

Neues vom „SoftwareTalent 2014“

OBJEKTSpektrum hat im letzten Jahr 20-jähriges Jubiläum gefeiert.

Aus diesem Anlass hat die Zeitschrift ein Stipendium für den Studiengang „Software Engineering Leadership“ ausgeschrieben. Dieser berufsbegleitende Master-Studiengang wird von der Firma oose Innovative Informatik e. G. in Hamburg in Zusammenarbeit mit der Fachhochschule Graz (Campus 02) angeboten. Ziel des Studiums ist es zu erlernen, wie qualitativ hochwertige Softwarearchitektur effektiv und effizient umgesetzt werden kann. Das viersemestrige Fernstudium führt zum Abschluss „Master of Science in Engineering“. In jedem Semester sind zwei Präsenzwochen vorgesehen, jeweils abwechselnd in Graz und Hamburg. Unser Stipendiat Florian Siebler-Guth berichtet in OBJEKTSpektrum regelmäßig von seinen Eindrücken.

Liebe Leserinnen und Leser von OBJEKTSpektrum,

in meinem letzten Brief habe ich über die erste Präsenzwoche in Graz geschrieben. In meinem heutigen Brief berichte ich von der zweiten Präsenzwoche, die in Hamburg bei der Firma oose Innovative Informatik e. G. stattfand.

Die oose ist eine Hamburger Beratungs- und Schulungsfirma, die vor 15 Jahren von **Bernd Oestereich** gegründet wurde. Bernd Oestereich? Genau, das ist der, der den UML-Klassiker geschrieben hat. Der oose-Geschäftsführer **Tim Weilkiens** hat den SysML-Standard maßgeblich mitentwickelt und arbeitet bei der OMG unter anderem an dessen Weiterentwicklung mit.

Was hat sich in der Zwischenzeit getan? In Graz haben wir Projektarbeiten bekommen. In Zweiertteams sollen wir eine wissenschaftliche Fragestellung bearbeiten. Außerdem erhielten wir zur Vorbereitung auf die Woche in Hamburg einen großen Batzen Unterlagen zum „Pre-Reading“.

Meine Projektarbeit schreibe ich zusammen mit **Olcay Tümc**. Wir sollen Struktur- und Verhaltensmuster vergleichen. Als wir mit dem Projekt begonnen haben, dachte ich, die Aufgabe wäre mit meiner Vorerfahrung leicht zu lösen, denn ich habe letztes Jahr im Hanser-Verlag ein Buch über Design-Patterns veröffentlicht. In dieses Buch sind zwei Jahre Arbeit eingegangen, und ich kenne die GoF-Muster¹⁾ und die relevanten Fragestellungen recht gut.

Während des Schreibens ist mir allerdings immer wieder bewusst geworden, dass ich keine leicht verständliche Einführung schreibe, sondern eine wissenschaftliche Arbeit. Olcay hat mich einige Male auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. Wissenschaftliches Schreiben erfordert doch einen sehr eigenen Stil, der gelernt sein will – als Vorbereitung auf die Masterarbeit.

Was gibt es über die Präsenzwoche in Hamburg zu berichten? Für Montag früh war eine Klausur über den Inhalt der ersten Präsenzwoche angesetzt. Innerhalb einer Stunde mussten wir 16 Fragen beantworten, die sich auf XP, Kanban und Scrum bezogen. Einige Fragen mussten mit Freitext, andere im Multiple-Choice-Modus beantwortet werden. Gerade die Multiple-Choice-Fragen hatten es in sich, man muss die Fragen sehr genau lesen. Minus mal Minus ergibt in der Mathematik Plus. Aber was klickt man an, wenn die Frage zweimal negiert ist? Wenn also gefragt wird, ob die Aussage falsch ist, dass XP Rollen im Team verbietet? Wie gesagt: Die Fragen wollten *sehr genau* gelesen werden.

¹⁾ Gemeint ist das Buch „Design Patterns“ der „Gang of Four“: Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson und John Vlissides (Anmerkung der Redaktion).

Von Montagmittag bis Donnerstag stellten uns **Andrea Grass** und **Michael Hofmann**, zwei Trainer der Firma oose, erweiterte Techniken der Agilität vor. Am Freitag sprach Tim Weilkiens mit uns über „Model Based Systems Engineering“. Ich möchte gerne zuerst darüber berichten.



Michael Hofmann und Andrea Grass besprechen die Ergebnisse aus dem Multitasking-Game.

Tim gab uns eine motivierende und tolle Einführung ins Systems Engineering. Wir modellierten ein System, das Waldbrände erkennt und an einen Operator meldet. Es war spannend, darüber zu diskutieren, wer mit dem System zu tun hat, wo die Grenzen des Systems sind usw. Als Hausaufgabe sollen wir ein System unserer Wahl modellieren, um zu zeigen, dass wir das Prinzip verstanden haben.

Andrea und Michael gingen mit uns wesentliche Punkte des agilen Projektmanagements durch. Eine Aussage von Michael war für mich besonders wichtig: Unternehmen maximieren nicht unbedingt den Wert des Ergebnisses, wenn sie die Auslastung ihrer Mitarbeiter maximieren. Nach meiner Beobachtung ist es in der Praxis leider oft so, dass Unternehmen ihre Mitarbeiter maximal auslasten. Wünschenswert – und sicher produktiver – wäre es, wenn die Wissensarbeiter mehr Freiraum bekämen.

Die Tage waren lang und anstrengend – wir begannen um acht Uhr morgens und arbeiteten bis halb sechs. Dennoch konnten wir die Konzentration hochhalten und viel mitnehmen. Andrea und Michael wechselten sich ab, was für uns Zuhörer sehr ange-



Manfred Steyer, Thomas Loidolt (FH Graz) und Florian Siebler-Guth im Gespräch über den Unterricht.

nehm war. Außerdem boten sie nicht nur Frontalunterricht, sondern machten auch Spiele mit uns. Ein Spiel hat einen bleibenden Eindruck bei mir hinterlassen: das Multitasking-Name-Spiel von Henrik Kniberg.

Wir bildeten zwei Teams. In jedem Team gab es einen Programmierer und viele Kunden. Der Programmierer hatte den Auftrag, den Nachnamen eines jeden Kunden auf eine Karte zu schreiben. Dabei gilt folgende Regel: Es darf immer nur ein Buchstabe auf eine Karte geschrieben werden, dann muss ein anderer Kunde bedient werden. Jeder Kunde findet sich selbst am wichtigsten, möchte als erster fertig werden und drängelt dementsprechend. Ich hatte als Programmierer immer wieder eine neue Karte vor der Nase, musste genau einen Buchstaben schreiben und dann eine andere Karte nehmen. Die Kunden hielten fest, in welchem

Zeitraum (zum Beispiel: Sekunde 36 bis Sekunde 72) ihr Name aufgeschrieben wurde. Vom ersten bis zum letzten Buchstaben brauchte ich knapp 140 Sekunden.

In der zweiten Runde durfte ich einen Namen vollständig auf die Karte schreiben und dann den nächsten Kunden bedienen – ich brauchte keine 50 Sekunden. Für uns war offensichtlich, was wir alle vom Büroalltag kennen: Ständige „Task-Switches“ und die Forderung nach Multi-Tasking hemmen den Entwicklungsprozess, demotivieren und laugen den Wissensarbeiter aus.

Das Ergebnis des Spiels haben wir kritisch durchdacht und uns gefragt, inwieweit die Ergebnisse aus dem „Labor“ auf die Realität übertragen werden können. Das Spiel treibt die Multi-Tasking-Fähigkeit auf die Spitze. In der Realität muss nicht den ganzen Tag im Sekundentakt „getaskswitched“ werden. Allerdings kennen wir alle die Situation, dass wir in x Projekten parallel arbeiten müssen und über viele verschiedene Kanäle (Telefon, E-Mail, Smartphone, persönliche Ansprache) gleichzeitig erreichbar sind. Im Spiel hätte der Programmierer voraussichtlich nach fünf Minuten erschöpft und demotiviert aufgegeben. Wie lange hält ein „taskswitchender“ Programmierer im realen Leben durch? Ich finde die Aussage von Kniberg sehr treffend: „Multitasking is almost always a bad idea“²⁾.

Einen Punkt möchte ich noch erwähnen: Der Studienleiter **Manfred Steyer** und **Thomas Loidolt**, ein weiterer Dozent von der FH Graz, waren in Hamburg dabei. Wir hatten Gelegenheit, ihnen Fragen zu stellen und einige offene Punkte zu klären. Wir alle fanden es toll, dass die beiden sich die Zeit genommen haben, uns in Hamburg zu treffen.

Bis zu meinem nächsten Brief wünsche ich Ihnen alles Gute und möglichst wenig „Task-Switches“,

Ihr Florian Siebler-Guth

²⁾ Die ausführliche Beschreibung der Spielregeln finden Sie hier: <https://www.crisp.se/gratis-material-och-guider/multitasking-name-game>