

Inhalt

Vorwort	IX
1 Probleme, Ziele, Ideen und Visionen	1
1.1 Wovon sprechen wir?	1
1.2 Quantitative Gründe	2
1.3 Qualitative Gründe	3
1.4 Warum macht es nicht jeder richtig?	4
1.5 Standardisierung und Zertifizierung	5
1.6 Drei Säulen erfolgreicher Projekte	5
1.7 Definition: Business Analysis, und Requirements Engineering	7
1.8 Definition: Requirement	11
1.9 Arten von Anforderungen	12
1.10 Vier Hauptaufgaben eines Analytikers	14
1.11 Benötigte Fähigkeiten	15
1.12 Aufgabenverteilung im Team	17
1.13 Der Aufwand für die Analyse	19
1.14 Was erleichtert die Analyse?	21
1.15 Verschiedene Vorgehensweisen	23
1.16 Zusammenfassung	26
2 Erfolgreich starten	29
2.1 Drei Zutaten zu einem erfolgreichen Projektstart	29
2.2 Ziele	30
2.3 Ziele spezifizieren	32
2.4 Stakeholder	34
2.5 Stakeholder finden	36
2.6 Die wichtigsten Stakeholder: die Nutzer	39
2.7 Weitere Quellen für Anforderungen	41
2.8 Scope und Kontext	42
2.9 Scope und Analytiker	46
2.10 Umgang mit Grauzonen	48
2.11 Darstellung der System-/Produktgrenze	50
2.12 Alternative Notationen	55
2.13 Die drei Erfolgszutaten (nochmals)	57
2.14 Zusammenfassung	59

3	Geschäftsprozesse und Produktfunktionalität	61
3.1	Anforderungen unterschiedlicher Granularität	61
3.2	Funktionale Anforderungen gliedern und strukturieren	63
3.3	Use Cases: die Grundidee	65
3.4	Use Cases: Formalien	67
3.5	Use Cases strukturieren	73
3.6	Use Cases und natürliche Sprache: ein Vergleich	76
3.7	Business Use Cases und Product Use Cases	78
3.8	Use Cases finden	78
3.9	Die Anzahl von Use Cases	83
3.10	Drei Tricks zur Vereinfachung	85
3.11	Use Cases beschreiben	88
	3.11.1 Beschreibung auf Drachenniveau	90
	3.11.2 Beschreibung auf Wellenniveau	91
	3.11.3 Beschreibung auf Fischniveau	93
	3.11.4 Der Stil auf Wellenniveau	94
3.12	Empfehlungen und Warnungen	97
3.13	Zusammenfassung	99
4	Funktionen genauer betrachtet	101
4.1	Wenn die Use-Case-Spezifikation nicht ausreicht	101
4.2	Regeln für Aktivitätsdiagramme	103
4.3	Aktivitäten zerlegen	107
4.4	Swimlanes und Daten	108
4.5	Malen oder schreiben?	111
4.6	Wo hört man auf?	112
4.7	Top-down oder bottom-up?	116
4.8	Die Alternative: Datenflussdiagramme	120
4.9	Zusammenfassung	122
5	Anforderungen in Umgangssprache	123
5.1	IEEE-Forderungen an Anforderungen	123
5.2	Zwischen Wahrnehmung und Niederschrift	125
5.3	Satzschablonen zur Fehlerminimierung	129
5.4	Generelle Stilvorgaben	133
5.5	Zusammenfassung	135
6	Der Umgang mit Dingen	137
6.1	Eine kleine Geschichte	137
6.2	Das Glossar	140
6.3	Gute Definitionen	141
6.4	Vorgehensweise bei Glossareinträgen	143
6.5	Ein strukturiertes Glossar	144
6.6	(Entity-)Klassen und Objekte	147
6.7	Entity-Klassen-Modelle	151

6.8	Beziehungen	152
6.9	Spezielle Beziehungen	158
6.10	Malen oder schreiben?	160
6.11	Noch drei Beispiele	162
6.12	Abläufe und Daten	167
6.13	Ein Ausblick auf die Erstellung von Klassenmodellen	168
6.14	Zusammenfassung	175
7	Verhaltensmodelle	177
7.1	Warum noch ein Modell?	177
7.2	Grundlagen von Zustandsmodellen	178
7.3	Aktionen und Aktivitäten	183
7.4	Zustandsmodelle erstellen und prüfen	186
7.5	Komplexe Zustandsmodelle	187
7.6	Ein Beispiel	192
7.7	Malen oder schreiben?	195
7.8	Zustandsmodelle und Aktivitätsdiagramme	196
7.9	Use Cases und Zustandsmodelle	198
7.10	Zusammenfassung	201
	v	
8	Qualitätseigenschaften und Randbedingungen	203
8.1	Was sind nichtfunktionale Anforderungen?	203
8.2	Kategorien nichtfunktionaler Anforderungen	207
8.3	Nichtfunktionale Anforderungen finden und zuordnen	211
8.4	Beispiele für äußere Qualitäten	214
8.5	Beispiele für innere Qualitäten	222
8.6	Beispiele für Randbedingungen	223
8.7	Messbarkeit von Anforderungen	227
8.8	Zusammenfassung	229
	Intermezzo	231
9	Anforderungsdokumente	235
9.1	Viele Namen und mehrere Dokumente?	235
9.2	Warum überhaupt Dokumente?	236
9.3	Anforderungen an Requirements-Dokumente	238
9.4	Beispiele für die Struktur von Requirements-Dokumenten	240
9.5	Mindestinhalte	246
9.6	Zusammenfassung	247
10	Anforderungen ermitteln	249
10.1	Das Kano-Modell	249
10.2	Arten von Erhebungsmethoden	253
10.3	Was beeinflusst die Auswahl?	254
10.4	Beispiele für Frage-Antwort-Techniken	256

10.5	Beispiele für Beobachtungstechniken	261
10.6	Beispiele für vergangenheitsorientierte Techniken.....	262
10.7	Beispiele für Kreativitätstechniken.....	264
10.8	Erhebungstechniken und Hilfsmittel	265
10.9	Noch eine Kreativitätstechnik	270
10.10	Überblick (Reprise).....	273
10.11	Zusammenfassung	273
11	Anforderungen prüfen und abstimmen	275
11.1	Quality Gates	276
11.2	Ziele der Prüfung	278
11.3	Arten der Prüfung	279
11.4	Wer sollte beteiligt sein?	282
11.5	Was wird geprüft?	283
11.6	Checklisten für inhaltliche Prüfungen	285
11.7	Was tun bei Mängeln?	289
11.8	Konfliktmanagement	290
11.9	Zusammenfassung	292
12	Requirements-Management	295
12.1	Definition: Requirements-Management	295
12.2	Vorbereitende Tätigkeiten	298
12.3	Der Requirements-Prozess	299
12.4	Rollen	302
12.5	Laufende Tätigkeiten	304
12.6	Attributierung von Requirements	305
12.7	Sichtenbildung.....	310
12.8	Priorisierung	311
12.9	Baselines und Releases.....	314
12.10	Change Management	315
12.11	Traceability	318
12.12	Zusammenfassung	322
13	Requirements-Werkzeuge	323
13.1	Kategorien von Werkzeugen	323
13.2	Leistungen von Werkzeugen	324
13.3	Stärken und Schwächen der Kategorien	326
13.4	Werkzeugauswahl	327
13.5	Einführung von Werkzeugen	328
13.6	Zusammenfassung	329
	Literatur	331
	Stichwortverzeichnis	333