

Klausur SoSe 2013 - Grundlagen der Systemanalyse

1. Wie ist das Vorgehensmodell bei der Systemanalyse? - 5 Punkte
 - a. Nenne die Phasen in der richtigen Reihenfolge
 - b. Welche Ergebnisse haben diese Phasen
2. IST-Analyse - 6 Punkte
 - a. Nenne die drei Dimensionen
 - b. Nenne zwei Potentiale pro Dimension
3. Projektplanung - 7 Punkte
 - a. Nenne die bekannten Phasen des Projektmanagement
 - b. Welche Teilpläne beinhalten diese?
 - c. Nenne die vier Elemente des iterativen Planungsmodells in der richtigen Reihenfolge
4. Softwareauswahl / Einführungskriterien - 7 Punkte
 - a. Nenne vier Entscheidungskriterien für Make/Buy (4 Punkte)
 - b. Nenne die sechs Phasen bei der Auswahl von Standardsoftware in der zeitlich richtigen Reihenfolge (3 Punkte)
5. Geschäftsprozessoptimierung - 4 Punkte
 - a. Nenne die 8 Phasen des Vorgehen bei einer GPO
6. Modellierung UML - 14 Punkte
 - a. Es ist ein Text mit der Systembeschreibung gegeben und ein allgemeines Modell.
 - b. Erstellen sie ein Klassendiagramm das die Sachverhalte darstellt.
7. Modellierung BPMN - 17 Punkte
 - a. Es ist ein eEPK Modell gegeben.
 - b. Formen sie das gegebene eEPK Modell in ein BPMN Modell um.
8. MC Fragen - 20 Punkte
 - a. Systemanalyse ist ein ideeller, heuristischer und rückgekoppelter Prozess
 - b. Beim Bottom-up-Ansatz entsteht ein Teilprojektschritt aus der Aggregation von Arbeitspakaten
 - c. Elemente eines Systems sind durch Assoziationen mit der Systemumwelt verbunden
 - d. Strukturelle Komplexität berechnet sich aus dem Verhältnis von Relationen zu den Elementen
 - e. Die Gültigkeit eines Modells lässt sich überprüfen durch eine Verifikation, Kalibrierung, Sensitivitätsanalyse und Validierung.
 - f. Bei einer nicht-primären Erhebungsmethoden der Istaufnahme müssen die Mitarbeiter nicht über das Projekt informiert werden.
 - g. Einzelne Phasen im Vorgehensmodell sind streng getrennt und lassen keine Rückkopplungen zu.
 - h. Der Betriebsrat hat bei der Definition der Projektziele ein Vetorecht.
 - i. Vererbung ist eine „Teil von“ Beziehung.
 - j. Ein UML Klassendiagramm ist eine dynamische Abbildung eines Systems