Trainingsbausteine

SOPHIST

Die Trainingsbausteine der SOPHISTen

Unsere Inhouse Trainings sind strukturell, didaktisch und inhaltlich bereits sorgfältig durchdacht und ausgearbeitet. Durch die Möglichkeit der Einbindung von Beispielen aus Ihrem Projektkontext stellen wir einen Bezug zu Ihrer Praxis her. Darüber hinaus haben Sie die Option der weiteren individuellen Anpassung. Durch die Kombination verschiedener Themen und Module können Qualifizierungskonzepte für einzelne Personen, über Abteilungen bis hin zu Ihrem Unternehmen für Sie ausgebaut und speziell nach Ihren Wünschen zugeschnitten werden.

Durch unsere jahrelange Erfahrung sind unsere TrainerInnen bestens dazu ausgebildet, ein individualisiertes Training bei Ihnen durchzuführen.

Unsere Trainingsadministration hilft Ihnen gerne bei der Auswahl der für Sie passenden Weiterbildungsmaßnahmen.

SOPHIST Zahlen und Fakten

Pro Jahr führen wir mehr als 300 Trainings mit mehr als 2.500 Teilnehmenden durch. Seit der Gründung von SOPHIST haben wir weit mehr als 5.000 Trainings gehalten und Fachwissen an über 52.000 Teilnehmende vermittelt.

SOPHIST und der IREB – seit langem ein Team

OberSOPHIST Chris Rupp ist Mitbegründerin des IREB.
Wir führen seit 2007, also von Anfang an, Trainings nach IREB-Standard durch.
Mit jährlich über 165 CPRE-Zertifizierungstrainings sind wir der größte Anbieter im deutschsprachigen Raum.

Als Teil des IREB sind unsere Trainer*innen und Berater*innen an der Ausarbeitung neuer Trainingslehrpläne beteiligt.
Und diese Expertise zahlt sich aus: Die Bestehensquote unserer Trainingsteilnehmenden liegt mit ca. 90% über dem allgemeinen IREB-Durchschnitt von ca. 80%.

IREB International Requirements Engineering Board

IREB Platinum Partner

„SOPHIST ist Trainingsanbieter des IREB der ersten Stunde und von Beginn an arbeiten SOPHIST-Mitarbeiter aktiv in den Arbeitsgruppen des IREB mit. Herzlichen Dank für diese fruchtbare und angenehme Zusammenarbeit. Auf weitere 20 Jahre!“

Stefan Sturm, IREB GmbH

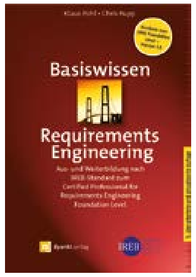
Der große Mehrwert: Unsere Praxiserfahrung

Als Beratungs- und Trainingsdienstleister mit dem Fokus der Methodenvermittlung unterstützen wir SOPHISTen seit über 20 Jahren Unternehmen methodisch und operativ im klassischen und agilen Projektumfeld. Unsere Kernthemen sind:

- Requirements Engineering
- Geschäftsprozessanalyse
- Agilität und agile Vorgehensmdelle
- Change Management
- Modellierung
- Systems Engineering
- Architekturdokumentation
- Requirements Management
- Künstliche Intelligenz (KI / AI)
- uvm.

Unsere TraininerInnen und BeraterInnen sind immer auf dem aktuellen Stand der Zeit. Ihr Wissen beziehen sie aus Auftragsprojekten sowie aus internen Forschungsprojekten und regelmäßigen Weiterbildungen.

Neben den zahlreichen Trainings- und Beratungsangeboten stellen wir unser Können auch in Fachbüchern unter Beweis.
Zu unseren Bestsellern gehören unter anderem:



Chris Rupp, SOPHIST GmbH

„Wir legen viel Wert auf Ausbildung und Zertifizierung unserer TrainerInnen. Nur wer Wissen hat, kann gut vermitteln. So haben die SOPHISTen mehr als 100 Zertifizierungen aus den für zielgerichtetes Requirements-Engineering benötigten Disziplinen. Neben diverser CPRE-Zertifizierungen (wir sind Platinum Partner des IREB) sind unsere TrainerInnen zum Beispiel auch als Certified Architect iSAQB, als Certified Tester ISTQB und als Scrum PSMI Professional Scrum Master zertifiziert.“

Lassen Sie sich beraten

Sie benötigen weitere Informationen oder möchten sich beraten lassen? Schicken Sie uns eine kurze E-Mail an heureka@sophist.de, unser ExpertInnen-Team meldet sich umgehend bei Ihnen.

Natürlich steht Ihnen unser Team auch telefonsich zur Verfügung. Probieren Sie es aus und rufen uns an:

Tel:+49 (0)911 40 9000

SOPHIST Trainings

Feedback von Teilnehmenden

Kristin Häfner
LHM Services GmbH

Online/Remote Training: "Die Online-Schulung hat wirklich super geklappt und war sehr abwechslungsreich. Die Inhalte wurden gut und verständlich vermittelt. Die Übungsfragen und die gemeinsamen Aufgaben zwischendurch haben das lernen erleichtert - dadurch war es einfacher sich die Theorie zu merken. Vielen Dank."

Rodrigo Daniel do Carmo
Continental Teves AG & Co oHG

"To be honest, one of the best Trainings I had. Never expected it for an Abstract Topic like requirements. Documents were very good and the Trainer excellent. Good work!"

Jenny Hasse, F.Hoffmann-La Roche Ltd

"Unser Trainer war überaus kompetent. Er hat aus dem vorgegebenen Leitfaden zum Thema Requirements-Engineering das Bestmögliche rausgeholt. Er war überaus freundlich und zuvorkommend."

Dirk Burkhardt,
Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung IGD

"War mit eine der besten Schulungen (insb. im Bezug auf die Durchführung) die ich bisher erlebt habe. Unbedingt weiter so!! :)"

Was ist daran anders?

SOPHIST Trainings sind die perfekte Mischung aus der Vermittlung von theoretischem Wissen und in der Praxis gesammelten Erfahrungen.

Alle Trainings von SOPHIST sind nach neuestem Stand der Wissensvermittlung konzipiert.

Unsere Trainer*innen folgen unter anderem den Grundsätzen der Methode „... from the Back of the Room“, um Trainingsinhalte nachhaltig zu vermitteln.

Eine aktivierende Lernumgebung – mehr Bewegung, weniger Text, mehr Interaktion mit den Teilnehmenden und überraschende Übungskonzepte – sorgt für Spaß und Effizienz beim Lernen.

Sie profitieren nicht nur von dem Know-How der Methodenführenden, sondern auch von einer didaktischen Umsetzung, die ihre Spuren hinterlässt.

Machen Sie es sich bequem!

Die Komfort-Variante bei CPRE-Zertifizierungen

Wir übernehmen für Sie die **komplette Organisation** bzgl. der Prüfungsanmeldung im Anschluss an das Training.
Weiterhin übernehmen wir im Falle eines **Nichtbestehens** die **Hälfte Ihrer Kosten** für ein **Wiederholungstraining inkl. Prüfung**. Im Falle des Nichtbestehens der **Hausarbeit** bei den CPRE Advanced Level Trainings tragen wir die **Hälfte Ihrer Korrekturgebühren** für eine zweite Einreichung mit.

Inhalt

Eine kurze Anleitung zum Erstellen des eigenen Trainings 14

Grundlagen der Analyse 15
- Einführung in die Analyse 15
- Stakeholder-Relationship-Management 15
- Konsolidierungstechniken 16
- Systementwicklung - Woran sie kranken kann 16

Requirements Engineering 17
- Requirements Engineering - Einführung und Grundlagen 17
- Kontextabgrenzung und Anforderungsermittlung 17
- Abläufe dokumentieren 18
- Begriffe dokumentierten 18
- Dokumentation und Vermittlung von Anforderungen 19
- Anforderungsdokumentation mit Prosa - *RE*gelwerk 19
- Anforderungsdokumentation mit Prosa - Schablonen 19
- Strukturieren von Anforderungen 20
- Prüftechniken für Anforderungen 20

Requirements Engineering - Die Projektsimulation für die Praxis 21
- Einführung in die RE-Projekt-Simulation 21

Systems Engineering 23
- Einführung und Grundlagen 23
- Systemgrenzen, Systemkontext und technischer Kontext 23
- Anforderungsdokumentation mit Prosa - SOPHIST-*RE*gelwerk 24

Anforderungsdokumentation mit Prosa - SOPHIST-MASTER 24
Strukturierung der Produkt Spezifikation 24
Anforderungsdokumentation mit Modellen 25
Dokumentation einer System Architektur mit UML/SysML 25

Certified Professional for Requirements Engineering (CPRE) - Foundation Level 26
Intro CPRE 26
Einleitung und Grundlagen 26
Grundlegende Prinzipien des RE 26
Arbeitsprodukte und Dokumentationspraktiken 27
Praktiken für die Erarbeitung von Anforderungen 27
Prozess- und Arbeitsstruktur 28
Praktiken für das Requirements-Management 28
Werkzeugunterstützung 28
CPRE Foundation Level Crashkurs Prüfungsvorbereitung 29

CPRE Advanced Level - Elicitation 30
Fähigkeiten des Requirements-Engineers 30
Anforderungsquellen 30
Ermittlungstechniken 31
Konsolidierungstechniken 31

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

Verhaltensmodellierung 34
Szenarienmodellierung 34

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

CPRE Advanced Level - RE@Agile 40
Was ist RE@Agile? 40
Projekte erfolgreich starten 40
Umgang mit funktionalen Anforderungen 41
Umgang mit Qualitätsanforderungen und Randbedingungen 41
Priorisieren und Schätzen von Anforderungen 42
Skalierung von RE@Agile 42

Requirements Management – Anforderungen verwalten 43
Requirements-Management – Einführung und Grundlagen 43
Anforderungen verwalten 43
Versionen und Zustände 44

Strukturen und Mengen ... 44
Change- und Release-Management ... 45
Werkzeuge ... 45
Requirements-Management mit DOORS® ... 46
Requirements-Management mit Microsoft® Office Produkten ... 46

UML (Unified-Modeling-Language) ... 47
Einführung in die UML ... 47
UML kompakt ... 47
Das UML-Klassendiagramm ... 47
Das UML-Paketdiagramm ... 48
Das UML-Objektdiagramm ... 48
Das UML-Kompositionsstrukturdiagramm ... 48
Das UML-Komponentendiagramm ... 49
Das UML-Verteilungsdiagramm ... 49
Das UML-Use-Case-Diagramm ... 49
Das UML-Aktivitätsdiagramm ... 50
Das UML-Zustandsdiagramm ... 50
Das UML-Sequenzdiagramm ... 50
Das UML-Kommunikationsdiagramm ... 51
Das UML-Timingdiagramm ... 51
Das UML-Interaktionsübersichtsdiagramm ... 51
UML Modellentwicklung mit Enterprise Architect® ... 52
Modeling Workshop ... 52

Die Use Case-Analyse ... 53
Analyse mit Use-Cases ... 53
Verfeinern von Use-Cases ... 53

Objektorientierte Analyse und Design 54
Einführung in die Objektorientierung 54
Das Begriffsmodell in der Analyse 54
Die Objektorientierte Zerlegung 54
Einführung in das objektorientierte Design 55
Die wichtigsten Analyse- und Design- Patterns 55
Entwicklung einer Software-Architektur 55
Entwicklung einer Systemarchitektur 56
Notationsmittel in der Architektur 56
Feindesign 56
Feindesign für nicht objektorientierte Realisierungen 57

Weiterführende Konzepte 58
Spezifizieren in englischer Sprache 58
Nicht-funktionale Anforderungen 58
Benutzerhandbuch als Ersatz für eine Anforderungsspezifikation 58
Deltaanforderungen 59
RE & Offshore Development 59
Requirements-Engineering in Prozessbewertungsmodellen (CMM, Spice, etc.) 60
Kundenzufriedenheitsmanagement und –analyse 60
Requirements-Engineering im SOA-Kontext 61
Praktische Anwendung des Requirements-Engineerings für Services 61
Wiederverwendung 62
Integration von Usability-Engineering Methoden in das Requirements-Engineering 62

Qualitätsmetriken 63
Grundlagen Qualitätsmetriken im Requirements-Engineering 63
Der Qualitätsmessprozess 63

Qualitätsmetriken anwenden 64

Requirements Engineering im agilen Kontext 65
Requirements Engineering Agil - Einleitung und Grundlagen 65
Vision und Stakeholder*innen 65
Das Product Backlog 66
Zerlegen von Product Backlog Items 66
Anforderungen ermitteln in Agil 66
User Storys und Akzeptanzkriterien 67
Umgang von nicht-funktionalen Anforderungen im agilen Umfeld 67
Zusätzliche Dokumentation neben dem Product Backlog 67
Requirements Engineering in Scaled Agile 68
Schreiben von Epics und Features 68
Release-Planung im agilen Kontext 68
Schätzen von Backlog Items 69
Requirements Engineering Agil im regulierten Umfeld 69
Retrospektiven 69
Einführung von Agilität 70
Das agile SOPHIST-*RE*gelwerk 70
Story Mapping 70

Geschäftsprozessanalyse 71
Einführung und Motivation 71
Ermittlungstechniken für Geschäftsprozesse 71
Dokumentation von Geschäftsprozessen mit Use-Cases 71
Stakeholder und Ziele 72
Dokumentation von Geschäftsprozessen mit Ablaufdiagrammen 72
Dokumentation von Geschäftsobjekten 72

Dokumentation von Geschäftsregeln ... 73

Requirements-Engineering für Manager ... 74
Grundlagen ... 74
Einführung in die Systemanalyse ... 74
Einführungsstrategien ... 74
Vertragsmanagement & Requirements-Engineering ... 75

Testfälle ... 76
Überblick über die Testfallerstellung ... 76
Testfälle aus natürlich-sprachlichen Anforderungen ... 76
Testfälle mit UML-Modellen als Grundlage ... 76
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 ... 79
Projektstart und Projektende (Retrospektive) ... 79
Wissenstransfer und Kommunikation in IT-Projekten ... 79
Umgang mit Projektgegnern ... 80
Verhaltensmuster in Projekten ... 80
Transferworkshop - Das Wissen in den Arbeitsalltag übertragen ... 81

Spiele ... 82
Flieger bauen ... 82
Cooperative Game ... 83

Entscheidungsdilemma 84
Ritual Dissens 85
Tangram 86

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 konfigurierten 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 Stoff-tiefe 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.

Grundlagen der Analyse

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:	
1,5 Stunden	

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:	
1,5 - 3,0 Stunden	

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:	
1,5 - 3,0 Stunden	

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:	
2,0 Stunden	

Requirements-Engineering - Einführung und Grundlagen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
490	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.
Dauer des Bausteins:	
1,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: REG - Requirements Engineering

Kontextabgrenzung und Anforderungsermittlung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
491	Wo kommen die Anforderungen eigentlich her? Und wie kommen wir an sie heran? Das sind Fragestellungen, die in diesem Baustein behandelt werden. Nachdem wir über verschiedene mögliche Anforderungsquellen gesprochen haben, werden wir die Kontextabgrenzung betrachten. Hier wird auf die Notwendigkeit eingegangen, den Betrachtungsgegenstand des Requirements Engineering zu identifizieren und zu kommunizieren. Neben der Begründung für die Kontextabgrenzung, betrachten wir auch unterschiedliche Möglichkeiten diese zu visualisieren. Dazu stellen wir Ihnen die drei am häufigsten eingesetzten Modelle vor (Use-Case-Diagramm, Datenflussdiagramm und Komponenten-Diagramm). Danach können die Eingangsfragen beantwortet werden, indem die Teilnehmenden die wichtigsten Ermittlungstechniken beigebracht bekommen. Besonderes Augenmerk in diesem Baustein wird auf eine Verfestigung des Wissens in Form von Übungen gelegt.
Dauer des Bausteins:	
3,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: REG - Requirements Engineering

Abläufe dokumentieren

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
494	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 drei Modelle vor: Use Cases, Aktivitätsdiagramme und die BPMN. Durch gezielte Übungen lernen Sie die Vor- und Nachteile kennen.
Dauer des Bausteins:	
2,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: REG – Requirements Engineering

Begriffe dokumentierten

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
493	Kommunikation ist der Erfolgsfaktor 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 dieses Glossar alles enthalten sollte. Zusätzlich erklären wir Ihnen, wie Sie mit Hilfe von Datentabellen eine Übersicht über größere Sammlungen von Daten in Ihren Anforderungen bekommen. Da Glossare mit zunehmender Größe immer unübersichtlicher werden, so dass Zusammenhänge zwischen Begriffen schnell verloren gehen, stellen wir Ihnen die Modellierung eines Informationsmodells vor. Dieses beruht auf dem UML-Klassendiagramm.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: REG – Requirements Engineering

Dokumentation und Vermittlung von Anforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
492	In diesem Baustein wird allgemein in das große Thema der Dokumentation und Vermittlung von Anforderungen eingeführt. Zunächst besprechen wir die Motivation für das Thema. Warum müssen Anforderungen vermittelt werden? Welche Vermittlungstechniken gibt es? Und welche Rolle spielt die Dokumentation bei der Vermittlung? 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.
Dauer des Bausteins:	
1,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: REG - Requirements Engineering

Anforderungsdokumentation mit Prosa - *RE*gelwerk

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
495	In diesem Baustein wird die Anforderungsdokumentation mit Prosa vorgestellt. Für die natürlichsprachlichen Anforderungen wird anhand des SOPHIST-*RE*gelwerks gezeigt, wie die Qualität von Anforderungen systematisch hinterfragt und verbessert wird. Das Thema wird intensiv geübt.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: REG - Requirements Engineering

Anforderungsdokumentation mit Prosa - Schablonen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
496	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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: REG - Requirements Engineering

Requirements Engineering

Strukturieren von Anforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
497	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.
Dauer des Bausteins:	
1,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: REG – Requirements Engineering

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:	
1,0 - 3,0 Stunden	

Einführung in die RE-Projekt-Simulation

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
330	Was ist eigentlich die RE-Projekt-Simulation?
Dauer des Bausteins:	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 Projekt-Simulation) 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.
1,0 Stunden	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 490: Requirements Engineering - Einführung und Grundlagen 2. Baustein 492: Dokumentation und Vermittlung von Anforderungen 4. Baustein 013: Analyse mit Use-Cases 5. Baustein 016: Verfeinern von Use Cases

Requirements Engineering
Die Projektsimulation für die Praxis

Die Bausteine sind inhaltlichen ähnlich dem des REG-Training, lediglich der organisatorische Rahmen erfolgt als Projektsimulation.

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 490: Requirements Engineering - Einführung und Grundlagen
Baustein 491: Kontextabgrenzung und Anforderungsermittlung
Baustein 492: Dokumentation und Vermittlung von Anforderungen
Baustein 497: 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

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Systems Engineering - Wie viel Requirements und Architektur benötigen Sie wirklich?

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.
Dauer des Bausteins:	
1,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Systems Engineering - Wie viel Requirements und Architektur benötigen Sie wirklich?

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-*RE*gelwerks 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-*RE*gelwerk wird intensiv geübt.
Dauer des Bausteins:	
2,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Systems Engineering – Wie viel Requirements und Architektur benötigen Sie wirklich?

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.
Dauer des Bausteins:	
2,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Systems Engineering – Wie viel Requirements und Architektur benötigen Sie wirklich?

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Systems Engineering – Wie viel Requirements und Architektur benötigen Sie wirklich?

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.
Dauer des Bausteins:	
6,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Systems Engineering – Wie viel Requirements und Architektur benötigen Sie wirklich?

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.
Dauer des Bausteins:	
4,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Systems Engineering – Wie viel Requirements und Architektur benötigen Sie wirklich?

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.
Dauer des Bausteins:	
0,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Foundation Level

Einleitung und Grundlagen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
500	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 vermittelt, die ein Requirements-Engineer in der Praxis vorweisen muss, um die verschiedenen Tätigkeiten die zum Berufsbild gehören durchführen zu können.
Dauer des Bausteins:	
1,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Foundation Level

Grundlegende Prinzipien des RE

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
501	Requirements Engineering unterliegt einer Reihe von grundlegenden Prinzipien, die für alle Aufgaben, Aktivitäten und Praktiken im RE gelten. Dieser Baustein gibt einen Überblick und eine Detailbetrachtung der neun Prinzipien des Requirements Engineering auf denen der Rest des Trainings aufbaut.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Foundation Level

Certified Professional for Requirements Engineering (CPRE) - Foundation Level

Arbeitsprodukte und Dokumentationspraktiken

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
502	Dieser Baustein zeigt auf, welche verschiedenen Arbeitsprodukte es im RE geben kann und welche Merkmale sowie Qualitätskriterien diese Arbeitsprodukte aufweisen sollten. Zu den Merkmalen gehören unter anderem die Detailtiefe der Anforderungen sowie die Dokumentationsarten (z.B. modellbasiert vs. natürlichsprachig) sowie deren Vor- und Nachteile. Die verschiedenen Dokumentationsarten werden im Detail erläutert und vorgestellt. Zusätzlich dazu wird auf die Notwendigkeit eines Glossars und der passenden Dokumentationsstrukturen eingegangen. Mit diesem Baustein sind sie in der Lage, die für ihr Projekt passende Dokumentationsart festzulegen und in einer passenden Dokumentenstruktur abzulegen.
Dauer des Bausteins:	
7,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Foundation Level

Praktiken für die Erarbeitung von Anforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
503	In diesem Baustein wird die Herangehensweise zum richtigen Finden und Dokumentieren von Quellen für Anforderungen aufgezeigt sowie Techniken für die Ermittlung von Anforderungen vorgestellt. Des Weiteren behandelt dieser Baustein Techniken für die Konfliktlösung und Konsolidierung von Anforderungen sowie Herangehensweisen für die Validierung von Anforderungen.
Dauer des Bausteins:	
4,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Foundation Level

Certified Professional for Requirements Engineering (CPRE) - Foundation Level

Prozess- und Arbeitsstruktur

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
504	Dieser Baustein stellt die Faktoren vor, die einen Requirements-Engineering-Prozess beeinflussen. Zudem werden typische RE-Prozess-Konfigurationen und die Kriterien für die Auswahl einer solchen Konfiguration gezeigt. Dies erleichtert das Definieren und Einführen eines auf ihre Bedürfnisse angepassten RE-Prozesses.
Dauer des Bausteins:	
1,25 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Foundation Level

Praktiken für das Requirements-Management

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
505	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.
Dauer des Bausteins:	
2,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Foundation Level

Werkzeugunterstützung

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
506	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
Dauer des Bausteins:	
0,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Foundation Level

Certified Professional for Requirements Engineering (CPRE) - Foundation Level

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.
Dauer des Bausteins:	
6,0 Stunden	

CPRE Advanced Level Requirements Elicitation

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.
Dauer des Bausteins:	
1,0-1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Elicitation

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5-3,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Elicitation

CPRE Advanced Level Requirements Elicitation

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.
Dauer des Bausteins:	
8,0-11,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Elicitation

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.
Dauer des Bausteins:	
2,5-4,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Elicitation

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.
Dauer des Bausteins:	
1,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Modeling

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.
Dauer des Bausteins:	
2,0-3,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Modeling

CPRE Advanced Level Requirements Modeling

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.
Dauer des Bausteins:	
4,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering - Advanced Level - Requirements Modeling

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.
Dauer des Bausteins:	
4,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering - Advanced Level - Requirements Modeling

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.
Dauer des Bausteins:	
1,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering - Advanced Level - Requirements Modeling

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.
Dauer des Bausteins:	
3,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Modeling

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.
Dauer des Bausteins:	
2,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Modeling

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.
Dauer des Bausteins:	
1,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering - Advanced Level - Requirements Management

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering - Advanced Level - Requirements Management

Attribuierung und Sichten bei Anforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
402	Dieser Baustein behandelt den Entwurf und den Nutzen eines Attribuierungsschemas (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 Attribuierungsschemas unterworfen sind. Zum Abschluss des Bausteins lernen Sie noch sowohl Ihre Attribuierung als auch Ihre Sichten zu optimieren.
Dauer des Bausteins:	
2,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering - Advanced Level - Requirements Management

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).
Dauer des Bausteins:	
2,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering - Advanced Level - Requirements Management

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.
Dauer des Bausteins:	
2,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management

CPRE Advanced Level Requirements Management

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.
Dauer des Bausteins:	
2,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management

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.
Dauer des Bausteins:	
1,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management

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.
Dauer des Bausteins:	
0,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – Requirements Management

CPRE Advanced Level RE@Agile

Was ist RE@Agile?

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
481	Dieser Baustein ist der Einstieg in das Training CPRE Advanced Level RE@Agile.
Dauer des Bausteins:	Es werden die zentralen Ideen des RE@Agile vorgestellt und somit die Brücke zwischen Requirements Engineering und der agilen Welt geschlagen. Darüber hinaus wird die Wichtigkeit der Tätigkeiten eines Product Owners für eine erfolgreiche agile Systementwicklung in den Vordergrund gestellt.
0,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – RE@Agile

Projekte erfolgreich starten

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
482	In diesem Baustein werden die Themen behandelt, welche für einen erfolgreichen Projektstart vonnöten sind.
Dauer des Bausteins:	Sie lernen die Wichtigkeit von Vision und Zielen zu verstehen und wie die Vision und die Ziele spezifiziert werden. Desweiteren beschäftigen Sie sich mit dem Thema System- und Kontextabgrenzung als Voraussetzung für alle weiteren anstehenden Arbeiten. Das dritte Thema dieses Bausteins ist die Identifizierung und das Management der Stakeholder für das zu entwickelnde System.
1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – RE@Agile

Umgang mit funktionalen Anforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
483	In diesem Baustein dreht sich alles um den Umgang mit funktionalen Anforderungen in einer agilen Systementwicklung.
Dauer des Bausteins:	Sie lernen, dass funktionale Anforderungen auf unterschiedlichen Granularitätsstufen existieren und wie sie grobe in feine Anforderungen zerlegen können. Darüber hinaus erfahren Sie, wie funktionale Anforderungen identifiziert, dokumentiert und kommuniziert werden. Sie lernen User Stories zu erstellen und nach dem INVEST-Prinzip zu schneiden. Weiterhin lernen Sie, was eine Definition of Ready, Definition of Done und Akzeptanzkriterien sind und wie diese dokumentiert werden. Am Ende des Bausteins können Sie neben dem Einsatz der User Stories auch die Einbettung der User Stories in einer Story Map durchführen. Der Sinn und Zweck einer Projekt- bzw. Produktdokumentation rundet diesen Baustein ab.
3,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – RE@Agile

Umgang mit Qualitätsanforderungen und Randbedingungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
484	In diesem Baustein beschäftigen Sie sich mit der Frage, welche Bedeutung Qualitätsanforderungen in agilen Projekten haben.
Dauer des Bausteins:	Sie lernen Qualitätsanforderungen und Randbedingungen zu zerlegen und durch ableiten detaillierter funktionaler Anforderungen zu verfeinern. Sie können nach der Teilnahme an diesem Baustein Akzeptanzkriterien für Qualitätsanforderungen formulieren, Zusammenhänge in Qualitätsbäumen darstellen und Randbedingungen in agilen Projekten anwenden.
1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – RE@Agile

Priorisieren und Schätzen von Anforderungen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
485	Dieser Baustein beschäftigt sich mit dem Thema Priorisieren und Schätzen von Anforderungen. Dazu gehen Sie zunächst der Frage nach, wie der Geschäftswert (Business Value) einer Anforderung ermittelt und damit das Product Backlog sortiert wird. Sie lernen die Konzepte des Minimal Viable Product (MVP) und des Minimal Marketable Product (MMP) kennen und können diese einsetzen. Ein weiteres Thema dieses Bausteins ist das Schätzen von User Stories mit unterschiedlichen Schätztechniken (z. B. Planning Poker) und die verschiedenen Priorisierungsstrategien für ein Backlog.
Dauer des Bausteins:	
2,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – RE@Agile

Skalierung von RE@Agile

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
486	Wenn Sie für die Systementwicklung nicht nur ein einzelnes Team, sondern mehrere Teams haben, rückt automatisch die Frage nach der Aufteilung der Teams und Verteilung der Arbeiten auf die Teams in das Blickfeld. Sie lernen Roadmaps für die Umsetzung von Anforderungen zu erstellen und die verschiedenen Teams zu synchronisieren. Bei diesen Themen sind wir sogleich bei dem Konzept des Scrums of Scrums, welches Sie in diesem Baustein kennen lernen werden. Abgerundet wird das Ganze mit einem Einblick in die gängigsten Skalierungs-Frameworks wie SAFe, Less, etc.
Dauer des Bausteins:	
2,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Certified Professional for Requirements Engineering – Advanced Level – RE@Agile

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.
Dauer des Bausteins:	
1,0-1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: RM - Requirements Management

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.
Dauer des Bausteins:	
0,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: REG - Requirements Engineering in der Praxis, RM - Requirements Management

Requirements Management
Anforderungen verwalten

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.
Dauer des Bausteins:	
2,0-3,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: REG – Requirements Engineering in der Praxis, RM – Requirements Management

Strukturen und Mengen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
252	Ein Attribuierungsschema hilft Ihnen große Mengen an Anforderungen in einer Spezifikation zu beherrschen und effektiv damit zu arbeiten. Aufbauend auf diesem Konzept, können Sie ein effektives und pflegeleichtes Traceability-Konzept entwickeln, welches zu jedem guten Requirements-Management-Prozess dazugehört. In diesem Baustein erläutern wir Ihnen weiterhin, wie Sie mittels einer durchdachten Gliederung Ordnung in Ihre Anforderung bringen, um Ihren Systementwicklungsprozess optimal zu unterstützen. Das RE-Konzept wird um die hier erarbeiteten projektspezifischen Regelungen erweitert.
Dauer des Bausteins:	
2,0-3,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: REG – Requirements Engineering in der Praxis, RM – Requirements Management

Change- und Release-Management

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
253	Um die Qualität eines Systems zu erhalten und zu verbessern, sollten Sie Änderungen an dem System general-stabsmäßig 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 verbin-den diese mit dem Requirements Management. Alle Definitionen diese Prozesse und Prozessschnittstellen be-treffend werden im RE-Konzept integriert.
Dauer des Bausteins:	
2,0-3,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: REG - Requirements Engineering in der Praxis, RM - Requirements Management

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 Re-quirements Management. Ein Ausflug in die Welt der Tools – vom Texteditor bis zum hochspezialisierten Werk-zeug für RM. Von der Auswahl des richtigen Tools bis zu dessen Einführung und dem so wichtigen, alltäglichen Gebrauch.
Dauer des Bausteins:	
1,0-2,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: REG - Requirements Engineering in der Praxis, RM - Requirements Management

Requirements Management
Anforderungen verwalten

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:	
3,0 Stunden	

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:	
1,0-3,0 Stunden	

UML - Die 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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

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:	
3,0-6,0 Stunden	

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.
Dauer des Bausteins:	
3,0-6,0 Stunde	

Das UML-Paketdiagramm

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
023	In diesem Baustein erhalten Sie einen vollständigen Überblick über das UML-Paketdiagramm. Sie erfahren, wie Sie Pakete und deren statische Beziehungen in der UML notieren und UML-Modellelemente durch Pakete strukturieren. Neben der reinen Notationsvermittlung lernen Sie das Diagramm an der richtigen Stelle im Projekt und im Modell einzusetzen.
Dauer des Bausteins:	
1,0 Stunden	

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.
Dauer des Bausteins:	
0,5 Stunden	

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 - 3,0 Stunden	

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 - 3,0 Stunden	

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 - 3,0 Stunden	

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5-3,0 Stunden	

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.
Dauer des Bausteins:	
0,5 Stunden	

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.
Dauer des Bausteins:	
0,5 Stunden	

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.
Dauer des Bausteins:	
0,5 Stunden	

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:	
2,0-6,0 Stunden	

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.
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:	
2,0 Stunden	

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:	
3,0 Stunden	

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:	
1,5 Stunden	

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: OOA - Objektorientierte Analyse – Erstellen eines Analysemodells mit der UML

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.
Dauer des Bausteins:	
2,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: OOA - Objektorientierte Analyse – Erstellen eines Analysemodells mit der UML

Objektorientierte Analyse und Design

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:	
1,5 Stunden	

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:	
2,0-5,0 Stunden	

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:	
3,0-5,0 Stunden	

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:	
3,0-5,0 Stunden	

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:	
1,5 Stunden	

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:	
4,0 Stunden	

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:	
3,0 Stunden	

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.
Dauer des Bausteins:	
1,0-8,0 Stunden	

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:	
1,0-4,0 Stunden	

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:	
1,0-3,0 Stunden	

Weiterführende Konzepte

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:	
1,5-2,0 Stunden	

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:	
1,5-2,0 Stunden	

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:	
2,0 Stunden	

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:	
0,5-2,0 Stunden	

Weiterführende Konzepte

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:	
1,0-2,0 Stunden	

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:	
3,0-5,0 Stunden	

Weiterführende Konzepte

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:	
1,0-2,0 Stunden	

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:	
2,0 Stunden	

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Qualitätsmetriken

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.
Dauer des Bausteins:	
2,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Qualitätsmetriken

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.
Dauer des Bausteins:	
3,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Qualitätsmetriken

Requirements Engineering Agil – Einleitung und Grundlagen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
291	Was ist Requirements Engineering? Was ist Agilität? Wie passen diese beiden zusammen? Zu diesen Fragen liefert dieser Baustein die passenden Antworten. Weiterhin beschäftigen wir uns mit Arten und Ebenen von Anforderungen. Dieser Baustein dient als Einleitung zu einem Training mit agilen Inhalten.
Dauer des Bausteins:	
ca. 0,5 Stunden	

Vision und Stakeholder*innen

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
292	Eine Vision zu haben ist ein wichtiger Bestandteil von agilen Arbeitsweisen, denn nur so arbeiten alle auf ein gemeinsames Ziel hin. Lernen Sie ein paar voll Techniken kennen, mit denen Sie eine Vision erarbeiten und dokumentieren können.
Dauer des Bausteins:	
ca. 2,0 Stunden	Neben der Vision ist es auch wichtig die Stakeholder zu kennen, also all diejenigen, die Ihre Anforderungen beeinflussen können. Hierbei bekommen in der Agilität die Nutzer*innen des Produkts eine besondere Bedeutung zugesprochen. Die Symbiose dieser beiden Grundlagen spiegelt sich in einer User Journey wider..

Das Product Backlog

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
294	Wollen wir den aktuellen Stand der Anforderungen im agilen Kontext kennen, dann schauen wirin das Product Backlog. Dort finden wir alles, was nach dem aktuellen Wissensstand für das Produkt angedacht ist. In diesem Baustein lernen Sie nicht nur die Eigenschaften eines Product Backlogs kennen, sondern auch wie sie dieses pflegen können, mit einem besonderen Augenmerk auf die Granularitätsstufen, die Sortierung der Product Backlog Items sowie die Bedeutung dieser Arbeit. Außerdem lernen Sie, wie die Definition eines MVPs bzw. MMPs Sie bei diesen Aufgaben unterstützen kann.
Dauer des Bausteins:	
ca. 0,75 Stunden	

Zerlegen von Product Backlog Items

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
295	Sobald Backlog Items kurz vor der Umsetzung stehen, müssen diese konkretisiert und so klein geschnitten werden, dass sie in einer Iteration komplett umgesetzt werden können. Im agilen Kontext wird beim sogenannten Schneiden von User Storys ein wertorientierter Ansatz verfolgt. Lernen Sie, wie Sie wertorientiert Ihre Backlog Items zerlegen und dabei die Technik des Story Mappings einsetzen können. Dies macht aber nur für Backlog Items Sinn, die zeitnah umgesetzt werden sollen und damit eine hohe Priorität haben. Daher werden wir uns eingangs mit dem Thema Priorisierung des Product Backlogs beschäftigen.
Dauer des Bausteins:	
ca. 1,0-1,5 Stunden	

Anforderungen ermitteln in Agil

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
296	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 sowie artefaktbasierten Techniken und können Ihr neu angeeignetes Wissen anschließend in einer Praxisübung erproben.
Dauer des Bausteins:	
ca. 1,0 Stunden	

User Storys und Akzeptanzkriterien

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
297	In diesem Baustein lernen Sie User Storys und deren Akzeptanzkriterien zu formulieren. Darüber hinaus lernen Sie den Unterschied im Umgang mit Anforderungen im klassischen und agilen Umfeld kennen, nämlich dass User Storys Kommunikationsversprechen sind. Zusätzlich lernen Sie die Bedeutung, Festlegung und Vorteile einer Definition of Ready (DoR) bzw. Definition of Done (DoD) kennen.
Dauer des Bausteins:	
ca. 1,5 Stunden	

Umgang von nicht-funktionalen Anforderungen im agilen Umfeld

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
298	INicht-funktionale Anforderungen sind ein wichtiger Bestandteil bei der Entwicklung eines Produkts. Sie bestimmen die Qualität des Produkts und haben zum Teil erhebliche Auswirkungen auf die möglichen Lösungen. Weitere Randbedingungen schränken den Lösungsraum zusätzlich ein. Daher ist es wichtig diese Anforderungen zum Teil sehr frühzeitig zu kennen. Allerdings lassen sich viele dieser Anforderungen nicht einfach mittels User Storys bearbeiten, sondern benötigen eine gesonderte Aufmerksamkeit. Lernen Sie den Umgang mit diesen Anforderungen in diesem Baustein kennen.
Dauer des Bausteins:	
ca. 1,0 Stunden	

Zusätzliche Dokumentation neben dem Product Backlog

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
299	Nicht selten wird bei der Entwicklung eines Produkts eine dauerhafte Dokumentation benötigt. Dies kann aufgrund von externen Regularien, Vorgaben aus der eigenen Organisation, aber auch einfach der Wissensbewahrung vonnöten sein. Diese dauerhafte Dokumentation können die Product Backlog Items nicht sicherstellen, daher erfahren Sie in diesem Baustein, wie Sie in der agilen Welt, mit möglichst wenig Aufwand, zu solch einer Dokumentation kommen können.
Dauer des Bausteins:	
ca. 1,0 Stunden	

Requirements Engineering im agilen Kontext

Requirements Engineering in Scaled Agile

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
803	Sind Produkte zu komplex für ein Scrum-Team oder benötigen wir mehrere Teams, um einen engen Terminplan einzuhalten, bewegen wir uns in der Welt des scaled agile. Immer wenn mehrere Teams an einem Produkt arbeiten, haben wir uns neuen Herausforderungen, wie Verteilung der Aufgabe, Reduktion der Abhängigkeiten und Etablieren von Teamübergreifenden Kommunikationsstrukturen zu stellen. In diesem Baustein lernen Sie Frameworks wie Scrum@Scale, SAFe, LeSS kennen und erfahren, welche Methoden diese Frameworks zum Umgang mit diesen Herausforderungen anbieten.
Dauer des Bausteins:	
1,5-3,0 Stunden	

Schreiben von Epics und Features

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
911	Gerade im Umfeld des scaled agile (aber nicht nur dort) ist es häufig wichtig auch grobe, vage Backlog Items zu beschreiben. Dabei steht man vor der Herausforderung was, wie viel und in welchen Detaillierungsgrad man diese Backlog Items beschreiben sollte. Also das richtige Maß zu finden bezüglich so viel wie nötig uns so wenig wie möglich. In diesem Baustein erfahren Sie, wie Sie Epics und Features sinnvoll beschreiben können. Natürlich ist es möglich sich auch nur auf eines der beiden zu beschränken.
Dauer des Bausteins:	
ca. 1,5 Stunden	

Release-Planung im agilen Kontext

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
912	Wenn wir agil arbeiten, könnte man zunächst meinen, dass wir nicht weit in die Zukunft schauen. Allerdings kann selbst mit der Agilität eine längerfristige Vorausplanung notwendig sein. Das kann zum Beispiel der Fall sein, wenn wir einen Überblick über die Inhalte eines zukünftigen Releases haben wollen. In diesem Baustein werden wir diese Planung mit Hilfe einer Roadmap angehen.
Dauer des Bausteins:	
ca. 1,0 Stunden	

Schätzen von Backlog Items

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
913	Backlog Items werden üblicherweise geschätzt, um ein Gefühl für ihre Größe zu bekommen aber auch um zu sehen, ob im Team ein einheitliches Verständnis zu den Backlog Items existiert. In diesem Baustein lernen Sie die Grundannahmen zum Schätzen kennen und erfahren wie bekannte Schätzmethoden funktionieren.
Dauer des Bausteins:	
ca. 1,0 Stunden	

Requirements Engineering Agil im regulierten Umfeld

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
914	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:	
ca. 1,5 Stunden	

Retrospektiven

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
915	Agiles Arbeiten lebt von der kontinuierlichen Verbesserung. Dazu benötigt man regelmäßige Retrospektiven, die üblicherweise zum Abschluss einer Iteration (z.B. eines Sprints) stattfinden. Lernen sie Retrospektive-Techniken kennen, wie Sie Ihr Team auf die Retrospektive richtig einstimmen und wie aus den Ergebnissen der Retrospektive nachhaltige Veränderungen resultieren.
Dauer des Bausteins:	
ca. 1,5 Stunden	

Requirements Engineering im agilen Kontext

Einführung von Agilität

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
916	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 agilen Unternehmen passiert und welche Herausforderungen dies mit sich bringt.
Dauer des Bausteins:	
ca. 1,5 Stunden	

Das agile SOPHIST-*RE*gelwerk

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
917	Wissensübermittlung mittels natürlicher Sprache hat in agilen Projekten einen besonders hohen Stellenwert. Leider bietet die natürliche Sprache viele Stolpersteine, so dass es immer wieder zu Missverständnissen oder Fehlinterpretationen zwischen den Beteiligten kommt.
Dauer des Bausteins:	
ca. 1,5 Stunden	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..

Story Mapping

Nummer:	Inhaltsbeschreibung:
918	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.
Dauer des Bausteins:	
ca. 1,5 Stunden	Die alternative Form der Darstellung fördert das Verständnis der Zusammenhänge zwischen Einzelanforderungen und erleichtert Kommunikation und Priorisierung..

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.
Dauer des Bausteins:	
0,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Business Analyse – Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbilden

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.
Dauer des Bausteins:	
1,0-8,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Business Analyse – Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbilden

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.
Dauer des Bausteins:	
1,5 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Business Analyse – Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbilden

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.
Dauer des Bausteins:	
1,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Business Analyse - Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbilden

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.
Dauer des Bausteins:	
3,0-4,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Business Analyse - Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbilden

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.
Dauer des Bausteins:	
1,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Business Analyse - Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbilden

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.
Dauer des Bausteins:	
1,0 Stunden	

Dieser Baustein ist in folgendem Training enthalten: Business Analyse – Geschäftsprozesse für alle Beteiligten verständlich abbilden

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:	
1,5 Stunden	

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:	
3,5 Stunden	

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:	
1,5 Stunden	

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:	
1,5 - 2,0 Stunden	

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:	
0,5-1,0 Stunden	

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:	
0,5 - 2,5 Stunden	

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:	
0,5 - 2,5 Stunden	

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:	
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:	
3,0 Stunden	

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:	
1,5 Stunden	

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:	
1,5 Stunden	

Sozialkompetenz / Mitarbeiter / Teams

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:	
1,5 Stunden	

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:	
1,5 - 3,0 Stunden	

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:	
4,5 - 6,0 Stunden oder 1 Tag	

Sozialkompetenz / Mitarbeiter / Teams

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:	
1,5 Stunden	

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:	
1,5 - 2,0 Stunden	

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:	
nach Absprache	

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:	
1,0 Stunden	

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:	
1,5-2,0 Stunden	

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:	
2,0 Stunden	

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 Review-schleifen 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 Ziel-gruppe 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:	
1,5 Stunden	

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:	
0,5 - 1,0 Stunden	

Wissenforfree Eigenproduktionen

WISSEN for free

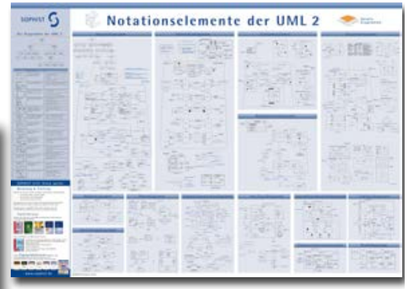
Wissensträger mal anders!

Kostenfrei!

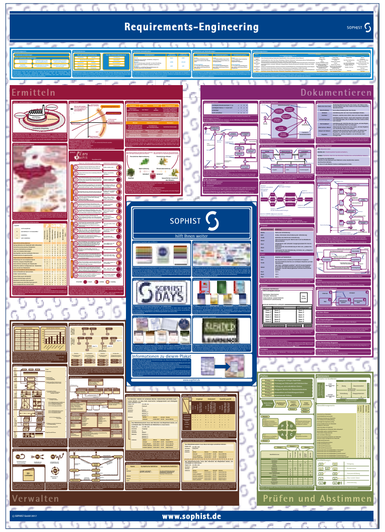
Broschüren

Poster/Plakate

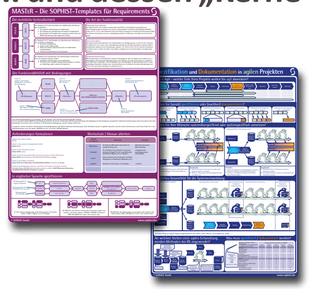
Das SOPHIST UML-Plakat



Das SOPHIST RE-Plakat



... und dessen „Kerne“



www.sophist.de/wissen-for-free

Impressum

Falls Sie Fragen, Wünsche oder Anregungen haben, erreichen Sie uns unter:

Fon: +49 (0)911 40 900-0
Fax: +49 (0)911 40 900-99
Mail: training@sophist.de
Web: www.sophist.de/trainings

Bestellung:
Eine schriftliche Bestellung können Sie per Mail oder Fax an uns richten.
Alle Preise verstehen sich zzgl. Umsatzsteuer.
Die angegebenen Preise gelten bis auf Widerruf.

Herausgeber:

SOPHIST GmbH
Vordere Cramergasse 13
90478 Nürnberg, Deutschland
Fon: +49 (0)911 40 900-0
Fax: +49 (0)911 40 900-99
Mail: heureka@sophist.de
Web: www.sophist.de

General Manager:
Chris Rupp (Diplom Informatikerin (FH))
Roland Ehrlinger
Nürnberg HRB 14487
Steuernummer 241-137-70666
IBAN DE 3276 0695 5300 0063 3909
Raiffeisenbank Neumarkt
Konto 633 909
BLZ 760 695 53
Stand: Oktober 2023

Auf unserer Internetseite finden Sie außerdem Anmelde- und Rabattmöglichkeiten, sowie Sonderveranstaltungen und Zusatztermine.
Es gelten die Allgemeinen Angebotskonditionen für Offene Trainings der SOPHIST GmbH, die Sie bei den ausführlichen Trainingsbeschreibungen im Internet nachlesen können.

SOPHIST

www.sophist.de