

## Verschiedene Erhebungstechniken I

### Dokumentenanalyse

Systematisches Durchforsten bestehender Dokumentation des Vorgängersystems.

### Brainstorming

Möglichst viele Ideen in kurzer Zeit produzieren, dabei der Phantasie freien Lauf lassen. Es zählt die Quantität nicht die Qualität. Keine Kritik üben während Ideen gesammelt werden.

### Beobachtung

Beobachtung und Protokollierung von realen Arbeitsabläufen.

### Interview

Entwicklung von Interviewfragen und Befragung von Stakeholdern, durch offene Fragen oder geschlossene Fragen.

### Checklisten

Fragen, die inspirieren, bisher nicht betrachtete Aspekte eines Systems näher auf vergessene Anforderungen zu durchleuchten.

### Erhebungskarten, Snow Cards

Formulierung von einzelnen Anforderungen auf Karteikarten inklusive Qualifizierung der Anforderungen (Priorität, Anforderungsquelle,...).

### Prüfung, Erprobung, Testfälle

Erheben neuer und verbessern von Anforderungen aus alten Testbeschreibungen.

### Prototyping / Modellierung

Erstellung von unvollständigen Produkten (Prototypen) oder Modellen (z.B. UML, SysML) zur frühzeitigen Validierung, wodurch auch weitere wichtige Anforderungen identifiziert werden können.

### Szenarien und Stories

Beschreibung von Anwendungsfällen in Form einer Geschichte oder Ablaufbeschreibung. Fokus ist hierbei zunächst die Geschichte, anhand derer dann mögliche innovative Anforderungen identifiziert werden können.

## Weitere Hilfsmittel und Initiativen von HOOD

### HOOD-Blog:

<https://blog.hood-group.com/>

### HOOD-Papers:

Erhebung von Anforderungen  
<https://www.hood-group.com/requirements/downloadbereich/>

### HOOD-Workshops und Vorträge auf Konferenzen

<https://www.hood-group.com/reconf/>



Gerne bieten wir Ihnen HOOD-Bricks kombiniert und angepasst an Ihre unternehmensspezifischen Gegebenheiten an.

### “HOOD Pick-a-Brick” Kontaktaufnahme

[Info@HOOD-Group.com](mailto:Info@HOOD-Group.com)

### Ihr Ansprechpartner für HOOD Brick Nr. 3

Herr Bertil Muth

## HOOD Pick-a-Brick

### Baustein Nr. 3

<input type="checkbox"/> Werkzeug	<input checked="" type="checkbox"/> Methode
<input checked="" type="checkbox"/> Erheben	<input type="checkbox"/> Qualitäts-Check
<input type="checkbox"/> Spezifizieren	<input type="checkbox"/> Review

### Erhebung von Anforderungen

In Entwicklungsprojekten stellt die Ermittlung der Anforderungen bei den Stakeholdern oft eine große Herausforderung dar, da die Beteiligten oft nicht wissen, was sinnvoll ist, ihre Anforderungen nicht kennen, bzw. auch ihren Bedarf nicht explizit formulieren können.

Hier greift die Aktivität „Erhebung von Anforderungen“ um die Vollständigkeit von Anforderungen möglichst früh zu erhöhen. Dieser Brick enthält einen Auszug möglicher Erhebungstechniken sowie eine Kriterienliste, die es unterstützt, die passende Erhebungstechnik auszuwählen.



## Auswahl von Erhebungstechniken I

Faktoren →	Produkt		Mensch		Organisation	
	Weiterentwicklung	Neuentwicklung	Großer Systemumfang	Unterschiedliche Stakeholdermeinungen	Geringe Motivation/Verfügbarkeit der Stakeholder	Knappe Projektbudget
Ermittlungstechnik →						
Dokumenten-analyse	■		■			■
Brainstorming		■	■	■		■
Beobachtung	■		■		■	
Interview		■		■	■	■
Checklisten		■		■	■	■
Prototyping		■		■	■	■
Szenarien		■		■		

Legende: Gut geeignet = ■  
Neutral = □  
Nicht geeignet = ■

Die farblichen Markierungen stellen nur prinzipielle Aussagen dar. Abhängig von der Unternehmens- bzw. Projektsituation müssen die Aussagen neu angepasst werden. Oft sind es unterschiedliche Erhebungstechniken, die im Rahmen eines Projektes angewendet werden sollten.

## Auswahl von Erhebungstechniken II

Faktoren →	Produkt		Mensch		Organisation	
	Weiterentwicklung	Neuentwicklung	Großer Systemumfang	Unterschiedliche Stakeholdermeinungen	Geringe Motivation/Verfügbarkeit der Stakeholder	Knappe Projektbudget
Ermittlungstechnik →						
Brainwriting		■	■	■	■	■
Facilitated Workshop		■	■	■	■	■
Anwendungsfälle / Bedienungsanleitungen	■		■		■	■
Rollenspiel		■		■	■	
Entscheidungsbäume		■	■	■		■
Standardinhaltsverzeichnisse		■		■	■	■
Scripted Walkthrough			■	■	■	■

Legende: Gut geeignet = ■  
Neutral = □  
Nicht geeignet = ■

## Verschiedene Erhebungstechniken II

### Brainwriting

Möglichst viele Ideen in kurzer Zeit aufschreiben, in einer Teilnehmerrunde die aufgeschriebenen Anforderungen weitergeben, jeder lässt sich inspirieren und schreibt seine Ideen dazu.

### Facilitated Workshop

Vorbereitung eines moderierten Workshops mit Einladung von ausgewählten Stakeholdern und definiertem Themenbereich.

### Anwendungsfälle / Bedienungsanleitungen:

Analyse von Dokumenten und Extraktion der darin enthaltenen funktionalen Anforderungen.

### Rollenspiel

Durchspielen eines Anwendungsfalles mit entsprechenden Rollen.

### Entscheidungsbäume

Entscheidungsbäume sind eine spezielle Art der Visualisierung von Entscheidungsregeln. Sie stellen hierarchisch geordnete Entscheidungen dar, in der Abfolge von oben nach unten, wodurch möglicherweise noch nicht erkannte Anforderungen sichtbar werden.

### Standard-Inhaltsverzeichnisse

Eine für ein Unternehmen vordefinierte Gliederungsstruktur für Anforderungsdokumente stellt eine Art Checkliste dar, die Themen enthält, zu denen Anforderungen definiert werden können. Dadurch wird die Vollständigkeit konstruktiv sichergestellt.

### Scripted Walkthrough

Unter Scripted Walkthrough versteht man das Durchlaufen eines zu prüfenden Prozesses durch Personen mittels eines vorher erstellten Drehbuches.

### Mindmaps

Ein in der Regel komplexes Thema grafisch übersichtlich, aber informell dargestellt.

### Fishbone Charts (Ishikawa Charts)

Ursache-Wirkungs-Diagramm mit zusätzlichen Karten ähnlich einer Mind Map.