



wirtschaftsinformatik
managementinformationssysteme

Einführung in Managementinformationssysteme

Übung 03

Sommersemester 2016

Arbeitsgruppe Wirtschaftsinformatik

– Managementinformationssysteme –



Fragen



Thema der Übung



Wiederholung der Vorlesung



Softwareentwicklungsprozesse



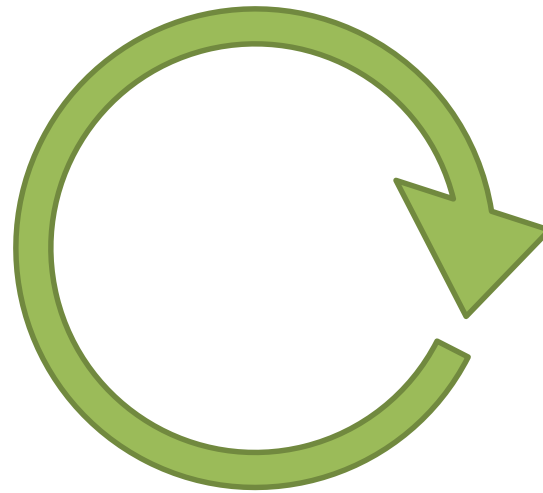
Exkurs: Begriffe & Dialektik



Fragen und Anregungen

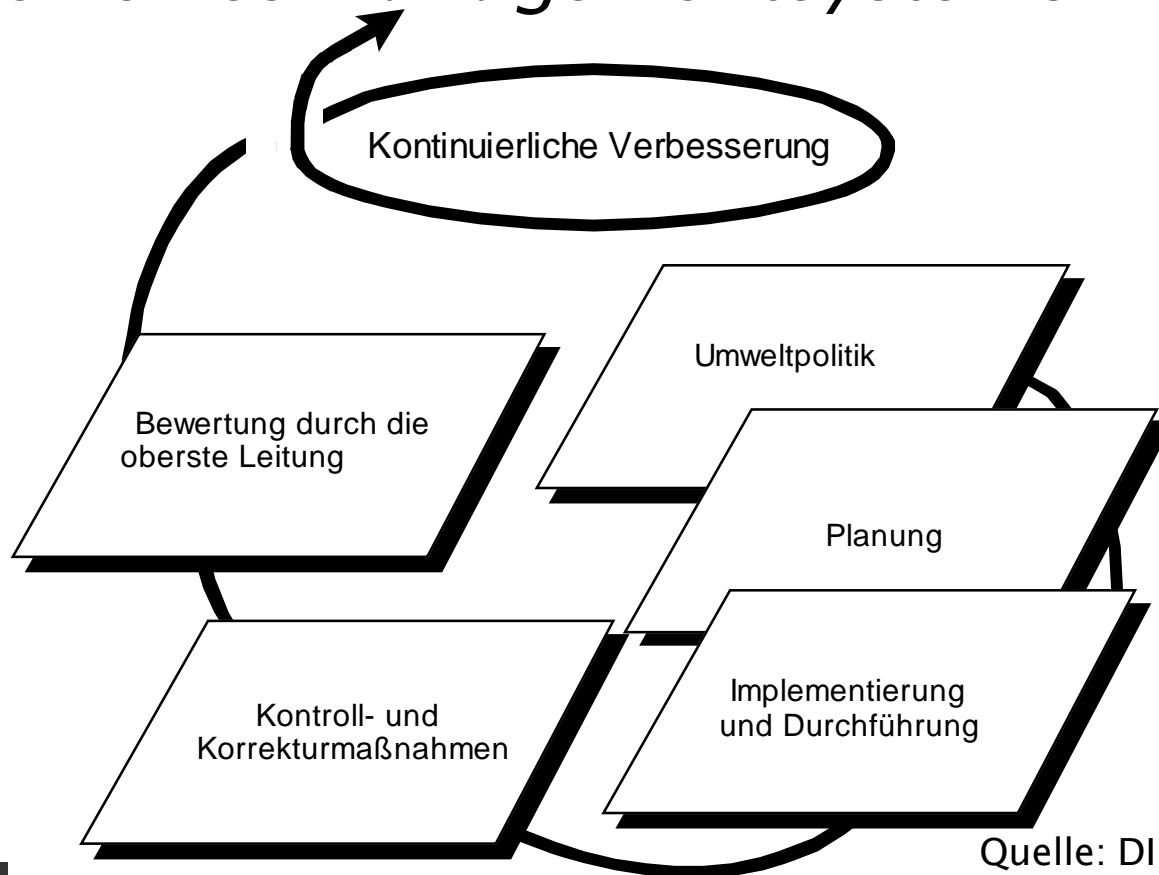


Wiederholung der Vorlesung



Wiederholung der Vorlesung

■ Modell eines Managementsystems



Quelle: DIN EN ISO 14001, 1996

Wiederholung der Vorlesung

- 7 Gestaltungsregeln von Managementsystemen
 - ① Information über den Sinn und Grundregeln
 - ② Information über den Bauplan der Organisation
 - ③ Verhaltensspielräume und Einhaltung von Vorgaben
 - ④ Ständige Verbesserung
 - ⑤ Selbstorganisation zulassen
 - ⑥ Schnittstellen für Aufnahme und Abgabe von Informationen schaffen
 - ⑦ Weiterentwicklung und Lernen organisieren



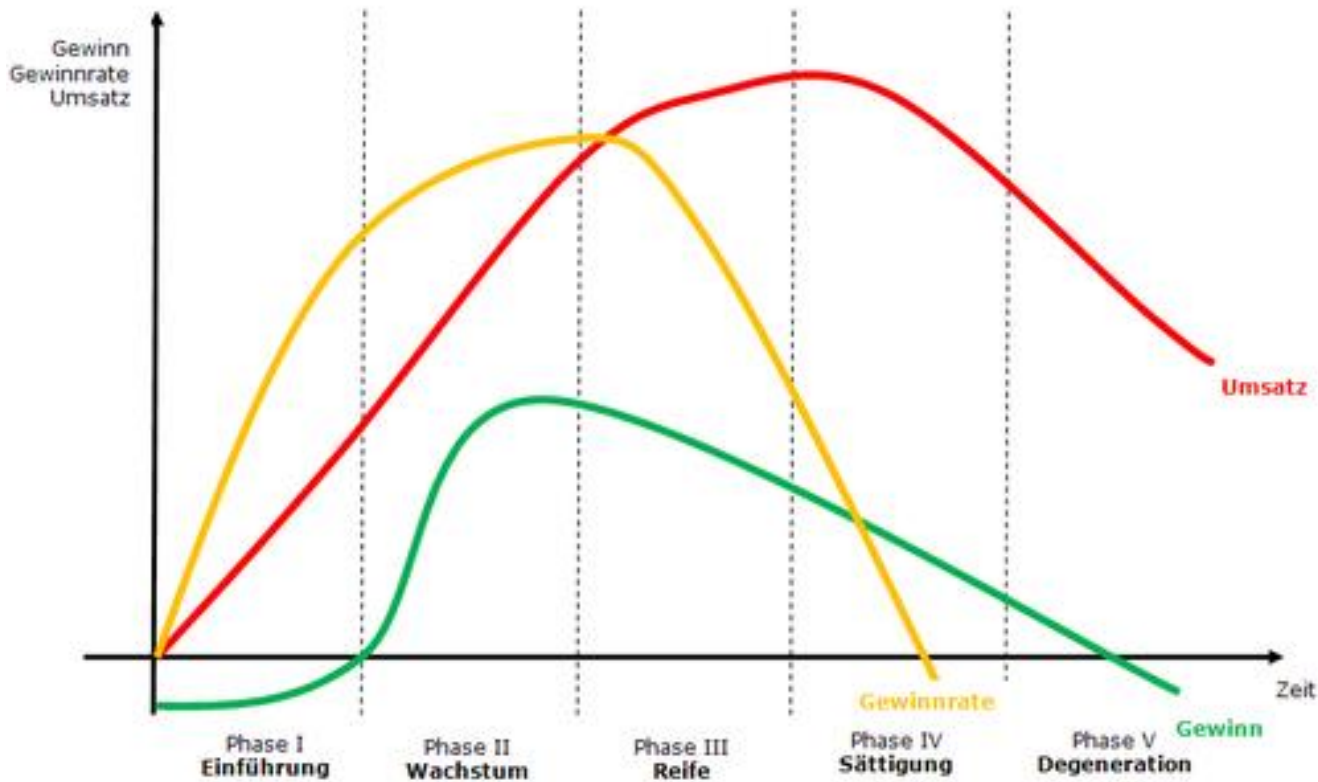
Wiederholung der Vorlesung

- *Lebenszyklusbetrachtung*
 - *Wie sieht der „klassische“ betriebswirtschaftliche Lebenszyklus aus?*
 - *Wie sieht der „klassische“ Softwarelebenszyklus aus?*



Wiederholung der Vorlesung

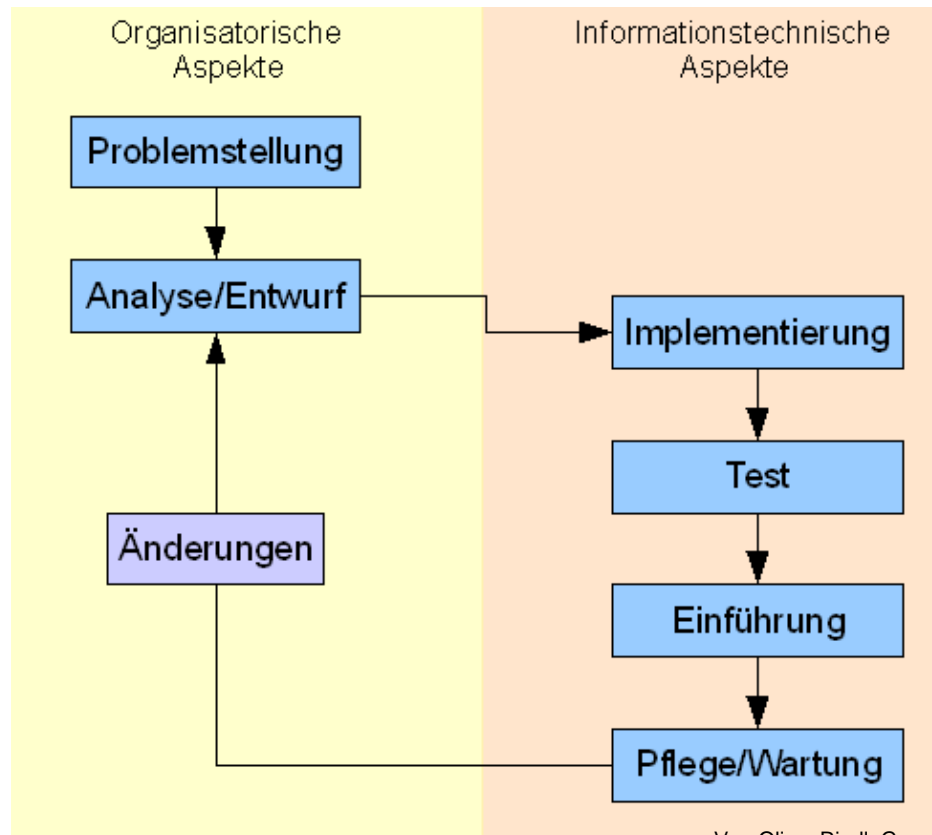
■ *betriebswirtschaftlicher Lebenszyklus*



Von Deef - Eigenes Werk, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=6771027>

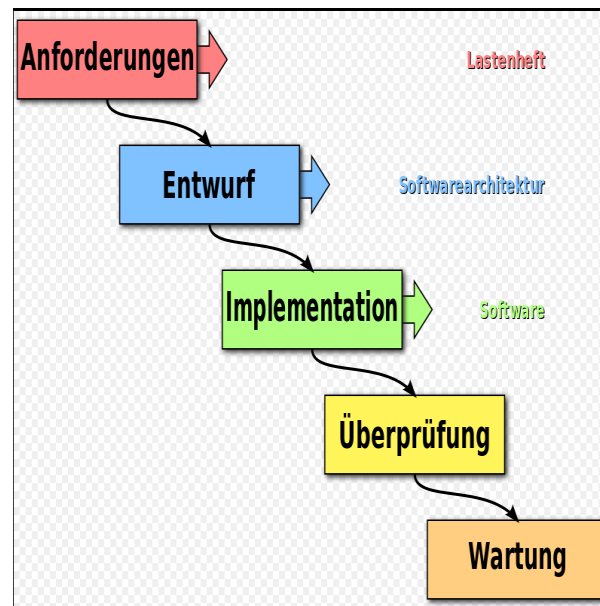
Wiederholung der Vorlesung

■ Software-Lebenszyklus



Von Oliver Riedl, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3823482>

Softwareentwicklungsprozesse



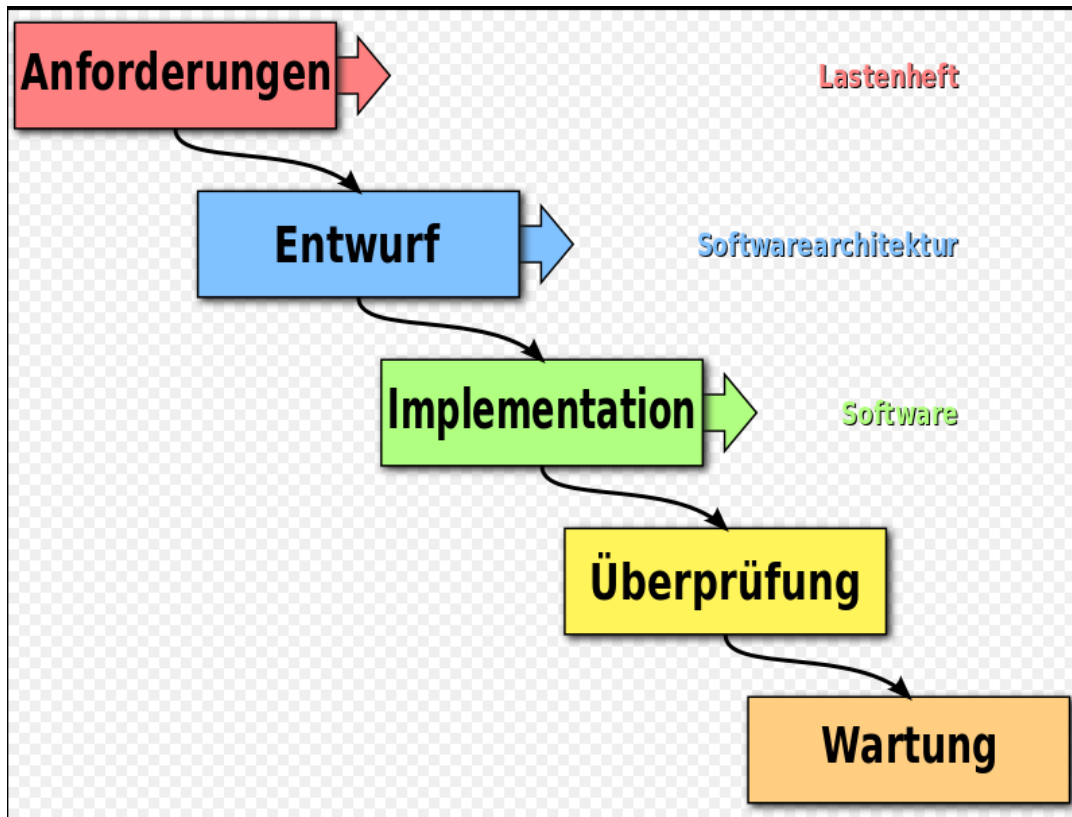
Softwareentwicklungsprozesse (Auswahl)

- Wasserfallmodell
- Spiralmodell
- V-Modell
- Extreme Programming (XP)
- Scrum
- Prototyping



Softwareentwicklungsprozesse

■ Wasserfallmodell



Von Paul Hoadley, Paul Smith and Shmuel Csaba Otto Traian, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=29119277>

Softwareentwicklungsprozesse

■ Spiralmodell

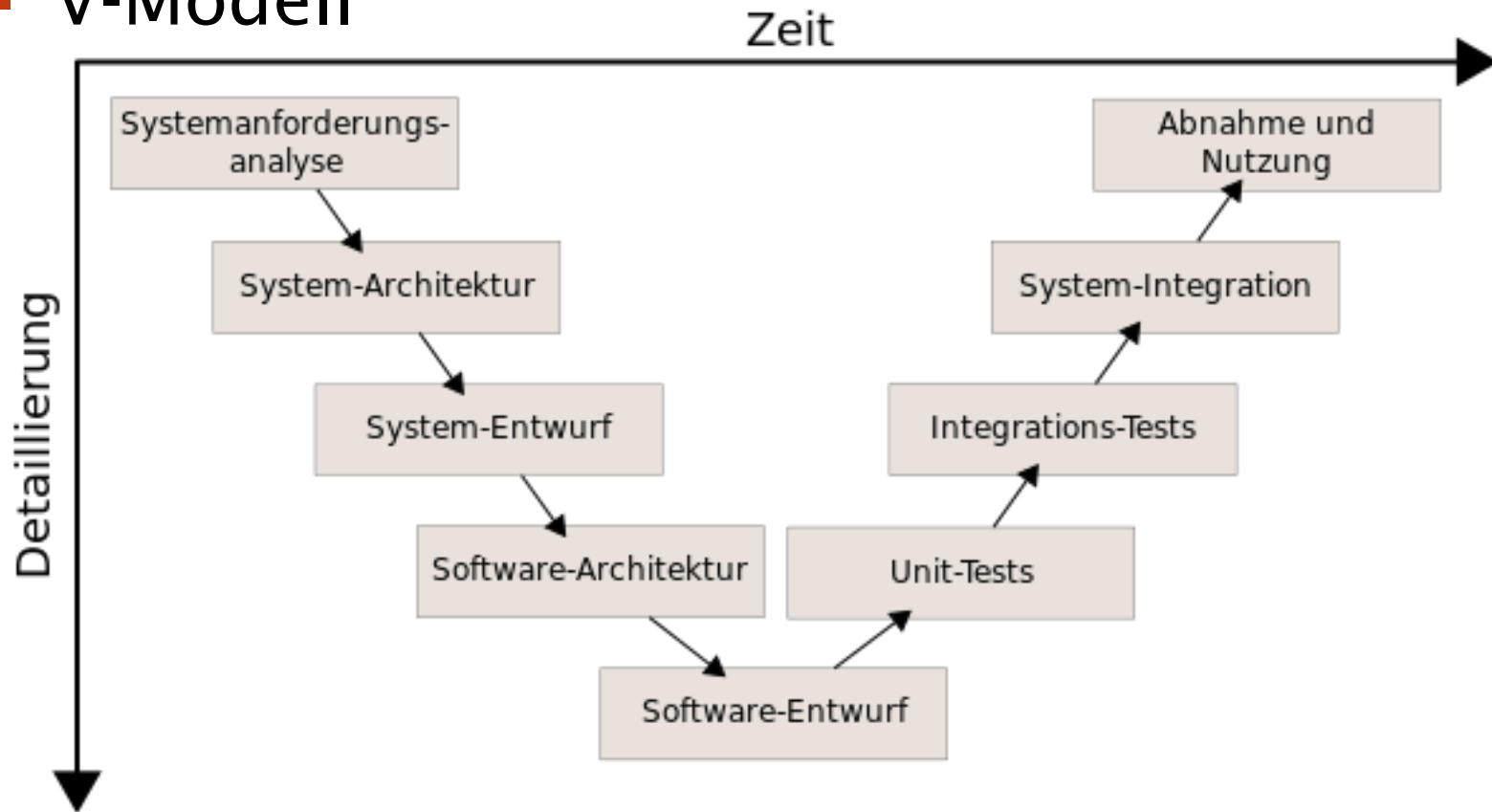


Von Conny aus der deutschsprachigen Wikipedia, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3697528>



Softwareentwicklungsprozesse

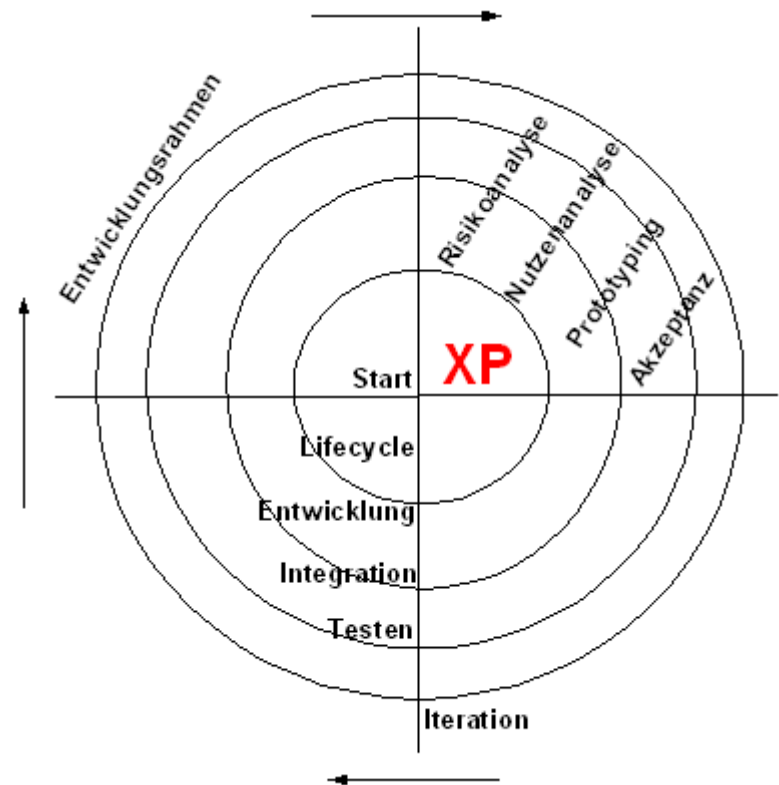
■ V-Modell



Von Michael Pätzold, S. Seyfert - Eigenes Werk (Originaltext: Selbst erstellt), CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=31080279>

Softwareentwicklungsprozesse

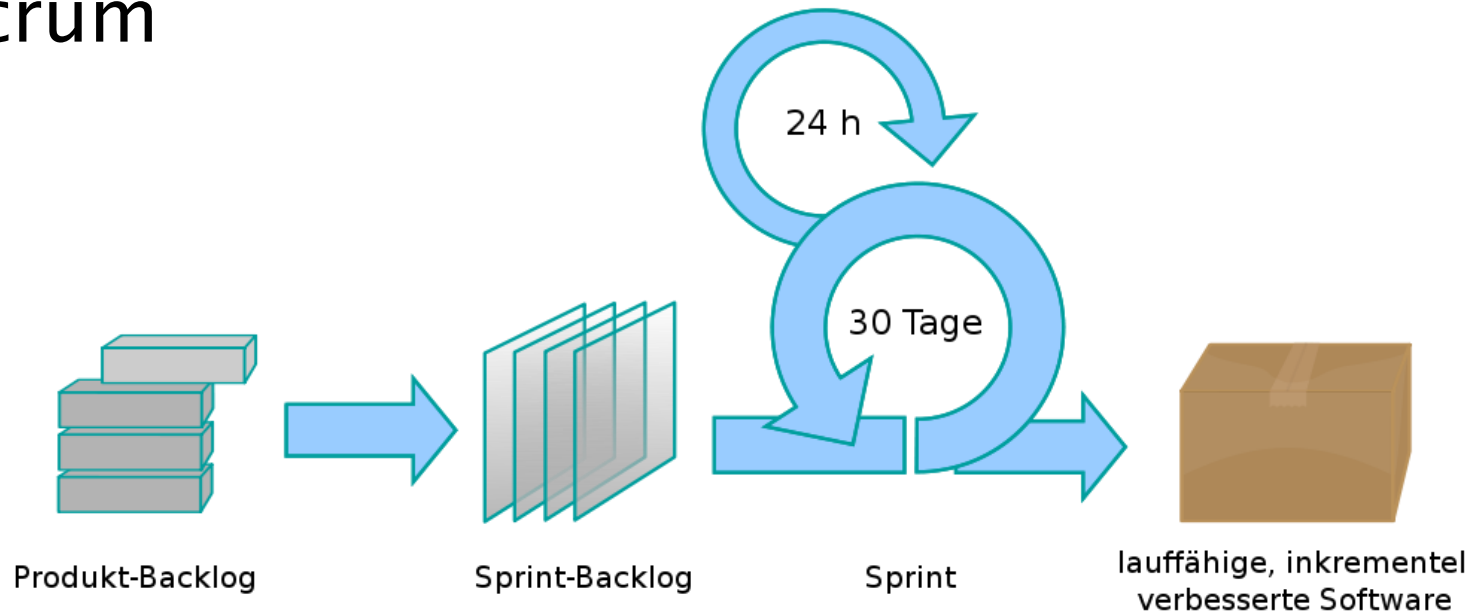
■ Extreme Programming (XP)



von michael nuterhmann - eigenes werk, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=506858>

Softwareentwicklungsprozesse

■ Scrum



Von Scrum_process.svg: Lakeworks derivative work: Sebastian Wallroth (talk) - Scrum_process.svg, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=10772971>

Softwareentwicklungsprozesse

- Prototyping
 - Exploratives Prototyping
 - Erstes Ergebnis: Eine übersichtliche Anforderungsspezifikation
 - Ziel: Ziel ist es nachzuweisen, dass Spezifikationen oder Ideen tauglich sind.
 - Evolutionäres Prototyping
 - Erstes Ergebnis: Ein Programm mit den Grundfunktionalitäten
 - Ziel: Anhand der Grundfunktionalitäten die Akzeptanz beim Nutzer und die Notwendigkeit ergänzender Funktionen zu überprüfen
 - Experimentelles Prototyping
 - Erstes Ergebnis: ein erster experimenteller Prototyp
 - Ziel: Sammeln von Erfahrungen mit dem Prototyp

(Quelle: *Wikipedia*)



Exkurs: Begriffe & Dialektik



Exkurs Effektivität vs. Effizienz

- *Effektivität vs. Effizienz*
 - *Effektivität = „Doing the Right Things“*
 - *bezeichnet das Verhältnis von erreichtem Ziel zu definiertem Ziel (Zielerreichungsgrad).*
 - *Effizienz = „Doing Things Right“*
 - *ist das Verhältnis zwischen einem definierten Nutzen und dem Aufwand, der zu dessen Erreichung notwendig ist.*

(Quelle: Wikipedia)



Exkurs Komplexität vs. Kompliziert

- *Komplexität vs. Kompliziert*
 - *Die Komplexität eines Systems steigt mit der Anzahl an Variablen, der Anzahl an Verknüpfungen zwischen diesen Variablen sowie der Funktionalität dieser Verknüpfungen.*
 - *Ein Sachverhalt ist kompliziert, wenn zwischen einer Vielzahl von Komponenten sich untereinander bedingende logische Beziehungen vorliegen, die so nicht einfach aufzulösen sind und sich damit dem einfachen Verständnis entziehen.*

(Quelle: Wikipedia)



Exkurs Kernkompetenz vs. Erfolgsfaktor

- Kernkompetenz:

„Die Kernkompetenz bezeichnet eine Fähigkeit bzw. Tätigkeit, die ein Unternehmen im Vergleich zur Konkurrenz besser ausführen kann und dadurch einen Wettbewerbsvorteil erlangt hat.“ (Wikipedia, 22.10.2012)

- Erfolgsfaktor:

„Ein Erfolgsfaktor ist eine Größe, die eine Wirkung auf den Erfolg eines Unternehmens hat.“ (Wikipedia, 22.10.2012)



Exkurs: Dialektik

- In der Antike und im Mittelalter bezeichnete er eine Methode der Gesprächsführung oder Argumentation sowie den Bereich, der heute mit Logik bezeichnet wird.
- Das Wort Dialektik ist abgeleitet von griechisch διαλεκτική (τέχνη), dialektiké (téchne) = ‚Kunst der Unterredung‘; gleichbedeutend mit lateinisch (ars) dialectica = ‚(Kunst der) Gesprächsführung‘.

(Quelle: *Wikipedia*)



Fragen und Anregungen

