

EIS WS1516 - Meilenstein 2

Tim Howe Projektbegründungen

Inhaltsverzeichnis

1	Methodischer Rahmen	3
1.1	Projektplan	3
1.2	Zielhierarchie	3
1.3	Vorgehensmodelle	3
1.3.1	Beschreibung der Modelle	3
1.4	Betrachtung der Modelle	3
1.4.1	Entscheidung	4
2	Zielhierarchie	5
3	Anforderungsermittlung	6
3.1	System und Nutzerinfo	6
3.1.1	Domänenrecherche	6
3.1.2	Marktrecherche	6
3.2	Stakeholder	6
3.3	Nutzerprofile	6
3.4	Problemszenarien	6
3.5	Nutzungsziele	6
4	Weiteres	7
4.1	Implementierung	7

Kapitel 1

Methodischer Rahmen

1.1 Projektplan

Der Projektplan wird git repo : EISWS1516_{Howe}*projektplan.ods* geführt.

1.2 Zielhierarchie

Artefakt: Zielhierarchie

1.3 Vorgehensmodelle

Usability Engineering Lifecycle, Szenario Based Usability Engineering und Usage Centered Design werden anhand projektwichtiger Eigenschaften der zu produzierenden Artefakte untersucht. Diese Eigenschaften werden folgendermaßen definiert:

Kohärenz: Maß in dem ein Modell zielführende Aktivitäten anbietet

Ausdrucksstärke: Maß zur Angabe 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

1.3.1 Beschreibung der Modelle

Usability Engineering Lifecycle:

Szenario Based Usability Engineering:

Usage Centered Design:

1.4 Betrachtung der Modelle

Es folgt die Betrachtung der verfügbaren Modelle anhand der definierten Eigenschaften.

Usability Engineering Lifecycle: Kohärenz: hoch, klar definierte Schritte aus Anforderungsanalyse, Design/Test/Entwicklung und Installation

Ausdrucksstärke: gering, Style Guides als Artefakte bieten ein großes Spektrum von Ausdrucksmöglichkeiten

Funktionale Verbindung: gering, Style Guides haben in der Regel keinen direkten Bezug zur funktionalen Modellierung

Weiteres: Die fehlende funktionale Konkretisierung bietet auch Freiheiten in der Definition der Systemfunktionen

Szenario Based Usability Engineering: Kohärenz: hoch, klar definierte Schritte von Analyse, Entwicklung, Prototyp & Evaluation

Ausdruckstärke: hoch, Problem- und Kontextszenarien als Grundlage für Aktivitäts- Informations- und Interaktionsszenarien

Funktionale Verbindung: hoch, Aktivitäts- und Informations-Szenarien sind eng mit dem User-Action Framework verbunden das eine gute Schnittstelle zur Definition von Systemverantwortlichkeiten bietet

Weiteres: Ein wichtiger Nachteil ist die technologische Konkretisierung der Interaktion im Modellierungsprozess die es erschwert zu einem späteren Zeitpunkt alternative Lösungen zu entwickeln.

Usage Centered Design: Kohärenz: gering, ist ein Rahmenwerk lose zusammenhängender Methoden

Ausdruckstärke: mittel, Nutzung aufeinander aufbauender essentieller Modelle

Funktionale Verbindung: gering, da essentielle Modelle weniger konkrete Zugriffspunkte für funktionale Anforderungen bietet

Weiteres: Ein großer Vorteil der essentiellen Modelle im Usage Centered Design ist die höhere Validität in breitere Kontexten und Robustheit gegenüber technologischen oder organisatorischen Änderungen.

1.4.1 Entscheidung

Kapitel 2

Zielhierarchie

Artefakt: Zielhierarchie

Kapitel 3

Anforderungsermittlung

3.1 System und Nutzerinfo

3.1.1 Domänenrecherche

Artefakt: Domänenrecherche

3.1.2 Marktrecherche

Artefakt: Marktrecherche

3.2 Stakeholder

Artefakt: Stakeholdern

3.3 Nutzerprofile

Artefakt: Nutzerprofile

Aufbauend auf den identifizierten Stakeholdern und aufgrund der Tatsache das die Buchhaltung im Dokumentenbearbeitungsfluss eine zentrale Rolle spielt werden die Angestellten und Verantwortlichen der Buchhaltung explizit betrachtet.

3.4 Problemszenarien

3.5 Nutzungsziele

Artefakt: ...

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.