

Software-Entwicklungs-Projekte: Rollen und Aufgaben

Was gilt es während einem Software-Entwicklungs-Projekt zu erledigen? Wer ist alles involviert? Wann und wie sollen End-Benutzer involviert werden? Die folgende Tabelle zeigt die fünfzehn Schritte eines typischen Software-Entwicklung-Projektes und wie sie mit den sechs typescherweise involvierten Parteien verknüpft sind.

Nr.	Schritt (Aktivität)	Projektleiter	Beta-Tester*	Endbenutzer	IT-Manager = Aufseher	ATEGRA Berater	Zweiter ATEGRA Berater
1	Bedürfnisaufnahme in den Fachabteilungen	x	x	x	x	(x)	(x)
2	Pflichtenheft-Erstellung	x	(x)			(x) ¹	
3	Erstellen des logischen Datenmodells	x	(x)		x	x	
4	Grafische Benutzeroberfläche				x	x	
5	Anforderungs-Spezifikationen					x	x
6	Vernehmlassung Pflichtenheft bei den End-Anwendern	x	x	(x)	(x)	(x)	
7	Vorgehensplanung, Aufwandschätzung					x	x
8	Präsentation des Vorschlages und Nachprüfung	x			x	x	
9	Versammlung anlässlich des Projektstarts	x	x	x	x	x	
10	Entwicklung	(x)				x	x
11	Test-Workshops	(x)	x	x	(x)	x	x
12	Projektprüfung	x	x	x	x	x	
13	Beta-Test	x	x	x			
14	Abnahme	x				x	
15	Ergebnisbewertung	x			x	x	

x = Involviert (x) = Optional involviert

* Es ist hilfreich, eine Gruppe von Beta-Testern oder eine Kerngruppe aus Power-Usern in den Projekt miteinzubeziehen. Damit wird sichergestellt, dass die Software kompatibel mit der Arbeitsweise innerhalb des Unternehmens ist. Ausserdem wird diese Gruppe dafür sorgen, dass alle Angestellten den korrekten Umgang mit der neuen Software erlernen.

1 = Gesetzt den Fall, dass ATEGRA die Anforderungen mittels Interviews und anderen Tools erfasst.

 www.ategra.ch

ATEGRA AG

software engineering
Forchstrasse 418
8702 Zollikon
Switzerland

Fax +41-44-392 21 26
Tel +41 44-392 21 20

ategra.info@ategra.ch
www.ategra.ch