagen.

**Ihr Verhandlungsziel (Minimum und Maximum)**

* **Minimum:** Zumindest die Anforderungen, die zu komplex oder zu aufwändig sind, aus der Entwicklung raushalten und die maximale Punkteanzahl von 8 nicht überschreiten. Im Weiteren die Anforderungen, die bei den Tests nur eine geringe Anzahl an Usern betrifft herausnehmen.
* **Maximum:** Die maximale, vom Projektleiter gewünschte, Punkteanzahl von 7 zu erreichen, um die gewünschten Features umzusetzen, den Zeitplan des Projekts nicht zu gefährden und die Kosten gering zu halten.

**Potenzielles Verhandlungsziel des Verhandlungspartners (Minimum und Maximum)**

* **Minimum:** Zumindest sollen alle, für die Tests mit den Usern, wichtige Anforderungen vom Entwicklerteam umgesetzt werden, ohne dabei den Zeitplan für das gesamte Projekt zu gefährden.
* **Maximum:** Alle spezifizieren Anforderungen sollen vom Entwicklerteam in der Entwicklungsphase umgesetzt werden, um den Designern die Erstellung von Präsentationsmaterial für nicht umgesetzte Anforderungen zu ersparen.

**Potentielle Issues und Konflikte**

* Die Designer haben viel Zeit in die Wireframes investiert und schon teilweise mit dem User Interface Design angefangen und wollen die Arbeit nicht umsonst gemacht haben. Sie versuchen daher alle zu entwickelnden Anforderungen, ungeachtet des Zeitplans und der zu Verfügung stehenden Ressourcen, durchzusetzen.
* Das Entwicklerteam hat aus den vorhergehenden Phasen viele Erkenntnisse gewonnen und kann die umzusetzenden Anforderungen gut abschätzen. Das Entwicklerteam will daher nicht Anforderungen mit in die Entwicklungsphase aufnehmen, wenn sich diese aufgrund des Zeitplans gar nicht ausgehen.
* Die Designer argumentieren, dass es nur ein Prototyp ist und daher nicht zu sehr auf die Codequalität Wert gelegt werden muss.
* Die Entwickler legen Wert auf die Codequalität, um auch in den kommenden Phasen eventuell Umbauten, problemlos und ohne größere Schwierigkeiten durchführen können.
* Die Designer müssen für nicht umgesetzte Anforderungen Präsentationsmaterial erstellen, dass die Entwickler in den Prototypen einbauen.

**Verhandlungsstrategie mit Optionen**

Die Entwickler verfolgen das Ziel, für beide Seiten ein möglichst günstiges Verhandlungsergebnis zu erzielen.

* Die Anforderungen die vom Entwicklerteam nicht umgesetzt werden, sollen mit objektiven Beweisen hinterlegt werden.
* Die zu entwickelnden Anforderungen mit den Designern gemeinsam bestimmen ohne die maximale Punkteanzahl zu überschreiten.
* Design und Entwicklertätigkeiten klar voneinander unterscheiden.
* Das User Interface Design steht den Entwicklern früher zu Verfügung. Dadurch können die Entwickler mehr Anforderungen umsetzen.
* Höheres Budget für die Entwicklungsphase, um zusätzliche Entwickler einstellen