Trainingsbausteine der SOPHISTen

SOPHIST

Sitzen Sie bei den Bestseller-Autoren in der 1. Reihe!

Lassen Sie sich von den SOPHISTen Tricks und Kniffe für Ihre tägliche Arbeit beibringen.
Profitieren Sie dabei von unserer umfangreichen Projekterfahrung und tauschen Sie Erfahrungen mit anderen Trainingsteilnehmern aus.

Unsere Fachtrainings vermitteln Ihnen wertvolles Know-how in den Bereichen:

- Requirements-Engineering
- Requirements-Management
- Geschäftsprozessanalyse
- Modellierung

So werden Sie fit für die besonderen Herausforderungen der Software- und Systementwicklung!
Zum Nachschlagen erhält jeder Teilnehmer eines unserer Bücher („Requirements-Engineering und -Management" oder „UML 2 glasklar" oder „Basiswissen Requirements-Engineering").

Die Bestseller-Autoren besuchen Sie auch gerne Inhouse.

Alle unsere Offenen Trainings können Sie auch als Inhouse Training buchen (und noch einige mehr). Oder stellen Sie sich Ihr spezielles Training selbst zusammen.
Dabei beraten wir Sie gerne.

Wir können aber noch viel mehr...

... z. B. coachen, beraten, Ihr Management oder Ihre Kollegen motivieren, bei strategischen Entscheidungen helfen, ...

Sprechen Sie mit uns.

SOPHIST GmbH
Vordere Cramergasse 13
90478 Nürnberg
Deutschland

E-Mail: vertrieb@sophist.de
Internet: www.sophist.de
Fon: +49 (0)911 40 900-0
Fax: +49 (0)911 40 900-99

Grundlagen der Analyse
Requirements-Engineering
Requirement-Requirements Engineering - Die Projektsimulation für die Praxis
Systems-Engineering
Certified Professional for Requirements Engineering (CPRE) - Foundation Level
Certified Professional for Requirements Engineering - RE@Agile Primer
CPRE Advanced Level - Elicitation and Consolidation
CPRE Advanced Level - Requirements Modeling
CPRE Advanced Level - Requirements Management
CPRE Advanced Level - RE@Agile
Requirements-Management - Anforderungen Verwalten
UML - Die Unified Modeling Language
Die Use-Case-Analyse
Objektorientierte Analyse und Design
Weiterführende Konzepte
Qualitätsmetriken
Agiltät und Vorgehensmodelle
Geschäftsprozessanalyse
Requirements-Engineering für Manager
Testfälle
Sozialkompetenz / Mitarbeiter / Teams
Spiele

Inhalt

Eine kurze Anleitung zum Erstellen des eigenen Trainings 10

Grundlagen der Analyse 11

Einführung in die Analyse 11

Stakeholder-Relationship-Management 11

Konsolidierungstechniken 11

Systementwicklung - Woran sie kranken kann 12

Requirements-Engineering 13

Requirements-Engineering - Einführung und Grundlagen 13

Kontextabgrenzung und Anforderungsermittlung 13

Anforderungsdokumentation 14

Anforderungsquellen und Ziele dokumentieren 14

Kontext dokumentieren 14

Begriffe dokumentieren 15

Abläufe dokumentieren 15

Anforderungsdokumentation mit Prosa - *RE*gelwerk 15

Anforderungsdokumentation mit Prosa - Schablonen 16

Strukturieren von Anforderungen 16

Prüftechniken für Anforderungen 16

Requirements-Engineering - Die Projektsimulation für die Praxis 17

Einführung in die RE-Projekt-Simulation 17

Systems-Engineering 19

Einführung und Grundlagen 19

Systemgrenzen, Systemkontext und technischer Kontext 19

Anforderungsdokumentation mit Prosa - SOPHIST-*RE*gelwerk 19

Anforderungsdokumentation mit Prosa - SOPHIST-MASTER 20

Anforderungsdokumentation mit Modellen 20

Dokumentation einer System Architektur mit UML/SysML 21

Strukturierung der Produkt Spezifikation 21

Certified Professional for Requirements Engineering (CPRE) - Foundation Level 22
Intro CPRE 22
Einleitung und Grundlagen 22
System und Systemkontext abgrenzen 23
Anforderungen ermitteln 23
Anforderungen dokumentieren 23
Anforderungen natürlichsprachlich dokumentieren 24
Anforderungen modellbasiert dokumentieren 24
Anforderungen prüfen und abstimmen 24
Anforderungen verwalten 25
Werkzeugunterstützung 25
CPRE Foundation Level Crashkurs Prüfungsvorbereitung 25

Certified Professional for Requirements Engineering (CPRE) - RE@Agile Primer 26
Intro RE@Agile Primer 26
Motivation und Denkweisen 26
Grundlagen von RE@Agile Primer 27
Artefakte und Techniken in RE@Agile Primer 27
Organisatorische Aspekte von RE@Agile Primer 27

CPRE Advanced Level - Elicitation and Consolidation 28
Fähigkeiten des Requirements-Engineers 28
Anforderungsquellen 28
Ermittlungstechniken 29
Konsolidierungstechniken 29

CPRE Advanced Level - Requirements Modeling 30
Modellierung in der Anforderungsanalyse 30
Use-Case-Analyse 30
Informationsmodellierung 31
Funktionsmodellierung 31
Verhaltensmodellierung 32
Szenarienmodellierung 32
Umgang mit Modellen 33

CPRE Advanced Level - Requirements Management 34
Was ist Requirements-Management 34
Das Requirements-Information-Modell 34
Attributierung und Sichten bei Anforderungen 35
Bewertung und Priorisierung von Anforderungen 35
Versions- und Änderungsmanagement 36
Verfolgbarkeit von Anforderungen 36
Variantenmanagement für Anforderungen 37
Berichtswesen im Requirements-Management 37
Management von Requirements-Engineering-Prozessen 38
Anforderungsmanagement in agilen Projekten 38
Werkzeugeinsatz im Anforderungsmanagement 39

CPRE Advanced Level - RE@Agile 40
Bausteine zum Training werden aktuell entwickelt 40
Bausteine zum Training werden aktuell entwickelt 41
Bausteine zum Training werden aktuell entwickelt 42
Bausteine zum Training werden aktuell entwickelt 43

Requirements-Management – Anforderungen verwalten 44
Requirements-Management – Einführung und Grundlagen 44
Anforderungen verwalten 44
Versionen und Zustände 45
Strukturen und Mengen 45
Change- und Release-Management 46
Werkzeuge 46
Requirements-Management mit DOORS® 47
Requirements-Management mit Microsoft® Office Produkten 47

UML (Unified-Modeling-Language) 48
Einführung in die UML 48
UML kompakt 48
Das UML-Klassendiagramm 49
Das UML-Paketdiagramm 49
Das UML-Objektdiagramm 49
Das UML-Kompositionsstrukturdiagramm 50
Das UML-Komponentendiagramm 50
Das UML-Verteilungsdiagramm 50
Das UML-Use-Case-Diagramm 51
Das UML-Aktivitätsdiagramm 51
Das UML-Zustandsdiagramm 51
Das UML-Sequenzdiagramm 52

Das UML-Kommunikationsdiagramm....52
Das UML-Timingdiagramm....52
Das UML-Interaktionsübersichtsdiagramm....53
UML Modellentwicklung mit Enterprise Architect®....53
Modeling Workshop....53

Die Use Case-Analyse....54
Analyse mit Use-Cases....54
Verfeinern von Use-Cases....54

Objektorientierte Analyse und Design....55
Einführung in die Objektorientierung....55
Das Begriffsmodell in der Analyse....55
Die Objektorientierte Zerlegung....56
Einführung in das objektorientierte Design....56
Die wichtigsten Analyse- und Design- Patterns....56
Entwicklung einer Software-Architektur....57
Entwicklung einer Systemarchitektur....57
Notationsmittel in der Architektur....57
Feindesign....57
Feindesign für nicht objektorientierte Realisierungen....58

Weiterführende Konzepte....59
Spezifizieren in englischer Sprache....59
Nicht-funktionale Anforderungen....59
RE & Offshore Development....59
Deltaanforderungen....60
Benutzerhandbuch als Ersatz für eine Anforderungsspezifikation....60
Wiederverwendung....60
Requirements-Engineering in Prozessbewertungsmodellen (CMM, Spice, etc.)....61
Kundenzufriedenheitsmanagement und –analyse....61
Integration von Usability-Engineering Methoden in das Requirements-Engineering....61
Requirements-Engineering im SOA-Kontext....62
Praktische Anwendung des Requirements-Engineerings für Services....62

Qualitätsmetriken....63
Grundlagen Qualitätsmetriken im Requirements-Engineering....63
Der Qualitätsmessprozess....63
Qualitätsmetriken anwenden....64

Requirements-Engineering & agile Vorgehensweisen 65
Grundlagen Requirements-Engineering in Agilen Projekten 65
Agile Vorgehensweisen - Ein Überblick 65
Visionsbildung 65

Priorisierung und Organisation eines Product-Backlogs 66
Agilität in der Praxis 66
Anforderungsermittlung in agilen Projekten 66
Anforderungsquellen in agilen Projekten 67
Einführung von Agilität 67
Scrum - Eine Simulation 67
User-Storys schneiden und verfeinern 68
Das agile SOPHIST-*RE*gelwerk 68
System Specification vs. Product-Backlog 68
Story Mapping 69
Herausforderungen beim Übermitteln von Wissen 69
Kundensprache vs. Entwicklersprache 69
Requirements-Engineering im agilen Kontext 70
So verhält sich Wissen im Projekt 70
Projekt-Retrospektive 70
Scrum im regulierten Umfeld 70
Agilität und RE – Eine Einführung 71
Dokumentation im agilen Umfeld 71
Prüfen und Abstimmen in Scrum 71

Geschäftsprozessanalyse 72
Einführung und Motivation 72
Ermittlungstechniken für Geschäftsprozesse 72
Dokumentation von Geschäftsprozessen mit Use-Cases 72
Stakeholder und Ziele 73
Dokumentation von Geschäftsprozessen mit Ablaufdiagrammen 73
Dokumentation von Geschäftsobjekten 73
Dokumentation von Geschäftsregeln 74

Requirements-Engineering für Manager 75
Grundlagen 75
Einführung in die Systemanalyse 75
Einführungsstrategien 75
Vertragsmanagement & Requirements-Engineering 76

Testfälle 77
Überblick über die Testfallerstellung 77
Testfälle aus natürlich-sprachlichen Anforderungen 77
Testfälle mit UML-Modellen als Grundlage 77
Dokumentieren von Testfällen 77

Sozialkompetenz / Mitarbeiter / Teams 78
Einstieg in das Thema Sozialkompetenz 78
Teambildung 78
Motivation wecken, Mitarbeiter aktivieren 78
Veränderungsmanagement / Etwas Neues einführen 78
Projektstart und Projektende (Retrospektive) 79
Umgang mit Projektgegnern 79
Wissenstransfer und Kommunikation in IT-Projekten 79
Verhaltensmuster in Projekten 79
Transferworkshop - Das Wissen in den Arbeitsalltag übertragen 80

Spiele 81
Cooperative Game 81
Flieger bauen 82
Entscheidungsdilemma 82
Ritual Dissens 83
Tangram 83

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/trainings/inhouse-trainings/

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 interessanten 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. Häufig findet man bei der Dauer einen Minimal- und einen Maximalwert, da je nach Stofftiefe die Dauer der Bausteine variieren kann.

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: vertrieb@sophist.de
Fon: +49 (0)911 40 900-0
Internet: www.sophist.de

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	

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 kranken 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 Requirement-Management motiviert und einsetzt.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2	

Requirements-Engineering

Requirements-Engineering - Einführung und Grundlagen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
360	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.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG - Requirements-Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Kontextabgrenzung und Anforderungsermittlung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
361	Wo kommen die Anforderungen eigentlich her? Und wie kommen wir an sie heran? Das sind Fragestellungen, die in diesem Baustein behandelt werden. Allerdings wird zunächst ein wichtiger Punkt aufgegriffen, ohne den diese Frage nicht zu beantworten sind. Die Kontextabgrenzung. Hier wird auf die Notwendigkeit eingegangen, den Betrachtungsgegenstand des Requirements-Engineering zu identifizieren und zu kommunizieren. Danach können die Eingangsfragen beantwortet werden, in dem der Trainingsteilnehmer bezüglich der verschiedenen möglichen Anforderungsquellen sensibilisiert wird und die wichtigsten Ermittlungstechniken beigebracht bekommt. Besonderes Augenmerk in diesem Baustein wird auf eine Verfestigung des Wissens in Form von Übungen gelegt.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG - Requirements-Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2	

Anforderungsdokumentation

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
362	In diesem Baustein wird allgemein in das große Thema der Anforderungsdokumentation eingeführt. Anforderungen können natürlichsprachlich in Sätzen oder grafisch in Modellen dokumentiert werden. Es wird geklärt, wann welche Dokumentationsart sinnvoll ist und wo ihre Stärken und Schwächen liegen. Es wird ein Überblick der Artefakte einer Analysephase gezeigt und deren Zusammenhänge geklärt.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG - Requirements-Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Anforderungsquellen und Ziele dokumentieren

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
363	In diesem Baustein vermitteln wir, warum jedes Projekt Ziele braucht und welche Möglichkeiten es gibt, diese festzuhalten. Zeitlich eng mit den Projektzielen verbunden, ist die Ermittlung und Dokumentation aller wichtigen Anforderungsquellen, wie Stakeholder, betroffene Nachbarsysteme und Dokumente (z.B. Normen).
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG - Requirements-Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Kontext dokumentieren

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
364	Eine der wichtigsten Tätigkeiten im Requirements-Engineering ist die Dokumentation des Systemkontexts, da Fehler bei der Dokumentation fatale Folge haben kann. Deshalb stellen wir Ihnen hier die 3 am häufigsten eingesetzten Modell (Use-Case-Diagramm, Datenflussdiagramm und Komponenten-Diagramm) vor. Diese können durch Übungen erlernt werden.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG - Requirements-Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Zurück zum Inhalt

Begriffe dokumentieren

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
365	Kommunikation ist der Erfolgsfaktoren in der Systementwicklung. Doch leider funktioniert sie nicht immer reibungslos. Eine Ursache liegt darin, dass Wörter an sich bedeutungslos sind und erst durch die Zuordnung einer Bedeutung zu einem Wort ein gemeinsamer Kommunikationscode entsteht. Dazu benötigt ein Projekt ein Glossar Wir zeigen Ihnen was diese Glossar alles enthalten sollte. Glossare werden aber mit zunehmender Größe immer unübersichtlicher, so dass Zusammenhänge zwischen Begriffen schnell verloren gehen. Deshalb stellen wir Ihnen die Modellierung eines Begriffsmodells vor. Dieses beruht auf dem UML-Klassendiagramm.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG - Requirements-Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	.

Abläufe dokumentieren

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
366	Zentraler Bestandteil einer Systementwicklung sind die Funktionen bzw. Abläufe eines Systems. Um diese zu dokumentieren gibt es eine Vielzahl von Möglichkeiten. Wir stellen Ihnen die am häufigsten eingesetzten 3 Methoden vor: Use Cases, UML-Aktivitätsdiagramme und die BPMN. Durch gezielte Übungen lernen Sie die Vor- und Nachteile kennen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG - Requirements-Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2,5	

Anforderungsdokumentation mit Prosa - *RE*gelwerk

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
367	In diesem Baustein wird die Anforderungsdokumentation mit Prosa vorgestellt. Für die natürlichsprachlichen Anforderungen wird anhand des SOPHIST-REgelwerks gezeigt, wie die Qualität von Anforderungen systematisch hinterfragt und verbessert wird. Das Thema wird intensiv geübt.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG - Requirements-Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Anforderungsdokumentation mit Prosa - Schablonen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
368	In diesem Baustein wird die Anforderungsdokumentation mit Prosa vorgestellt. Für die natürlichsprachlichen Anforderungen werden unterschiedliche Satzschablonen für funktionale Anforderungen erklärt, mit deren Hilfe Anforderungen einfach und qualitativ hochwertig formuliert werden. Das Thema wird intensiv geübt.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG - Requirements-Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	.
1,5	

Strukturieren von Anforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
369	In diesem Baustein wird das Thema Strukturieren von Anforderungen und der Aufbau einer guten Gliederungsstruktur in einem Anforderungsdokument aufgegriffen. Dabei werden die unterschiedlichen Dokumentationsarten von Anforderungen berücksichtigt. Also die Struktur bei rein natürlichsprachlichen Anforderungsdokumenten und die Struktur eines Anforderungsdokumentes mit natürlichsprachlichen und modellbasierten Anteilen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG - Requirements-Engineering	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Prüftechniken für Anforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
92	Dieses Kapitel stellt die unterschiedlichen Arten der Qualitätssicherung von Anforderungen vor und zeigt den konkreten, praxiserprobten Einsatz verschiedener Prüftechniken. Es werden Basistechniken (Reviews) betrachtet, aber auch weiterführende Techniken wie die Formulierung von Testfällen oder der Einsatz von Analysemodellen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 3	

Requirements-Engineering - Die Projektsimulation für die Praxis

Einführung in die RE-Projekt-Simulation

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
330	Was ist eigentlich die RE-Projekt-Simulation? Die Projekt-Simulation ist nicht die Wissensvermittlung mit Übung, sondern die Übung mit Wissensvermittlung! Erleben Sie ein Training mit außergewöhnlich hohem Übungsanteil und testen Sie dabei Ihr eigenes Vorgehen. In diesem Training werden Sie in eine realistische Arbeitsumgebung (die Projektsimulation) versetzt, in der Sie Ihre Fähigkeiten im Erheben, Dokumentieren, Strukturieren, Modellieren und Prüfen von Anforderungen anwenden und weiterentwickeln können. Durch Feedbacks eines RE-Experten und Diskussionen am konkreten Beispiel können Sie eigene Problemstellungen einbringen und sich gezielt weiterbilden. Lernen Sie, wie Sie Ihre Anforderungen besser ermitteln können und wie Sie durch die Verwendung von Templates, Use-Cases, Aktivitätsdiagrammen und dem SOPHIST-*RE*gelwerk die Qualität Ihrer Spezifikation verbessern. Dieser Baustein ist die Einleitung zur Simulation. Der Trainer erklärt die organisatorischen Aspekte des gesamten Trainings. Sie erhalten eine Einführung in die RE-Projekt-Simulation und erfahren mehr über den Ablauf, den Zeitplan und die Rahmenbedingung für diese spezielle Lernform. Ziel des Bausteins ist es auch Ihnen zu zeigen, wie Sie sich einbringen und Ihren Lernerfolg steigern können. Am Ende dieses Bausteins erhalten Sie die Aufgabenstellung für die RE-Projekt-Simulation und können inhaltlich so richtig loslegen. Ein 2-Tages-Training könnte zum Beispiel folgendermaßen aussehen: 1. Baustein 360: Einführung in die RE-Projekt-Simulation 2. Baustein 382: Anforderungsdokumentation 3. Baustein 383: Strukturieren von Anforderungen 4. Baustein 013: Analyse mit Use-Cases 5. Baustein 016: Verfeinern von Use-Cases Die Bausteine sind inhaltlichen ähnlich dem des REG-Training, lediglich der organisatorische Rahmen erfolgt als Projektsimulation.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Requirements-Engineering - Die Projektsimulation für die Praxis	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

	Ablaufschema ist für jeden unten ausgewählten Baustein folgendermaßen angelegt: 1. Einführung in das jeweilige Thema des Trainingsbausteins 2. Durchführung der Teilprojektaufgabe zum Thema 3. Präsentation der Teilprojektergebnisse aus der Teilprojektaufgabe 4. Bewertung und Transfer des Gelernten 5. Ergänzungen und Best Practices des Trainers aus der Praxis **Inhaltlich setzt sich das Training „RE-Projekt-Simulation“ aus dem einleitenden Baustein 330: Einführung in die RE-Projekt-Simulation und weiteren inhaltlichen Bausteinen zusammen. Wir empfehlen Ihnen bei der Zusammenstellung auf eine Auswahl der folgenden Bausteine zurückzugreifen:** Baustein 360: Requirements-Engineering – Einführung und Grundlagen Baustein 361: Kontext, Ziele und Anforderungsermittlung Baustein 362: Anforderungsdokumentation Baustein 369: Strukturieren von Anforderungen Baustein 013: Analyse mit Use-Cases Baustein 016: Verfeinern von Use-Cases Baustein 017: Das Begriffsmodell in der Analyse Baustein 213: Ermittlungstechniken (ohne Prüfungsvorbereitung) Baustein 091: Konsolidierungstechniken

Systems-Engineering

Einführung und Grundlagen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
450	Mit Hilfe von Zahlen, Daten und Fakten schaffen wir zunächst die Motivation für die Durchführung von Systems Engineering. Anschließend geben wir einen Überblick über die Disziplinen, Ziele, Aufgaben und Artefakte eines Systementwicklungsprojekts. Wir zeigen Ihnen die verschiedenen Tätigkeiten, die in der System Analyse und System Architektur 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.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Systems-Engineering - Wieviel Requirements und Architekrur benötigen sie wirklich?	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Systemgrenzen, Systemkontext und technischer Kontext

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
451	In diesem Baustein werden die Notwendigkeit und die Möglichkeiten zur Dokumentation des Systemkontexts thematisiert. Erst wenn der Betrachtungsgegenstand klar definiert ist, können die Schnittstellen zur Umgebung des Systems und Stakeholder welche die Anforderungen liefern sollen identifiziert werden. Außerdem werden die Begriffe Technischer Kontext und Systemkontext definiert, die eine wichtige Grundlage zur Unterscheidung von Spezifikationsebenen darstellt. Möglichkeiten zur Dokumentation des Systemkontextes runden den Baustein ab.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Systems-Engineering - Wieviel Requirements und Architekrur benötigen sie wirklich?	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Anforderungsdokumentation mit Prosa - SOPHIST-*RE*gelwerk

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
452	In diesem Baustein wird die Anforderungsdokumentation mit Prosa vorgestellt. Für die natürlichsprachlichen Anforderungen wird anhand des SOPHIST-REgelwerks gezeigt, wie die Qualität von Anforderungen systematisch hinterfragt und verbessert wird. Dazu wird jede Regel mit einem einfachen Beispiel aus dem Systems Engineering erklärt. Die Analyse mit dem SOPHIST-REgelwerk wird intensiv geübt.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Systems-Engineering - Wieviel Requirements und Architekrur benötigen sie wirklich?	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2,5	

Zurück zum Inhalt

Anforderungsdokumentation mit Prosa - SOPHIST-MASTER

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
453	In diesem Baustein wird die Anforderungsdokumentation mit Prosa vorgestellt. Für die natürlichsprachlichen Anforderungen werden die Satzschablonen für funktionale und nicht-funktionale Anforderungen erklärt, mit deren Hilfe Anforderungen einfach und qualitativ hochwertig formuliert werden. Das Thema wird intensiv geübt.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Systems-Engineering - Wieviel Requirements und Architekrur benötigen sie wirklich?	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2,5	

Anforderungsdokumentation mit Modellen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
454	Ein Bild sagt mehr als tausend Worte. Dieser so häufig zitierte Satz enthält, was die Modellierung in der Anforderungsanalyse betrifft, so einige Wahrheiten. So können in einem Diagramm häufig viele Aspekte dargestellt werden, die in natürlicher Sprache nur in langen Texten dokumentiert werden können. Zusätzlich lassen Diagramme gegenüber der natürlichen Sprache weniger Interpretationsmöglichkeiten zu, was dem Qualitätskriterium Eindeutigkeit zu Gute kommt. Dieser Baustein behandelt die Einordnung der Modellierung in die Anforderungsanalyse und stellt die grundlegenden Konzepte der Modellierung vor. Die betrachteten Diagrammtypen sind Use-Case-Diagramme, Aktivitätsdiagramme, Zustandsautomaten, Informationsmodelle mit Klassendiagrammen und Requirements-Diagramme.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Systems-Engineering - Wieviel Requirements und Architekrur benötigen sie wirklich?	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
6	

Dokumentation einer System Architektur mit UML/SysML

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
455	In diesem Baustein werden Ihnen die Tätigkeiten eines Architekten zur Entwicklung einer Architektur erläutert. Dabei lernen Sie, wie man ein System in Bestandteile zerlegt, Schnittstellen zwischen den Bausteinen definiert und Funktionalitäten auf die definierten Bausteine verteilt. Sie lernen die verschiedenen Sichten (Black-Box-View vs. White-Box-View, logische vs. physikalische Sicht) auf ein System kennen und wie sie diese mit Hilfe der UML oder wahlweise der SysML dokumentieren können. Außerdem werden Strategien für die Zerlegung eines Systems in Subsysteme und Komponenten vermittelt. Die benötigen Notationselemente werden erläutert und geübt. Dazu können zwischen der Unified Modelling Language (UML) und der Systems Modelling Language (SysML) wählen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Systems-Engineering - Wieviel Requirements und Architekrur benötigen sie wirklich?	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
4	

Strukturierung der Produkt Spezifikation

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
456	In diesem Baustein wird das Thema Strukturieren einer Beschreibung eines Produkts aus Anforderungs- und Lösungssicht vorgestellt. Dabei werden die unterschiedlichen Dokumentationsarten berücksichtigt. Weiterhin wird die Entwicklung einer solchen Beschreibung von einer Anforderungsdokumentation hin zu der Dokumentation von Eigenschaften eines Produkts betrachtet.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Systems-Engineering - Wieviel Requirements und Architekrur benötigen sie wirklich?	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Certified Professional for Requirements Engineering (CPRE) - Foundation Level

Intro CPRE

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
170	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. Im Weiteren werden die Rahmenbedingungen und weitere Hinweise zur Prüfung zum „Certified Professional for Requirements Engineering“ vorgestellt.
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	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.
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	In diesem Baustein werden folgende Fragen beantwortet: 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?
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	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 dokumentzentrierten Techniken aufgezeigt und Empfehlungen aus der Praxis für den Einsatz unter verschiedensten Rahmenbedingungen gegeben.
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:
174	In diesem Baustein werden Gliederungsstrukturen für Anforderungsdokumente vorgestellt und gezeigt wie unterschiedlich die Qualitätsansprüche an Anforderungen und Anforderungsdokumente je nach Nutzerkreis ausfallen können. 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.
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-*RE*gelwerks 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 Foundation Level Crashkurs Prüfungsvorbereitung

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 Foundation Level Crashkurs Prüfungsvorbereitung	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
6	

Certified Professional for Requirements Engineering (CPRE) - RE@Agile Primer

Intro RE@Agile Primer

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
430	Dieser Baustein erläutert die Aufgaben und Verantwortlichkeiten des IREB e.V., der Trainingsanbieter und der Zertifizierungsunternehmen. Des Weiteren werden die Rahmenbedingungen und Hinweise zur Prüfung zum „CPRE - RE@Agile Primer“ vorgestellt.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Foundation - Certified Professional for Requirements Engineering - RE@Agile Primer	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5	

Motivation und Denkweisen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
431	In diesem Baustein erhalten Sie einen Überblick über die Ziele von Requirements-Engineering und von Agilität. Er thematisiert Vorteile, Missverständnisse und Stolpersteine vom Requirements-Engineering in einem agilen Kontext. Erweitern Sie Ihr Wissen um weitere konzeptuelle agile Methoden und deren Zusammenhang mit RE@Agile.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Foundation - Certified Professional for Requirements Engineering - RE@Agile Primer	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Grundlagen von RE@Agile Primer

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
432	Mit diesem Baustein geben wir Ihnen einen Überblick über ausgewählte agile Vorgehen, mit einem vertieften Einblick in Scrum. So können Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen einem Requirements-Engineer und einem Product-Owner genauer analysiert werden. Abschließend werden agile Konzepte (z. B. Inspektion, Einfachheit und Adaption) diskutiert und die Rolle vom Requirements-Engineering in Zusammenhang mit diesen Konzepten erläutert.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Foundation - Certified Professional for Requirements Engineering - RE@Agile Primer	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Artefakte und Techniken in RE@Agile Primer

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
433	Die vorherigen Bausteinen unterstreichen, dass Requirements-Engineering und Agilität viel gemeinsam haben. Auf diesem Grund können zahlreiche Requirements-Engineering Artefakte und Techniken in einem agilen Kontext verwendet werden. In diesem Baustein erfahren Sie, welche von diesen Artefakte und Techniken in einem agilen Kontext gut geeignet sind und wie Sie diese in Ihren eigenen Projekten umsetzen können.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Foundation - Certified Professional for Requirements Engineering - RE@Agile PRimer	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Organisatorische Aspekte von RE@Agile Primer

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
434	In diesem Baustein erhalten Sie einen Überblick über die Auswirkungen von Agilität in Unternehmen: neue Kommunikationswege mit den Stakeholdern, neue Rollen und Organisationsstrukturen. Außerdem werden ausgewählte Frameworks für die Skalierung von Agilität vorgestellt und die Aufgaben vom Requirements-Engineering in solchen Kontexten diskutiert.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Foundation - Certified Professional for Requirements Engineering - RE@Agile Primer	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

CPRE Advanced Level - Elicitation and Consolidation

Fähigkeiten des Requirements-Engineers

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
211	Was muss ein Requirements-Engineer eigentlich können? Auf die Kommunikation kommt es an! Dieser Baustein unterstreicht die zentrale Rolle des Requirements Engineers in Entwicklungsprozessen und zeigt welche Fähigkeiten gerade in der Ermittlung und Konsolidierung von Anforderungen wichtig sind. Wir zeigen Ihnen, wie sie mit Hilfe eines einfachen Modells die Kommunikation im Projekt verbessern können. Außerdem liefern wir in einem Exkurs eine Antwort auf die Frage wie die Transaktionsanalyse und die Neurolinguistischen Programmierung das Requirements-Engineering unterstützen können. Durch praktische Übungen wird der Lernstoff vertieft.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Advanced Level „Elicitation and Consolidation“	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1-1,5	

Anforderungsquellen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
212	Wo kommen die Anforderungen eigentlich her und wie halte ich die Stakeholder bei Laune? Dieser Baustein zeigt welche Bedeutung Anforderungsquellen und insbesondere Stakeholder für ein Projekt haben, wie man die richtigen Stakeholder findet und eingeeignetes Stakeholder-Relationship-Management etabliert. Wir zeigen Ihnen Klassifizierungsmöglichkeiten, mit denen Sie alle wichtigen Informationen über die Anforderungsquellen in Ihrem Projekt behalten können. Lernen Sie Methoden des Benutzerzentrierten Requirements-Engineerings kennen, mit denen Sie auf die wichtige Rolles des Nutzers und dessen Beteiligung im Entwicklungsprozess eingehen zu können. Unterstützende werden dazu außerdem Konzepte wie Personas und Methoden zur Großgruppenbeteiligung vermittelt. Durch praktische Übungen wird der Lernstoff vertieft.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Advanced Level „Elicitation and Consolidation“	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5-3	

Ermittlungstechniken

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
213	Ermittlungstechniken gibt es viele - auf die richtige Mischung kommt es an! Aufbauend auf die Zertifizierung zum CPRE Foundation Level lernen Sie in diesem Baustein, neue und bekannte Techniken näher kennen, um Anforderungen geschickt zu erheben. Lernen Sie die Stärken und Schwächen von Ermittlungstechniken aus den Bereichen Kreativitätstechniken, Beobachtungstechniken, Befragungstechniken und artefaktbasierten Techniken kennen. Auch die Kombination geeigneter Ermittlungstechniken und die Ergänzung durch unterstützende Techniken werden behandelt. Dieser Baustein zeigt Ihnen wie Sie die Auswahl der Techniken aufgrund von Konzepten der Wissensvermittlung und verschiedenster Rahmenbedingungen optimieren können. Außerdem geben wir zu allen Techniken ausführliche Empfehlungen für den Einsatz in der Praxis. Im Training werden verschiedene Techniken durchgeführt und diskutiert.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Advanced Level „Elicitation and Consolidation“	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
8-11	

Konsolidierungstechniken

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
214	Konflikte können in Projekten immer auftreten. Es gilt diese möglichst frühzeitig zu erkennen und effizient zu lösen. Dieser Baustein geht auf Konfliktindikatoren, unterschiedliche Arten von Konflikten, Konfliktverlauf, Konfliktlösungstechniken und Konfliktdokumentation ein. Dabei wird auch gezeigt welche Faktoren den Konfliktverlauf beeinflussen und unter welchen Projektrahmenbedingungen welche Konfliktlösungstechnik geeignet ist. Außerdem geben wir zu allen Techniken ausführliche Empfehlungen für den Einsatz in der Praxis. Im Training werden verschiedene Techniken durchgeführt und diskutiert.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Advanced Level „Elicitation and Consolidation“	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2,5-4	

CPRE Advanced Level - Requirements Modeling

Modellierung in der Anforderungsanalyse

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
271	Ein Bild sagt mehr als tausend Worte. Dieser so häufig zitierte Satz enthält, was die Modellierung in der Anforderungsanalyse betrifft, so einige Wahrheiten. So können in einem Diagramm häufig viele Aspekte dargestellt werden, die in natürlicher Sprache nur in langen Texten dokumentiert werden können. Zusätzlich lassen Diagramme gegenüber der natürlichen Sprache weniger Interpretationsmöglichkeiten zu, was dem Qualitätskriterium Eindeutigkeit zugutekommt. Dieser Baustein behandelt die Einordnung der Modellierung in die Anforderungsanalyse und stellt die grundlegenden Konzepte der Modellierung vor. Zusätzlich lernen Sie die UML als bekannteste Modellierungssprache in ihren Grundzügen kennen und verstehen worauf es bei der Qualität von Modellen ankommt. Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Modeling“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Adv. Modeling – Certified Professional for Requirements Engineering Advanced Level - Requirements Modeling	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Use-Case-Analyse

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
272	Die Use-Case-Analyse ist ein weit verbreitetes Mittel um in das Requirements-Engineering einzusteigen. Da die Use Cases sinnigerweise in einem Use-Case-Diagramm dargestellt werden, ist es logisch, dass die Use-Case-Analyse Teil des „CPRE Avanced Level – Requirements Modeling“ ist. In diesem Baustein erfahren Sie alles, was Sie über die Use-Case-Analyse wissen müssen. Vom Finden und Schneiden der Use-Cases, Darstellung in einem Use-Case-Diagramm bis hin zur Beschreibung der einzelnen Use-Cases mit Hilfe eines geeigneten Templates. Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Modeling“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Adv. Modeling – Certified Professional for Requirements Engineering Advanced Level - Requirements Modeling	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2-3	

Informationsmodellierung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
273	Ein wichtiger Bestandteil von Anforderungsmodellen ist die Beschreibung der Strukturen, dem Informationsmodell. In diesem Modell werden die für die Systementwicklung relevanten Begrifflichkeiten dokumentiert und die im System gehaltenen, benötigten bzw. manipulierten Daten abgebildet. In diesem Baustein lernen Sie wie diese Aufgabe mit Hilfe des UML Klassendiagramms bewältigt werden kann. Dazu werden neben den benötigten Notationselementen und deren Einsatzmöglichkeiten auch immer wieder auftretende Probleme und deren Lösungsmöglichkeiten besprochen. Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Modeling“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Adv. Modeling – Certified Professional for Requirements Engineering Advanced Level - Requirements Modeling	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
4	

Funktionsmodellierung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
274	In diesem Baustein wird Ihnen gezeigt, wie Sie die Funktionsperspektive auf Ihr System in Diagrammen darstellen können. Dazu lernen Sie den Einsatz des Aktivitätsdiagramms und des Datenflussdiagramms als Darstellungsmittel für die Anforderungen vertieft kennen. Im Vordergrund stehen vor allem die verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten der Diagramme, die Möglichkeit mit Hilfe der Diagramme verschiedene Detaillierungslevel der Anforderungen abzugrenzen und häufig auftretende Modellierungsszenarien. Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Modeling“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Adv. Modeling – Certified Professional for Requirements Engineering Advanced Level - Requirements Modeling	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
4	

Verhaltensmodellierung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
275	Wie verhält sich ein System bei auftretenden Ereignissen unter bestimmten Bedingungen? Sobald man sich derartiger Fragen annimmt befindet man sich in der Verhaltensperspektive. Dieser Baustein zeigt Ihnen, wie Sie diese Perspektive mit einem Diagramm darstellen können. Dazu werden die Notationsmittel des Zustandsdiagramms besprochen und gezeigt wie diese sinnig eingesetzt werden. Zusätzlich werden ausführlich immer wieder auftretende Modellierungsszenarien besprochen und typische Probleme der Verhaltensmodellierung und deren Lösungsmöglichkeiten diskutiert. Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Modeling“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Adv. Modeling – Certified Professional for Requirements Engineering Advanced Level - Requirements Modeling	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3	

Szenarienmodellierung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
276	Szenarien beschreiben Abfolgen von Tätigkeiten in denen Menschen mit einem System interagieren. Daher sind für viele Menschen Szenarien eine angenehme Sichtweise auf das System. Viele Wissensträger können sich mit Szenarien leicht identifizieren und somit ist die Kommunikation mit diesen Wissensträgern erheblich einfacher sobald Szenarien verwendet werden. Mit diesem Baustein lernen Sie worauf es bei Szenarien ankommt und wie Sie Szenarien mittels des Sequenzdiagramms darstellen können. Abgerundet wird der Baustein durch aufzeigen von Lösungen für typische Problemstellungen bei der Modellierung. Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Modeling“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Adv. Modeling – Certified Professional for Requirements Engineering Advanced Level - Requirements Modeling	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2	

Umgang mit Modellen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
277	Ein Anforderungsmodell ist üblicherweise mehr als nur ein einzelnes Bild. Somit kommen mit wachsendem Umfang eines Modells auch diverse Organisations- und Strukturierungsarbeiten auf den Modellierer zu. Aber nicht nur die Struktur eines Modells ist Thema dieses Bausteins, sondern auch die Zusammenhänge zwischen Analysemodell und Modellen aus anderen Disziplinen (wie zum Beispiel dem Design) und den Zusammenhängen zwischen Modellen und natürlichsprachlichen Anforderungen. Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Modeling“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
CPRE Adv. Modeling – Certified Professional for Requirements Engineering Advanced Level - Requirements Modeling	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

CPRE Advanced Level - Requirements Management

Was ist Requirements-Management

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
400	Dieser Baustein baut auf den Grundlagen des CPRE Foundation Levels auf. Nach einer kurzen Auffrischung der Grundlagen behandelt dieser Baustein die verschiedenen Arten von Anforderungen und Anforderungsartefakten, sowie die verschiedenen Dokumentationsformen. Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Das Requirements-Information-Modell

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
401	In diesem Baustein lernen Sie die Aspekte einer Anforderungslandschaft und grundlegende Anforderungsarten und Dokumentationsarten kennen. Sie lernen die Erstellung und die Analyse eines Requirements Information Modells. Dieser Baustein macht Sie fit für die entsprechenden Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Attributierung und Sichten bei Anforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
402	Dieser Baustein behandelt den Entwurf und den Nutzen eines Attributierungsschemas (für das Projekt/Unternehmen relevante Attribute für Anforderungen) für Ihre Anforderungsspezifikation. Wir gehen darauf ein, wie man sinnvoll Sichten auf die Anforderungen bilden kann bzw. welche Risiken diese Sichten besitzen und welchem Änderungsprozess Attributierungsschemas unterworfen sind. Zum Abschluss des Bausteins lernen Sie noch sowohl Ihre Attributierung, als auch Ihre Sichten zu optimieren. Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2	

Bewertung und Priorisierung von Anforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
403	Dieser Baustein behandelt die Bewertung und Priorisierung von Anforderungen. Sie lernen die Grundlagen der Bewertung und verschiedene Bewertungskriterien, sowie mögliche Quellen dieser Bewertungskriterien kennen. Von der Bewertung kommen wir zur Priorisierung der Anforderungen. Nachdem Sie den Prozess, dem jede Priorisierung folgen sollte, kennen, lernen Sie verschiedene Priorisierungstechniken und ihre Unterschiede, sowie die Kombinationsmöglichkeiten untereinander kennen. Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Versions- und Änderungsmanagement

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
404	Anforderungen ändern sich häufig und so entsteht schnell eine Fülle verschiedener Versionen diverser Anforderungen. Diesem Herr zu werden benötigt ein gutes Versionsmanagement. Um erfolgreich gutes Versionsmanagement durchführen zu können, lernen Sie alle Tätigkeiten der Versionskontrolle kennen und können danach spielerisch mit, Anforderungskonfigurationen und Branching etc. von Anforderungen umgehen. Um Änderungen an Anforderungen unter Kontrolle zu behalten ist ein gutes Änderungsmanagement unerlässlich. Lernen Sie in diesem Baustein kennen, welche Ursachen, Quellen, Zeitpunkte und Arten von Anforderungsänderungen es gibt. Lernen Sie mit uns wie sie den Änderungsmanagementprozesses erfolgreich durchführen können. Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Verfolgbarkeit von Anforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
405	Woher kommt eine Anforderung und was ist aus ihr geworden? Um diese Frage zu beantworten ist ein gutes Verfolgbarkeitsmodell unerlässlich. In diesem Baustein lernen Sie, aufbauend auf den Gründen für die Verfolgbarkeit, verschiedene Techniken und die Typen von Verfolgbarkeitsbeziehungen kennen. Lernen Sie außerdem eine projektspezifische Strategie für die Verfolgbarkeit von Anforderungen und projektspezifische Verfolgbarkeitsmodelle zu erstellen und zu verwenden, sowie diese zu bewerten. Ebenfalls behandelt werden die Herausforderungen bei der Verfolgbarkeit von nicht-textuellen Artefakten (z.B. Diagramme). Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2,5	

Variantenmanagement für Anforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
406	Dieser Baustein behandelt das Variantenmanagement für Anforderungen. Lernen Sie Gründe für den Einsatz, zentrale Begriffe des Variantenmanagements und gängige Dokumentationsformen, sowie die Vorteile der expliziten Dokumentation von Variabilität kennen. Erfahren Sie, wie Sie eine gegebene Dokumentationsform von Variabilität analysieren und bewerten können. Ebenfalls lernen Sie, wie Sie die Merkmalsmodellierung einsetzen können. Ein Merkmalsmodell beschreibt Merkmale (Features) sowie deren Abhängigkeiten untereinander. Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2,5	

Berichtswesen im Requirements-Management

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
407	Berichtswesen im RM ist das Sammeln, Auswerten und Darstellen von Informationen über Anforderungen oder den Prozess und die Bereitstellung dieser Informationen. Lernen Sie Ziele und Nutzen, Inhalte, Herausforderungen, Risiken und Probleme bei der Anwendung des Berichtswesens und typische Kennzahlen im Requirements-Management kennen und erfahren Sie, wie Sie diese Requirements-Management Kennzahlen mittels der Goal-Question-Metric Methode ableiten können. Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Management von Requirements-Engineering-Prozessen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
408	Dieser Baustein behandelt das Management der Prozesse im Requirements-Engineering. Sie lernen, wie ein RE-Prozess aufgebaut ist, welche Parameter den RE-Prozess beeinflussen, warum es notwendig ist den RE-Prozess zu überwachen und zu steuern und wie Sie die Eignung des RE-Prozesses im Hinblick auf die Prozessparameter beurteilen können. Sie lernen ebenfalls Ihren RE-Prozess zu analysieren und nachhaltig zu verbessern. Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2	

Anforderungsmanagement in agilen Projekten

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
409	Dieser Baustein behandelt das Requirements-Management in agilen Projekten. Es ist nicht ausgeschlossen RM auch in agilen Projekten zu betreiben. Wie Sie dies ermöglichen können, lernen Sie in diesem Baustein. Angefangen bei den Grundprinzipien agiler Softwareentwicklung bis hin zur Abbildung von RM-Tätigkeiten auf Scrum-Tätigkeiten. Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

Werkzeugeinsatz im Anforderungsmanagement

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
410	Dieser Baustein behandelt den Werkzeugeinsatz im Anforderungsmanagement. Sie lernen die Rolle von Werkzeugen und die prinzipielle Vorgehensweise bei der Werkzeugauswahl im Requirements-Management kennen. Da meist mehr als ein Werkzeug im Requirements-Management eingesetzt wird, behandelt dieser Baustein ebenfalls den Datenaustausch zwischen Werkzeugen. Dieser Baustein hilft Ihnen bei der Wahl des richtigen Requirements-Management-Werkzeugs für Ihr Projekt oder Unternehmen. Dieser Baustein macht Sie fit für das entsprechende Kapitel im Lehrplan des IREB „Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management“.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5	

CPRE Advanced Level - RE@Agile

Bausteine zum Training werden aktuell entwickelt

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
	Informationen folgen zeitnah
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – RE@Agile	
Dauer des Bausteins in Stunden:	

Bausteine zum Training werden aktuell entwickelt

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
	Informationen folgen zeitnah
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – RE@Agile	
Dauer des Bausteins in Stunden:	

Bausteine zum Training werden aktuell entwickelt

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
	Informationen folgen zeitnah
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – RE@Agile	
Dauer des Bausteins in Stunden:	

Bausteine zum Training werden aktuell entwickelt

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
	Informationen folgen zeitnah
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – RE@Agile	
Dauer des Bausteins in Stunden:	

Requirements-Management – Anforderungen verwalten

Requirements-Management – Einführung und Grundlagen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
250	In diesem Baustein frischen Sie entweder Ihr Wissen zum Requirements-Management (RM) auf oder lernen das Thema kennen. Sie werden die verschiedenen Anforderungsarten, -artefakte, sowie die unterschiedlichen Dokumentationsformen kennenlernen. Des Weiteren stellt Ihnen dieser Baustein die wichtigsten Begriffe und Methoden des RM vor.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
RM Requirements-Management	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1-1,5	

Anforderungen verwalten

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
186	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.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG + RM Requirements-Management	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5	

Versionen und Zustände

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
251	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. 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.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG + RM Requirements -Management	
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.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG + RM Requirements-Management	
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.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG + RM Requirements-Management	
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.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
REG + RM Requirements-Management	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 2	

Requirements-Management mit 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 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	

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	

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.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
UML2 - Die Unified-Modeling-Language	
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	

Zurück zum Inhalt

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-Sequenzdiagramm

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
031	In diesem Baustein erhalten Sie einen vollständigen Überblick über das UML-Sequenzdiagramm. Sie erfahren, wie Sie Abläufe 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	

Modeling Workshop

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
278	Dieser Workshop vermittelt Ihnen an einem durchgängigen Beispiel die Problemstellungen und Lösungen, die sich bei der Modellierung von Anforderungen mit der UML ergeben. Dazu werden Modellierungskenntnisse vorausgesetzt, so dass Sie direkt mit der Modellierung für eine gegebene Aufgabenstellung in einer kleinen Gruppe einsteigen können. Dabei können Sie auf Wunsch durch Assistenten unterstützt werden, die on-the-fly Ihre Ergebnisse in einem Modellierungstool darstellen. Diese Ergebnisse werden gruppenübergreifend diskutiert, um auch voneinander zu lernen. Gerne bearbeiten wir auch ein Beispiel von Ihnen, um so einen guten Startpunkt für die Modellierung in Ihrem Projekt zu schaffen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Modeling Workshop	
Dauer des Bausteins:	
2 Tage	

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-Zustandsdiagrammen den Ablauf und das Verhalten, die sich hinter einem Use-Case verbergen, explizit darstellen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3	

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.
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	

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	

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	

Weiterführende Konzepte

Spezifizieren in englischer Sprache

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
072	In diesem Training vermitteln wir Ihnen einfache Methoden und praktische Tipps, die Ihnen dabei helfen, Anforderungen in Englisch als Fremdsprache zu verfassen. Auch werden wir darauf eingehen, wann es sinnvoll ist, die Spezifikation in deutscher Sprache zu verfassen und anschließend übersetzen zu lassen und wie Sie in einem solchen Fall die Qualität der übersetzten Spezifikation sicher stellen können.
Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten:	
Spezifizieren in englischer Sprache	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1-8	

Nicht-funktionale Anforderungen

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 kennen, richtig anzuwenden und zu formulieren. Darüber hinaus verdeutlichen wir Ihnen das Vorgehen im Rahmen der Ermittlung von nicht-funktionalen Anforderungen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 4	

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	

Wiederverwendung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
255	Wiederverwendungskonzepte erzeugen zunächst einen höheren Einführungsaufwand, 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 Widerverwendung 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	

Integration von Usability-Engineering Methoden in das Requirements-Engineering

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
301	Wer sich mit Requirements-Engineering und mit Wünschen von Stakeholdern, vor allem aber denen des Kunden, befasst, gelangt früher oder später an den Punkt, an dem die Usability einer Anwendung relevant wird. In diesem Baustein werden typische Methoden des Usability-Engineering, wie z.B. das Persona-Konzept, aufgegriffen und beschrieben, wie diese sinnvoll in das Requirements-Engineering integriert werden können.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2	

Requirements-Engineering im SOA-Kontext

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
140	Das Architekturparadigma SOA entwickelt sich von einem anfänglichen Hype immer weiter in Richtung eines Standards bei der Konzeption und Strukturierung von Unternehmens- und Softwarearchitekturen. Dabei stellt sich hinsichtlich des Requirements-Engineerings die grundsätzliche Frage, wie sich die Methoden und Vorgehensweisen des RE in einem SOA-Umfeld gestalten. In diesem Trainingsbaustein lernen Sie zunächst die Grundlagen von SOA, Services und deren unterschiedlichen Perspektiven und Ausprägungen. Im Anschluss daran wird aufgezeigt, wie sich das Vorgehen des Requirements-Engineerings in den Lebenszyklus von Services eingliedern lässt und welche Rolle es dabei spielt.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 2	

Praktische Anwendung des Requirements-Engineerings für Services

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
1	In diesem Baustein wird die praktische Anwendung der angepassten Methoden und Vorgehensweisen des Requirements-Engineerings für die Entwicklung von Services in einem SOA-Umfeld vorgestellt und erläutert. Sie lernen im Wesentlichen die Haupttätigkeiten des Requirements-Engineerings in Bezug zur Anwendung auf Services. Dabei werden zunächst Anforderungsquellen identifiziert und die Unterschiede zwischen klassischen Stakeholdern und Stakeholdern im SOA-Umfeld aufgezeigt. Im weiteren Verlauf lernen Sie ein exemplarisches Vorgehen kennen, wie sie bei der Ermittlung und Verfeinerung von Anforderungen speziell an Services vorgehen können. Dabei werden zahlreiche Artefakte und Techniken vermittelt, die Sie bei der Spezifikation von Services in der Praxis unterstützen.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3 - 5	

Qualitätsmetriken

Grundlagen Qualitätsmetriken im Requirements-Engineering

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
310	Für Anforderungsspezifikationen, als Basis für weitere Projektarbeiten, ist es besonders wichtig eine sehr hohe Qualität zu erzielen. Missverständnisse und Fehler in der Analysephase wirken sich, bezogen auf Kosten und Qualität, drastisch auf nahezu alle Folgeaktivitäten aus. Um allerdings eine qualitativ hochwertige Anforderungsspezifikation zu erzeugen, ist es wichtig zu wissen, welches Qualitätsniveau die jeweilige Spezifikation zum aktuellen Zeitpunkt aufweist. Denn nur so können Sie den zu leistenden Aufwand für die Erreichung der gesetzten Qualitätsziele und die Risiken für Ihr Projekt, welche durch eine zu niedrige Spezifikationsqualität entstehen können, prognostizieren. Aus diesen Gründen zeigen wir Ihnen in diesem Baustein, welche Auswirkung die Qualität einer Anforderungsspezifikation auf den Projekterfolg hat, wie Sie mit Hilfe von Qualitätsmetriken Kennzahlen für die Qualität Ihrer Anforderungsspezifikationen erzeugen und welche die optimale Ausgangsbasis für eine systematische Verbesserung der Qualität Ihrer Anforderungsspezifikationen darstellen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Qualitätsmetriken	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Der Qualitätsmessprozess

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
311	Dieser Trainingsbaustein zeigt Ihnen, wie sich Sie Qualitätsmetriken für Anforderungsspezifikationen in Ihre Projekte integrieren und nutzbringend einsetzen lassen. In Form eines Prozesses werden Ihnen hierbei die notwendigen Schritte für die Einführung von Qualitätsmetriken sowie die Vorbereitung, die Durchführung und die Nachbereitung einer Qualitätsmessung nahegebracht. Der Einsatz dieses Qualitätsmessprozesses ermöglicht es Ihnen, die Qualität Ihrer Anforderungsspezifikation kontinuierlich zu verbessern und damit den Erfolg Ihrer Projekte zu sichern.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Qualitätsmetriken	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2	

Qualitätsmetriken anwenden

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
312	Sie kennen bereits die Vorteile, die sich durch den Einsatz von Qualitätsmetriken im Requirements-Engineering ergeben und würden nun gerne selbst als Qualitätsprüfer für Ihre Spezifikationen agieren? Dann ist dieser Baustein genau richtig für Sie, denn hier zeigen wir Ihnen typische Qualitätsmetriken für Anforderungsspezifikationen im Detail und setzen diese mit Ihnen zusammen im Rahmen von zahlreichen Übungen direkt ein.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Qualitätsmetriken	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
3	

Requirements-Engineering & agile Vorgehensweisen

Grundlagen Requirements-Engineering in Agilen Projekten

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
264	In diesem Baustein erhalten Sie einen Überblick über die Ziele und Aktivitäten im agilen Requirements-Engineering. Sie lernen, wie Sie Wissen effektiv erheben und geeignet dokumentieren und erfahren, welche Artefakte im Requirements-Engineering erzeugt werden.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Requirements-Engineering & Scrum	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
ca. 1,5	

Agile Vorgehensweisen - Ein Überblick

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
285	In diesem Baustein erhalten Sie Einblicke in die am meist verbreiteten agilen Vorgehensweisen. Sie lernen deren Prozesse mit ihren Rollen und Artefakten kennen. Außerdem erklären wir Ihnen die wesentlichen Prinzipen und Merkmale der am häufigsten verwendeten agilen Vorgehensmodelle.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Agiles RE - Vom Stakeholder zum Backlog	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1-1,5	

Visionsbildung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
284	Am Anfang eines Product-Backlogs steht die Produkvision. In diesem Baustein erhalten Sie Einblicke in die Schaffung einer Produktvision. Sie erfahren, wie eine Produktvision aufgebaut ist, wer an der Visionsfindung beteiligt ist, und wie man Randbedingungen konstruktiv integriert. Zudem erhalten Sie Anregungen zur effektiven Dokumentation der Produktvision, lernen verschiedene Techniken zur Visionsfindung kennen, und haben im Anschluss in einem Workshop die Möglichkeit, eine der Techniken praktisch anzuwenden.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Agiles RE - Vom Stakeholder zum Backlog	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1-1,5	

Priorisierung und Organisation eines Product-Backlogs

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
286	In diesem Baustein erlernen Sie Techniken, um die Items in einem Product-Backlog priorisieren zu können. Das Product-Backlog gilt als Grundlage zur Arbeit im agilen Umfeld. Sie erhalten Einblicke, wie ein Product-Backlog sinnvoll aufgebaut ist und mit welchen Techniken man die enthaltenen Backlog-Items priorisieren kann. Zudem haben Sie im Anschluss in einem Workshop die Möglichkeit, eine der erlernten Techniken praktisch anzuwenden.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Agiles RE - Vom Stakeiholder zum Backlog	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
ca. 1,5	

Agilität in der Praxis

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
287	In diesem Baustein zeigen wir Ihnen anhand von erfolgreich durchgeführten agilen Projekten, wie das Zusammenspiel RE und Agilität gelingen kann. Dabei gehen wir auf die jeweilige Projektvoraussetzungen, die Rollenaufteilung in den Projekten, gewählte Artefakte sowie auf den konkreten Arbeitsprozess ein. Durch diesen starken Praxisbezug und unserer Projekterfahrung erfahren Sie aus erster Hand, wie man ein agiles Projekt erfolgreich initiieren und durchführen kann.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Agiles RE - Vom Stakeholder zum Backlog	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
ca. 1-1,5	

Anforderungsermittlung in agilen Projekten

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
288	In diesem Baustein lernen Sie, welche Ermittlungstechniken sich in agilen Projekten in der Praxis bewährt haben. Sie bekommen dabei einen Einblick in die Stärken und Schwächen der jeweiligen Ermittlungstechniken aus den Bereichen Kreativitätstechniken, Beobachtungstechniken, Befragungstechniken und dokumentzentrierten Techniken und können Ihr neu angeeignetes Wissen anschließend in einer Praxisübung erproben.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Agiles RE - Vom Stakeholder zum Backlog	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
ca. 1,5	

Anforderungsquellen in agilen Projekten

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
289	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. Anschließend können Sie sich mithilfe der vorgestellten Techniken in einer Praxisübung an einem Konzept zum Stakeholder-Management versuchen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Agiles RE - Vom Stakeholder zum Backlog	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
ca. 1,0	

Einführung von Agilität

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
290	In diesem Baustein lernen sie verschiedene Strategien, um Agilität in Ihr Unternehmen einzuführen, kennen. Wir haben vorhandene Ansätze auf Praxistauglichkeit analysiert und mithilfe von branchenübergreifenden Erfahrungen aus dem Projektalltag verbessert. Sie erfahren welche Vorteile Sie durch eine intelligent konzipierte und auf das jeweilige Unternehmen zugeschnittene Einführungsstrategie haben. Darüber hinaus lernen Sie, was mit den traditionellen Rollen in einem agilisierten Unternehmen passiert und welche Herausforderungen dies mit sich bringt.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Agiles RE - Vom Stakeholder zum Backlog	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
ca. 1-1,5	

Scrum - Eine Simulation

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
265	Dieser Baustein führt sie interaktiv in die agile Entwicklung mit Scrum ein. Sie lernen den Scrum-Prozess mit seinen Rollen und Artefakten kennen, schreiben User-Storys, werden mit agiler Planung vertraut gemacht und können in den Workshops der durchgehenden Projektsimulation ganz praktisch das Arbeiten in Timeboxes erleben.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Requirements-Engineering & Scrum	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2-8	

User-Storys schneiden und verfeinern

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
266	Sie lernen Qualitätskriterien für User-Storys kennen und erfahren, nach welchen Aspekten Sie Schnittmuster einsetzen können, um Ihre User-Storys zielorientiert und effektiv zu schneiden. Im Workshop können Sie Ihre neugewonnenen Kenntnisse sofort praktisch umsetzen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Requirements-Engineering & Scrum	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1-3	

Das agile SOPHIST-*RE*gelwerk

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
267	Wissensübermittlung mittels natürlicher Sprache hat in agilen Projekte einen besonders hohen Stellenwert. Leider bietet die natürliche Sprache viele Stolpersteine, so dass es immer wieder zu Missverständnissen oder Fehlinterpretationen zwischen den Beteiligten kommt. Dieser Baustein stellt Ihnen Regeln vor, mit denen Sie nicht nur Schwachstellen in Ihren User-Storys systematisch aufdecken und beheben können, sondern auch die mündliche Übermittlung von Wissen erfolgreicher gestalten.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Requirements-Engineering & Scrum	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1-1,5	

System Specification vs. Product-Backlog

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
268	Artefakte des klassischen Requirements-Engineering und Entwicklung nach agilen Methoden müssen keinen Widerspruch darstellen. Erfahren Sie, welche Artefakte es in agilen Projekten geben kann, warum User-Storys als Dokumentation nicht immer ausreichen und wie Sie die für Ihr Projekt benötigten Artefakte zielführend parallel pflegen können.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Requirements-Engineering & Scrum	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1-2	

Story Mapping

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
261	Ob physikalisch oder virtuell, das Product-Backlog muss nicht zwingend eine Anforderungsliste sein. In diesem Baustein lernen Sie mit dem Story Mapping von Jeff Patton eine einfach anwendbare Technik kennen, um Product-Backlog-Items visuell zu organisieren. Die alternative Form der Darstellung fördert das Verständnis der Zusammenhänge zwischen Einzelanforderungen und erleichtert Kommunikation und Priorisierung.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Requirements-Engineering & Scrum	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2-3	

Herausforderungen beim Übermitteln von Wissen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
422	Während der Entwicklung von Systemen arbeiten viele Personen zusammen, die ihr Wissen an andere Projektbeteiligte übermitteln müssen. In diesem Baustein zeigen wir Ihnen, welche Hindernisse und Herausforderungen Sie beim Übermitteln von Wissen zwischen den Beteiligten in einem Projekt zu meistern haben. Wir betrachten dabei nicht nur die eigentliche Kommunikation, sondern gehen auch auf das Verständnis für die übermittelten Informationen ein. Sie erfahren, was die Ursachen dieser Herausforderungen sind und wie Sie diese Herausforderungen in Ihren Projekten vermeiden oder zumindest abschwächen können, so dass Ihre Projekte erfolgreich verlaufen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Agile Projektdokumentation	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Kundensprache vs. Entwicklersprache

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
423	Besonders in agilen Vorgehensweisen wird viel Wert auf eine enge Zusammenarbeit zwischen den Kunden und den Entwicklern gelegt. Sie erfahren in diesem Baustein welche Unterschiede zwischen der Kundensprache und der Entwicklersprache in einem Projekt vorliegen und wie Sie die Lücke möglichst effizient schließen können. Außerdem zeigen wir Ihnen Möglichkeiten auf, durch welche Techniken Sie den Informationsaustausch zwischen Kunden und Entwickler in Ihren Projekten verbessern können.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Agile Projektdokumentation	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2	

Requirements-Engineering im agilen Kontext

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
421	Besonders in agilen Vorgehensweisen wird viel Wert auf eine enge Zusammenarbeit zwischen den Kunden und den Entwicklern gelegt. Sie erfahren in diesem Baustein welche Unterschiede zwischen der Kundensprache und der Entwicklersprache in einem Projekt vorliegen und wie Sie die Lücke möglichst effizient schließen können. Außerdem zeigen wir Ihnen Möglichkeiten auf, durch welche Techniken Sie den Informationsaustausch zwischen Kunden und Entwickler in Ihren Projekten verbessern können.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Agile Projektdokumentation	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

So verhält sich Wissen im Projekt

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
424	Für die erfolgreiche Entwicklung eines Systems wird viel Wissen benötigt. In diesem Baustein zeigen wir Ihnen Eigenschaften und Zustände, die Wissen in einem Projekt annehmen kann. Ein Beispiel für derartige Eigenschaften ist die Zugreifbarkeit durch Personen im Projekt mit den Zuständen „bewusst vorhanden“ und „unterbewusst vorhanden“. Sie erfahren, welche Zustände Sie anstreben sollten und welche Zustände Nachteile für den Entwicklungsprozess bedeuten. Außerdem erläutern wir, durch welche Techniken Sie Zustandsübergänge erzielen können, so dass Sie die gewünschten Zustände Ihres Wissens erreichen.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Agile Projektdokumentation	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Projekt-Retrospektive

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
269	Erfahren Sie, wie Sie die Retrospektive gegen Ende des Projekts konstruktiv nutzen, um das Projekt für alle Teilnehmer zu einem positiven Abschluss zu bringen, die Motivation für Folgeprojekte zu steigern und Verbesserungsmöglichkeiten zu identifizieren.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1-2	

Scrum im regulierten Umfeld

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
260	Ist es auch in einem regulierten Umfeld möglich, nach einem agilen Vorgehensmodell zu entwickeln? Lernen Sie in diesem Baustein Möglichkeiten kennen, um den Grad von Agilität in der Entwicklung an die Rahmenbedingungen des Arbeitens im regulierten Umfeld anzupassen und eine Balance aus traditioneller und agiler Dokumentation zu finden.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
ca. 1,5	

Agilität und RE – Eine Einführung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
280	Dieser Baustein zeigt, an welchen Stellen im agilen Vorgehen „Scrum“ Requirements-Engineering genutzt wird. Die vier Haupttätigkeiten des REs (Ermitteln, Dokumentieren, Prüfen und Abstimmen, Verwaltung) werden dabei in Scrum eingeordnet. Der Einführungsbaustein liefert die Grundlage für ein Training mit RE und Scrum und sollte daher bei solchen Trainings immer mit berücksichtig werden.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Agiles RE – Vom Stakeholder zum Backlog	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5	

Dokumentation im agilen Umfeld

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
281	In diesem Baustein werden die Fragen geklärt warum, wann, was und für wen wir in einem agilen Projekt überhaupt dokumentieren. Dabei wird darauf eingegangen, wie man die Informationen aus den Anforderungsquellen gewinnt und mithilfe agiler Artefakte, wie User-Storys oder Use-Case 2.0 dokumentieren kann.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Agiles RE – Vom Stakeholder zum Backlog	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1-1,5	

Prüfen und Abstimmen in Scrum

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
282	Auch im agilen Umfeld müssen Ziele und Informationen stetig geprüft und abgestimmt werden. Dieser Baustein beschäftigt sich mit der Frage, wann und in welcher Form dies in Scrum geschieht. Zusätzlich werden Prüf- und Abstimmungs-Techniken vorgestellt, mit deren Hilfe Sie auch im agilen Bereich die Qualität der dokumentierten Informationen sicherstellen können.
Dieser Baustein ist im folgenden Training enthalten:	
Agiles RE – Vom Stakeholder zum Backlog	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,75	

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:	
Business-Analyse - Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbliden	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5	

Ermittlungstechniken für Geschäftsprozesse

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.
Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten:	
Business-Analyse - Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbliden	
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1 - 8	

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:	
Business-Analyse - Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbliden	
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:	
Business-Analyse - 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:	
Business-Analyse - Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbliden	
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:	
Business-Analyse - Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbliden	
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:	
Business-Analyse - Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbliden	
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	

Testfälle

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	

Verhaltensmuster in Projekten

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
249	Egal welches Unternehmen man sich ansieht - es gibt klassische Verhaltensmuster in 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	

Transferworkshop - Das Wissen in den Arbeitsalltag übertragen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
057	Sie haben eine SOPHIST-Schulung erfolgreich abgeschlossen und wollen sich nun mit dem erlernten Wissen wieder in den Arbeitsalltag stürzen. Sie stehen also vor der Herausforderung, die neuen Erkenntnisse auf Ihr eigenes Arbeitsumfeld zu übertragen: Wie passt das neue Wissen in die firmeninterne Methoden- und Prozesslandschaft? Wo gibt es Potential für Optimierung? Was sind die nächsten Schritte? Im Transferworkshop unterstützt Sie unser Trainer, diese Fragen zu beantworten und liefert Best Practices aus seiner umfassenden Projekterfahrung. Damit der Wissenstransfer zielgerichtet durchgeführt werden kann, wird zu Beginn gemeinsam mit dem Trainer der Transferbedarf identifiziert. Dazu werden gemeinsam Ihre Vorgehensweisen und Methoden analysiert. Auf Basis dieser Erkenntnisse wird daran gearbeitet, die erlernte Theorie auf Ihre Beispiele anzuwenden und auszuprobieren. Im Rahmen dieses Workshops wird der Trainer Hinweise zu Verbesserungen hinsichtlich Ihrer bisherigen Vorgehensweisen und Methoden liefern und Ihnen Impulse geben, wie Sie diese Optimierung umsetzen könnten
Dauer des Bausteins in Stunden:	
nach Absprache	

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	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: > Kommunikation rein über eine schriftliche Spezifikation, > Schriftliche Kommunikation mit Feedbackzyklen, Integrationsmodell sowie Frage- und Antwortmöglichkeiten, > Direkte Zusammenarbeit mit mündlicher Kommunikation und Feedback. 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.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5 - 2	

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: > 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. 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.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1	

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: > 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. In diesem Spiel lassen sich die typischen Verhaltensmuster von abteilungsübergreifenden Managementpositionen nachempfinden und fördert somit das Bewusstsein für Kooperation, Gesprächsbereitschaft und ganzheitliches Denken.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
2	

Ritual Dissens

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
123	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: > 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. 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.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
1,5	

Tangram

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
124	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: > Kommunikation rein über eine festgelegte Richtung vom Sender zum Empfänger, > Kommunikation mit einer begrenzten Anzahl von Rückfragemöglichkeiten, > Direkte Zusammenarbeit mit mündlicher Kommunikation und Feedback. 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.
Dauer des Bausteins in Stunden:	
0,5 - 1	

Ende des Bausteinkatalogs.

WISSEN for free

[Broschüren]

www.sophist.de/wissen-for-free

[UML-Plakat]

Zusätzliche Informationen und Kontakt

Falls Sie Fragen, Wünsche oder Anregungen haben, werden wir gerne für Sie aktiv.
Trainingsanmeldung und Informationen:

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

Mail: vertrieb@sophist.de
Web: www.sophist.de\trainings

Herausgeber:
SOPHIST GmbH
Vordere Cramergasse 13
90478 Nürnberg
Deutschland

Gerneral Manager:
Chris Rupp (Dipl. Information Technology) und Roland Ehrlinger

Nürnberg HRB 14487
Steuernummer 241-137-70666