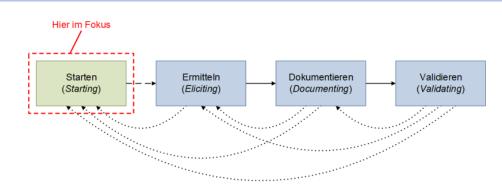
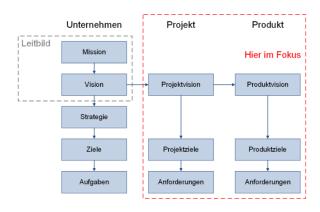
# Der Start eines Requirements-Engineering-Projekts – Diese ersten Schritte sollten immer durchgeführt werden



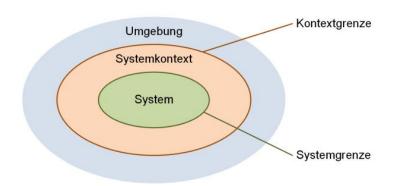
- 1. Bestimmen der Vision und des Ziels des RE-Vorhabens
- 2. Ermitteln des Systems und des Systemkontexts
- 3. Bestimmen der Stakeholder
- 4. Bestimmen von Personas und Szenarios
- 5. Anlegen / Ausbauen eines Glossars
- 6. Aufbauen eines übergeordneten Use Cases
- 7. Einsetzen des Kano-Modells
- 8. Zusammenstellen / Berechnen der Ermittlungstechniken
- 9. Beginn des Ermittelns der Anforderungen



#### Bestimmen der Vision und des Ziels des RE-Vorhabens



## Ermitteln des Systems und des Systemkontexts



### Bestimmen der Stakeholder



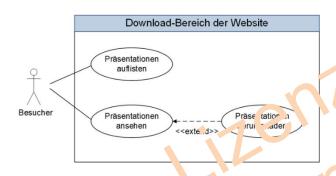
#### Bestimmen von Personas und Szenarios



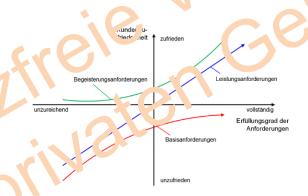
#### Anlegen / Ausbauen eines Glossars

	Glossarattribute							
	Nr.	ID	Begriff	Beschreibung	Abkürzung	Synonyme		
Glossareinträge	1.	prj01-sdf	Aac*	Unter Aac* verstehen				
	2.	prj01-sdg	Aab*					
	3.	prj01-sdh						
				•				
	n-1.							
	n.	C. (-2g) 2						
·						-405		

# 6 Aufbauen eines übergeordneten Use Cases



### Finsetzen des Kano-Modells



#### Zus a am anstellen der Ei mittlungstechniken

	Art	Besonders geeignet für	Beispiele	
Erhebungstechniken	Befragungstechniken		Interview	
	Berragungstechniken	Bewusstes / Explizites Wissen	Fragebogen	
	Kollaborationstechniken	Leistungsfaktoren nach Kano	Workshop	
	Kollaborationstechniken		Hilfstechniken	
	Beobachtungstechniken	Unterbewusstes / Implizites	Feldbeobachtung	
	Beobachlungstechniken	Wissen	Apprenticing	
	Artefaktebasierte	Basisfaktoren nach Kano	Systemarchäologie	
	Techniken	nach Kano	Feedbackanalyse	
Entwurfs- und Ideenfindungstechniken			Brainstorming	
	Kreativitätstechniken		Perspektiventechnik	
		Unbewusstes Wissen	Analogien	
		= Begeisterungsfaktoren	Szenarien	
	Entwurfstechniken	nach Kano	Storyboards	
			Prototypen	
	Design Thinking		-	

#### 9 Beginn des Ermetches der Anforderungen