

Requirements Engineering mit WinWin und Use Cases

Zielsetzung

Viele Software-Projekte scheitern aufgrund fehlerhafter, missverständlicher oder unvollständiger Anforderungen, da diese oft nur planlos ermittelt und dokumentiert wurden.

In diesem eintägigen Workshop lernen Sie state-of-the-art Methoden des Requirements Engineering kennen und anhand praktischer Beispiele richtig anzuwenden. Schwerpunkt des ersten Teils bildet WinWin, eine Methode zur Ermittlung und Verhandlung von Anforderungen. Nur das gebündelte Fachwissen von Kunden, Anwendern und Entwicklern führt zu korrekten Anforderungen und zu tragfähigen Lösungen. WinWin hilft, die oft widersprüchlichen Ziele, Erwartungen, Annahmen und Vorstellungen aufeinander abzustimmen. Mit WinWin legen Sie im Team gemeinsam Prioritäten fest und erkennen Widersprüche und Konflikte schon frühzeitig. Der zweite Teil des Workshops behandelt die Use-Case-Methode zur Detaillierung funktionaler Anforderungen. Use Cases helfen, ein System aus Benutzersicht zu beschreiben und die Dynamik der Abläufe zwischen Benutzer und System zu erfassen. Es geht bei Use Cases nicht um Bildchen (wie sie in Use-Case-Diagrammen von UML vorkommen), sondern um strukturierten Text.

Der Workshop schließt mit Hinweisen für die praktische Umsetzung in eigenen Projekten und mit einer Diskussion.

Inhalte

- Requirements Engineering im Überblick
- WinWin-Vorgehensweise (Theorie, Praxis, Werkzeuge)
- Detaillierung funktionaler Anforderungen mit Use Cases (Theorie, Praxis, Werkzeuge, Metamodell und Bezug zu WinWin-Ansatz)
- Requirements im Projektlebenszyklus
- Hinweise zur praktischen Umsetzung und Diskussion

Adressaten

Das Seminar richtet sich an Projektleiter in projektverantwortlichen Positionen sowie an alle Personen, die mit der Erhebung und Beschreibung von Anforderungen in IT-Projekten betraut sind.

Voraussetzungen

- Erfahrung in Software-Projekten
- Unzufriedenheit mit gängiger Praxis (z.B. Pflichtenhefte)
- Interesse, wie man Anforderungen eigentlich aufnehmen sollte

Lehrmethode/Begleitmaterial

Die Themen des Seminars werden von den Teilnehmern anhand von Fallstudien und konkreten Beispielen erarbeitet. Als Begleitmaterial dienen Vortragsfolien und Arbeitsblätter.

Referenten

a. Univ. Prof. Dr. Paul Grünbacher arbeitet am Institut für Systems Engineering and Automation der Johannes Kepler Universität Linz und ist Research Associate des Center for Software Engineering an der University of Southern California. Sein Arbeitsschwerpunkt ist die Entwicklung von Methoden und Werkzeugen zur Unterstützung von Teams bei wichtigen Software-Engineering-Aufgaben. Während seiner Tätigkeit als Gastprofessor an der University of Southern California in Los Angeles entwickelte er den EasyWinWin Ansatz zur Erhebung und Verhandlung von Anforderungen.

Dr. Christoph Steindl arbeitet bei IBM Österreich als IT-Architekt und als Methodenexperte. Als IT-Architekt ist er technisch verantwortlich für große und komplexe Kundenprojekte. Als Methodenexperte hilft er, in Kundenprojekten die passende Vorgehensweise auszuwählen und an das Projekt und das Team anzupassen.

Allgemeine Informationen

Veranstaltungsort

Oesterreichische Computer Gesellschaft
Heinz Zemanek Saal, 1. Stock
Wollzeile 1-3
1010 Wien

Dauer des Seminars

Datum 31.03.2006

9:00 bis 16:30 Uhr

Maximale Teilnehmerzahl

15 Personen

Gebühren

Normalgebühr	590,-- EUR
Gebühr für OCG-Mitglieder (alle Preise exkl. MWSt.)	510,-- EUR

In der Gebühr sind die Begleitunterlagen, ein Mittagsimbiss und zwei Kaffeepausen enthalten.

Unterbringung

Auf Anfrage dürfen wir Ihnen zentral gelegene Innenstadthotels empfehlen, die Sie als Seminar-TeilnehmerIn zu Sonderkonditionen buchen können.