

Vorschlag zur weiteren Zusammenarbeit der Arbeitsgruppe Technologie der Informationssysteme der CAU Kiel mit der Landeshauptstadt Kiel

Kontext

Wir entwickeln aktuell einen SiteLang-Generator, welcher aus SiteLang-Spezifikationen ausführbaren Quellcode auf Java-Basis erzeugt.

Zum Überprüfen der mit diesem Generator erzeugten Prototypen und zum Validieren der im Jahr 2004 erstellten SiteLang-Spezifikationen der Geschäftsprozesse Dienstreise und Wiederbesetzung im Rahmen des HERMES-Projektes schlagen wir folgende Praktikumsaufgabe vor:

Praktikumsaufgabe

Die SiteLang-Analyse der Geschäftsprozesse Dienstreise und Wiederbesetzung ist in einem SiteLang-Entwurf zu erweitern und zu verfeinern.

Mit Hilfe des Hermes-Prototypen sollen die genannten Geschäftsprozesse zusammen mit den beteiligten Mitarbeitern der Landeshauptstadt Kiel validiert und getestet werden. Anhand dieser Validierungsergebnisse soll der Prototyp verbessert werden, bis ein adäquates Ergebnis entstanden ist.

Weiterhin sind für ausgewählte Benutzerarbeitsplätze (z.B. Sekretariate) zusätzliche Szenarien zu entwickeln, welche die Arbeitsaufgaben der Nutzer unterstützen, zum Beispiel die Auswahl ergänzender Tätigkeiten (Nutzer-Portfolio), Zugriff auf erklärende Informationen im Web, Überblick über bestimmte Geschäftsprozesse.

Im Einzelnen umfasst die Aufgabenstellung folgende Teile:

- Die SiteLang-Analyse ist in Workflows (System-Szenarios) und Benutzer-Interaktionen (Benutzerszenarios) aufzuteilen
 - o Für die Benutzerinteraktion ist die benötigte Navigationsstruktur festzulegen, wobei die Zustände der Dialoge den Szenen bzw. Dialogschritten und Zustandsübergänge der Benutzernavigation entsprechen.
 - o In den Workflow-Szenarios ist der benötigte Arbeitsfluss festzulegen, Szenen entsprechen den Zuständen der Arbeitsaufgaben und Zustandsübergänge den Transitionen zwischen den Arbeitsaufgaben.
- Es sind das benötigten Datenbankschema und die Medientypen¹ der einzelnen Szenen zu analysieren und zu entwerfen.
 - o Vorhandene Mockups, Formulare usw. sind in Medientypen² umzuwandeln.
- Einzelaktivitäten der textuellen Beschreibungen sind in die Operationen der Medientypen umzuwandeln.

¹ Medienobjekte sind Datenbanksichten, welche für einen bestimmten Dialog benötigt werden

² Ein Medientyp ist ähnlich einer Klasse im objektorientiertem Sinne.

Ansprechpartnerin:
Dipl.-WInf. Peggy Schmidt CAU Kiel
AG Technologie der Informationssysteme, HRS 3/405
Email: pesc@is.informatik.uni-kiel.de
Phone: +49 (431) 880 7323

- Zustandsübergänge zwischen den Szenen oder Dialogschritten sind mit Vorbedingungen zu kennzeichnen, falls dieser Übergang nur unter bestimmten Bedingungen durchgeführt werden darf.

Klären Sie bezüglich der Implementierung folgende Fragen:

- Welche Infrastruktur steht von Seiten der Stadt bereit (Datenbanksystem³, Webserver⁴)
- Auf welche vorhandenen Daten kann zurückgegriffen werden?
- Könnte der Formularserver der Landeshauptstadt Kiel für die genannten Geschäftsprozesse verwendet werden?

³ Vorschlag: Oracle

⁴ Vorschlag: Tomcat