

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Prolog</b> .....	<b>1</b>
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
<b>2</b>	<b>Basteln Sie oder produzieren Sie schon?</b> .....	<b>11</b>
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
<b>3</b>	<b>Willkommen in der Wirklichkeit .....</b>	<b>43</b>
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
<b>4</b>	<b>Von der Krisis zur Katharsis.....</b>	<b>89</b>
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
<b>5</b>	<b>Ganzheitlicher Softwarebau .....</b>	<b>129</b>
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
<b>6</b>	<b>Arbeiten im Kollektiv .....</b>	<b>153</b>
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
<b>7</b>	<b>Showdown.....</b>	<b>197</b>
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

<b>Epilog.....</b>	<b>221</b>
<b>Quellenübersicht .....</b>	<b>223</b>
<b>Index.....</b>	<b>227</b>