



Stichwortverzeichnis

A

A/B-Test 285
 Abnahmekriterien 200, 280, 299
 Aggregation 215
 agiles Vorgehen, *siehe* Requirements Engineering
 Akteure 154, 176, 178, 195, 196, 219, 302
 aktive 178
 passive 178
 primäre, *siehe* aktive
 sekundäre, *siehe* passive
 Aktivitätsdiagramm, *siehe* UML
 Akzeptanzkriterien 198–201
 Alpha- und Betatest 285
 Änderungen 64–66, 341–345
 Änderungsanforderung, *siehe* Änderungsantrag
 Änderungsantrag 342–345
 Change Control Board 342–345
 Change Request, *siehe* Änderungsantrag
 Kategorien 344
 Prozess 50, 61, 91, 342–345
 Änderungshistorie 316
 Anforderungen
 Änderungen, *siehe* Änderungen
 Änderungen
 Abstraktionsstufen 41–42, 299–301
 Arten 38–41
 Detaillierung 63–64
 Dokumentation 34, 66–67, 281, 289–307, 348, 349
 drei Aspekte 232
 funktionale 39, 119, 175–255, 261, 271, 306, 336, 337
 nichtfunktionale 39, 244, 245, 247, 253, 257–273, 303, 306, 336, 337
 Qualitätsbaum 266–270

 Szenarien 260–270
 prüfen 277–288
 Qualitätsanforderungen, *siehe* Anforderungen, nichtfunktionale
 Randbedingungen 38, 40–41, 94, 147, 257, 261, 265, 273–275, 299
 validieren 277–288
 verifizieren 277–288
 Anforderungsdokument 50–52
 Anforderungsmodelle 302–304
 Anforderungsquellen 111–112
 Anforderungsschablonen, *siehe* Formularvorlagen
 Anforderungsworkshop, *siehe* Ermittlungstechniken, Workshop
 Anwendungsfälle 39, 153, 156–158, 160, 176–197, 205–207, 219, 223, 230, 234, 241, 254, 294, 302, 313, 327, 335, 337
 Ablaufbeschreibung mit Aktivitätsdiagrammen 184–192
 Abstraktionsniveau 157
 Benennung 157
 Essenzschritte 181–183
 Exclude 194–196
 identifizieren 158
 Include 192–195
 textuelle
 Ablaufbeschreibung 183
 Anwendungsfalldiagramm, *siehe* UML
 Arbeitsprodukte 295
 artefaktbasierte
 Anforderungserhebung, *siehe* Ermittlungstechniken, Systemarchäologie
 Aspekte von Systemen 232
 Attribute einer Anforderung, *siehe* Requirements Management
 Aufwandspreise 56–57

Auswirkungsanalyse 334, 339, 344, 349

B

Basislinie, *siehe* Requirements Management
 Basismerkmale, *siehe* Kano-Modell
 Befragungstechniken, *siehe* Ermittlungstechniken
 Begeisterungsmerkmale, *siehe* Kano-Modell
 Behavior Driven Development 252
 Beobachtungstechniken, *siehe* Ermittlungstechniken
 BPMN 49, 50, 192, 232, 304, 350
 Business Rules, *siehe* Geschäftsregeln
 Buy a Feature, *siehe* Priorisierung, Kauf dir ein Feature

C

Card, Conversation, Confirmation, *siehe* User Stories
 Change Request, *siehe* Änderungen, Änderungsantrag
 Cucumber, *siehe* Behavior Driven Development

D

Definition of Done 78, 88–89, 271, 272, 273, 293, 313
 Definition of Ready 86
 DMN 232–242, 254, 304, 350
 Decision Requirements Diagram 235–236, 240–242
 Entscheidungstabellen 236–240
 Friendly Enough Expression Language (FEEL) 234



376 Stichwortverzeichnis

DMN
Vorgehen 241–242
Dokumentation
Anforderungen, *siehe*
Anforderungen
System, *siehe*
Systemdokumentation
dokumentbasierte
Anforderungserhebung,
siehe Ermittlungstechniken,
Systemarchäologie
Dokumentenvorlage, *siehe*
Gliederung von Dokumenten
Domänenmodell, *siehe*
Fachklassenmodell
Durchstich 245

E
Entscheidungsmanagement
232–242
Vorgehen 241–242
Entscheidungstabellen, *siehe*
DMN
Erhebungstechniken, *siehe*
Ermittlungstechniken
Ermittlungstechniken 112–136
Überblick 135–136
Analogietechniken 130–131
Apprenticing 126
Ausprobieren 133
Befragungstechniken
115–121
Beobachtungstechniken
123–126
Brainstorming 129–130
Design Thinking 132–133
Feldbeobachtung 125
Fragebogen 119–121
Interview 116–119
Kooperationstechniken
121–123
Kreativitätstechniken
128–133
Perspektivwechsel 131
Systemarchäologie 126–127
unterstützende Techniken
134–135
Wiederverwendung von
Anforderungen 127–128
Workshop 121–123
Essenzschritte, *siehe*
Anwendungsfälle

F
Fachklassenmodell 212–220
Feature Teams 90
Festpreise 56–57, 280, 290, 291
Formularvorlagen 306–307
funktionale Anforderungen,
siehe Anforderungen

G
Geschäftsprozesse 49–50
Geschäftsregeln 232–242
Gherkin, *siehe* Behavior Driven
Development
Gliederung von Dokumenten
296–302
Glossar 210–211

I
Impact-Analyse, *siehe*
Auswirkungsanalyse
Inkrement 83, 245, 282
Innovation 33
Inspektion, *siehe*
Reviewtechniken
Interview, *siehe*
Ermittlungstechniken
INVEST-Kriterien 86
ISO
25010 (Nichtfunktionale
Anforderungen) 39, 40,
258, 265, 266
29148 (Software-, System-
und Requirements
Engineering) 41, 42, 253,
299
Iterationen 82–84
Iterationsplanung 54, 80, 82,
86, 313
Iterationsziel 80, 82

J
just in time 53, 55, 78, 91, 197

K
Kano-Modell 113–115
Basismerkmale 113
Begeisterungsmerkmale 114
Leistungsmerkmale 113
Priorisierung 330
Vorgehen 330–331
Klassendiagramm, *siehe* UML

klassisches Vorgehen, *siehe*
Requirements Engineering
Komposition 215
Konflikte 138–143
auflösen 139–143
Konfliktarten 138–139
Kontextmodell 155
Kreativitätstechniken, *siehe*
Ermittlungstechniken
Kunden 59, 146, 150

L
Lastenheft 298
Lebenszyklus einer
Anforderung, *siehe*
Requirements Management
Leistungsmerkmale, *siehe*
Kano-Modell

M
Minimales Marktfähiges
Release 164–173
Minimum Viable Product 165,
285
Mock-ups, *siehe* Prototypen
Modellierungstools, *siehe* UML
MoSCoW, *siehe* Priorisierung
MVP, *siehe* Minimum Viable
Product

N
natürliche Sprache 247–255
Probleme 248
Stilregeln 248–250
nichtfunktionale
Anforderungen, *siehe*
Anforderungen
Nutzer 146, 150

P
Personas 159
Pflichtenheft 298
potentially shippable 83
Prinzipien der Überprüfung
286–288
Priorisierung 323–331
Ad-hoc-Priorisierung-
stechniken 325–327
analytische
Priorisierungstechniken
327–331
in Stufen 325

Stichwortverzeichnis 377

Kano-Modell 330
 Kauf dir ein Feature 326–327
 Kriterien 324
 MoSCoW 325
 Ranking 326
 Top-Ten-Technik 326
 Wiegers'sche
 Priorisierungsmatrix
 327–330
 Product 206
 Product Backlog 82, 83, 86–88,
 91, 92, 196, 197, 201,
 205–207, 271, 291, 305, 313
 INVEST-Kriterien 86
 Refinement 85–88, 198, 201,
 204, 273, 282, 313
 Spike 88, 205, 272
 Produktlinien 128
 Produktsicht 35, 79
 Produktvision 80, 85, 133,
 145–153, 167, 173, 269, 291
 Fahrstuhlgespräch 152–153
 Messung 151
 Product Vision Board
 150–151
 Produktkarton 147–149
 Projektziele, *siehe*
 Produktvision
 Prototypen 133, 243–247,
 285
 Mock-ups 245
 Wireframes 245

Q

Qualitätsanforderungen, *siehe*
 Anforderungen,
 nichtfunktionale
 Qualitätsbaum, *siehe*
 Anforderungen,
 nichtfunktionale
 Qualitätskriterien 279–281
 Qualitätsszenarien, *siehe*
 Anforderungen,
 nichtfunktionale
 Quellen von Anforderungen,
siehe Anforderungsquellen

R

Rahmenbedingungen, *siehe*
 Anforderungen,
 Randbedingungen

Randbedingungen, *siehe*
 Anforderungen,
 Randbedingungen
 Releases
 Releaseplan 172
 Releaseziel 80
 Roadmap 172
 schneiden 164–173
 Requirements Engineering
 agiles Vorgehen 51, 53–57,
 77–94
 Aufgaben 34–36
 beliebte Missverständnisse
 53
 Definition 34
 häufige Fehler 363
 klassisches Vorgehen 52,
 71–75
 Nutzen 31–34
 Prinzipien 357–362
 Projektphasen 71
 Rollen 36–38, 60–63,
 89–90
 Tools, *siehe* Requirements-
 Management-Tools
 Vergleich klassisch und agil
 92
 Zusammenspiel mit anderen
 Disziplinen 47
 Requirements-Engineering-
 Prozess 93–98
 Requirements Management
 Änderungen, *siehe*
 Änderungen
 Attribute 317–318
 Basislinie 321
 im agilen Vorgehen 91–92,
 312–314
 Konfigurationen
 320–321
 Lebenszyklus 314–316
 Priorisierung, *siehe*
 Priorisierung
 Sichtweisen 318–319
 Status 314
 Verfolgbarkeit, *siehe*
 Verfolgbarkeit
 Versionierung 316–317
 Requirements-Management-
 Tools 304–305, 339,
 347–353

Reviewtechniken 282–284
 Roadmap, *siehe* Releases

S

Satzschablonen 250–254
 Scrum 61, 62, 82–92, 369
 Feature-Teams 90
 skalieren 90–91
 Sprints, *siehe* Sprints
 Spike, *siehe* Product Backlog
 Sprints
 Sprintplanung 86
 Sprintziel 82
 Stakeholder 48
 analysieren 102–110
 identifizieren 103–105
 Priorisierung 105–106
 Stakeholderliste 105, 110,
 139
 Stakeholdermap 108–109
 Stellungnahme, *siehe*
 Reviewtechniken
 Story Map 92, 122, 135, 153,
 158–163, 167, 169, 205–207,
 291, 293, 294, 306, 349, 351
 System, Begriffsdefinition 35
 Systemarchäologie, *siehe*
 Ermittlungstechniken
 Systemdokumentation 50, 51,
 54, 67, 78, 92, 254, 255,
 291–293
 Systemkontext 154–155
 IREB-Sicht 155
 Szenarien, *siehe*
 Anforderungen,
 nichtfunktionale

T

Traceability, *siehe*
 Verfolgbarkeit

U

UML
 Aktivitätsdiagramme 50,
 178, 181, 183–192, 194,
 222, 230, 232, 234, 235
 Anwendungsfalldiagramme
 154–156, 178–179,
 192–196
 Klassendiagramme 154,
 212–220, 231, 232

378 Stichwortverzeichnis

Modelle 189, 219, 302–304, 337
 Modellierungstools 219, 302–304, 338, 339, 350
 Zustandsdiagramme 220–229, 232, 315
 Use Cases, *siehe* Anwendungsfälle
 User Stories 39, 54, 159, 196–207, 250, 252–255, 271, 272, 280, 282, 290, 291, 293, 313
 Abnahmekriterien, *siehe* Akzeptanzkriterien
 Akzeptanzkriterien, *siehe* Akzeptanzkriterien
 Card, Conversation, Confirmation 197
 Erfolgskriterien, *siehe* Akzeptanzkriterien
 Größe 201
 How to Demo, *siehe* Akzeptanzkriterien

Testkriterien, *siehe* Akzeptanzkriterien
 zerlegen 201–205
 Utility Tree, *siehe* Anforderungen, nichtfunktionale, Qualitätsbaum

V

V-Modell 298–299
 validieren, *siehe* Anforderungen
 Verfolgbarkeit 75, 91, 92, 281, 313, 314, 333–339, 344, 349, 350
 Darstellung 335–338
 explizit 335–338
 Graphen 336–338
 implizit 335
 Matrix, *siehe* Verfolgbarkeit, Tabellen
 Referenzen 335
 Tabellen 335–336
 verifizieren, *siehe* Anforderungen

Versionierung, *siehe* Requirements Management
 Vorbereitungsphase 80–82, 84
 vorlagenbasierte Arbeitsprodukte 307

W

Walkthrough, *siehe* Reviewtechniken
 Wiegers'sche Priorisierungsmatrix, *siehe* Priorisierung
 Wireframes, *siehe* Prototypen

Z

Zertifizierungen 42–46
 Zielhierarchie 80
 Zustände
 Diagramm, *siehe* UML fachliche Gegenstände 220–225
 Systeme 225–229
 Zustandsdiagramme, *siehe* UML