

Application Prototyping



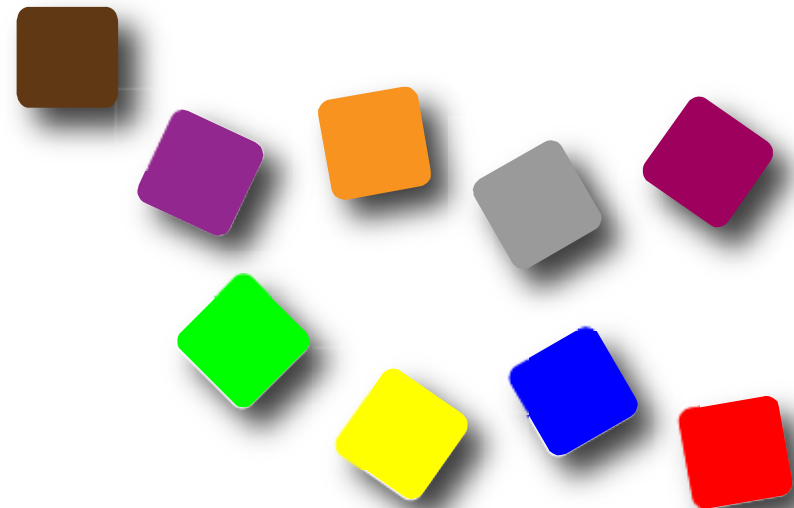
1	PROTOTYPING	2
2	DEN ÜBERBLICK BEHALTEN	3
3	DYNAMISCH MODELLIEREN	4
4	RISIKOLOS EXPERIMENTIEREN	5
5	DEN AUFTRAGGEBER EINBINDEN	6
6	KLARE SICHT DER LÖSUNG	7
7	PROJEKTTERMINE IM GRIFF	8
8	PROJEKTKOSTEN IM GRIFF	9
9	KOSTEN PROTOTYPING	10

stoffdv.at



1 Prototyping

Prototyping hilft, bessere Software-Lösungen zu erreichen. Zugleich erwirkt es eine bessere Projektkoordination durch einen geradlinigen und kostensparenden Projektablauf.

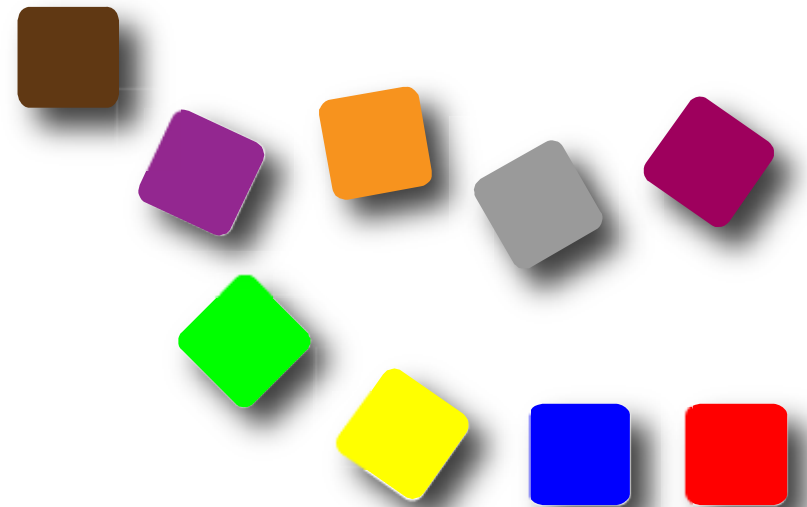




2 Den Überblick behalten

Beim Prototyping werden Datenbanken, Entitäten, Dialog- und Ergebnislayouts und Businessfunktionen modelliert.

Durch begleitende Dokumentation und Reporting ist jederzeit in beliebiger Informationstiefe der Zustand des Modells einsehbar.





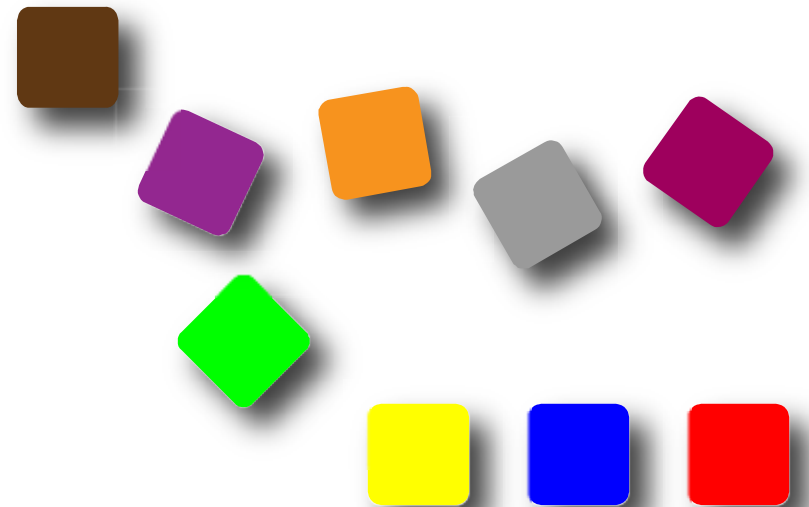
3 Dynamisch modellieren

Bei Projektsitzungen wird der letzte Prototyp diskutiert.

Dann werden die weiteren Entwicklungen festgelegt.

Und eingebaut.

Damit ist auch die Dokumentation aktualisiert.

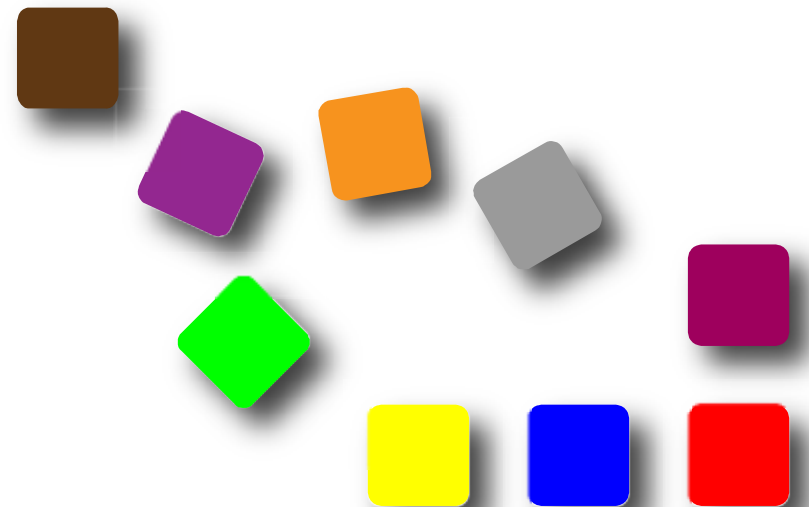




4 Risikolos experimentieren

Beim Prototyping ist Tüfteln und Ausprobieren erlaubt. Und das erst noch in einer realitätsnahen Umgebung, ohne Kostenexplosionen im Projekt.

Gerade weil Prototypen mit wenig Aufwand erzeugt und geändert werden können, bleibt mehr Zeit, um die Qualität der Lösung zu gewährleisten.





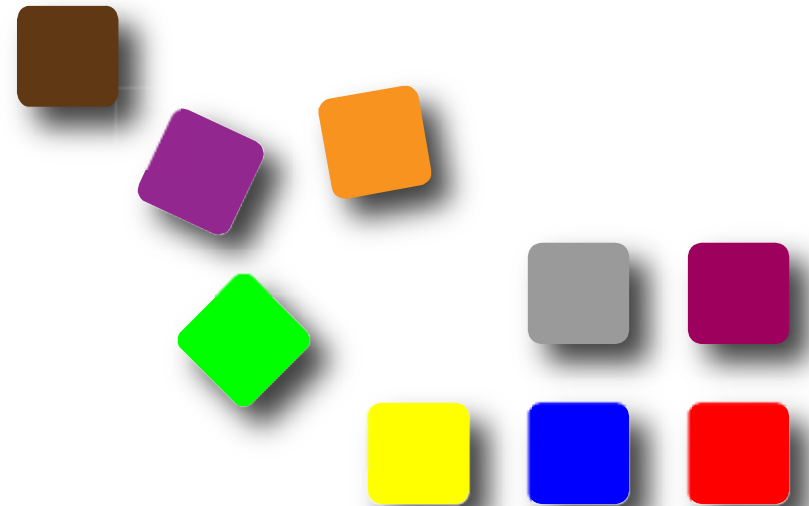
5 Den Auftraggeber einbinden

Der Auftraggeber sieht jederzeit, was modelliert ist, und ob verstanden wurde, was er will.

Und er sieht auch sofort Resultate. Das versetzt einen in die Lage, ihm eine Menge an Alternativlösungen vorzuschlagen, aus denen er seine Wahl treffen kann.

Der Auftraggeber befindet sich auf diese Weise in einem ständigen Lernprozess.

Er kann erkennen, welche Eigenschaften der Software er wirklich wünscht.

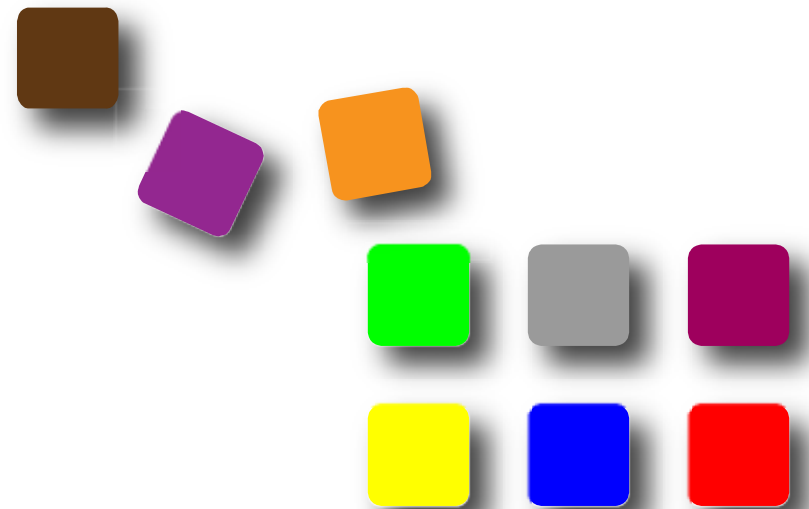




6 Klare Sicht der Lösung

Prototyping fördert nicht nur die Zusammenarbeit mit dem Kunden, sondern ermöglicht entweder ein sauberes (Fein)Konzept oder präzise Vorgaben für ein anzuschaffendes Softwareprodukt.

Da es mit dem Auftraggeber abgestimmt ist und als Modell lebt, sollte es ein Übersehen von notwendigen Funktionalitäten nicht mehr geben.

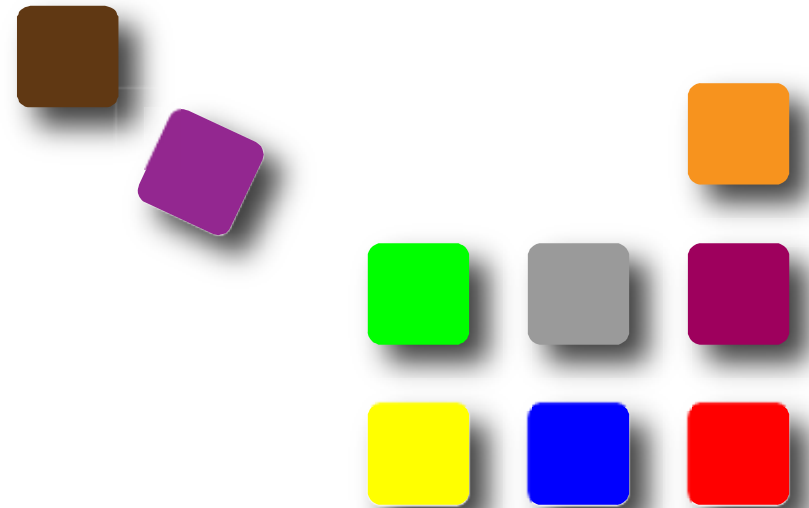




7 Projekttermine im Griff

In Projekten macht man häufig die Erfahrung, dass anhand des ersten Anforderungskatalogs nicht erkennbar ist, was im Endprodukt enthalten sein soll und wie die Software letztendlich laufen soll. Dies führt in Projekten meist zu sehr langen Vorlaufzeiten, und Termine geraten damit außer Kontrolle.

Prototyping hilft in solchen Situationen, einen Master-Plan und Meilensteine zu erkennen, und fördert somit eine termingerechte Übergabe von einzelnen Versionen der Anwendung an den Kunden.

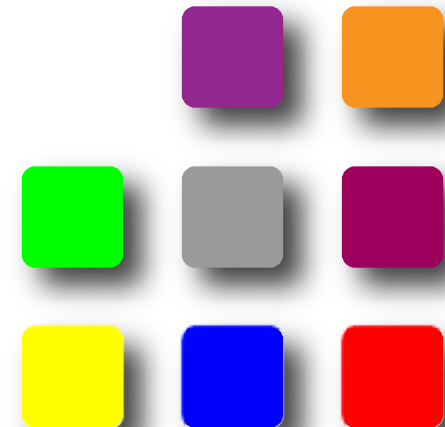




8 Projektkosten im Griff

Durch das Modellieren des Prototyps erhält man eine viel verlässlichere Konzeption der Lösung als durch ein einfaches Papier.

Die schärfere Sicht auf die beteiligten Module bringt eine bessere und frühzeitige Kostentransparenz.





9 Kosten Prototyping

Der maßgebliche Faktor für die Kosten des Prototyping ist der Erstellungsaufwand. Der richtet sich nach dem Detaillierungsgrad und dem Inhalt des Modells.

Da in dem Prototyp das Projektwissen umgesetzt ist, liefert er:

- Datenbanktabellen Beschreibung
- ER-Diagramme
- alle Business-Funktionen in UML-Activities
- Layout und Ergebnisse für Reports
- Layout und Ergebnisse für Dialogapplikationen
- Datenaustausch und -konvertierungen

Der Aufwand für die Erstellung obgenannter Ergebnisse auf die herkömmliche Art ist in etwa der Aufwand für das Prototyping.

