

Inhaltsverzeichnis

1	Prolog	1
1.1	Sichten müssen sich ändern	1
1.1.1	Lohnt sich dieses Buch für Sie?	2
1.1.2	Nicht Bits und Bytes, sondern Menschen	2
1.2	Die drei INs	3
1.3	Bilanz ist gefragt.....	4
1.4	Tote Pferde reiten	8
2	Basteln Sie oder produzieren Sie schon?	11
2.1	Biographie eines Softwarelebens.....	11
2.1.1	Erste Ideen – vom Fischen in trüben Gewässern	12
2.1.2	Angebissen! – die Geburtsstunde einer neuen Software.....	13
2.1.3	Zeit für Verträge.....	14
2.1.4	Erste Konzepte	15
2.2	Wer kauft Katzen im Sack?	17
2.2.1	Erarbeiten Sie ganzheitliche Lösungen?	17
2.2.2	Software-Legosteine.....	18
2.2.3	Arbeiten Sie nebeneinander oder als Team?	19
2.2.4	Zeit ist Geld – oder von der Fähigkeit, Geld zu verbrennen	20
2.3	Wenn fehlende Strategien teuer werden	22
2.3.1	Die Zukunft im Visier	23
2.3.2	Ein Gedankenexperiment	25
2.3.3	Das Imperium schlägt zurück.....	26
2.3.4	Probleme aussitzen	26
2.4	Schlingerkurse	28
2.4.1	Ordnungen der höheren Art.....	30
2.4.2	Elefantitische Eleganz	30
2.4.3	Wenn Software zur Slowware mutiert	31
2.5	Produktionsmüll.....	32
2.5.1	Kompakte Informationen	33
2.5.2	Nichts ist so ungetestet wie Software.....	34
2.5.3	Alptraum der letzten Meile.....	35

2.5.4	Homo sapiens Rache	36
2.5.5	Nutzbarkeit und andere Legenden.....	37
2.5.6	Zombie-Software.....	39
2.5.7	Kleinvieh macht Mist	40
3	Willkommen in der Wirklichkeit	43
3.1	Vom Maßstab aller Dinge.....	43
3.2	Softwerker	46
3.3	Softwarekomplexität.....	48
3.3.1	Verursacherprinzip	49
3.3.2	Intellektuelle Phasen	50
3.3.3	Formen der Komplexität	53
3.3.4	Nutzbarkeit der Software	54
3.4	Interaktives Arbeiten	56
3.4.1	Wertschöpfungskette.....	57
3.4.2	Fertigungsstufen der IT	58
3.5	Digitale Geschichte.....	59
3.5.1	Was Römer mit Hightech verbindet	59
3.5.2	Über die Pferdehintern der IT	60
3.6	Psychodynamiken	66
3.6.1	Software-Epiphyten.....	67
3.6.2	Teamaspekte.....	70
3.6.3	Kommunikationsebenen.....	72
3.6.4	Moribunde Projekte.....	73
3.7	Glaubenskriege	74
3.7.1	Prozessmodelle auf dem Prüfstand.....	74
3.7.2	Jedem das seine	75
3.7.3	Soziale Dynamik	84
3.7.4	Massenprodukte oder Unikate?	85
	Literatur	87
4	Von der Krisis zur Katharsis.....	89
4.1	Dynamik, Chaos und Komplexität	89
4.1.1	Von der Konstanz der Komplexität.....	90
4.1.2	Komplexität provoziert Fehler	92
4.1.3	Kurzausflug ins Gehirn	95
4.1.4	Komplexität entwirren.....	101
4.2	Systemisches Denken und Handeln.....	107
4.2.1	Wege des Denkens	109
4.2.2	Ganzhirniges Arbeiten.....	114

4.3	Emergente Meme.....	118
4.3.1	Software-Emergenz.....	119
4.3.2	Hauptsätze der Softwareentwicklung.....	121
4.3.3	Geistesblitze	123
4.4	Und sie lebt doch!.....	124
	Literatur	128
5	Ganzheitlicher Softwarebau	129
5.1	„Coole“ Software.....	129
5.2	Holismus pur	134
5.2.1	Systemische Wissenserzeugung.....	135
5.2.2	Das Matruschka-Prinzip.....	139
5.3	Schlanke Produktion.....	142
5.3.1	Automaten für alles	147
5.3.2	Nachhaltigkeit	150
6	Arbeiten im Kollektiv	153
6.1	Psychologie des Softwarebaus.....	154
6.1.1	Grenzen der Arbeit	161
6.1.2	Ganzheitlichkeit und Innovation	165
6.2	Kybernetiker und Kutscher.....	168
6.2.1	Führung mit Stil	170
6.2.2	Gallionsfigur werden.....	173
6.2.3	Kutscher sein	177
6.3	Artgerechte Haltung von Teams.....	179
6.3.1	Humane Konglomerate	181
6.3.2	Grundlagen der Kollaboration.....	182
6.4	Teampower	186
6.4.1	Hochleistungsteams.....	187
6.4.2	Co-Intelligente Teams	191
	Literatur	194
7	Showdown.....	197
7.1	Der Auftrag.....	197
7.2	Der Macher.....	201
7.3	Projektvorlauf.....	207
7.4	Projektbeginn.....	214
7.5	Projektumsetzung	217
7.6	Die Ausreifungsphase.....	218
7.7	Produktionsbetrieb.....	219

Epilog..... 221

Quellenübersicht 223

Index..... 227

Dynaxity

Management von Dynamik und Komplexität im
Softwarebau

Hamilton, P.

2007, XI, 230 S., Hardcover

ISBN: 978-3-540-31743-2