

Trainingsbausteine der SOPHISTen



SOPHIST GmbH

Vordere Cramergasse 13
90478 Nürnberg
Deutschland

E-Mail: training@sophist.de

Internet: www.sophist.de

Fon: +49 (0)911 40 900-0

Fax: +49 (0)911 40 900-99

Inhalt

Eine kurze Anleitung zum Erstellen des eigenen Trainings	7
Grundlagen der Analyse	8
Einführung in die Analyse.....	8
Ermittlungstechniken	8
Stakeholder Relationship Management	8
Konsolidierungstechniken	9
Systementwicklung - Woran sie krank kann.....	9
Requirements Engineering	10
Einführung und Motivation.....	10
Überblick Requirements Engineering.....	10
Hellsehen für Fortgeschrittene	10
Modellbasiertes Requirements Engineering.....	11
Das SOPHIST-REgelwerk.....	11
Nichtfunktionale Anforderungen	12
Schablonen für Anforderungen.....	12
Certified Professional for Requirements Engineering (CPRE)	13
Intro CPRE	13
Einleitung und Grundlagen.....	13
System und Systemkontext abgrenzen.....	14
Anforderungen ermitteln.....	14
Anforderungen dokumentieren.....	14
Anforderungen natürlichsprachlich dokumentieren	15
Anforderungen modellbasiert dokumentieren	15
Anforderungen prüfen und abstimmen.....	15
Anforderungen verwalten	16
Werkzeugunterstützung	16
CPRE Sparring Day	16
Advanced Level - Elicitation and Consolidation	17
Advanced Level - Modeling	17

Requirements Management – Anforderungen verwalten	18
Anforderungen verwalten	18
Versionen und Zustände	18
Strukturen und Mengen.....	19
Change- und Release-Management	19
Werkzeuge	19
Requirements Management mit DOORS RE/M/DOORS.....	20
Requirements Management mit CaliberRM	20
Requirements Management mit CARE	20
Requirements Management mit IRqA	21
Requirements Management mit ARIS	21
Requirements Management mit Office Produkten	21
UML (Unified Modeling Language).....	22
Einführung in die UML.....	22
UML kompakt	22
Das UML-Klassendiagramm	23
Das UML-Paketdiagramm.....	23
Das UML-Objektdiagramm.....	23
Das UML-Kompositionsstrukturdiagramm.....	24
Das UML-Komponentendiagramm.....	24
Das UML-Verteilungsdiagramm	24
Das UML-Use-Case-Diagramm	25
Das UML-Aktivitätsdiagramm.....	25
Das UML-Zustandsdiagramm	25
Das UML-Kommunikationsdiagramm.....	26
Das UML-Timingdiagramm	26
Das UML-Interaktionsübersichtsdiagramm	26
UML Modellentwicklung mit Enterprise Architect	27
Der Einsatz von Telelogic Tau® in der Modellierung.....	27
Effiziente Modellierung mit Borland® Together® technologies	27
Produktlinienunterstützung durch die UML	27
Die Use Case Analyse.....	28
Analyse mit Use-Cases.....	28
Verfeinern von Use-Cases	28

Objektorientierte Analyse und Design	29
Einführung in die Objektorientierung	29
Das Begriffsmodell in der Analyse.....	29
Die Objektorientierte Zerlegung	30
Einführung in das objektorientierte Design.....	30
Die wichtigsten Analyse- und Design- Patterns.....	30
 Architektur und Design	 31
Einführung in die Architektur	31
Entwicklung einer Software-Architektur.....	31
Entwicklung einer Systemarchitektur	31
Notationsmittel in der Architektur.....	32
Feindesign.....	32
Dynamik von SW Architekturen.....	32
Feindesign für nicht objektorientierte Realisierungen	33
Dienstqualität in RTE Systemen.....	33
Der Architekt als Unterstützer des Projektmanagements.....	33
 Weiterführende Konzepte	 34
Nicht-funktionale Anforderungen (IVENA).....	34
RE & Offshore Development	34
Deltaanforderungen.....	34
Benutzerhandbuch als Ersatz für eine Anforderungsspezifikation	35
Qualitätsmetriken für Anforderungen.....	35
Wiederverwendung	35
Requirements Engineering in Prozessbewertungsmodellen (CMM, Spice, ...).....	36
Kundenzufriedenheitsmanagement und –analyse	36
 Agilität & Vorgehensmodelle.....	 37
Agilität - die agilen Grundprinzipien.....	37
Agilität - Methoden im Überblick.....	37
Requirements Engineering & Scrum - Agile Softwareentwicklung plus Anforderungsanalyse	37
Agile Dokumentationstechniken	38
Agile Software-Entwicklung mit ARTE.....	38
Agile Softwareentwicklung trotz ungeeignetem Vertragsmodell	38
Die verbreitetsten Vorgehensmodelle im Überblick.....	38

Geschäftsprozessanalyse	39
Einführung und Motivation.....	39
Dokumentation von Geschäftsprozessen mit Use Cases	39
Stakeholder und Ziele	39
Dokumentation von Geschäftsprozessen mit Ablaufdiagrammen.....	40
Dokumentation von Geschäftsobjekten.....	40
Dokumentation von Geschäftsregeln	40
 Requirements Engineering für Manager.....	 41
Grundlagen.....	41
Einführung Systemanalyse.....	41
Einführungsstrategien	41
Vertragsmanagement & RE.....	42
 Test.....	 43
Überblick über die Testfallerstellung.....	43
Testfälle aus natürlich-sprachlichen Anforderungen.....	43
Testfälle mit UML-Modellen als Grundlage.....	43
Dokumentieren von Testfällen	43
 Sozialkompetenz/Mitarbeiter/Teams.....	 44
Einstieg in das Thema Sozialkompetenz	44
Teambildung	44
Motivation wecken, Mitarbeiter aktivieren	44
Veränderungsmanagement / Etwas Neues einführen.....	44
Projektstart und Projektende (Retrospektive).....	45
Umgang mit Projektgegnern.....	45
Wissenstransfer und Kommunikation in IT-Projekten.....	45
Mustergültige Systementwicklung.....	45
 Spiele.....	 46
Cooperative Game	46
Flieger bauen	47
Entscheidungsdilemma	47
Ritual Dissens	48
Tangram	48

Eine kurze Anleitung zum Erstellen des eigenen Trainings

Mit unseren Trainingsbausteinen können Sie Ihr Training individuell gestalten und dadurch Ihren Bedürfnissen anpassen. Sie können sich mit den hier angebotenen Bausteinen ein komplett eigenes Training konfigurieren. Allerdings empfehlen wir Ihnen eines unserer vorgefertigten Trainings als Ausgangsbasis zu verwenden und dieses dann mit zusätzlichen Bausteinen zu optimieren.

<http://www.sophist.de/leistungen/offene-trainings.html>

Die fünf Schritte zum perfekt konfiguriertem Training:

1. Thema wählen

Was soll das Training bewirken? Zu welchem Thema wünschen Sie sich das Training? Zu diesem Zweck haben wir die Bausteine in Themen gegliedert (Requirements Engineering, Requirements Management, UML, etc.)

2. Bausteine aussuchen

Wählen Sie nun die für Sie interessantesten Trainingsbausteine aus dem gewählten Thema aus. Schauen Sie sich dabei auch mal in den anderen Themen um, ob da auch etwas passendes dabei ist.

Ein sinnvoller Weg ist es, als Basis eines unserer vorgefertigten Trainings zu verwenden und dann weitere, für Sie interessante Bausteine hinzuzufügen. Zu diesem Zweck haben wir bei den einzelnen Bausteinen die Information, in welchem vorgefertigten Trainings die Bausteine enthalten sind, hinzugefügt.

3. Dauer prüfen

Addieren Sie die Dauer der ausgewählten Trainingsbausteine zusammen und vergleichen Sie das Ergebnis mit Ihrer Wunschdauer des Trainings. Im Konfliktfall kann durch Hinzunahme oder Weglassen von Bausteinen die Dauer des Trainings variiert werden. Zu diesem Zweck haben wir bei jedem Baustein die ungefähre Dauer des Bausteins angegeben.

4. Pausen einplanen

Bedenken Sie, dass die Trainingsteilnehmer auch mal eine Pause brauchen. Daher sollten Sie pro Trainingstag 1,5 Stunden für Pausen (inkl. Mittagspause) einplanen.

5. Feintuning

Unsere Trainer helfen Ihnen gerne dabei dem Training den letzten Schliff zu geben. Durch ihre Erfahrungen können unsere Trainer Ihnen helfen die Auswahl und Reihenfolge der Trainingsbausteine zu optimieren. Fragen Sie uns einfach:

SOPHIST GmbH

Vordere Cramergasse 13

90478 Nürnberg

Deutschland

E-Mail: training@sophist.de

Internet: www.sophist.de

Fon: +49 (0)911 40 900-0

Fax: +49 (0)911 40 900-99

Grundlagen der Analyse

In diesem Abschnitt finden Sie Bausteine, welche die Basis für jede Analyse bilden. Unabhängig davon, ob Sie Ihre Geschäfts- oder Systemprozesse analysieren wollen, oder sich in der modellbasierten Analyse (u.a. Objektorientierte Analyse) bewegen, diese Bausteine bieten zu allen Trainings ein vernünftiges Fundament.

Einführung in die Analyse

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
005	Mit Hilfe von Zahlen, Daten und Fakten schaffen wir zunächst die Motivation für die Durchführung der Analyse. Anschließend geben wir einen Überblick über die Historie, die Aufgaben und die Ziele der Analyse in einem Software bzw. Systementwicklungsprojekt. Wir zeigen Ihnen die verschiedenen Tätigkeiten, die in der Analyse durchzuführen sind und geben Ihnen aus unserer Projekterfahrung wichtige Hinweise für den Einsatz in der Praxis. Anhand von Qualitätsmerkmalen für Analyseergebnisse geben wir Ihnen Kriterien an die Hand, mit denen Sie Ihre Erfolge messen können.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Ermittlungstechniken

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
037	Ein integraler Bestandteil des Requirements Engineerings ist das Ermitteln aller im Projekt benötigter Informationen. Dieser Baustein liefert Ihnen zunächst alles nötige Hintergrundwissen zum Thema „Wissensvermittlung“, bevor wir Ihnen dann alle wichtigen Ermittlungstechniken im Detail vorstellen. Auf Wunsch werden einzelne Techniken in Übungen praktisch vertieft.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 8	

Stakeholder Relationship Management

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
055	Die Integration der wichtigen Know-how- und Entscheidungsträger in Ihr Projekt ist erfolgsentscheidend. Erfahren Sie Tipps, Tricks und Fallstricke von Experten. Anhand von Checklisten können Sie für Ihr Projekt die relevanten Stakeholder ausfindig machen. Sie lernen Maßnahmen kennen, diese zu akquirieren, zu integrieren und deren Kooperation dauerhaft sicherzustellen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 3	

Konsolidierungstechniken

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
091	Konflikte können in Projekten immer auftreten. Es gilt diese möglichst frühzeitig zu erkennen und zu lösen. Auch im Requirements Engineering sind Konfliktlösungstechniken von Belang. Sie helfen die Zusammenarbeit im Team positiv zu gestalten – schon in der Analysephase. Dieser Baustein geht auf unterschiedliche Arten von Konflikten ein und zeigt den Umgang mit den unterschiedlichen Konflikten – vom Identifizieren eines Konfliktes bis zu dessen Auflösung.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 3	

Systementwicklung - Woran sie krank machen kann

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
080	Wollten Sie schon immer mal einen Überblick über die Systementwicklung mit all ihren Tücken gewinnen? In diesem Baustein wird dargelegt, wie man die oftmals schwierige Beziehung zwischen Arbeitgeber/Arbeitnehmer in der Softwareentwicklung meistern kann. Dabei beginnt der Baustein bei der Anforderungserhebung und beschreibt dann mögliche Vorgehensmodelle und gibt einen Ausblick wie man am besten RM motiviert und einsetzt.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2	

Requirements Engineering

Einführung und Motivation

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
180	<p>Heißt es nun „Requirements Engineering“ oder „Requirements-Management“? Auf diese Frage treffen wir häufig in unseren Projekten. Dieser Baustein bringt Licht ins Dunkel und erklärt Ihnen u. a. die Unterschiede zwischen diesen beiden Begriffen. Zusätzlich erfahren Sie, warum Requirements Engineering in keinem Projekt fehlen sollte, welche Vorgehensmodelle es gibt und welche Aufgaben ein Requirements Engineer innerhalb eines Projekts zu erfüllen hat.</p>
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG - Requirements Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Überblick Requirements Engineering

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
181	<p>Ziel einer Systemanalyse ist eine vollständige Dokumentation aller nötigen Informationen eines zukünftigen Systems. Doch wann ist eine Dokumentation vollständig und welche Möglichkeiten haben Sie überhaupt zur Dokumentation Ihrer Informationen? Dieser Baustein liefert Ihnen auf kurze Art und Weise alle Antworten auf diese Fragen.</p>
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG - Requirements Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 1,5	

Hellsehen für Fortgeschrittene

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
182	<p>Zu Projektbeginn sind viele Punkte oftmals noch unklar und müssen deshalb analysiert werden. Dieser Baustein zeigt Ihnen, warum Ziele für Ihr Projekt so wichtig sind und wie Sie sie dokumentieren sollten. Zusätzlich erfahren Sie, welche Anforderungsquellen Einfluss auf Ihren Projekterfolg haben, wie Sie eine Kontextabgrenzung vornehmen können. Zum Schluss erhalten Sie noch einen kurzen Überblick zum Thema „Ermittlungstechniken“.</p>
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG - Requirements Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 1,5	

Modellbasiertes Requirements Engineering

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
183	In der Systementwicklung stehen Ihnen viele Notations-sprachen zur Verfügung um die unterschiedlichsten Sach-verhalte zu dokumentieren. Dieser Baustein stellt Ihnen die für die Systemanalyse am häufigsten eingesetzten Notationen (UML Use Case Diagramm, UML Aktivitätsdiagramm, UML Klassendiagramm) vor und vermittelt Ihnen anhand von Übungen das nötige Wissen, um diese direkt in Ihren Projekten einzusetzen.
Dieser Baustein ist im folgen- den Training enthalten:	
REG - Requirements Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2 - 4	

Das SOPHIST-REgelwerk

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
184	Natürliche Sprache ist die am weitesten verbreitete Art der Dokumentation von Anforderungen. Leider hat gerade die Dokumentation in natürlicher Sprache viele Nachteile, so dass es immer wieder zu Missverständnissen oder Fehlinterpretationen zwischen den Beteiligten kommt. Dieser Baustein stellt Ihnen ein Regelwerk vor, das bei systematischer Anwendung alle Schwachstellen innerhalb ihrer Anforderungen aufdeckt und behebt.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG - Requirements Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 1,5	

Nichtfunktionale Anforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
147	Dieser Baustein vermittelt die Notwendigkeit von nicht-funktionalen Anforderungen. Es werden die Chancen und Risiken, die durch nichtfunktionale Anforderungen entstehen, dargestellt. Für die verschiedenen Arten von nichtfunktionalen Anforderungen wird jeweils die Definition, die Ermittlung und Dokumentation erläutert.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG - Requirements Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2	

Schablonen für Anforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
185	Immer wieder werden wir von unseren Kunden gefragt, wie sie denn eine gute Anforderung in natürlicher Sprache formulieren können. Dieser Baustein liefert Ihnen dazu die Antwort. Wir stellen Ihnen einen Bauplan für Anforderungen vor, der Ihnen das Formulieren von deutschen und englischen Anforderungen leichter macht. Außerdem zeigen wir Ihnen, wie Ihre Anforderungen mit den Definitionen in Zusammenhang stehen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG - Requirements Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 1,5	

Certified Professional for Requirements Engineering (CPRE)

Intro CPRE

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
170	<p>Dieser Baustein erläutert die Aufgaben und Verantwortlichkeiten der drei Säulen des „Certified Professional for Requirements Engineering“, das IREB e.V., die Trainingsanbieter und die Zertifizierungsunternehmen.</p> <p>Im Weiteren werden die Rahmenbedingungen und weitere Hinweise zur Prüfung zum „Certified Professional for Requirements Engineering“ vorgestellt.</p>
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Foundation - Certified Professional for Requirements Engineering - Foundation Level	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5	

Einleitung und Grundlagen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
171	<p>Der Baustein stellt Zahlen, Daten und Fakten vor um die Wichtigkeit eines strukturierten Requirements Engineering-Prozesses hervorzuheben. Insbesondere wird auf Sinn und Zweck von Anforderungen eingegangen und unterschiedliche Arten von Anforderungen gezeigt. Zusätzlich werden die Fähigkeiten ermittelt, die ein Requirements Engineer in der Praxis vorweisen muss, um die verschiedenen Tätigkeiten die zum Berufsbild gehören durchführen zu können.</p>
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Foundation - Certified Professional for Requirements Engineering - Foundation Level	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,25	

System und Systemkontext abgrenzen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
172	<p>In diesem Baustein werden folgende Fragen beantwortet:</p> <p>Was gehört zu dem Produkt das entwickelt werden soll? Welche Bereiche liegen außerhalb und sind nicht mehr zu spezifizieren? Welche Schnittstellen existieren zwischen Produkt und Umgebung? Inwieweit ist diese Abgrenzung ein entscheidender Erfolgsfaktor für das Projekt?</p>
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Foundation - Certified Professional for Requirements Engineering - Foundation Level	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,25	

Anforderungen ermitteln

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
173	<p>Dieser Baustein zeigt welche Bedeutung Anforderungsquellen und insbesondere Stakeholder für ein Projekt haben, wie man die richtigen Stakeholder findet und ein geeignetes Stakeholder-Relationship-Management etabliert. Des Weiteren werden die Stärken und Schwächen von Ermittlungstechniken aus den Bereichen Kreativitätstechniken, Beobachtungstechniken, Befragungstechniken und dokumentenzentrierten Techniken aufgezeigt und Empfehlungen aus der Praxis für den Einsatz unter verschiedensten Rahmenbedingungen gegeben.</p>
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Foundation - Certified Professional for Requirements Engineering - Foundation Level	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Anforderungen dokumentieren

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
173	<p>In diesem Baustein werden Gliederungsstrukturen für Anforderungsdokumente vorgestellt und gezeigt wie unterschiedlich die Qualitätsansprüche an Anforderungen und Anforderungsdokumente je nach Nutzerkreis ausfallen können.</p> <p>Es wird erläutert welche Arten von Begriffen in ein Glossar aufgenommen werden sollten und wie man dabei am besten vorgeht um einen hohen Grad an Vollständigkeit und Aktualität zu erreichen. Weiterhin werden verschiedene Arten gezeigt Glossare aufzubauen. Von rein alphabetisch geordneten Listen bis hin zu Modellen.</p>
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Foundation - Certified Professional for Requirements Engineering - Foundation Level	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2	

Anforderungen natürlichsprachlich dokumentieren

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
175	Es werden Methoden aufgezeigt die Qualität von natürlichsprachlichen Anforderungen durch Einsatz des SOPHIST REgelwerks und eines schablonenbasierten Ansatzes zu erhöhen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Foundation - Certified Professional for Requirements Engineering - Foundation Level	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Anforderungen modellbasiert dokumentieren

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
176	Neben der allgemeinen Darstellung der Vorteile von modellbasierten Dokumentationen gegenüber natürlichsprachlichen wird auf die drei Perspektiven auf Anforderungen (Funktions-, Verhaltens- und Strukturperspektive) und die Zieldekomposition eingegangen. Hierzu werden verschiedene Arten der Modellierung mit Elementen der UML (Use-Case Diagramme, Aktivitätsdiagramme, Zustandsdiagramme, Klassendiagramme) und anderer Notationsformen wie Entity-Relationship-Diagrammen, Und-Oder-Bäume und Datenflussdiagramme gezeigt.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Foundation - Certified Professional for Requirements Engineering - Foundation Level	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
5	

Anforderungen prüfen und abstimmen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
177	Dieses Kapitel stellt die unterschiedlichen Arten der Qualitätssicherung und Qualitätskriterien vor und zeigt den Einsatz verschiedener Prüftechniken unter verschiedenen Rahmenbedingungen. Abschließend werden noch unterschiedliche Techniken vorgestellt mit deren Hilfe divergierende Meinungen konsolidiert werden können.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Foundation - Certified Professional for Requirements Engineering - Foundation Level	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2,5	

Anforderungen verwalten

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
178	In diesem Baustein lernen Sie den Nutzen der Anforderungsverwaltung kennen. Insbesondere werden die Verwendung von Prioritäten und anderen Attributen für Anforderungen, die Einsatzmöglichkeiten von Traceability und die Nutzung von Sichten auf Anforderungen erläutert. Es wird weiterhin auf die Wichtigkeit von Releases von Anforderungen und das Etablieren eines stabilen Änderungsmanagements für Anforderungen eingegangen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Foundation - Certified Professional for Requirements Engineering - Foundation Level	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2,5	

Werkzeugunterstützung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
179	In diesem Baustein geht es um die Aufgaben von RM-Werkzeugen und die Vor- und Nachteile von professionellen Werkzeugen gegenüber Standardsoftware. Es wird gezeigt wie man mit Hilfe von Bewertungsrahmen das richtige RM-Werkzeug für den Praxiseinsatz findet und was bei der Einführung von Werkzeugen beachtet werden muss.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Foundation - Certified Professional for Requirements Engineering - Foundation Level	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

CPRE Sparring Day

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
231	In diesem Baustein wird das komplette Wissen, welches für die Zertifizierung zum Certified Professional for Requirements Engineering benötigt wird, aufgefrischt. Dazu werden alle Themen anhand von Übungsaufgaben angesprochen. Grundlegendes Wissen wird in diesem Baustein nicht vermittelt, sondern vorausgesetzt.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Sparring Day	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
6	

CPRE Advanced Level - Elicitation and Consolidation

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
360	<p>Aufbauend auf die Zertifizierung zum CPRE Foundation Level lernen Sie in diesem Training, Anforderungen geschickt zu erheben und mit den richtigen Techniken abzustimmen. Vertiefen Sie Ihr Wissen über Ermittlungstechniken aus dem Foundation Level und lernen Sie weitere Techniken kennen. Aber keine Anforderungsermittlung ohne Konflikte zwischen den Stakeholdern. Erfahren und lernen Sie, wie solche Konflikte erkannt und aufgelöst werden können. Im Gegensatz zum CPRE Foundation Level liegt im Advanced Level der Schwerpunkt auf dem Können und nicht auf dem Kennen CPRE der Techniken. Dieses Training bereitet Sie auf die Zertifizierung zum CPRE Advanced Level Elicitation and Consolidation vor.</p> <p>Achtung: Eine optional zu buchende Advanced Level Prüfung setzt die bestandene Prüfung zum CPRE Foundation Level voraus.</p>
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Adv. E+C - Certified Professional for Requirements Engineering Advanced Level - Elicitation and Consolidation	
Dauer des Bausteins:	
3 Tage	

CPRE Advanced Level - Modeling

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
380	<p>Aufbauend auf die Zertifizierung zum CPRE Foundation Level lernen Sie in diesem Training, Modelle effizient bei Ihrer Arbeit als Requirements Engineer einzusetzen. Hierbei wird das Können in den Vordergrund gestellt. Sie lernen anhand von zahlreichen Übungen, wie Sie UML-Modelle bei der Beschreibung der Funktionen, des Verhaltens und natürlich der statischen Informationen einsetzen und diese Modelle mit natürlich-sprachlichen Anforderungen verknüpfen. Als Abrundung stellen wir Ihnen in diesem Training die Verbindung zu den Geschäftsprozessen und die Verwendung der erstellten Modelle in der Realisierung vor. Dieses Training bereitet Sie auf die Zertifizierung zum CPRE Advanced Level Modeling vor.</p> <p>Achtung: Eine optional zu buchende Advanced Level Prüfung setzt die bestandene Prüfung zum CPRE Foundation Level voraus.</p>
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Adv. Level - Certified Professional for Requirements Engineering - Advanced Level Modeling	
Dauer des Bausteins:	
3 Tage	

Requirements Management – Anforderungen verwalten

Anforderungen verwalten

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
186	<p>Das Thema „Requirements-Management“, also das Verwalten Ihrer Projektinformationen ist ein breites Feld. Dieser Baustein stellt Ihnen in kompakter Form einige der wichtigsten Begriffe und Methoden vor, so dass Sie danach gezielt Ihr Wissen erweitern können.</p>
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG + RM Requirements Management	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5	

Versionen und Zustände

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
251	<p>Eine Anforderung lebt! Erkenntnisse über den Lebenslauf einer Anforderung sind von großem Wert für das Requirements Engineering. Deshalb sollten Sie sich von Beginn an bewusst sein, welchen Lebensweg Ihre Anforderung durchschreitet. Erst wenn sie klare Regeln für den Umgang mit Anforderungen definiert haben, erreichen Sie eine hohe Qualität für Ihre Anforderungsdokumentation und profitieren von jederzeit nachvollziehbaren Anforderungen.</p> <p>Das RE- Konzept wird um zustandsorientierte Dokumentationen des Lebenszyklus der Anforderung und anderer Informationsarten ergänzt. Des Weiteren werden Regeln zur Versionierung und Historisierung von Anforderungen festgelegt. Anhand von Rechten und Rollen werden Tätigkeiten definiert, die für eine Anforderung ausgeführt werden müssen.</p>
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2 - 3	

Strukturen und Mengen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
252	Ein Attributierungsschema hilft Ihnen große Mengen an Anforderungen in einer Spezifikation zu beherrschen und effektiv damit zu arbeiten. Aufbauend auf diesem Konzept, können Sie ein effektives und pflegeleichtes Traceability-Konzept entwickeln, welches zu jedem guten Requirements-Management-Prozess dazugehört. In diesem Baustein erläutern wir Ihnen weiterhin, wie Sie mittels einer durchdachten Gliederung Ordnung in Ihre Anforderung bringen, um Ihren Systementwicklungsprozess optimal zu unterstützen. Das RE-Konzept wird um die hier erarbeiteten projektspezifischen Regelungen erweitert.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2 - 3	

Change- und Release-Management

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
253	Um die Qualität eines Systems zu erhalten und zu verbessern, sollten Sie Änderungen an dem System generalstabsmäßig mit Hilfe von Releases planen. In diesem Teil des Trainings zeigen wir Ihnen, wie Sie alle gewünschten Änderungen zentral verwalten und einen vollständigen Prozess entwickeln, mit dem ermittelt wird, ob, wie und wann diese Änderungen umgesetzt werden sollen. So können Sie die Vorteile des professionellen Requirements Engineerings nutzen, um die Auswirkungen von geplanten Änderungen im Vorfeld effektiv abschätzen zu können. Sie blicken über den Tellerrand des Requirements-Management in andere, parallel laufende Prozesse und verbinden diese mit dem Requirements-Management. Alle Definitionen diese Prozesse und Prozessschnittstellen betreffend werden im RE-Konzept integriert.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2 - 3	

Werkzeuge

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
254	Requirements-Management wird immer mit Werkzeugen – also Werkzeugunterstützung durchgeführt. Nutzbar machen kann man sich viele unterschiedliche Tools. Gut wie auch schlecht geeignete für die Techniken des Requirements-Management. Ein Ausflug in die Welt der Tools – vom Texteditor bis zum hochspezialisierten Werkzeug für RM. Von der Auswahl des richtigen Tools bis zu dessen Einführung und dem so wichtigen, alltäglichen Gebrauch.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 2	

Requirements Management mit DOORS® RE/M/DOORS

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
145	In diesem Baustein lernen Sie den Nutzen der Anforderungsverwaltung kennen. Insbesondere werden die Verwendung von Prioritäten und anderen Attributen für Anforderungen, die Einsatzmöglichkeiten von Traceability und die Nutzung von Sichten auf Anforderungen erläutert. Es wird weiterhin auf die Wichtigkeit von Releases von Anforderungen und das Etablieren eines stabilen Änderungsmanagements für Anforderungen eingegangen. An dieser Stelle wird auch die Umsetzung des Requirements-Managements in DOORS diskutiert.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3	

Requirements Management mit CaliberRM®

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
256	Dieser Trainingsbaustein vermittelt das Know-how zur Umsetzung von Requirements-Management Techniken mit dem Tool CaliberRM™. Er bietet die ideale Ergänzung zu einem Requirements Engineering und/oder –Management-Training, um die dort erlernten Konzepte und Methoden an Ihrem favorisierten Tool direkt umzusetzen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 3	

Requirements Management mit CARE

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
258	Dieser Trainingsbaustein vermittelt das Know-how zur Umsetzung von Requirements-Management-Techniken mit dem Tool CARE™. Er bietet die ideale Ergänzung zu einem Requirements Engineering und/oder –Management-Training, um die dort erlernten Konzepte und Methoden an Ihrem favorisierten Tool direkt umzusetzen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 3	

Requirements Management mit IRqA®

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
259	Dieser Trainingsbaustein vermittelt das Know-how zur Umsetzung von Requirements-Management-Techniken mit dem Tool IRqA™. Er bietet die ideale Ergänzung zu einem Requirements Engineering und/oder –Management-Training, um die dort erlernten Konzepte und Methoden an Ihrem favorisierten Tool direkt umzusetzen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 3	

Requirements Management mit ARIS®

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
261	Dieser Trainingsbaustein vermittelt das Know-how zur Umsetzung von Requirements-Management-Techniken mit dem Tool ARIS™. Er bietet die ideale Ergänzung zu einem Requirements Engineering und/oder –Management-Training, um die dort erlernten Konzepte und Methoden an Ihrem favorisierten Tool direkt umzusetzen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 3	

Requirements Management mit Microsoft® Office Produkten

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
262	Dieser Trainingsbaustein vermittelt das Know-how zur Umsetzung von Requirements-Management-Techniken mit Office-Werkzeugen. Er bietet die ideale Ergänzung zu einem Requirements Engineering und/oder –Management-Training, um die dort erlernten Konzepte und Methoden an Ihrem favorisierten Tool direkt umzusetzen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 3	

UML (Unified Modeling Language)

Einführung in die UML

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
020	Wir geben Ihnen mit diesem Baustein eine Einführung in die UML. Im Vordergrund stehen dabei historische Entwicklung und Intention der UML-Schöpfer. Sie erfahren, was eine einheitliche standardisierte Notation im Projekt bringt. Abgerundet wird der Baustein mit einer Kurzübersicht über die wichtigsten Diagramme der UML.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
UML2 - Die Unified Modeling Language	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

UML kompakt

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
021	Sie erhalten in diesem Baustein einen Überblick über alle UML-Diagramme und deren wichtigste Notationsmittel. Dieser Baustein eignet sich sehr gut, um bereits vorhandenes UML-Wissen aufzufrischen oder als Ergänzung zu einer Methodenschulung. Auf dieser Rundreise durch die UML erfahren Sie zudem die Stärken und Schwächen der einzelnen Diagramme und ihr Einsatzgebiet im Entwicklungsprozess.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3 - 6*	

* Dieser Baustein kann als kurzer Überblick (3 Stunden) oder auch ausführlich gehalten werden

Das UML-Klassendiagramm

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
022	In diesem Baustein erhalten Sie einen vollständigen Überblick über das UML-Klassendiagramm. Sie erfahren, wie Sie Klassen und deren statische Beziehungen in der UML notieren und strukturieren. Neben der reinen Notationsvermittlung erhalten Sie zudem das Wissen zu den UML-Erweiterungsmechanismen und lernen anschließend das Diagramm an der richtigen Stelle im Projekt und im Modell einzusetzen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
UML2 - Die Unified Modeling Language	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3 - 6*	

* Dieser Baustein kann als kurzer Überblick (3 Stunden) oder auch ausführlich gehalten werden

Das UML-Paketdiagramm

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
023	In diesem Baustein erhalten Sie einen vollständigen Überblick über das UML-Paketdiagramm. Sie erfahren, wie Sie Pakete und deren statische Beziehungen in der UML notieren und UML-Modellelemente durch Pakete strukturieren. Neben der reinen Notationsvermittlung lernen Sie das Diagramm an der richtigen Stelle im Projekt und im Modell einzusetzen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Das UML-Objektdiagramm

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
024	In diesem Baustein erhalten Sie einen vollständigen Überblick über das UML-Objektdiagramm. Sie erfahren, wie Sie Objekte und deren statische Beziehungen in der UML notieren und strukturieren. Neben der reinen Notationsvermittlung lernen Sie das Diagramm an der richtigen Stelle im Projekt und im Modell einzusetzen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
UML2 - Die Unified Modeling Language	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5	

Das UML-Kompositionsstrukturdiagramm

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
025	In diesem Baustein erhalten Sie einen vollständigen Überblick über das UML-Kompositionsstrukturdiagramm. Sie erfahren, wie Sie innere Strukturen von Systemteilen darstellen. Neben der reinen Notationsvermittlung lernen Sie das Diagramm an der richtigen Stelle im Projekt und im Modell einzusetzen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
UML2 - Die Unified Modeling Language	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Das UML-Komponentendiagramm

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
026	In diesem Baustein erhalten Sie einen vollständigen Überblick über das UML-Komponentendiagramm. Sie erfahren, wie Sie technische Komponenten und deren statische Beziehungen in der UML notieren und strukturieren. Neben der reinen Notationsvermittlung erhalten Sie zudem das Wissen zu den UML-Erweiterungsmechanismen und lernen anschließend das Diagramm an der richtigen Stelle im Projekt und im Modell einzusetzen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
UML2 - Die Unified Modeling Language	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Das UML-Verteilungsdiagramm

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
027	In diesem Baustein erhalten Sie einen vollständigen Überblick über das UML-Verteilungsdiagramm. Sie erfahren, wie Sie Komponenten und deren Kommunikationsbeziehungen unter Laufzeitaspekten in der UML notieren und strukturieren. Neben der reinen Notationsvermittlung lernen Sie das Diagramm an der richtigen Stelle im Projekt und im Modell einzusetzen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
UML2 - Die Unified Modeling Language	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Das UML-Use-Case-Diagramm

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
028	In diesem Baustein erhalten Sie einen vollständigen Überblick über das UML-Use-Case-Diagramm. Sie erfahren, wie Sie Use-Cases und die Beziehungen zwischen Akteuren und System in der UML notieren und strukturieren. Neben der reinen Notationsvermittlung erhalten Sie zudem das Wissen zu den UML-Erweiterungsmechanismen und lernen anschließend das Diagramm an der richtigen Stelle im Projekt und im Modell einzusetzen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
UML2 - Die Unified Modeling Language	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 3	

Das UML-Aktivitätsdiagramm

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
029	In diesem Baustein erhalten Sie einen vollständigen Überblick über das UML-Aktivitätsdiagramm. Sie erfahren, wie Sie Aktivitäten, Aktionen und Kanten in der UML notieren und strukturieren. Neben der reinen Notationsvermittlung, erläutern wir Ihnen das zugrunde liegende Tokenkonzept. Sie erhalten zudem das Wissen das Aktivitätsdiagramm an der richtigen Stelle im Projekt und im Modell einzusetzen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
UML2 - Die Unified Modeling Language	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 3	

Das UML-Zustandsdiagramm

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
030	In diesem Baustein erhalten Sie einen vollständigen Überblick über das UML-Zustandsdiagramm. Sie erfahren, wie Sie Zustandsautomaten und deren dynamische Beziehungen in der UML notieren und strukturieren. Neben der reinen Notationsvermittlung lernen Sie das Diagramm an der richtigen Stelle im Projekt und im Modell einzusetzen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
UML2 - Die Unified Modeling Language	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 3	

Das UML-Kommunikationsdiagramm

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
032	In diesem Baustein erhalten Sie einen vollständigen Überblick über das UML-Kommunikationsdiagramm. Sie erfahren, wie Sie Objekte und deren Kommunikationsbeziehungen in der UML notieren und strukturieren. Neben der reinen Notationsvermittlung lernen Sie das Diagramm an der richtigen Stelle im Projekt und im Modell einzusetzen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
UML2 - Die Unified Modeling Language	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5	

Das UML-Timingdiagramm

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
033	In diesem Baustein erhalten Sie einen vollständigen Überblick über das UML-Timingdiagramm. Sie erfahren, wie Sie das Zeitverhalten von Systemelementen in der UML notieren.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
UML2 - Die Unified Modeling Language	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5	

Das UML-Interaktionsübersichtsdiagramm

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
034	In diesem Baustein erhalten Sie einen vollständigen Überblick über das UML-Interaktionsübersichtsdiagramm. Sie erfahren, wie Sie Interaktionen und deren Beziehungen in der UML notieren und strukturieren. Neben der reinen Notationsvermittlung erhalten Sie zudem das Wissen zu den UML-Erweiterungsmechanismen und lernen anschließend das Diagramm an der richtigen Stelle im Projekt und im Modell einzusetzen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
UML2 - Die Unified Modeling Language	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5	

UML Modellentwicklung mit Enterprise Architect®

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
350	Dieser Baustein vermittelt Ihnen das technische Know-How zur Bedienung des Tools Enterprise Architect® und das benötigte Wissen zur strukturierten Ablage eines UML-Modells in diesem Tool. Dieser Baustein ist eine ideale Ergänzung zu den methodischen Modellierungsbausteinen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2 - 6*	

Der Einsatz von Telelogic Tau® (IBM Rational Tau®) in der Modellierung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
351	Dieser Baustein vermittelt Ihnen das technische Know-How zur Bedienung des Tools Telelogic Tau® und das benötigte Wissen zur strukturierten Ablage eines UML-Modells in diesem Tool. Dieser Baustein ist eine ideale Ergänzung zu den methodischen Modellierungsbausteinen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2 - 6*	

Effiziente Modellierung mit Borland® Together® technologies

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
352	Dieser Baustein vermittelt Ihnen das technische Know-How zur Bedienung des Tools Borland® Together® technologies und das benötigte Wissen zur strukturierten Ablage eines UML-Modells in diesem Tool. Dieser Baustein ist eine ideale Ergänzung zu den methodischen Modellierungsbausteinen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2 - 6*	

Produktlinienunterstützung durch die UML

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
095	In diesem Baustein erfahren Sie, wie Sie die UML sinnvoll für die Beschreibung von Produktlinien einsetzen können. Der Fokus liegt hierbei auf einer leichten Herleitung der einzelnen Produkte einer Produktlinie. Wir zeigen Lösungsansätze, wie Sie die UML-Modelle in den Bereichen der Analyse und der Architektur anpassen müssen, um Konfigurationen für einzelne Produkte zu erzeugen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3	

* Diese Bausteine können als kurzer Überblick (2 Stunden) oder auch ausführlich gehalten werden

Die Use Case Analyse

Analyse mit Use-Cases

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
013	In diesem Baustein bringen wir Ihnen die Vorgehensweise und die Vorteile der Use-Case-Analyse nahe. Wir zeigen Ihnen wie Sie Use-Cases in der Analysephase einsetzen um die Funktionalitäten Ihres Systems zu definieren und wie Sie dies mit Hilfe der UML und natürlichsprachlichen Beschreibungen dokumentieren. Außerdem geben wir Ihnen methodische und praktische Hilfsmittel zum Finden, Schneiden und Beschreiben von Use-Cases an die Hand.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2	

Verfeinern von Use-Cases

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
016	Um detaillierte Vorgaben für die Entwicklung zu schaffen, müssen die in der Use-Case-Analyse gefundenen Systemfunktionen weiter verfeinert werden. Wir zeigen Ihnen, wie Sie diese Verfeinerung methodisch durchführen und wie Sie mit Hilfe von UML-Aktivitätsdiagrammen und UML-Sequenzdiagrammen den Ablauf und die Interaktionen, die sich hinter einem Use-Case verbergen, explizit darstellen.
Objektorientierung	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3	

Die Use Case Analyse

Objektorientierte Analyse und Design

Einführung in die Objektorientierung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
010	Dieser Baustein gibt Ihnen einen Überblick über die Objektorientierung und hilft Ihnen, die Vor- und Nachteile des Ansatzes zu bewerten. Dazu gehört ein Blick auf die Entstehung des objektorientierten Ansatzes, das dahinter stehende Paradigma und seine Einsatzmöglichkeiten in der System- bzw. Softwareentwicklung.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Das Begriffsmodell in der Analyse

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
017	Die Definition der fachlichen Begriffe und deren Zusammenhänge ist essentiell für ein gemeinsames Verständnis und eine gemeinsame Sprache im Projekt. Wir zeigen Ihnen, wie Sie dies mit Hilfe des UML-Klassendiagramms dokumentieren können und welche Vorteile diese Darstellungsart gegenüber einem einfachen Glossar hat.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
OOA - Objektorientierte Analyse – Erstellen eines Analysemodells mit der UML	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Die Objektorientierte Zerlegung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
018	Der Grundgedanke der objektorientierten Analyse ist die Zerlegung der Domäne in eigenständige, möglichst unabhängige Objekte. Wir zeigen Ihnen, wie Sie hierfür Ihr Begriffsmodell zu einem Analysemodell ausbauen, wie Sie das Zusammenspiel der Objekte zur Realisierung der Systemfunktionen in UML-Sequenzdiagrammen darstellen und wie Sie daraus die Operationen (Verantwortlichkeiten) der Objekte ableiten. Außerdem zeigen wir Ihnen, wie Sie mit Hilfe von UML-Zustandsautomaten die Zustände und das Verhalten von Objekten definieren.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
OOA - Objektorientierte Analyse – Erstellen eines Analysemodells mit der UML	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2	

Einführung in das objektorientierte Design

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
008	Dieser Baustein gibt einen Überblick über die Einbindung und die Aufgaben des Designs in der Gesamtentwicklung. Sie werden lernen, welche Tätigkeiten in der Design-Phase anstehen und welche Vorteile Ihnen ein gutes Design in Ihrem Projekt bringt. Wir werden Ihnen zeigen, was sich hinter den Begriffen Architektur und Feindesign verbirgt und wie sich diese Tätigkeiten von denen der Analyse abgrenzen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Die wichtigsten Analyse- und Design- Patterns

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
015	In diesem Baustein bringen wir Ihnen Idee und Eigenschaften von Patterns (dt. Muster) näher. Patterns sind wichtige Hilfsmittel bei fast jeder Aktivität in der Software- und Systementwicklung. Wir zeigen Ihnen Arten und Möglichkeiten des Einsatzes von Pattern und stellen Ihnen die gebräuchlichsten Patterns vor.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2 - 5*	

* Dieser Baustein kann als kurzer Überblick (2 Stunden) oder auch ausführlich gehalten werden

Architektur und Design

Einführung in die Architektur

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
001	In diesem Baustein geben wir Ihnen einen vollständigen Überblick über die Aufgaben, Tätigkeiten und die Rolle eines Architekten innerhalb eines Softwareentwicklungsprojektes. Wir erläutern die besonderen Fähigkeiten, die ein Architekt als zentrale Person innerhalb eines Entwicklungsteams haben sollte.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Entwicklung einer Software-Architektur

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
002	In diesem Baustein werden Ihnen die Tätigkeiten eines Architekten zur Entwicklung einer Architektur vollständig erläutert. Sie werden mit der täglichen Arbeit eines Architekten und seinen Hilfsmitteln vertraut gemacht. Sie lernen die verschiedenen Sichten auf ein Software-System kennen und erfahren, welche wichtigen Architekturentscheidungen nach welchen Kriterien getroffen werden sollen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3 - 5	

Entwicklung einer Systemarchitektur

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
035	Als zentrale Tätigkeit in der Entwicklung eines Systems ist die Architektur dieses Systems die Aufgabe, die die Weichen für die Realisierung der Systemkomponenten stellt. Wir zeigen Ihnen, wie Sie diese Aufgabe so wahrnehmen, dass Sie zu einer änderbaren und belastbaren Architektur kommen. Dabei wenden wir als Notationsmittel die UML an.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3 - 5	

Notationsmittel in der Architektur

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
019	Die UML bietet eine Vielzahl von Diagrammarten, um die Aufgaben und die Struktur eines Systems oder einer Software zu beschreiben. Wir zeigen Ihnen in diesem Baustein, welche dieser Diagrammtypen und Notationsmittel im Allgemeinen eingesetzt werden, um eine Architektur nachvollziehbar zu beschreiben.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Feindesign

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
009	Hier werden Ihnen die Techniken vermittelt, ein implementierbares Modell Ihres Systems zu entwickeln. Aufbauend auf den Vorgaben aus der Architektur erfahren Sie, welche Entscheidungen in der Modellierung wie getroffen werden sollten.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
4	

Dynamik von SW-Architekturen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
105	Unabhängig davon, wie gut Sie Ihren Job als Architekt durchgeführt haben: Von Änderungen in der Architektur werden auch Sie betroffen sein. Deswegen gilt es, schon früh einige Richtlinien bei der Entwicklung einer Architektur zu beachten, die Ihnen nicht nur eine belastbare, sondern auch eine änderbare Architektur bescheren.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Feindesign für nicht objektorientierte Realisierungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
150	Prozedurale Implementierungen werden heutzutage noch sehr häufig in verschiedenen Bereichen eingesetzt. Wir zeigen Ihnen in diesem Baustein, wie Sie mit dem Einsatz der UML in Ihrem Feindesign eine solche Art von Implementierung vorbereiten. Dabei wird Wert auf Nachvollziehbarkeit und klare Strukturierung der Implementierung gelegt.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3	

Dienstqualität in RTE-Systemen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
098	An die Dienste eines RealTime-Embedded-Systems werden häufig sehr harte Anforderungen gestellt, die die Architektur solcher Systeme sehr stark beeinflussen. Ausgehend von einer Reihe von Qualitätsanforderungen zeigen wir Ihnen in diesem Trainingsbaustein oft verwendete Architekturpatterns, deren Einsatz sich bereits bewährt haben und mit denen Sie die geforderten Anforderungen erfüllen. Somit erhalten Sie, ausgehend von ihren Anforderungen, eine belastbare Architektur.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3	

Der Architekt als Unterstützer des Projektmanagements

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
096	In diesem Trainingsbaustein werden wichtige Tätigkeiten vorgestellt, mit denen der Architekt die Projektleitung unterstützen kann. Es werden die Themen des Risikomanagements, der Aufwandsabschätzung und des Trackings des Projekts vorgestellt. Weiterhin gehen wir auf die Softskills eines Architekten ein, die er für die Kommunikation zu verschiedenen anderen Rollen wie Entwickler und Projektleitung benötigt.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3	

Weiterführende Konzepte

Nicht-funktionale Anforderungen (IVENA)

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
073	In diesem Baustein zeigen wir Ihnen, wie Sie zu eindeutigen und testbaren nicht-funktionalen Anforderungen kommen. Sie lernen, die unterschiedlichen Arten nicht-funktionaler Anforderungen zu bestimmen, richtig anzuwenden und zu formulieren.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 3	

RE & Offshore Development

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
079	Offshore Development ist seit vielen Jahren ein fester Bestandteil der Systementwicklung, so dass immer mehr Unternehmen ihre Systeme im Ausland zumindest teilweise entwickeln lassen. Dieser Baustein gibt Ihnen einen Überblick über das komplette Themengebiet (Vorgehensmodelle, Vor- und Nachteile, Risiken, etc.) und zeigt Ihnen, wie Sie mit Hilfe von ausgewählten Methoden des Requirements Engineerings Ihr unternehmerisches Risiko senken können.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 2	

Deltaanforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
090	Es wird die praxisnahe Aufgabe betrachtet, neue Anforderungen für ein Altsystem zu erheben, wenn die existierende Dokumentation nicht der gewünschten Qualität entspricht. An Beispielen wird gezeigt wie Sie dem Problem begegnen, nicht alle Dokumentationen neu erzeugen zu können, aber trotzdem für die neuen Funktionen gute Anforderungen zu erheben und diese sinnvoll in Zusammenhang zu setzen. Dieses Vorgehen, über mehrere Projekte hinweg eingesetzt, führt sukzessive zu einer einheitliche Anforderungsbeschreibung Ihres Systems und Ihrer Komponenten.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 2	

Benutzerhandbuch als Ersatz für eine Anforderungsspezifikation

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
048	Der Baustein vermittelt Möglichkeiten der Strukturierung/ Gliederung von Systembeschreibungen und die geforderten Inhalte dieser Struktur. Sie lernen redundante Arbeiten im Bereich der Systembeschreibung zu vermeiden.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 3	

Qualitätsmetriken für Anforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
129	Gibt es eine Möglichkeit verschiedene Spezifikationen objektiv zu beurteilen oder zu bewerten? Ja, mit Metriken haben Sie die Möglichkeit Spezifikationen objektiv zu bewerten oder zu vergleichen. Der Baustein gibt einen Überblick über ein paar Beispielmetriken, deren Einsatzzweck und wie Sie Metriken finden, definieren und anschließend mit ihnen arbeiten können.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5 - 0,75	

Wiederverwendung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
255	Wiederverwendungskonzepte erzeugen zunächst einen höherenEinführungsaufwand, steigern aber langfristig Ihre Produktivität. Sie stellen ein Mittel zur Qualitätssicherung und -steigerung dar und vermindern das Risiko einer Fehlentwicklung. Dieser Baustein gibt Ihnen einen Einblick in die Wiederverwendung von Anforderungen und zugehöriger Informationsarten und zeigt Ihnen wie Sie Ihre Anforderungen und Spezifikationen gestalten müssen um Wiederverwendungskonzepte einführen zu können.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 2	

Requirements Engineering in Prozessbewertungsmodellen (CMM, Spice, etc.)

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
064	Wie Requirements Engineering in verschiedenen Prozessbewertungssystemen berücksichtigt wird und was Ihre Organisation erfüllen muss, um konform mit diesen Systemen zu sein lernen Sie in diesem Baustein.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2	

Kundenzufriedenheitsmanagement und -analyse

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
068	Kundenorientierung beschränkt sich nicht nur auf den Verkauf von Gütern, sondern beginnt bei der Entwicklung neuer Produkte. Basierend auf dem Zusammenhang zwischen Kundenorientierung und Erfolg eines Produktes, entwickelte Prof. Noriaki Kano ein Modell und eine Analysemethode zur Erhebung und Strukturierung von Kundenanforderungen. Dieser Baustein zeigt Ihnen, welche Überlegungen hinter dem Kano-Modell stecken und welche Schlüsse sich daraus ableiten lassen. Er hilft Ihnen, Kundenanforderungen aller Art zu erheben und gibt Ihnen praktische Tipps, wie Sie diese bei der Produktentwicklung am besten verwirklichen können, um Ihr Produkt zum Erfolg zu führen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5 - 2	

Agilität & Vorgehensmodelle

Agilität - die agilen Grundprinzipien

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
070	Erfahren Sie, wie sich die agilen Grundprinzipien kombiniert mit einem effektiven Risikomanagement bei Ihnen einsetzen lassen. Dabei werden Sie lernen, risikotrieben nur die Aktivitäten eines Vorgehens durchzuführen, die den Erfolg eines Projektes sichern und Kosten einsparen helfen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 3	

Agilität - Methoden im Überblick

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
087	Neue agile Vorgehensmodelle betreiben in der Systementwicklung so wenig Aufwand wie möglich, aber so viel wie nötig. Dieser Baustein stellt die gängigen agilen Vorgehensweisen gegenüber und arbeitet Vor- und Nachteile für Sie heraus.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 6*	

* Dieser Baustein kann als kurzer Überblick (1,5 Stunden) oder auch ausführlich gehalten werden

Requirements Engineering & Scrum - Agile Softwareentwicklung plus Anforderungsanalyse

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
070	Im Rahmen dieses Trainings lernen Sie eine der bekanntesten agilen Projektmanagement-Methoden kennen: Die aus wenigen, aber klaren Regeln und Rollen bestehende Methode Scrum. Auch mit einer agilen Vorgehensweise müssen Sie immer noch die Anforderungen im Griff haben. Von daher werden Ihnen die für agile Entwicklungsprojekte wichtigsten Methoden des Requirements Engineering von unseren RE-Spezialisten vorgestellt. Zum Beispiel das Schneiden und die Abnahme von User Stories. In praktischen Übungen erleben Sie die Prinzipien von Scrum hautnah. So werden Sie die nötigen Techniken nicht nur lernen sondern auch begreifen. Dieses Grundgerüst können Sie dann in Ihrem Unternehmen nutzen, um von den Vorteilen der agilen Softwareentwicklung zusammen mit effektiven Techniken des RE zu profitieren.
Dauer des Bausteins:	
2 Tage	

Agile Dokumentationstechniken

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
069	Wissen zweckmäßig zu dokumentieren ist ein schwieriges Unterfangen. Sie lernen, die wichtigsten Dokumentationstechniken anhand ihrer Merkmale zu beurteilen und anzuwenden. Sie erfahren außerdem, welche Dokumentationsmöglichkeiten Sie in der Systemanalyse haben und welche Systemaspekte mit welchen Mitteln abgebildet werden können.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 6*	

Agile Software-Entwicklung mit ARTE (Agile RTE)

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
084	In diesem Baustein erlernen Sie die Grundprinzipien agiler Vorgehensweisen und erfahren, wie Sie diese auf die Entwicklung von Real-Time-Systemen anwenden können. Darüber hinaus zeigen wir Ihnen, wie Sie diese Produkte in ein agiles Vorgehen einbetten.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3	

Agile Softwareentwicklung trotz ungeeignetem Vertragsmodell

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
072	Der Baustein zeigt, wie Ergänzungen der reinen agilen Lehre mit Ansätzen aus dem klassischen Requirements Engineering dafür sorgen können, dass trotz ungeeignetem Vertragsmodell agil entwickelt werden kann. Sie erlernen Grundlagen und Essenz des Requirements Engineering sowie dessen konkrete Anwendung in den unterschiedlichen Vorgehensweisen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Die verbreitetsten Vorgehensmodelle im Überblick

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
071	Dieser Baustein stellt die gängigen industriell genutzten Vorgehensweisen gegenüber und arbeitet Vor- und Nachteile für Sie heraus. Neben dem was das Vorgehensmodell festlegt, werden vor allem industrielle Einsatzerfahrungen, Tipps & Tricks sowie mögliche Fallstricke diskutiert.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 6*	

* Diese Bausteine können als kurzer Überblick (1,5 Stunden) oder auch ausführlich gehalten werden.

Geschäftsprozessanalyse

Einführung und Motivation

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
220	Die Analyse und Dokumentation der Geschäftsprozesse eines Unternehmens besitzt im Zeitalter der Globalisierung einen hohen Stellenwert. Dieser Baustein stellt Ihnen einige Zahlen vor, die diese Aussage stützen und führt Sie in die unterschiedlichen Ansätze der Geschäftsprozessanalyse ein.
Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten:	
GPIT - Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbilden	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5	

Dokumentation von Geschäftsprozessen mit Use Cases

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
223	Eine einfache Methode zur Dokumentation von Geschäftsprozessen sind Use Cases. Dieser Baustein stellt Ihnen den Use Case Ansatz vor, zeigt Ihnen welche Informationen Sie mit Hilfe eines Use Case Diagramms darstellen können und wie Sie Use Case Beschreibungen zielgerichtet einsetzen.
Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten:	
GPIT - Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbilden	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Stakeholder und Ziele

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
222	Zu Beginn einer Geschäftsprozessanalyse sind viele Punkte oftmals noch unklar und müssen deshalb betrachtet werden. Dieser Baustein zeigt Ihnen, warum Ziele für Ihr Projekt so wichtig sind und wie Sie sie dokumentieren sollten. Zusätzlich erfahren Sie, welche Stakeholder Einfluss auf Ihren Projekterfolg haben und warum sie so wichtig sind.
Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten:	
GPIT - Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbilden	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Dokumentation von Geschäftsprozessen mit Ablaufdiagrammen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
224	Zur visuellen Dokumentation von Geschäftsprozessen existiert eine Vielzahl von Notationen. Dieser Baustein stellt Ihnen die drei wichtigsten (UML Aktivitätsdiagramme, Ereignisgesteuerte Prozessketten und BPMN Diagramme) im Detail vor und vertieft die Theorie anhand praktischer Übungen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
GPIT - Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbilden	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3 - 4	

Dokumentation von Geschäftsobjekten

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
225	Innerhalb der Geschäftsprozesse eines Unternehmens werden Input- in Outputobjekte umgewandelt. Deshalb umfasst die Analyse der Geschäftsprozesse immer auch eine Dokumentation der Geschäftsobjekte. Dieser Baustein zeigt Ihnen, wie Sie Ihre Geschäftsobjekte in natürlicher Sprache mittels eines Glossar und/oder mit Hilfe eines UML Klassendiagramms dokumentieren können.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
GPIT - Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbilden	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Dokumentation von Geschäftsregeln

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
226	Geschäftsregeln sind der fundamentale Bestandteil jedes Unternehmens. Sie steuern zum einen den Ablauf der Geschäftsprozesse, zum anderen definieren sie die Struktur der Geschäftsobjekte. Dieser Baustein zeigt Ihnen, welche Arten von Geschäftsregeln existieren und wie Sie sie dokumentieren sollten.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
GPIT - Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbilden	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Requirements Engineering für Manager

Grundlagen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
191	Der Baustein stellt Zahlen, Daten und Fakten vor, um die Wichtigkeit eines strukturierten Requirements Engineering-Prozesses hervorzuheben. Untermauert wird dies durch die Darstellung von typischen Problemen in der Systemanalyse. Es wird außerdem der Begriff des Requirements Engineering geklärt, sowie dessen Kosten und Nutzenaspekts betrachtet.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Einführung in die Systemanalyse

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
192	Dieser Baustein gibt einen umfassenden Überblick über die Phase der Systemanalyse. Es wird geklärt wie viel, wann und warum Aktivitäten in der Systemanalyse notwendig sind. Die Abhängigkeit zu den bekanntesten Vorgehensmodellen wird erläutert und die verschiedenen Konzepte kurz dargestellt. Der inhaltliche Schwerpunkt dieses Bausteins liegt in der Erklärung der verschiedenen Aktivitäten, Methoden und Notationen die während der Systemanalyse verwendet werden.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3,5	

Einführungsstrategien

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
193	In diesem Baustein werden verschiedene Einführungsstrategien für das Requirements Engineering dargestellt. Es werden Ursachen und Indizien für Widerstand im Projektteam beleuchtet und wie man diesen entgegen wirkt.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Vertragsmanagement & Requirements Engineering

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
120	Meist sind bei Systementwicklungen mehrere Abteilungen oder Unternehmen beteiligt, die in der Rolle als Auftraggeber oder Auftragnehmer ein eigenes Interesse am Projekt haben. Da die Zusammenarbeit über Verträge geregelt wird, sind Anforderungen heutzutage wichtiger Vertragsbestandteil. Wie aber müssen Anforderungen gestrickt sein, um juristisch wasserdicht zu sein? Welches Detaillierungsniveau ist das Richtige? Welche Dokumente sollten Vertragsbestandteil werden? Dieser Baustein klärt häufig auftretende Problem des Requirements Engineering insbesondere in Hinblick auf den Vertragspoker.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 2	

Test

Überblick über die Testfallerstellung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
227	In diesem Baustein vermitteln wir einen Überblick über das anforderungsbasierte Testen. Es werden die wichtigsten Definitionen, Vorgehen und Methoden vorgestellt.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5 - 1	

Testfälle aus natürlich-sprachlichen Anforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
228	In diesem Baustein stellen wir Ihnen Methoden vor um Testfälle herzuleiten, die auf Basis von sprachlichen Anforderungen erzeugt werden sollen. Es werden vor allem Black-Box Methoden für das Finden funktionaler Testfälle, sowie die Definition nichtfunktionaler Testfälle vorgestellt.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5 - 2,5	

Testfälle mit UML-Modellen als Grundlage

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
229	In diesem Baustein stellen wir Ihnen Methoden vor um Testfälle herzuleiten, die auf Basis von UML-Verhaltensbeschreibungen mittels Aktivitätsdiagrammen und Zustandsdiagrammen erzeugt werden sollen. Zudem wird der Zusammenhang zur Use-Case-Spezifikation und Anforderungs-Spezifikation gezeigt.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5 - 2,5	

Dokumentieren von Testfällen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
230	In diesem Baustein vermitteln wir die Möglichkeiten zur Dokumentation von Testfällen und Testprozeduren. Es wird die natürlichsprachliche sowie formalisierte Dokumentation mittels Entscheidungstabellen vorgestellt.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5 - 2,5	

Sozialkompetenz / Mitarbeiter / Teams

Einstieg in das Thema Sozialkompetenz

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
049	Dieser Baustein führt Sie in den Bereich der Sozialkompetenz ein und Sie lernen einige Basismodelle zum lösungsorientierten Vorgehen in Ihren Projekten kennen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3	

Teambildung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
050	Dieser Baustein vermittelt Ihnen theoretisch und praktisch, wie sich Teams bilden. Sie lernen, wie Sie den Teambildungsprozess unterstützen und beschleunigen können.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Motivation wecken, Mitarbeiter aktivieren

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
051	Motivierte Mitarbeiter sind die Grundlage für ein funktionierendes Projekt. Dieser Baustein zeigt Ihnen einfache Tipps und Tricks aus der Praxis Sie lernen, wie Sie herausfinden was Mitarbeiter motiviert und können dies in Ihrem Projekt einsetzen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Veränderungsmanagement / Etwas Neues einführen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
053	Veränderungen bestimmen unser Leben, sie sind um uns und wir sind ein Teil von ihnen - natürlich auch im Beruf / Projekt. Wie Sie mit Veränderungen umgehen sollten sagt Ihnen dieser Baustein. Sie lernen, wie Sie Veränderungen in Ihrem Projekt unterstützen und einführen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Projektstart und Projektende (Retrospektive)

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
054	Ein gekonnter Projektstart legt die Basis für ein erfolgreiches Projekt. Eine ehrliche Retrospektive am Projektende sichert Ihre Projektzukunft. Dieser Baustein erläutert die wichtigsten Grundprinzipien und Techniken dazu. Sie lernen, was in einem Kick-off-Meeting geklärt werden muss. Sie kennen unterschiedliche Techniken, um Projekterfahrungen mittels einer Retrospektive am Projektende einzufangen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 3	

Umgang mit Projektgegnern

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
056	In jedem Projekt treten während seiner Laufzeit mehr oder weniger viele Projektgegner auf. Wie Sie mit diesen Projektgegnern umgehen zeigt Ihnen dieser Baustein. Sie lernen, wie Sie Ihre Projektgegner finden und wie Sie dieses Potential für den Erfolg Ihres Projektes nutzen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Wissenstransfer und Kommunikation in IT-Projekten

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
099	Dieser Baustein zeigt erklärend aber auch interaktiv wie Kommunikation in Projekten bzw. Organisationen funktioniert oder eben nicht funktioniert. Dies reicht von der rein internen Projektkommunikation bis hin zum Vertragsverhältnis zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer. Wie Kommunikation und Zusammenarbeit in Projekten unter bestimmten Randbedingungen tatsächlich zum Leben erweckt werden wird in diesem Baustein diskutiert und erlebt. Viel Wert wird dabei auf Erkenntnisse und Aha-Erlebnisse bezüglich der sozialen Aspekte in Projekten gelegt, um eine Motivation zu schaffen sich auch mit diesen auseinander zu setzen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
4,5 - 6 oder als Training 1 Tag	

Mustergültige Systementwicklung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
245	Egal welches Unternehmen man sich ansieht - es gibt klassische Verhaltensmuster in IT-Projekten, die fast überall gelebt und gepflegt werden. Einige dieser Verhaltensmuster sind definitiv erfolgsverhindernd und drohen Projekte in die Katastrophe zu führen. In diesem Baustein mit interaktivem Workshop werden die wichtigsten dieser Muster aufbereitet und es wird erläutert, warum sie auftreten, wie man sie erkennt, welche Auswirkungen sie haben und welche Ausstiegsszenarien es gibt.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 2	

Spiele

Ein Trainingstag kann ziemlich lang werden. Daher ist es sinnvoll den Tag abwechslungsreich zu gestalten. Für eine solche Abwechslung sorgen vor allem Spiele. Aus diesem Grunde haben wir eine Reihe von Spielen gesammelt und auch konzipiert, die nicht nur Abwechslung bringen sondern auch gleichzeitig fachliche Inhalte vermitteln. Also das perfekte Mittel um die Trainingsteilnehmer zu begeistern.

Cooperative Game

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
085	<p>Spezielle sprachliche Methoden, um natürlichsprachliche Anforderungen eindeutig, vollständig, widerspruchsfrei und verständlich zu formulieren, sind unverzichtbar. Diese Methoden können Sie aber erst dann zielsicher einsetzen, wenn Sie selbst erlebt haben, dass Sprache als Basiswerkzeug zur Vermittlung von Anforderungen und Aufträgen voller Tücken steckt. Im Zeitraffer einer Simulation zeigen wir Ihnen typische Situationen zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer auf, in denen z. B. Requirements missverständlich kommuniziert werden und dadurch das Ergebnis Ihrer Systementwicklung negativ beeinflussen können. Folgende Situationen werden in drei Runden erlebbar simuliert:</p>
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 2	<p>> Kommunikation rein über eine schriftliche Spezifikation, > Schriftliche Kommunikation mit Feedbackzyklen, Integrationsmodell sowie Frage- und Antwortmöglichkeiten, > Direkte Zusammenarbeit mit mündlicher Kommunikation und Feedback.</p> <p>Diese drei Runden spiegeln die klassischen Kommunikationssituationen der Requirements Engineers mit ihren Auftraggebern, Architekten und Designern wider. Das Erleben der besonderen Probleme und ihrer Lösungsmöglichkeiten ist daher im Bereich der Analyse in der Software- und Systementwicklung besonders nützlich.</p>

Spiele

Flieger bauen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
086	Hohes Qualitätsbewusstsein bei der Arbeit mit Anforderungen ist für jeden Requirements Engineer eine Grundvoraussetzung. Das Spiel eignet sich hervorragend dazu, einen praktischen Einblick in die Probleme zu bekommen, die bei verletzten Qualitätskriterien entstehen. Denn erst wenn Sie selbst erlebt haben wie wichtig eindeutige, vollständige, widerspruchsfreie und verständlich formulierte Anforderungen sind, können Sie spezielle sprachliche Methoden gewinnbringend einsetzen. Wir zeigen Ihnen im Rahmen dieses Spiels eine typische Anforderungsspezifikation mit der Aufgabe für Sie, diese Anforderungen umzusetzen. Folgende Situationen werden erlebbar simuliert:
Dauer des Bausteins in Stunden:	<ul style="list-style-type: none"> > Arbeiten auf Basis von defektbehafteten Anforderungen, > Erkennen von Defekten wie z.B. Interpretierbarkeit und deren Konsequenzen, > Testen von gegebenen Anforderungen an einem Produkt, das aus diesen Anforderungen entstanden ist.
1	Dieses Spiel wird Ihren Blick für Defekte in Anforderungen schulen und Ihnen deutlich vor Augen führen, warum ein nicht unerheblicher Aufwand in die qualitative Verbesserung von Anforderungen fließen muss. Das Erleben der besonderen Probleme und ihrer Lösungsmöglichkeiten ist daher im Bereich der Analyse in der Software- und Systementwicklung besonders nützlich.

Entscheidungsdilemma

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
121	Gerade wenn Sie strategische Positionen in einem Unternehmen begleiten, müssen Sie häufig Entscheidungen treffen, die weitreichende Konsequenzen haben. In diesem Spiel setzen sich die Lernenden mit einem einfachen Entscheidungsspiel auseinander und erleben, dass individuell nützliche und vernünftige Entscheidungen kollektiv zu nutzlosen und unvernünftigen Entscheidungen führen können. Folgende Situationen werden in 10 Runden erlebbar simuliert:
Dauer des Bausteins in Stunden:	<ul style="list-style-type: none"> > Entscheidungen, die für ein Team positiv sind, können gesamtunternehmerisch negative Auswirkungen haben. > Nur wenn alle Abteilungen eines Unternehmens an einem Strang ziehen, kann das Gesamtunternehmen wirtschaftlich arbeiten.
2	In diesem Spiel lassen sich die typischen Verhaltensmuster von abteilungsübergreifenden Managementpositionen nachempfinden und fördert somit das Bewusstsein für Kooperation, Gesprächsbereitschaft und ganzheitliches Denken.

Ritual Dissens

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
123	<p>Gut durchdachte Argumente sind für jede fachliche Diskussion unverzichtbar. Deshalb ist es wichtig nach dem Finden von Argumenten diese auch von vielen Seiten zu beleuchten und zu verbessern. Dieser iterative Prozess wird in diesem Spiel in den Vordergrund gestellt und mittels folgender Schritte durchgeführt:</p> <ul style="list-style-type: none"> > Finden Sie in kleinen Teams Argumente für eine interessante Fragestellung aus Ihrem Themengebiet. > Präsentieren Sie Ihre Argumente vor anderen Teams und holen Sie sich Feedback ein. > Verbessern Sie Ihre vorherige Argumentation um die angesprochenen Punkte. > Anschließend wiederholen Sie die Schritte, bis Sie von jedem Team Feedback bekommen haben.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	<p>So erhalten Sie Schritt für Schritt eine sehr gut ausgearbeitete Argumentationskette, die schon viele Reviewschleifen durchlaufen hat und deshalb gegen Kritik bereits äußerst resistent ist. Mit diesem Spiel wird das Bewusstsein geschärft, dass für die fachliche Diskussion eines Themas immer die Zielgruppe eine wesentliche Rolle spielt. Außerdem wird Ihnen hier ein mächtiges Werkzeug an die Hand gegeben, um Ihre eigenen Präsentationen mit Argumenten verbessern können, die von mehreren Sichtweisen geprüft wurden.</p>

Tangram

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
124	<p>Spezielle sprachliche Methoden, um natürlichsprachliche Anforderungen eindeutig, vollständig, widerspruchsfrei und verständlich zu formulieren, sind unverzichtbar. Diese Methoden können Sie aber erst dann zielsicher einsetzen, wenn Sie selbst erlebt haben, dass Sprache als Basiswerkzeug zur Vermittlung von Anforderungen und Aufträgen voller Tücken steckt. Mittels dieses Spieles zeigen wir Ihnen typische Situationen zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer, in denen z. B. Requirements missverständlich kommuniziert werden und dadurch das Ergebnis Ihrer Systementwicklung negativ beeinflussen können. Folgende Situationen werden in drei Runden erlebbar simuliert:</p>
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5 - 1	<ul style="list-style-type: none"> > Kommunikation rein über eine festgelegte Richtung vom Sender zum Empfänger, > Kommunikation mit einer begrenzten Anzahl von Rückfragemöglichkeiten, > Direkte Zusammenarbeit mit mündlicher Kommunikation und Feedback. <p>Die drei Runden spiegeln die klassischen Kommunikationssituationen der Requirements Engineers mit ihren Auftraggebern, Architekten und Designern wider. Das Erleben der besonderen Probleme und ihrer Lösungsmöglichkeiten ist daher im Bereich der Analyse in der Software- und Systementwicklung besonders nützlich.</p>

Ende des Bausteinkatalogs.