



Software Quality on Internet time

Stephan Klapproth



Inhalt

- 1. Motivation
- 2. Internet speed development
- 3. Beispiel Microsoft
- 4. Zusammenfassung

1. Motivation

- Firmen stehen unter großem Druck
- kürzere Entwicklungszyklen
 - Unsicherheit, dynamische Umgebung
- flexiblere Entwicklungstechniken nötig
- Qualität?



2. Internet speed development

- Zeitdruck
- Qualitätsfaktoren
- Prozessabstimmung

Zeitdruck

- First to market: das erste Produkt erhält weltweiten Zuspruch, alle Kontrahenten müssen hinterher laufen
- Wettkampf um kürzere Entwicklungsdauern
- Techniken:
 - Prototyping
 - Fluid Specifications
 - Parallele Entwicklung
 - Release Orientation

Qualitätsfaktoren

- Spaghetti-Code: Funktionalität im Vordergrund, Qualitätsmerkmale (z.B. Wartung, Skalierbarkeit, Performanz) können in späterer Version nachgereicht werden
- Parallele Qualitätssicherung
- Kundentoleranz
- Feature Slip: Komponenten mit Qualitätsproblemen werden auf nächste Version verschoben
- Abhängigkeit von guten Entwicklern

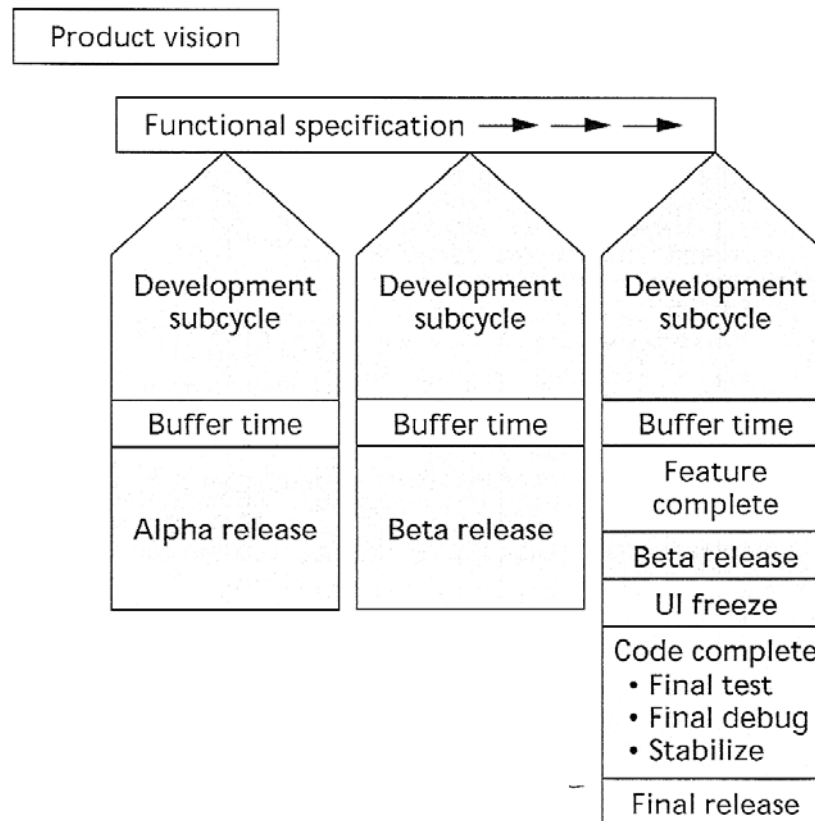
Prozessabstimmung

- Kompromiss zwischen Entwicklerteamkomposition und Level der Prozessformalitäten
- Prozess muss die Kompetenz des Teams berücksichtigen

3. Beispiel Microsoft

- „synchronize and stabilize“
- Idee: größere Autonomie der Programmierer, um schrittweise Design zu entwickeln
- ständige Synchronisation der Arbeiten
- Periodisches Stabilisieren von Designänderungen oder Featureinnovationen

„synchronize and stabilize“



© Software Development on Internet Time (M. A. Cusumano, D. B. Yoffie)

4. Zusammenfassung

- Zeit ist primärer Faktor, Qualität nur sekundär
- talentierte Entwickler wichtiger denn je
- mehr Individualität



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!