

# Menschen und Methoden eine Bauanleitung für langlebige Softwaresysteme

Thomas Winter

# Agenda



Ausgangssituation

Zielsetzung

Randbedingungen

Beispiele

Lebenszyklus

Bausteine

# Ausgangssituation



## Methoden

- Scrum/XP
- V-Modell /-XT
- PM (klassisch)
- Risk Management
- RUP
- Kanban
- Wasserfall
- Open Unified Process

## Vorgehensweisen

- Iterativ/Inkrementel
- Refactoring/Redesign
- Best Practice
- Paretoprinzip
- YAGNI
- Komplexität

## Regeln

- Soviel wie nötig, so wenig wie möglich
- KVP
- Erneuerung
- Feedback/Retrospektive
- Lessons Learned

## Qualität

- Anspruch
- XP/TDD
- 1-1000

# Zielsetzung



- Was ist ein System?
- Was ist zukunftsfähig?
- +EPIQ®
  - Einfachheit
  - Passgenauigkeit
  - Innovation
  - Qualität
- Änderbare Software
- „Gute Software“

# Randbedingungen

- Teamgröße
- Verteilte Entwicklung
- Softwarebebauungsplan
- Scrum/XP



# Beispiele

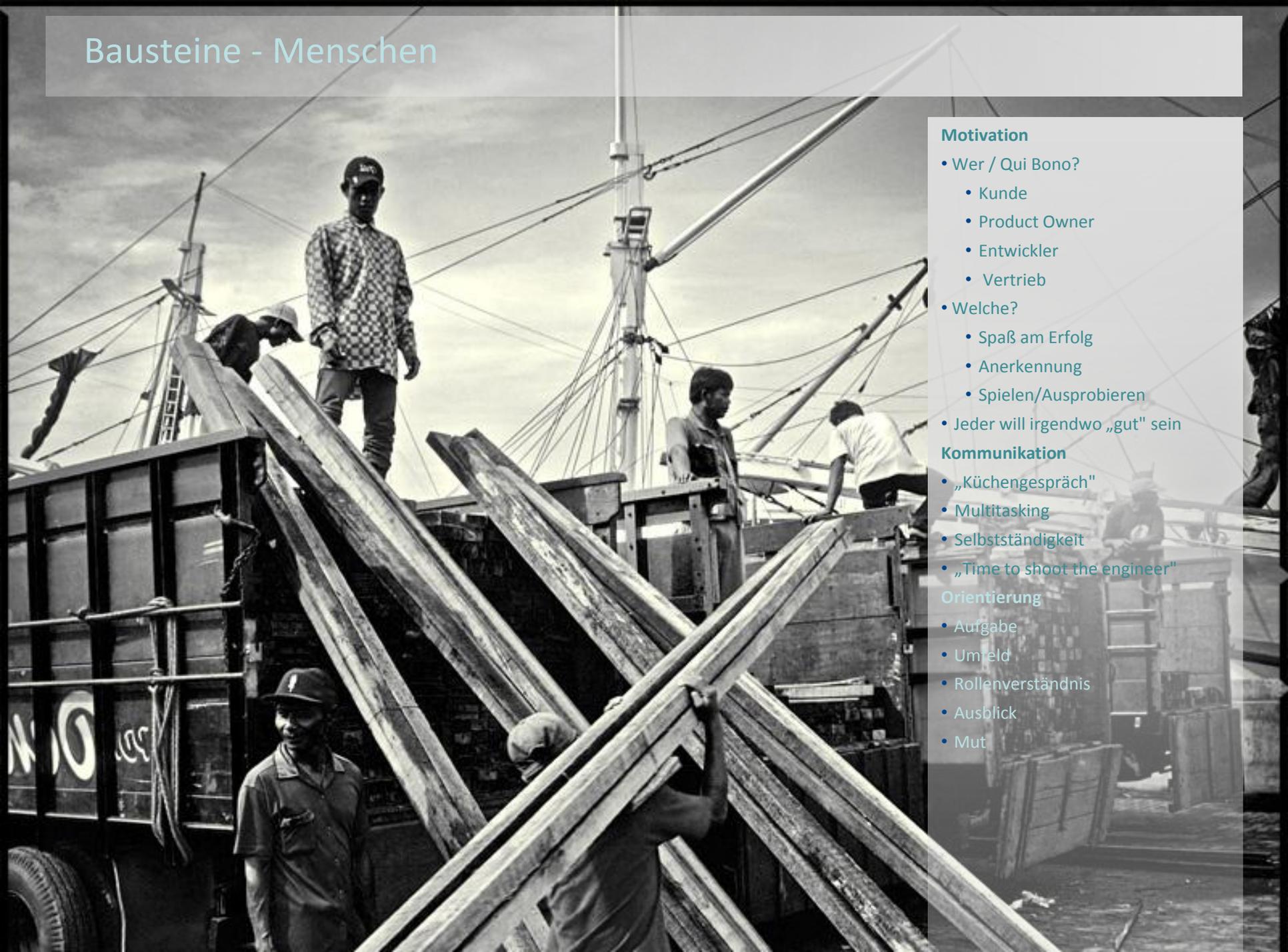
- Altanwendungen modernisieren
  - LIS (Oracle, Borland Power Builder)
  - realis® (MS SQL Server, VB)
- Generation „iPad“
- Neue Anwendungen Jung halten

# Lebenszyklus

- Vertrieb
- Road Map
- Support
- Entwicklung



# Bausteine - Menschen



## Motivation

- Wer / Qui Bono?
  - Kunde
  - Product Owner
  - Entwickler
  - Vertrieb
- Welche?
  - Spaß am Erfolg
  - Anerkennung
  - Spielen/Ausprobieren
- Jeder will irgendwo „gut“ sein

## Kommunikation

- „Küchengespräch“
- Multitasking
- Selbstständigkeit
- „Time to shoot the engineer“

## Orientierung

- Aufgabe
- Umfeld
- Rollenverständnis
- Ausblick
- Mut

# Bausteine – Prozess und Methoden

## Systemimmanentes

- Vorhersagbarkeit
- Determinismus
- Ausdauer
- Qualität
- Änderbarkeit / Agilität
- Architektur / Design
- Werkzeuge / Tools
- Kano Modell
- Paretoprinzip
- Scope

# Bausteine - Zusammenfassung

**Wirtschaftlichkeit**

**Innovation**

**Qualität**

**Passgenauigkeit**

**Verantwortung**

