

Software-Projekt – Institut für Informatik – Universität Zürich

Praktikumsbeschreibung zu

“Oberflächendesign AdminTool”

1. AUSGANGSLAGE

In der Applikationsentwicklung ist es besonders bei umfangreicheren Mehrbenutzersystemem unerlässlich, die Bedürfnisse der diversen Stakeholder exakt zu kennen. Dies umfasst ebenfalls den sehr wichtigen Teil der Applikationsoberflächendefinition und –ausgestaltung. Neben den Common-Sense Funktionalitäten müssen im Administrationsbereich diverse Dinge beachtet werden, wie Dialoganordnungen, Eingabemaskengestaltung, Fehlerbenachrichtigung, spezielle Interaktionsflächen und die farbliche Umsetzung. Als Massstab dienen etwa zeitgemässe MS Office Produkte und bekannte Web-Applikationen.

2. ZIEL

Das Ziel dieses Praktikums ist die Erstellung von Designvorgaben anhand eines neuen Oberflächen-Designprototypen einer bestehenden und produktiv genutzten Administrationslösung eines Zentralschweizer IT-Serviceproviders.

Dazu muss

1. Die aktuelle Applikation (näher) bzw. die Arbeitsweise der Stakeholder (grob) analysiert werden.
2. Die Möglichkeiten von .NET4 Grafikframework Window Presentation Foundation (WPF4) analysiert werden
3. Rapidprototyping einer neuen Oberfläche anhand der vorgängig erstellen Anforderungsanalyse mit Iterationen und direktem Stakeholderfeedback. Dazu werden vorgängig Testdaten zur Verfügung gestellt.

Für den Design-Entwurf steht die Verwendung von gängigen Darstellungspattern im Vordergrund. Eine Designvorschrift soll die Erkenntnisse für die weitere Entwicklung der Applikation sichern.

Spezialwissen mit MSSQL und zur allgemeinen Applikationsentwicklung mit .NET ist nicht notwendig.

3. PROJEKTORGANISATION

Projektleiter seitens MIT Innovation AG:

Linard	Moll	LM	Senior Consultant (MSc Software Systems)
--------	------	----	--

Praktikanten:

André	Meyer	AM	BSc Student Software Systems
Claudio	Anliker	CA	BSc Student Software Systems
Andreas	Albrecht	AAL	BSc Student Software Systems

4. ZEITPLAN MIT MEILENSTEINE UND AKTIVITÄTEN

Abgesprochener Arbeitszeitraum:

28.11. – 23.12	4 Wochen 50%	2 Wochen
20.1. – 5.2.	2 Wochen 100%	2 Wochen
20.2. – 27.2	1 Woche 100%	1 Woche
27.2. – 16.3	3 Wochen 50%	1.5 Wochen
	Total	6.5 Wochen

Nachfolgend werden die Anforderungen an das Praktikum gemäss Besprechung bei Projektstart aufgeführt.

Domäne/Unterfunktion	Position	Funktion/Aufgabe	Soll/Must
Einarbeitung	E 1.1	Bestehende Applikation	Must
	E 1.2	Stakeholderanalyse, -Erstkontakt	Must
	E 1.3	Installation der Arbeitsumgebung, Zugang Code-Repository	Must
	E 1.4	Einarbeitung WPF4	Must
Iterationen	I 1.1	Kleinere Technikprototypen entwerfen, Patterns sammeln, umsetzen. Validierung im Team	Must
	I 1.2	Designprototyp entwerfen, Usability Analyse, Validierung im Team	Must
	I 1.3-5	Designstudie mit Stakeholder durchführen, Analyse, Verbesserung	Must
	I 1.6	Finaler Prototyp steht, Design-Guidelines finalisieren	Soll
Abschluss	A 1.1	Präsentation der Ergebnisse vor Stakeholder (MIT-GROUP)	Must
	A 1.2	Präsentation der Ergebnisse in Form eines Berichtes (UZH)	Must
	A 1.3	Aufräumarbeiten (Design-Guideline abschliessen, Cleanup Code-Repository)	Soll

Wollerau, 10.11.2011

Linard Moll, Senior
Consultant

André Meyer

Claudio Anliker

Andreas Albrecht