

Ueb 14

Christian Witte, Lars Thielecke, Claudia Heinich, Sven Pohl, Karsten Krug, Sebastian Neudert
Software-Praktikum, Thema <<Übungsbetrieb>>

Lastenheft

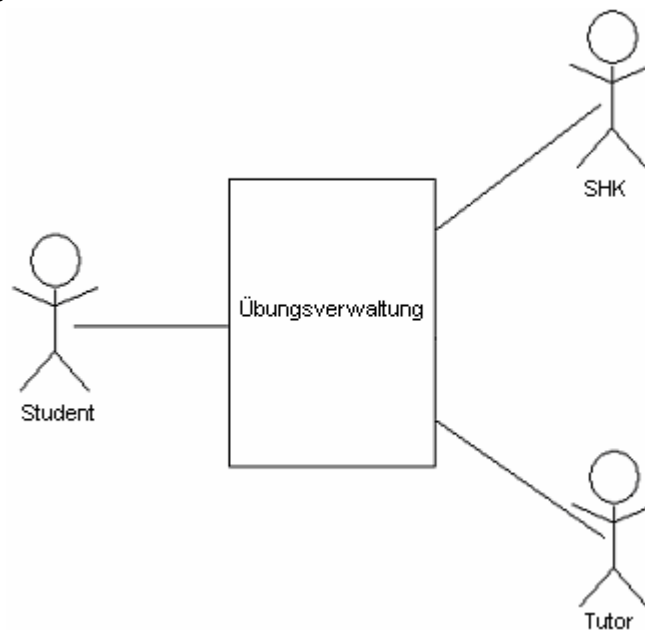
1. Zielbestimmungen

Das Produkt soll eine Webservergestützte Kommunikation zwischen Studenten, Professoren, Tutoren und SHK gewährleisten. D.h. die Übungsverwaltung soll es den Teilnehmern ermöglichen über das Internet Seminare, Klausuren und Vorlesungen zu verwalten bzw. zu planen.

2. Produkteinsatz

Das Produkt unterstützt die Organisation des Übungsbetriebs der Universität Leipzig, indem es der Zielgruppe, bestehend aus Studenten, studentischen Hilfskräften und diversen Mitarbeitern ermöglicht sich online in ihre Übungsgruppen, entsprechend ihrer Vorlesungen, einzuschreiben und gleichzeitig den aktuellen Stand der Einschreibungen abzurufen. Des Weiteren ist es für die Mitarbeiter und studentischen Hilfskräfte möglich, u.a. auf Grund der hochgeladenen Übungsaufgaben der Studenten, ihre Korrekturergebnisse im Internet zu veröffentlichen und damit den Studenten die Möglichkeit zu bieten im Internet ihren aktuellen Bewertungsstand abzufragen.

3. Produktübersicht



Ueb 14

Christian Witte, Lars Thielecke, Claudia Heinich, Sven Pohl, Karsten Krug, Sebastian Neudert
Software-Praktikum, Thema <<Übungsbetrieb>>

4. Produkt Funktionen

/F10/

Geschäftsprozess: Registrierung

Akteur: Student

Beschreibung: Der Student muss sich einmalig mit seinem Name/MatrikelNr/Email-Adresse anmelden. Er bekommt die Zugangsdaten per Email zugesandt.

/F20/

Geschäftsprozess: Anmeldung

Akteur: Student

Beschreibung: Der Student kann sich mit seinen Zugangsdaten am System anmelden.

/F30/

Geschäftsprozess: In Übungen eintragen

Akteur: Student

Beschreibung: Der Student kann eine Übungsgruppe seiner Wahl einschreiben. Wurde dies getätigt wird eine Bestätigungs- Email losgeschickt

/F40/

Geschäftsprozess: Aufgaben downloaden

Akteur: Student

Beschreibung: Übungsaufgaben werden heruntergeladen

/F50/

Geschäftsprozess: Lösung uploaden

Akteur: Student

Beschreibung: Fertige Lösungen werden als PDF geuploadet

/F60/

Geschäftsprozess: Ergebnisse abfragen

Akteur: Student

Beschreibung: Klausurergebnisse werden abgefragt

/F70/

Geschäftsprozess: Aufgaben abfragen

Akteur: Student

Beschreibung: Punkte der korrigierten Aufgaben abfragen

/F80/

Geschäftsprozess: Ergebnisse abfragen

Akteur: Student

Beschreibung: Klausurergebnisse werden abgefragt

/F90/

Geschäftsprozess: Aufgaben zur Korrektur holen

Akteur: Tutor/SHK

Beschreibung: Aufgaben werden zur Korrektur heruntergeladen

Ueb 14

Christian Witte, Lars Thielecke, Claudia Heinich, Sven Pohl, Karsten Krug, Sebastian Neudert
Software-Praktikum, Thema <<Übungsbetrieb>>

/F100/

Geschäftsprozess: Ergebnisse eintragen

Akteur: Tutor/SHK

Beschreibung: Ergebnisse aus der Aufgaben Korrektur werden eingetragen

/F110/

Geschäftsprozess: Gruppenabfrage

Akteur: Tutor/SHK

Beschreibung: Die Ergebnisse der Einschreibung der Studenten werden abgefragt, wird in welchen Übungen teilnimmt. Wer in der Vorlesung sitzt

/F120/

Geschäftsprozess: Konfiguration

Akteur: Tutor/SHK

Beschreibung: Der Akteur konfiguriert das System.

5. Produktdaten

5.1 Unidaten

/D10/ Semesterdaten: Semester, Anzahl Studenten, Professoren, Vorlesungen, Übungen und wichtige Termine (max 1)

5.2 Akteurdaten

/D20/ Daten der Studenten: MartikelNr., Adressen, Geburtsdatum und Studiengang (max 500)

/D30/ Daten der Fachschaft: Professoren, Tutoren und Dozenten – Daten: Büro, Adresse, Fachbereich und Sprechzeiten (max 200)

5.3 Programmdateien

/D40/ Daten der Übungsgruppen (max 100/pro Gruppe)

/D50/ Daten der Vorlesungen (max 500)

/D60/ Daten der Klausuren (max 300/pro Raum)

/D70/ Daten der Datenbank (max 2mb Upload/pro Übungsaufgabe)

6. Produktleistungen

/L10/ Zugriffszeiten auf die Datenbank sollte unter 3 sec liegen

/L20/ Reaktionszeiten bei Eintragungen sollten unter 1 sec liegen

Ueb 14

Christian Witte, Lars Thielecke, Claudia Heinich, Sven Pohl, Karsten Krug, Sebastian Neudert
Software-Praktikum, Thema <<Übungsbetrieb>>

7. Qualitätsanforderungen

Produktqualität	sehr gut	gut	normal	nicht relevant
Funktionalität		x		
Zuverlässigkeit	x			
Benutzbarkeit	x			
Effizienz		x		
Änderbarkeit	x			
Übertragbarkeit				x

8. Ergänzungen

Kann-Kriterien:

/F130/

Geschäftsprozess: Klausureinschreibung

Akteur: Student

Beschreibung: Der Student kann sich für Klausuren seiner Wahl mit seiner MartikelNr/Namen/Email einschreiben. Wurde dies getätigt wird eine Bestätigungs-Email losgeschickt

/F140/

Geschäftsprozess: Klausur Ergebnisse eintragen

Akteur: Tutor/SHK

Beschreibung: Der Akteur kann eine Liste mit Klausurergebnissen/MartikelNr als html oder PDF uploaden

/F150/

Geschäftsprozess: Klausur Ergebnisse abfragen

Akteur: Student

Beschreibung: Der Akteur kann eine Liste mit Klausurergebnissen /MartikelNr als PDF downloaden

Versionen:

In der **ersten Version** wird bereits ein erster Entwurf der endgültige grafische Oberfläche zu finden sein und der Login Prozess wird funktionstüchtig sein.

In der **zweiten Version** wird zusätzlich zum funktionierenden Login Prozess auch die Möglichkeit der Mitteilungsversendung bestehen und eine anmeldungsspezifische Informationsausgabe vorhanden sein.

Die **dritte Version** wird den geforderten Funktionalitäten vollständig entsprechen.

Ueb 14

Christian Witte, Lars Thielecke, Claudia Heinich, Sven Pohl, Karsten Krug, Sebastian Neudert
Software-Praktikum, Thema <<Übungsbetrieb>>

Anhang A: Glossar

- Datenbank - enthält die Gesamtheit der Daten eines Anwendungsbereichs, welche dauerhaft gespeichert werden
- Download - Übertragung von Daten vom Server der entsprechenden Hochschule auf den lokalen PC des/der Studenten/-in
- Einschreibung - verbindliche Anmeldung zur Teilnahme einer Vorlesung/ Seminar
- GUI - (*graphical user interface*); grafische Benutzeroberfläche, durch welche der Benutzer mit einer Anwendung interagiert
- Internet - Verbund von miteinander vernetzten Rechnern zum Informationsaustausch
- Klausur - vom Studenten in der Hochschule selbstständig zu lösende fachspezifische Aufgaben
- Korrektor - verantwortlich für die Durchsicht und Korrektur der Übungsaufgaben
- MA - Mitarbeiter eines Institutes
- Matrikelnummer - eindeutige Identifikationsnummer für Studenten
- Online - bestehende Verbindung mit dem Internet
- PDF - (*portable document format*); Standardisiertes Dateiformat zur Verwendung unter verschiedenen Betriebssystemen und Plattformen
- Professor - Person, die einen Lehrstuhl an einer Hochschule innehat
- Prüfungsamt - Institut einer Hochschule, welches den Übungsbetrieb verwaltet
- Seminar - eine Vorlesung begleitende Veranstaltung, aufgeteilt in verschiedene Gruppen bis maximal 30 Studenten pro Seminargruppe
- Seminargruppe - siehe Seminar
- Web-Server - ein Programm, das es ermöglicht, sich im weltweiten Datennetz Informationen von entfernten Rechnern zu holen, ohne sich auf diesem selbst einzuloggen und dort selber nach dem Gewünschten zu forschen.
- SHK - Studentische Hilfskraft; angestellt bei einem Lehrstuhl als Korrektor von Übungsaufgaben
- Student - Hochschüler / Fachschüler
- Teilnehmer - alle Personen, welche mit dem System unmittelbar interagieren

Ueb 14

Christian Witte, Lars Thielecke, Claudia Heinich, Sven Pohl, Karsten Krug, Sebastian Neudert
Software-Praktikum, Thema <<Übungsbetrieb>>

- Tutor - gruppenarbeitsunterstützende Lehrkraft, Ansprechpartner bei studienrelevanten Fragen
- Übungsaufgaben - zum Übungsbetrieb begleitend gestellte, selbstständig vom Studenten zu lösende Aufgaben, entsprechend des jeweiligen Vorlesungsinhaltes
- Übungsgruppe - siehe Seminargruppe
- Übungsserie - eine bestimmte Aufgabenserie, welche bis zu einem bestimmten Termin bearbeitet werden muss
- Universität - Hochschule; Institution, in der studiert, Forschung und wissenschaftliche Lehre betrieben wird
- Upload - Übertragung von Daten vom lokalen Home - PC des/der Studenten/-in auf den Server der entsprechenden Hochschule
- Vorlesung - ein Themengebiet abdeckende Lehrveranstaltung an Hochschulen
- Web - siehe Internet
- Web-Oberfläche - GUI, welche in einem Webbrowser dargestellt wird
- Zugangsdaten - eindeutiger Benutzername und Passwort