



great minds working together™ / opentext.com

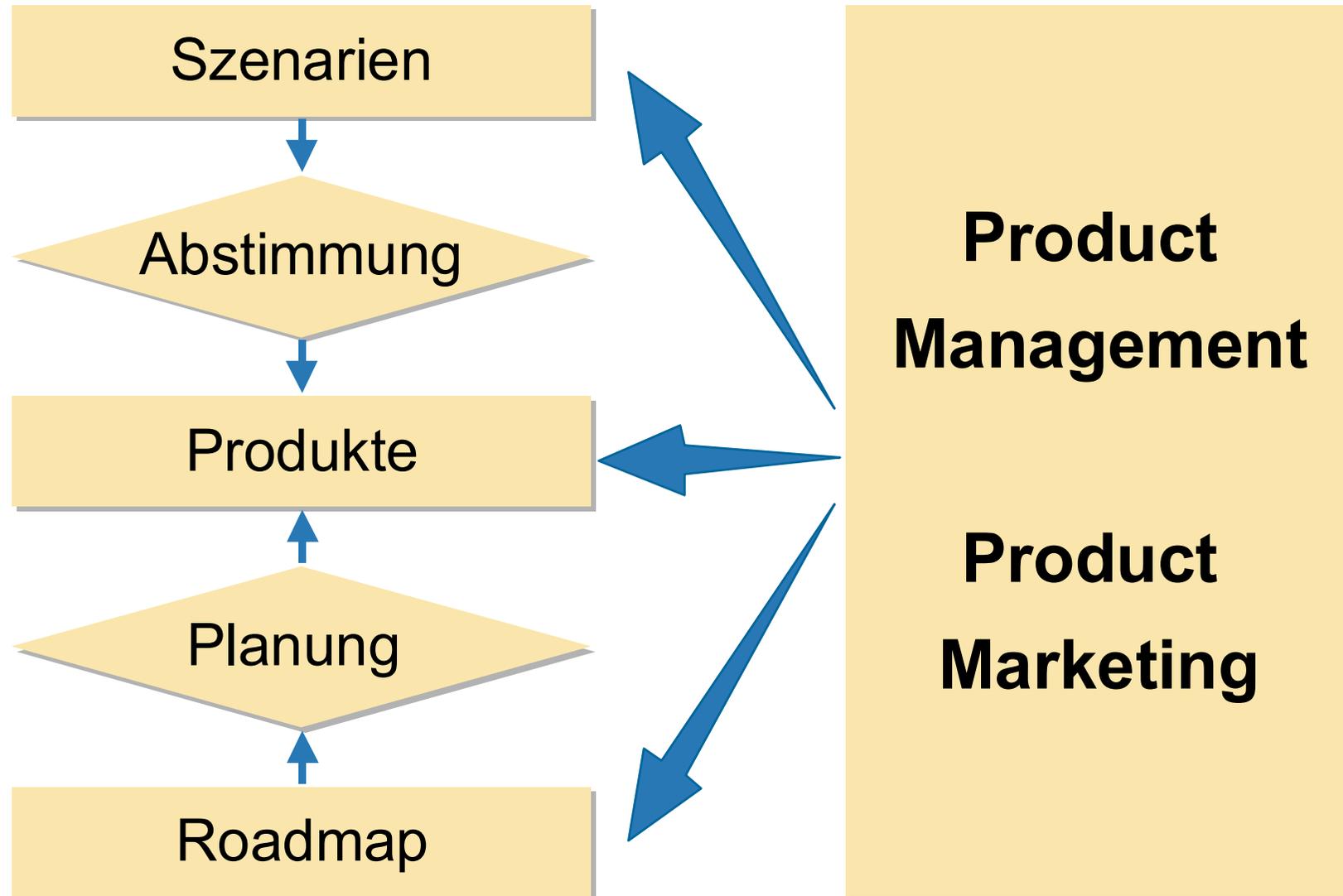
Requirements Engineering bei IXOS

- mit Beteiligung von User Experience

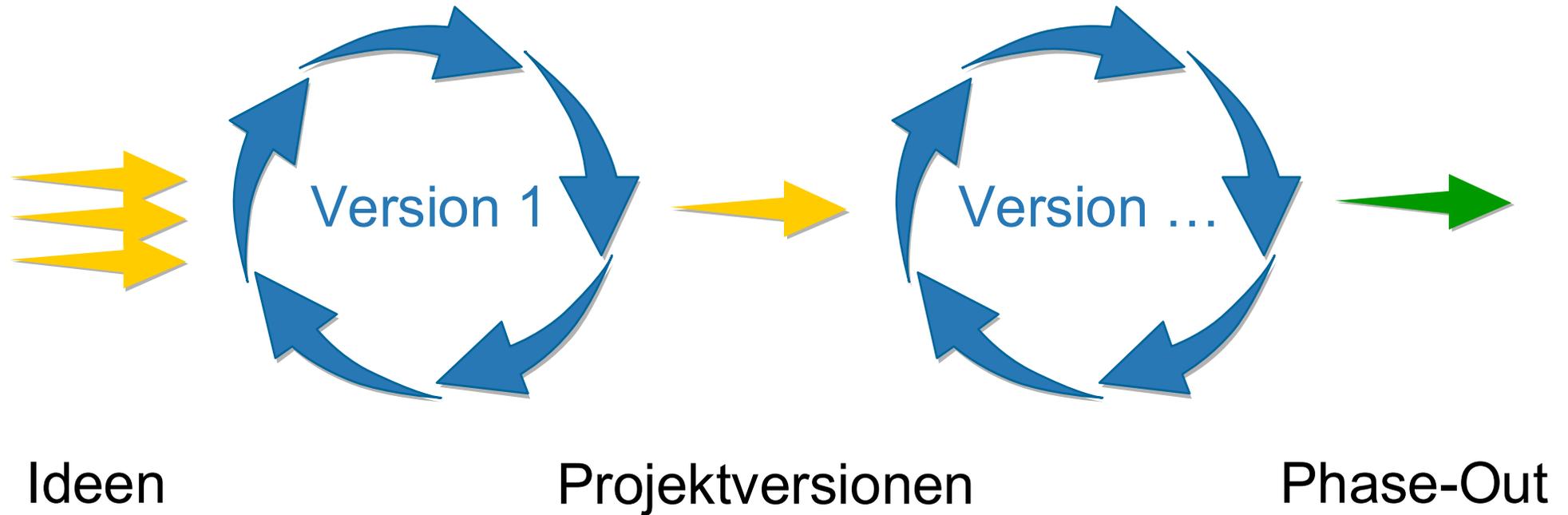
MMC Paderborn, 2004-09-07

Petra Kowallik
User Interaction Designer
IXOS Software AG

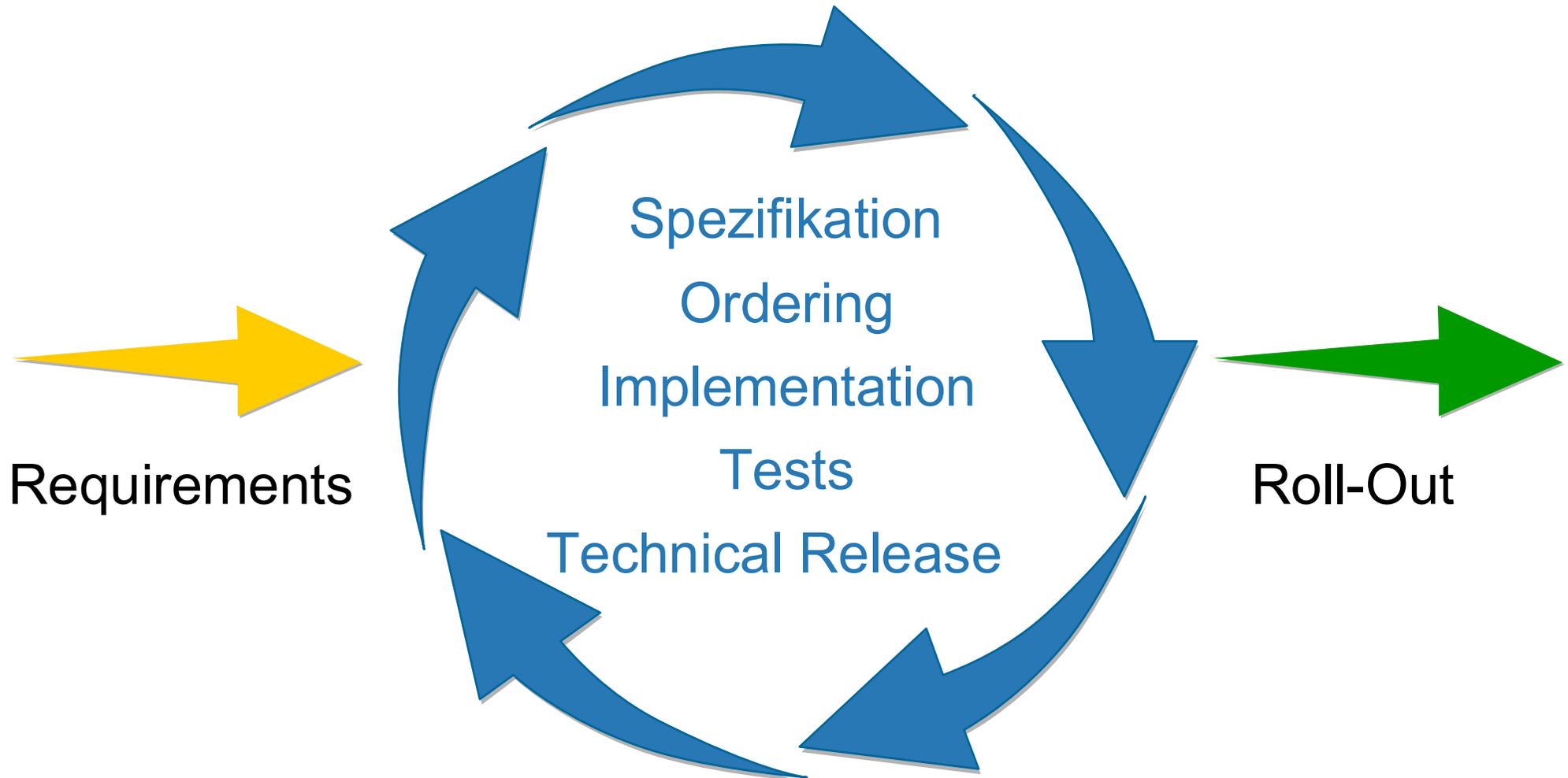
- **Produkt/Projekt**
- **Requirements-Analyse**
- **Spezifikationsphase**
- **Implementierungsphase**
- **User Experience Methoden**
- **Unterschiede zu Individualsoftware**



Produktzyklus



Iterativer Projektzyklus - Produktversion -



- **Produkt/Projekt**
- **Requirements-Analyse**
- **Spezifikationsphase**
- **Implementierungsphase**
- **User Experience Methoden**
- **Unterschiede zu Individualsoftware**

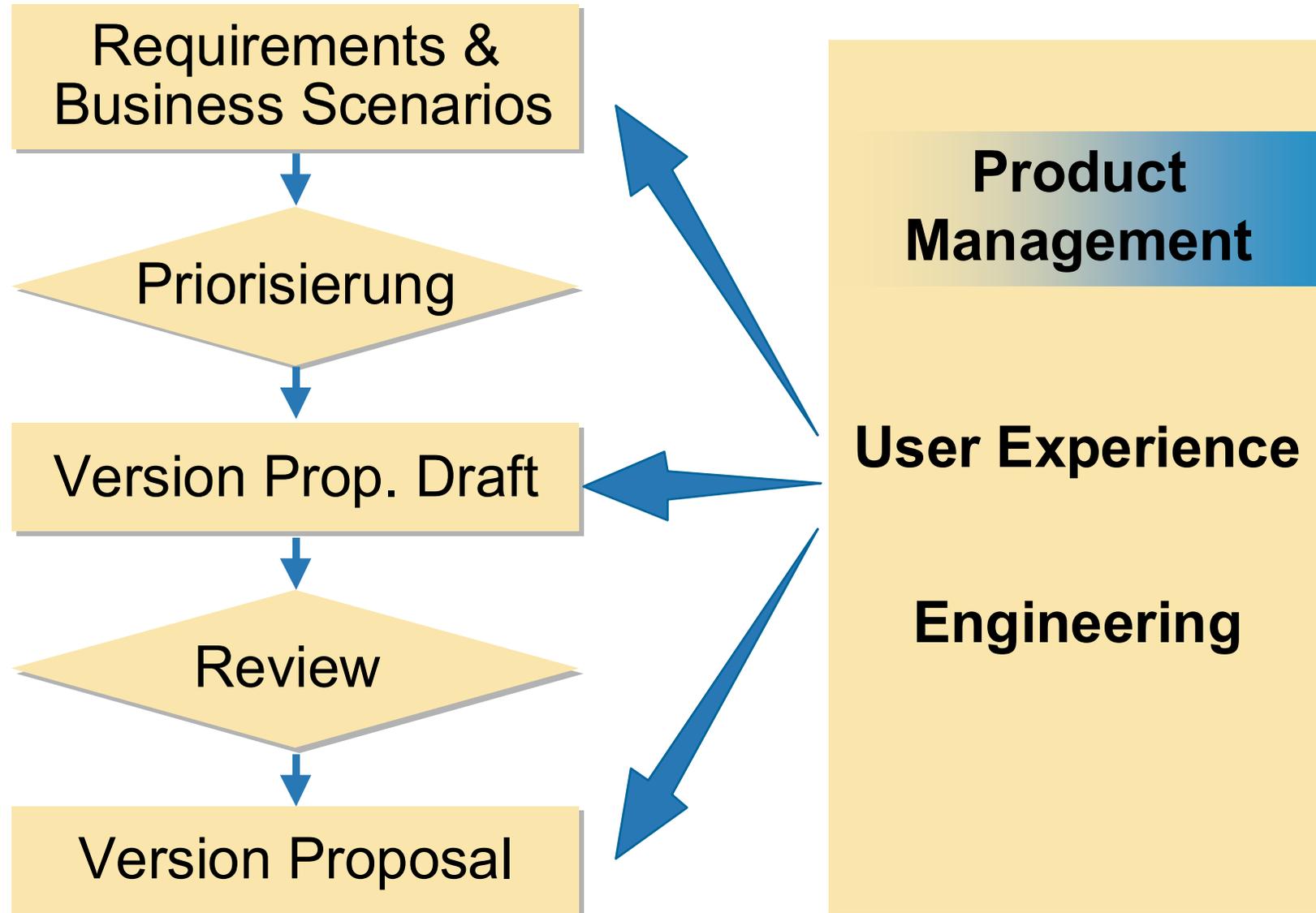
Externe Requirements

Kunden und Partner
Wettbewerbsvergleich

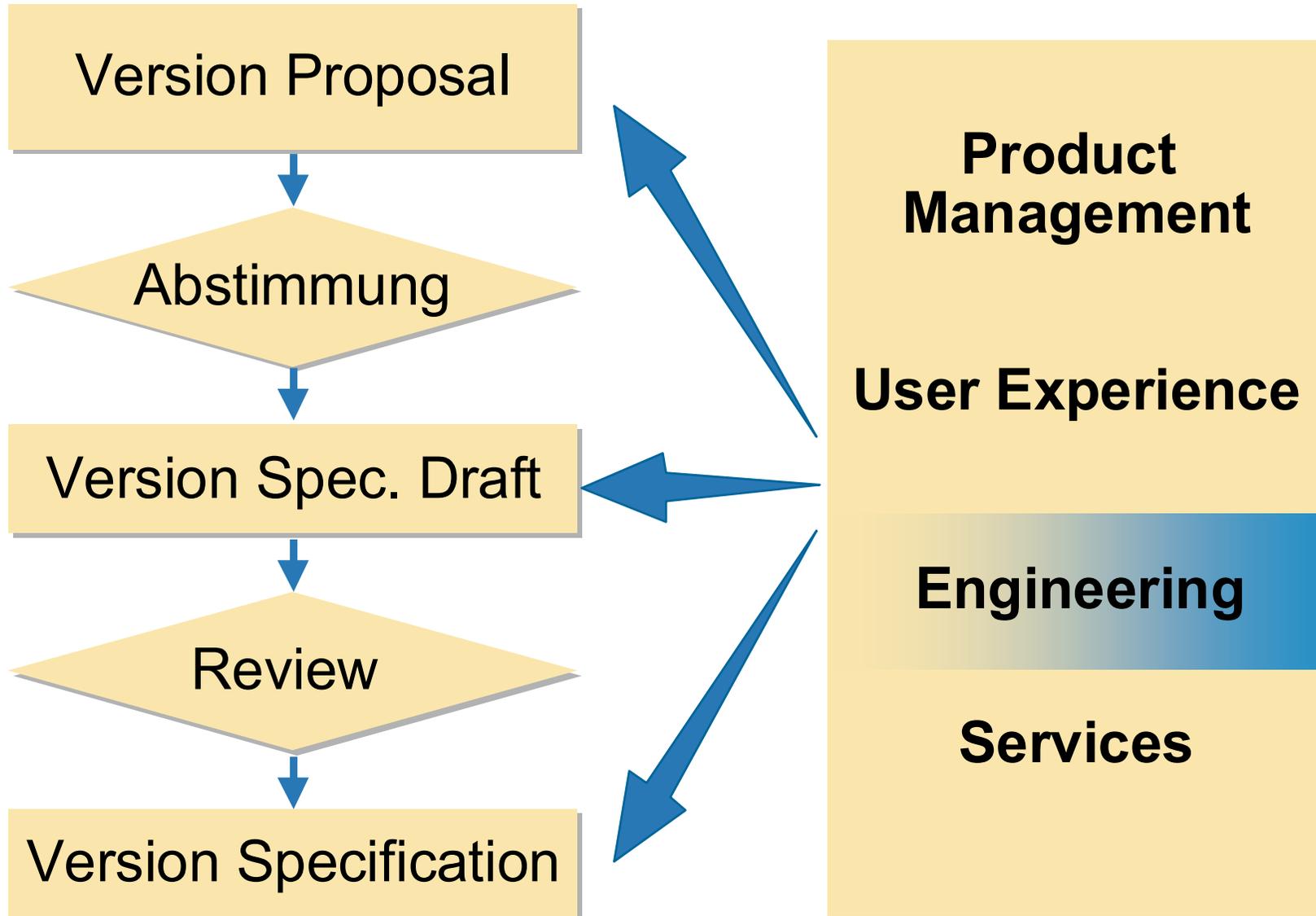
Interne Requirements

Interne Abteilungen

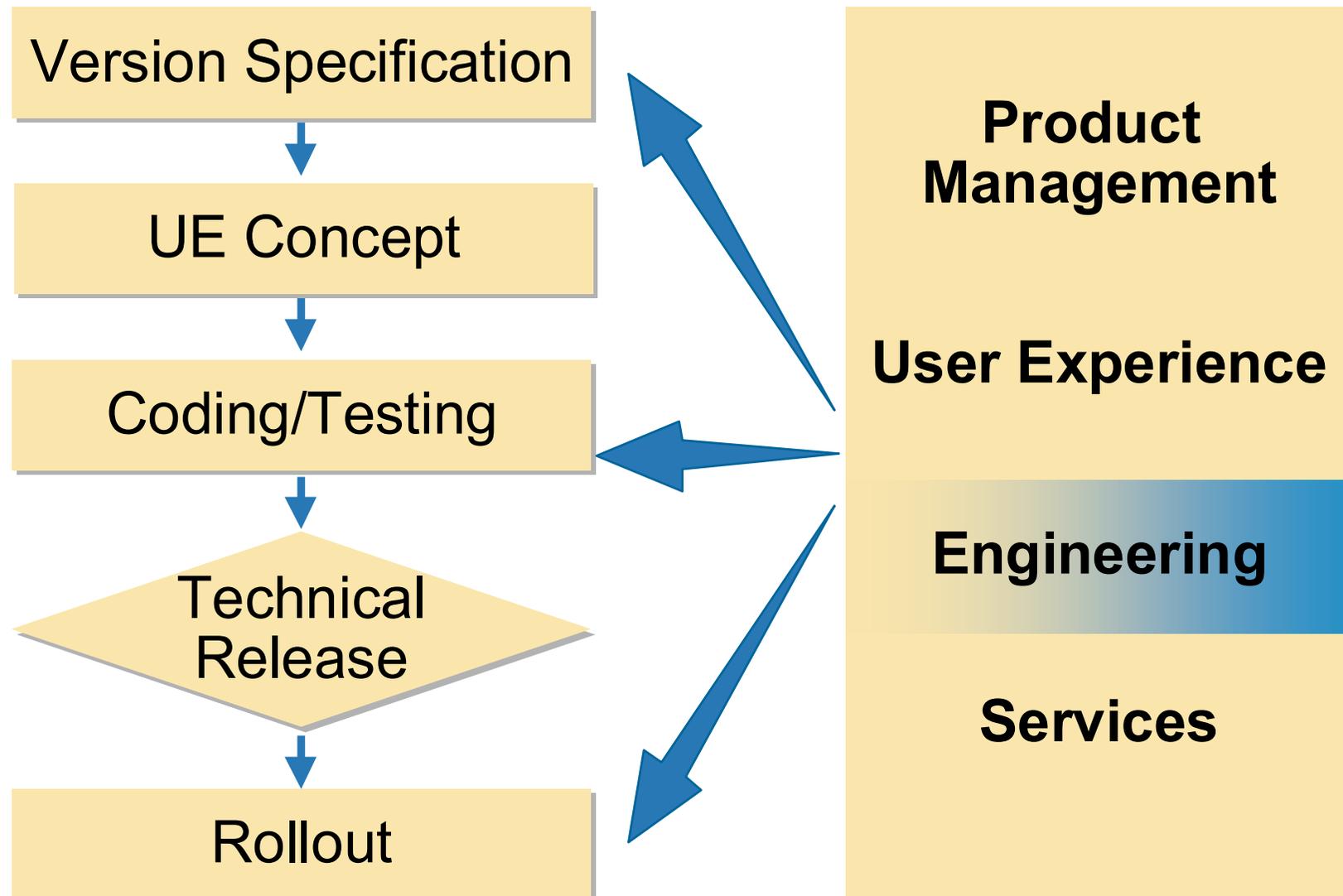
Caliber



- **Produkt/Projekt**
- **Requirements-Analyse**
- **Spezifikationsphase**
- **Implementierungsphase**
- **User Experience Methoden**
- **Unterschiede zu Individualsoftware**



- **Produkt/Projekt**
- **Requirements-Analyse**
- **Spezifikationsphase**
- **Implementierungsphase**
- **User Experience Methoden**
- **Unterschiede zu Individualsoftware**



- **Produkt/Projekt**
- **Requirements-Analyse**
- **Spezifikationsphase**
- **Implementierungsphase**
- **User Experience Methoden**
- **Unterschiede zu Individualsoftware**

Anforderungs- definition

Priorisierung

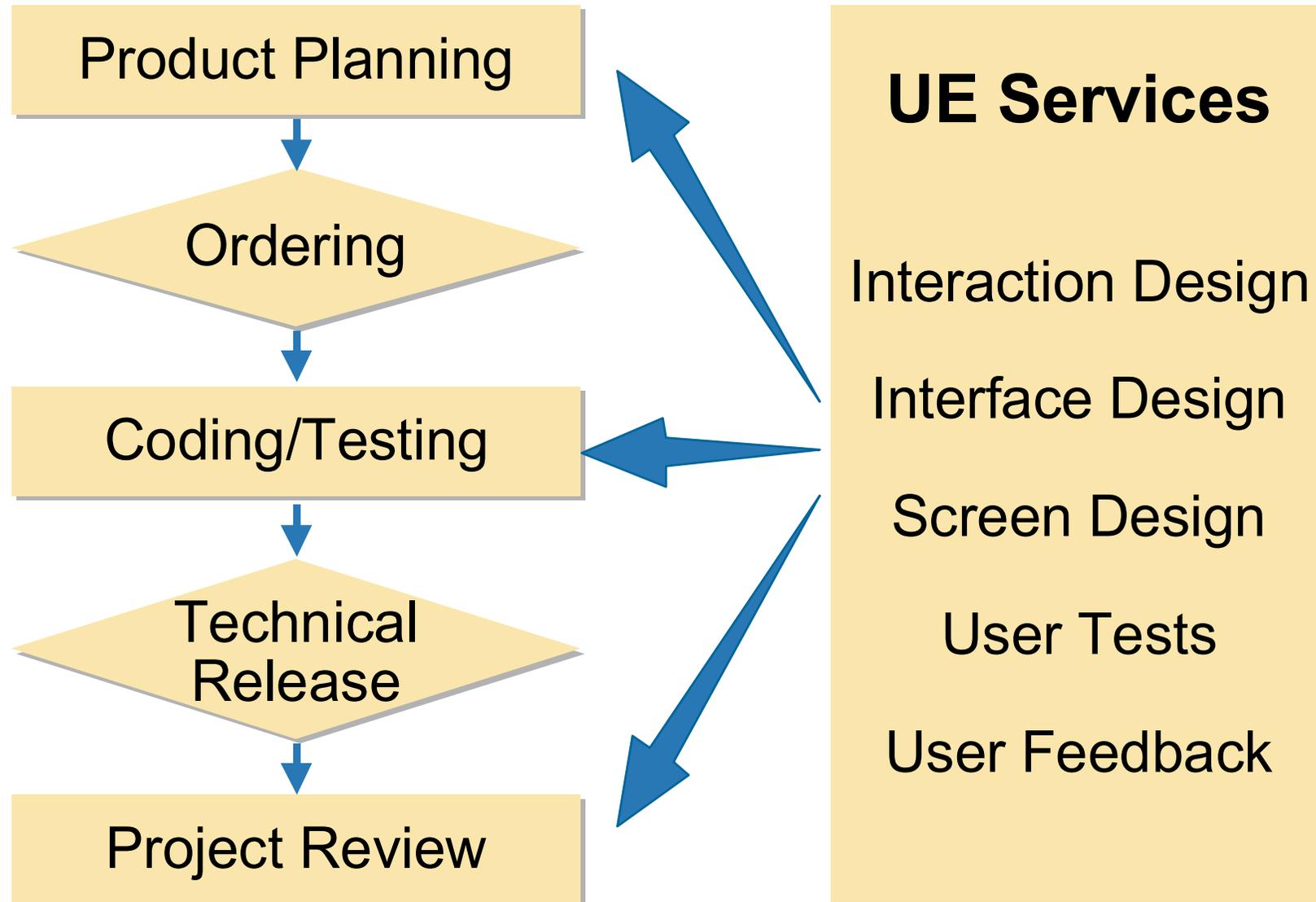
- Schriftliche Spezifikationen (Volere Requirement Specification Template)
- Task Flow Diagramme
- Prototypen

Verifikation

Generierung neuer Anforderungen

- Expert Walkthroughs
- Workshops mit Product Management, Services
- Benutzertests (Look & Feel einzelner Dialoge, Use Cases & Business Scenarios)
- First Customer Shipment
- Benutzertests in produktiven Umgebungen

- **Produkt/Projekt**
- **Requirements-Analyse**
- **Spezifikationsphase**
- **Implementierungsphase**
- **User Experience Methoden**
- **Unterschiede zu Individualsoftware**

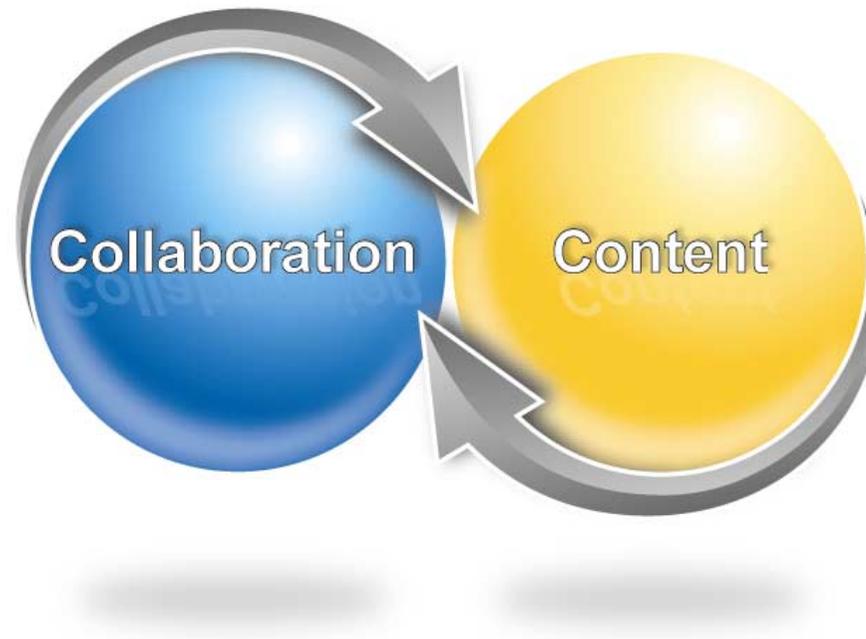


- UE Planung nicht projektspezifisch, sondern integraler Bestandteil der Produktplanung
- UE ist Teil des Projektteams im Engineering
- Langfristige und nachhaltige Etablierung von User-Centered-Design, da Projekt- und Linienorganisation parallel laufen
- User Experience und Product Management nehmen die Rolle der Kunden bzw. Benutzer ein

- Nutzungskontexte basieren auf Business Scenarios und Use Cases
 - Szenarienbasierte GUI-Entwicklung
 - Verifizierung im Rahmen von 'First Customer Shipments' oder Kundenbesuchen
- Branchen- und fachübergreifende Benutzergruppen
- Heterogene Endbenutzerprofile
- Customizing-Möglichkeiten
 - Hohe Anforderungen an flexible GUIs
 - Durchdachte Standard-Benutzerführung

- Look & Feel nicht vom einzelnen Kunden geprägt
 - Product Branding von zentraler Bedeutung
 - Mehr Gestaltungsspielräume
- Frühzeitiges Kunden- und Nutzerfeedback nicht automatisch gegeben, aber essentiell
- Multiplikationseffekt: Investitionen, die die Usability verbessern, wirken sich auf mehrere Produktversionen aus

Nach dem Projekt ist vor dem Projekt...



Kontakt Daten: - Website www.ixos.com
- E-mail petra.kowallik@ixos.de



OPENTEXT | **IXOS**
CORPORATION

great minds working together™ / opentext.com