

EIS WS1516 - Meilenstein 2

Tim Howe Projektbegründungen

Inhaltsverzeichnis

1	Methodischer Rahmen	3
1.1	Vorgehensmodell	3
1.1.1	Entscheidung	3
1.2	Ermittlung von Systemverantwortlichkeiten	3
1.3	Evaluation	3
1.4	Quellen	3
2	Anforderungsermittlung	5
2.1	System und Nutzerinfo	5
2.1.1	Domänenrecherche	5
2.1.2	Marktrecherche	5
2.2	Stakeholder	5
2.3	User Profiles	5
2.4	Problemszenarien	5
2.5	Nutzungsprobleme	5
2.6	Nutzungsanforderungen	6
3	Spezifikation	7
3.1	Kommunikation	7
3.2	Aufgaben	7
3.2.1	Activity-Scenario	7
3.2.2	Information-Scenario	7
3.2.3	Interaction-Scenario	7
3.3	Architektur	7
3.4	•	7
4	Weiteres	8
4.1	Implementierung	8

Kapitel 1

Methodischer Rahmen

1.1 Vorgehensmodell

Zur Auswahl eines Vorgehensmodells werden die Vorgehensmodelle Usability Engineering Lifecycle, Szenario Based Usability Engineering nach Rosson & Carroll und Usage Centered Design anhand von Eigenschaften der im Modell spezifizierten Aktivitäten und der zu produzierenden Artefakte bewertet. Das Vorgehensmodell nach ISO9241-210 wird der Betrachtung aussen vor gelassen da es in seiner Eigenschaft als Referenzmodell die Artefaktausprägungen der Prozessschritte nicht konkretisiert.

Die Auswahl und Definition der Eigenschaften basiert auf dem fachlichen Wissensstand und für den Projektfortschritt als wichtig erachteter Bedürfnisse der Projektdurchführenden.

Die Eigenschaften zur Bewertung werden folgendermaßen definiert:

Kohärenz: Maß in dem ein Modell lückenfreie, zielführende Aktivitäten anbietet

Ausdrucksstärke: Ausmaß der Verbindlichkeit der Artefakte bezüglich weiterführender Modellierung

funktionale Verbindung: Ausmaß in dem Artefakte Verbindungsmöglichkeiten zu funktionalen Modellierungen bzw technischen Eigenschaften des System zulassen. Dies ist wichtig um eine Koevolution von Lösungen sich bedingender Nutzungs- und funktionalen Anforderungen zu ermöglichen und so aufwendige zurückgreifende Korrekturen der Modellierung zu verhindern

1.1.1 Entscheidung

Wie die Analyse der Vorgehensmodelle zeigt wird für die zuvor definierten Eigenschaften das Vorgehensmodell des Szenario based Usability Engineering nach Rosson & Carroll am höchsten bewertet. Daher fällt die Wahl auf dieses Modell.

- Nach Byron, Turner & Turner [x] bauen Szenarien idealerweise auf User Stories auf. Da es im Projektrahmen keine Möglichkeit gibt im Vorfeld mit tatsächlichen Endnutzern in der Anwendungsdomäne zu sprechen muss dieser Schritt entfallen. Es wird versucht diese Informationen aus der Analyse der Anwendungsdomäne sowie Gesprächen mit Domänenexperten zu surrogieren. Dabei muss in Kauf genommen werden das subtilere User Needs gegebenenfalls übersehen werden.

1.2 Ermittlung von Systemverantwortlichkeiten

1.3 Evaluation

1.4 Quellen

ISO9242-210:...

Usability Engineering Lifecycle:...

Szenario based Usability Engineering:...

Usage Centered Design:...

Byron, Turner & Turner: Designing Interactive Systems

Kapitel 2

Anforderungsermittlung

2.1 System und Nutzerinfo

2.1.1 Domänenrecherche

Artefakt: Domänenrecherche

2.1.2 Marktrecherche

Artefakt: Marktrecherche

2.2 Stakeholder

Artefakt: Stakeholdern

2.3 User Profiles

Artefakt: UserProfiles

Aufbauend auf den identifizierten Stakeholdern werden in den UserProfiles die Buchhaltungs- und Fachangestellten sowie die verantwortliche Person der Buchhaltung explizit betrachtet.

Eigenschaften Die in den User Profiles verwendeten Eigenschaften können grob in organisatorische und in soziologische Eigenschaften geteilt werden. Für eine belastbare Angabe von soziologischen Eigenschaften bedarf es eigentlich einer eigenständigen Analyse mithilfe von Arbeitspsychologen, Soziologen oder Personalfachleuten. Da diese Fachleute im Rahmen des Projektes nicht verfügbar sind, handelt es sich bei den Angaben bestenfalls um grobe Annäherungen mittels für die Projektdurchführenden zugänglicher Sekundärliteratur und aus Betrachtung der Stakeholder und Marktrecherche ermittelbaren Eigenschaften.

2.4 Problemszenarien

Mithilfe der Verwaltungsangestellter
Fachangestellter
Verwaltungsverantwortlicher

2.5 Nutzungsprobleme

Um konkrete Ansatzpunkte für Nutzungsprobleme zu erhalten werden den Problemszenarien und dem deskriptiven Kommunikationsmodell (wichtige, wiederkehrende...?) Kommunikations- und Interaktionsvorgänge entnommen

und unter folgenden Aspekten betrachtet:

Aufwand für: einen Vorgang, Häufigkeit eines Vorgangs, Kosten eines Vorgangs

Die Kosten eines Vorgangs ergeben sich aus dem in den Nutzerprofilen definierte Ausbildungsstand und der Häufigkeit

Vorgang	Häufigkeit		
---------	------------	--	--

2.6 Nutzungsanforderungen

Kapitel 3

Spezifikation

3.1 Kommunikation

3.2 Aufgaben

3.2.1 Activity-Scenario

3.2.2 Information-Scenario

3.2.3 Interaction-Scenario

3.3 Architektur

3.4 •

Kapitel 4

Weiteres

4.1 Implementierung

Die Entscheidung der Implementierungsumgebung wird aus den strategischen Zielen ?? sowie Punkt 3 der Kursziele abgeleitet, der da lautet:

Für die Bewerbungen in Unternehmen oder an Hochschulen ist heute oft neben einer guten Abschlussnote auch das Vorstellen einer anspruchsvollen, gut ausgeführten Projektarbeit ein wesentliches Erfolgskriterium. Das Praktikum hat das Ziel, den Studierenden die Möglichkeit zu geben, eine solche Arbeit zu erstellen oder zumindest einen ersten signifikanten Zwischenschritt bei Erstellung einer solchen Projektarbeit zu erreichen.

Daraus folgt die Erkenntnis, dass eine fachliche und technologische Annäherung des Projekts an den antizipierten beruflichen Kontext das Ausmaß der Zielerfüllung des Kurses erhöht.

beruflicher technologischer Kontext Im beruflichen Kontext wird für Windows Desktop und Windows Server im Stack .NET, c#, MSSql entwickelt.

Risiken Eine Entwicklung im obigen Kontext würde folgende Nachteile mit sich bringen:

1. fehlende Unterstützung bei Implementierung durch Kursbetreuer
2. fehlende Portierbarkeit der Komponenten
3. ...

Chancen

1. höhere Bewegungssicherheit im beruflich relevanten technologischen Kontext
2. Wettbewerbsvorteil durch Erwerb technologischer Kompetenzen 'abseits der Masse'

Entscheidung Daraus folgt die Entscheidung, im beschriebenen technologischen Kontext zu implementieren. Es bleibt jedoch der Vorbehalt, bei Bedarf einzelne Systemkomponenten in einem anderen Kontext zu implementieren.