

Teil 1: Entwicklung einer Produktvision

Prof. Dr.-Ing. habil. Jürgen Anke

Version 1.07, 26.04.2024

Im ersten Praktikum geht es um die Erarbeitung einer **Vision**, die in knapper Form das Projekt beschreibt. Die im Zuge der ersten Analyse gefundenen Fachbegriffe werden in einem **Glossar** festgehalten. Als Grundlage wird in diesem und den folgenden Praktika das Fallbeispiel „Cocktailversand“ verwendet, das im OPAL-Order [Praktikum\Fallstudie Cocktailversand](#) zu finden ist.

1. Wozu dient eine Projektvision?

Eine Vision dient dazu, die wesentlichen Aspekte eines Projekts knapp zu kommunizieren (Beneken et al. 2022, S. 125). Diese Zusammenfassung beschreibt den Anlass für die Systementwicklung, die relevanten Stakeholder, die Einsatzumgebung sowie die wesentlichen Funktionalitäten und Qualitätsanforderungen bzw. Nebenbedingungen.

Ein Visionsdokument ist üblicherweise nicht länger als 3-4 Seiten. Es wird als eines der ersten Dokumente erarbeitet, um ein gemeinsames Verständnis über die Aufgabenstellung bei allen Projektbeteiligten herzustellen. Es ist essenziell die fachliche Fragestellung zuerst korrekt zu verstehen, bevor die Lösung entwickelt wird!

2. Vorbereitung

1. Loggen Sie sich auf GitHub ein.
2. Wechseln Sie zu unserem Repository <https://github.com/htwdd-se/SE-Projektvorlage>, das Sie als Grundlage für die Fallstudie (und auch das Belegprojekt) verwenden.
3. Klicken Sie dort auf den grünen Button **Use this template** und geben Sie als Repository Name „SE1-Cocktailversand“ an. Den Haken bei "Include all branches" brauchen Sie nicht zu setzen.
4. Führen Sie das Kommando `git clone` auf diesem Rechner unter Angabe ihres neuen GitHub Repositories aus, um eine lokale Kopie davon zu erzeugen.

3. Aufgaben

3.1. Erarbeitung einer Vision

Aufgabe: Entwickeln Sie erste Eckpunkte einer Vision für den Cocktailversand. Ergänzen Sie dazu die Vorlage `\docs\requirements\vision.adoc` in ihrem Repository.

Die gemeinsame Erarbeitung einer Vision ist typischerweise Teil der ersten Gespräche mit dem Auftraggeber und sollte sich auf folgende Teilfragen konzentrieren:

1. *Stakeholder identifizieren*: Wer sind Personen / Organisationen, die das neue System beeinflussen oder von diesem beeinflusst werden? Welche Verantwortlichkeiten haben sie in Bezug auf das System?
2. *Motivation (Opportunity) verstehen und Positionierung beschreiben*: Was ist die Hauptaufgabe des Systems und welches Problem des Auftraggebers soll es lösen? Nutzen Sie hierfür die tabellarische Darstellung des Produktvision in der Vorlage.
3. *Scope eingrenzen*: Wie ist das System eingeordnet bzw. von anderen Systemen / Prozessen abgegrenzt, d.h. insbesondere, was gehört *nicht* zum Systemumfang?

Beispiele für Stakeholder und ihre Verantwortlichkeiten

- Kunde: Bestellt und bezahlt Cocktails
- Barbetreiber: Hersteller der Cocktails und Auftraggeber des geplanten Webshops
- Gesetzgeber: ...
- ...

3.2. Beschreibung der High-Level Anforderungen

Aufgabe: Beschreiben Sie die high-level Anforderungen an das System als Teil des Visions-Dokuments!

1. *Features definieren*: Welche Hauptfunktionalitäten soll das System besitzen? Hierbei hilft insbesondere die Beschreibung des *Nutzungskontexts*: Wie wird derzeit gearbeitet? Welche Vorgänge sind organisatorisch relevant? Wie lange dauern diese, wie oft kommen sie vor? Daraus lassen sich geeignete Verbesserungen als Kernfunktionalitäten des Systems ableiten. Die Erkenntnisse des *Nutzungskontexts* werden im Dokument "UX-Konzept" (`\docs\requirements\ux-concept.adoc`) erfasst.
2. *Zusätzliche Produktanforderungen identifizieren*: Welche Einschränkungen oder besonderen Anforderungen gibt es an das System? Hier sind vor allem technische, organisatorische Einschränkungen, Qualitätsanforderungen usw. relevant.



Entnehmen Sie die wesentlichen Angaben aus der Beschreibung des Fallbeispiels. Da Sie nicht mit dem Barbetreiber nicht sprechen können, können Sie im Praktikum für einige Aspekte vorerst einige Annahmen treffen, die sie in einem realen Projekt natürlich später überprüfen und anpassen sollten.

3.3. Aufbau eines Glossars

Während ihrer Untersuchung des Fachproblems werden Sie Begriffe des Anwendungsbereichs finden. Diese sind eine wichtige Grundlage für ein gemeinsames Problemverständnis. Zur Dokumentation und Erklärung wird ein sogenanntes **Glossar** benutzt, das später auch für die

Erarbeitung eines objektorientierten Modells ihres Systems dient.

Aufgabe: Identifizieren Sie Begriffe und Abkürzungen die für ihr Fachproblem relevant sind und fügen Sie diese im Dokument `\docs\requirements\glossary.adoc` hinzu. Dort können Sie auch Beschreibung und Synonyme ergänzen, sobald Sie diese kennen.

Beispiele für Einträge im Glossar

- Cocktail: Mischgetränk aus alkoholischen und nicht alkoholischen Zutaten
- Topping: ...
- Auftrag:
- ...



Das Glossar ist nach dieser Aufgabe noch nicht vollständig, sondern wird fortlaufend ergänzt.

4. Bearbeitungshinweise

1. Arbeiten Sie im Idealfall zu zweit oder zu dritt, um sich gemeinsam über die notwendigen Analyseschritte auszutauschen.
2. Dokumentieren Sie ihre Ergebnisse im AsciiDoc-Format unter Nutzung der Templates für Vision und Glossar in ihrem Repository.

5. Quellen

- Beneken, G., Hummel, F. & Kucich, M. (2022): Grundkurs agiles Software-Engineering - Ein Handbuch für Studium und Praxis. Springer Vieweg, Wiesbaden.