

7 Thesen zu unserer Software- Entwicklung

1. Das Lastenheft

Am Anfang war das Wort; (Johannes 1)

Zu Beginn jeden Projektes wollen wir von Ihnen erfahren, was Sie beabsichtigen.

Wir wollen Ihr Geschäftsmodell und die firmeneigenen Prozesse verstehen, die die Einzigartigkeit Ihres Unternehmens ausmachen. Idealerweise haben Sie für uns ein Lastenheft formuliert, in dem das geplante Projekt beschrieben ist.

2. Das Pflichtenheft mit Aufwands- beschreibung und Kostenangebot

Auf die Beschreibung Ihrer Anforderungen antworten wir mit einem Pflichtenheft (Software Requirements Specification), für deren Ausarbeitung Sie im Vorfeld ein Angebot von uns erhalten. In diesem Pflichtenheft beschreiben wir die denkbare Umsetzung.

Wir spalten einzelne Aktivitäten auf verschiedene Phasen im Entwicklungsprozess auf. Im Wesentlichen gibt es zwei Vorgehensmodelle:

Das Wasserfallmodell

In diesem Modell hat jede Phase einen definierten Start und Endpunkt. Meilensteine zeigen die Zwischenschritte an. Dieses Modell ist allgemein dort vorteilhaft angewendet, wo sich Anforderungen, Leistungen und Abläufe in der Planungsphase relativ präzise beschreiben lassen.

Das Spiralmodell

Hier versucht man auf einem völlig neuen Terrain eine Risikoabschätzung in den Softwareentwicklungsprozess zu integrieren. Dieses Modell beschreibt die Softwareentwicklung als einen iterativen Prozess, in dem eine zyklische Wiederholung der einzelnen Phasen vorgesehen ist.

Dabei nähert sich das Projekt langsam den Zielen an, auch wenn sich die Ziele während des Projektfortschrittes verändern (auch als inkrementelles und iteratives Vorgehensmodell bekannt).

Mit dem Pflichtenheft entwickeln wir zugleich ein Kostenangebot für Sie. Es enthält alle Bestandteile von der Analyse über das UI und UX bis hin zur Funktionsbeschreibung der Software. In Ausnahmefälle und bei kleineren Projekten verzichten wir auf ein Pflichtenheft und erstellen Ihnen sofort ein Angebot.

3. Das Layout (User Interface Design und User Experience)

Im Pflichtenheft wurde das Funktionslayout, auch Mock-Ups genannt, festgelegt. In der nächsten und dritten Phase wird das Oberflächen-Design entwickelt.

Dabei berücksichtigen wir Erkenntnisse der Wahrnehmungspsychologie und der Typographie und beziehen die gelernten Standards der zukünftigen User mit ein.

In einer Testphase werden – ähnlich zu einer Marktforschung – Personen zur Usability der Anwendung befragt. Die Ergebnisse dieser Befragung fließen in die Überarbeitung des Layouts ein.

Die letzte Version des Layouts wird von unserem Kunden in der Regel mit einer Unterschrift freigegeben.

4. Die Programmierung

Aufgrund des hohen Aufwands zur Erstellung komplexer Software erfolgt die Entwicklung nur durch unsere langjährig erfahrenen Softwareentwickler.

Ein Projektplan unterteilt den Entwicklungsprozess in überschaubare, zeitlich und inhaltlich begrenzte Phasen, die von unseren Kunden regelmäßig mit einem Schulterblick kontrolliert und begutachtet werden können.

In der Praxis werden zum Teil auch Verfahren eingesetzt, welche die Mehrstufigkeit von Systemanalyse, Systemdesign/-konzept und anschließender Implementierung und Testen zur Grundlage haben (agile Entwicklung).