## Inhaltsverzeichnis

1	Einl	eitung		10			
	1.1		tion	1			
			Problemumfeld	10			
		1.1.2	Hintergrund	1			
	1.2		zung und Methodik	13			
			Zielsetzung und Forschungsfragen	13			
		1.2.2	Wissenschaftliche Methodik	1			
		1.2.3	Vorgehen	1.			
	1.3	Ergebn	isse	1			
		1.3.1	Resultate der Arbeit	1			
		1.3.2	Beitrag der Arbeit	18			
		1.3.3	Grenzen der Arbeit	19			
	1.4	Eigene	Vorarbeiten	19			
	1.5	Aufbau	ı der Arbeit	2			
2	Grundlagen: Dokumentation und Erfahrung 2						
	2.1	_	nentation von Anforderungen	2			
			Einordnung: Dokumentation von Anforderungen	$2^{2}$			
			Modelle und natürlichsprachliche Anforderungsdokumente	2			
			Regeln zur Dokumentation von Anforderungen	28			
			Qualität von Anforderungsdokumenten	30			
	2.2		ungen im Software Engineering nutzen	35			
			Grundlagen des organisatorischen Lernens	3			
			Erfahrungsflüsse	3.			
			Experience Factory	3'			
			Konstruktives Feedback von Computern	39			
	2.3		sion und Abgrenzung	4			
3	Fall	heisniel:	Direktes Feedback mit HeRA	44			
•	3.1	•	tion: Feedback bei der Dokumentation von Anforderungen	4			
	3.2		ick: Feedback-Mechanismen im Zusammenspiel	4.			
	3.3	1					
			Kritiksystem für Anforderungen	4			
			Argumentationskomponente für Glossare	5			
			Abgeleitetes UML Use-Case-Diagramm	5			
			Darstellung des implizierten Geschäftsprozesses	5			

8 Inhaltsverzeichnis

		3.3.5	Automatische Berechnung von Use-Case-Points	58			
		3.3.6	Anlegen neuer Erfahrungen	61			
	3.4	Auswi	rkungen des Fallbeispiels	65			
4	Pro	blemfe	ld: Anforderungsdokumentation	66			
	4.1	Verbe	sserung von Anforderungsdokumentation	67			
		4.1.1	Betroffene Rollen	67			
		4.1.2	Typen von Nutzern	71			
	4.2	Model	ll der Anforderungsdokumentation	75			
		4.2.1	Formalität von Anforderungsdokumenten	76			
		4.2.2	Reife von Anforderungsdokumenten	81			
		4.2.3	Lebenszyklus von Andorderungsdokumenten	83			
	4.3	Exper	iment: Relevanz guter Anforderungsdokumentation	87			
		4.3.1	Messziele	88			
		4.3.2	Durchführung	91			
		4.3.3	Ergebnisse	94			
		4.3.4	Vergleichbare Studien	99			
		4.3.5	Diskussion der Validität	102			
	4.4	Zusan	nmenfassung: Problemfeld Anforderungsdokumentation	105			
5	Ansatz: Erfahrungsbasiertes Requirements Engineering						
	5.1	Grund	dlagen des Lernens in Organisationen	109			
	5.2	Heuris	stiken und Erfahrungen	110			
		5.2.1	Modell des heuristikbasierten Lernens	115			
		5.2.2	Eigenschaften heuristikbasierten Lernens	120			
		5.2.3	Lebenszyklus von Erfahrung	128			
	5.3	1		134			
		5.3.1	Abgeleitete Perspektiven und Erfahrungen	134			
		5.3.2	Beispiele	136			
		5.3.3	Nutzen von perspektivwechselnden Werkzeugen	139			
	5.4	Zusan	nmenfassung: Lernmodell	140			
6	Pro	blemst	ellung: Bessere Anforderungsdokumentation lernen	143			
	6.1	Aufba	u und Profil erfahrungsbasierter RE-Werkzeuge	143			
		6.1.1	Statisches Modell	143			
		6.1.2	Verteilungsmodell	145			
	6.2	Zielse	tzung und Forschungsfragen	147			
		6.2.1	Teilziel 1 – Lernen in der Organisation	149			
		6.2.2	Teilziel 2 – Individuelles Lernen	151			
		6.2.3	Teilziel 3 – Verbesserung der Anforderungsdokumentation	152			
		6.2.4	Erfahrungsflüsse bei der Anforderungsdokumentation	154			
		0.2.4	Enamungshusse bei der Amorderungsdokumentation	105			

Inhaltsverzeichnis 9

7	Beis	spielimplementierungen: erfahrungsbasierte RE-Werkzeuge	161
	7.1	Werkzeugsteckbrief	161
	7.2	HeRA (Heuristic Requirements Assistant)	163
		7.2.1 HeRA.EPK	164
		7.2.2 HeRA.Glossar	164
		7.2.3 HeRA.Kritik	169
	7.3	KonPAss (Konsistenz-Prüf-Assistent)	173
		7.3.1 Use-Cases für KonPAss	173
		7.3.2 Heuristische Kritiken in KonPAss	176
		7.3.3 Technische Beschreibung	177
	7.4	Überblick der Beispielimplementierungen	179
8	Eval	luation: heuristische Anforderungsdokumentation	181
	8.1	Evaluationsstrategie	182
		8.1.1 Evaluationsmethode	183
		8.1.2 Evaluationsziele	185
		8.1.3 Beispiel: Evaluation von Frage Q 3.1	189
	8.2	Konstruktives heuristisches Feedback	190
		8.2.1 Feedback durch Perspektivwechsel (HeRA.EPK)	190
		8.2.2 Ableiten neuer Erfahrung (HeRA.Glossar)	193
		8.2.3 Pro-aktives Feedback (HeRA.Kritik)	199
		8.2.4 Kodierung von Erfahrung (HeRA.Kritik)	210
	8.3	Analytisches heuristisches Feedback (KonPAss)	216
		8.3.1 Evaluationsszenario: RE-Prozess und Dokumentmodell	217
		8.3.2 Konkrete Evaluationsziele	221
		8.3.3 Evaluationsmethode	224
		8.3.4 Evaluationsergebnisse	228
	8.4	Zusammenfassung der Ergebnisse	234
9	Verd	gleich und Abgrenzung zu relevanten Arbeiten	240
•	_	Heuristische Überprüfung von Anforderungsdokumenten	_
	9.2		245
	0.2	9.2.1 Verwandte Lernmodelle	245
		9.2.2 Domain Oriented Design Environments	249
	9.3	Eigenschaften und Klassifikation erfahrungsbasierter Werkzeuge .	251
10	71152	ammenfassung und Ausblick	256
-0		Zusammenfassung der Ergebnisse	256
	10.1	10.1.1 Beitrag der Arbeit	250 $257$
		10.1.2 Grenzen der Arbeit	259
	10.9	Ausblick	260