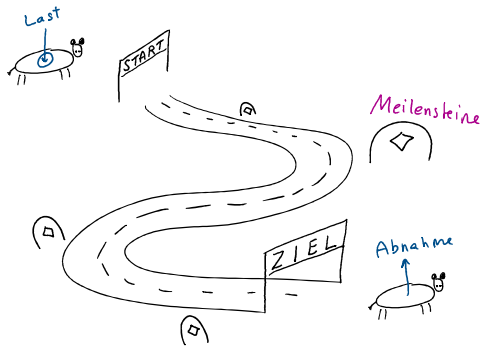


Vokabular:

client Auftraggeber
 contractor Auftragnehmer
 Requirements Lastenheft/
 Specification Pflichtenheft
 project contract Projektauftrag
 pre-project phase Vorprojektphase
 implementation Durchführung
 acceptance Abnahme
 post-project phase Nachprojektphase

Last/Pflicht



Dokumente:

G_Ø1 Kommunikationsverzeichnis
[Communication Directory]

→ Vorlage

Name, Telefon, Email, Adresse

Auftraggeber*in
 Planungsteam
 voraussichtliches Team

G... Grob
 F... Fein
 D... Durchf.
 N... Nach...

→ DSGVO

- Datensparsamkeit (minimalistisch)
- Datenschutz
- Recht auf Auskunft, Korrektur, Löschung

↳ Recht widerrufbar

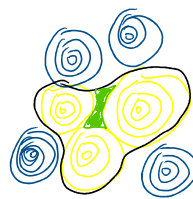
müssen erfüllt sein, für Abnahme (compulsary goals)
nicht sein / non-goals

Planungsteam
voraussichtliches Team

G-Ø2 Plichtenheft [Requirements Spezifikation]

1. Ziele
2. Funktionale Anforderungen
3. Nicht-funktionale Anforderungen
- [4. MockUp]

[non-functional requirements]
Dokument individual



Muss-Ziel
Nicht-Ziel
(Kann-Ziel (Easter Egg))

müssen erfüllt sein, für Abnahme (compulsary goals)
dürfen nicht erfüllt sein (non-goals)

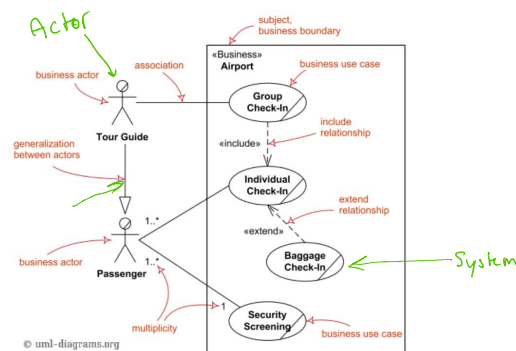
grünen Ziele später

SMART +

- Tipps:
- Ziele nummerieren (Primary Key)
 - es reicht ein Termin \Rightarrow alle Ziele sind terminiert
 - nicht-Ziele können meist nicht perfekt SMART sein

[Functional Requirements]

Übersicht
Use Case Diagramm
Use Case Beschreibung
State Machine (infinite / finite; deterministisch / non-de.)
Activity Diagramm



Zu G02 Plichtenheft/Kapitel Nichtfunktionale Anforderungen:

ITP Projektmanagement 3. Jahrgang
Stephan Wiesinger

Nichtfunktionale Anforderungen können umfassen...

Aspekt	Projektergebnis	Software, Website	Computerspiel	Video	Allgemein
Usability (Benutzerfreundlichkeit)	Intuitive Benutzbarkeit (dh keine Erklärungen zur Bedienung notwendig)	→ Comfort bei der Bedienung, funktioniert wie vergleichbare Spiele	→, Comfort bei der Bedienung, funktioniert wie vergleichbare Spiele	→, Comfort bei der Bedienung, funktioniert wie vergleichbare Spiele	→, Comfort bei der Bedienung, funktioniert wie vergleichbare Spiele
Darstellung, optischer Eindruck	UI der Zielumgebung: Art des Bildschirms/Druckers, Größe, Farbe, Graphik/Char	2D, 2.5D, Virtual Reality	2D, 3D; Farbe, s/w, monochrom; fps (Frames per Second)	Still/Styling (Hochzeit - weiß, ...)	Still/Styling (Hochzeit - weiß, ...)
Navigation	Menü, Navigationsbaum (7x3)	Maps, HUD, Menü	Maps, HUD, Menü	Menü (DVD)	Symbole, Farben, Strukturen auf Boden, Wand, Wegweiser
Peripherie	Mouse, Keyboard, Spezielle Hardware	→	→	→, Standards?	Worauf kann ich „bauen“? Was kann ich nutzen?
Zeitverhalten	Anforderungen Zielsystem	→	→	→	Wartzeiten in Prozessen (WC, Buffet, Garderobe), ausreichendes Personal im Service
Look & Feel	Vorgaben eines Unternehmens (was assoziieren die Menschen mit „mi“?)	→ was erwarten User (Genre, Marke,...)	→	→	Siehe auch optischer Eindruck „Marke“
Sound, akustischer Eindruck	Events, permanente Musik, Musikanleitung	→	→	→	Ortsbezogen (liberal), Audio-Guide, Genre, anlassbezogen

Nichtfunktionale Anforderungen im Plichtenheft

Version 02.01.2017

Seite 1/2

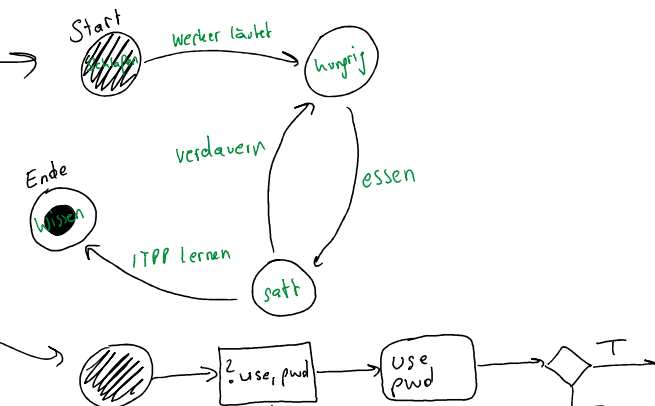
Aspekt	Projektergebnis	Software, Website	Computerspiel	Video	Allgemein
Schriften	Typ, Serifen, Größe, Farben, Kursiv, Fett, Vorgaben, Zielpublikum; Style Guide	→	→	→	→
Barrierefreiheit	Lesbarkeit (Größe, Kontrast) anpassbar, Sprachsprache, Augensteuerung	→ Alternative Steuerung (Buzzer, ...)	→	Untertitel, Hörfassung	Untertitel, Hörfassung, WC, Wickelmöglichkeit, ...
Mehrsprachigkeit	In welchen Bereichen (Menü, Sound, ...)	→	→	→	→
Localisation (Anpassung an Kulturräum d. Users)	Farben, Lesensrichtung; Auflagen von Behörden	→	→	→	→
Customisation (Anpassung an den Kunden)	Farben, Formen, Logos, Prozesse; Optionen/Preferences	→	→	→	→
Infrastruktur am Zielsort/System	Zielsystem, responsive Design	→	Anzahl der Spiele, wie viele Geräte/Netzwerk	Handy vs Kino und alles dazwischen	Strom, Wasser, Abwasser, Zu-/Abfahrt, Parkplätze, ...
Sicherheit	Backup; Datenschutz	→	→	→	→

Nichtfunktionale Anforderungen im Plichtenheft

Version 02.01.2017

Seite 2/2

mandantenfähig
→ (mehrere Kunden; z.B. WebUntis)





Infrastruktur am Zielort/System	Zielsystem, responsive Design	Anzahl der Spieler, wie viele Geräte/Netzwerk	Handy vs Kino und alles dazwischen	Strom, Wasser, Abwasser, Zu-/Abfahrt, Parkplätze, ...
Sicherheit	Backup, Datenschutz	Pause, Speichern, Autobackup	Pause	Security, Feuerwehr, Rettung, Polizei

Nichtfunktionale Anforderungen im Pflichtenheft

Version 02.01.2017

Seite 2/2

Qualität
(nicht direkt
messbar)

