

Inhaltsverzeichnis

1	Prolog.....	1
2	Irrwege und Auswege	9
2.1	Softwarebau in der Dauerkrise.....	9
2.1.1	In den Sümpfen des mystischen Mann-Monats.....	11
2.1.2	Fehler ohne Verjährungsfristen	13
2.1.3	Handeln mit Kurzsichtigkeit.....	15
2.2	Haben und Schein	18
2.2.1	Der Traum von Fließbandproduktion	20
2.2.2	Handeln von heute, Trends von morgen.....	23
2.2.3	Auf der Suche nach Schwachstellen.....	28
2.3	Ausbruch aus dem schwarz-weißen Zeitalter.....	30
2.3.1	Abschied von einer diskreten Welt.....	32
2.3.2	Wissensgetriebener Softwarebau.....	36
2.4	Wege zur Professionalisierung.....	37
2.4.1	Organisationsaspekte in der IT-Produktion	41
2.4.2	Rollen mit Zukunft	45
3	Aufbruch in die Zukunft.....	49
3.1	Modellwelten stellen sich vor	49
3.1.1	Messlatten der IT-Organisation	50
3.1.2	Schemagetrieben – und doch nicht schematisch.....	53
3.1.3	ITIL – eine Library für Servicemanagement	55
3.1.4	Six Sigma oder „Besser ist billiger“	58
3.2	Qualifizierte Hersteller brauchen gute Produkte.....	61
3.2.1	Was gute Software auszeichnet	61
3.2.2	Das Eisberg-Prinzip	66
3.2.3	Erfolgreich und doch kein Zufallsprodukt?	68
3.2.4	Erweitertes Kano-Prinzip.....	72
3.2.5	Was macht ein Softwareprodukt gut?.....	74
3.3	Alte Ziele, neue Wege.....	81
3.3.1	Wenn Softwarebau vom Gehirn lernt.....	81
3.3.2	Konstruierte Wirklichkeiten	82
3.3.3	Wahrnehmung und Denken	84
3.3.4	Konstrukte reiner Logik.....	85

3.4	Systeme im Quadrat?	89
3.4.1	Die Kunst der Steuerleute	92
3.4.2	Mehr als nur systemisches Arbeiten	94
3.4.3	Was heißt systemisches Handeln?	99
3.5	Systemisch arbeiten.....	102
3.5.1	Umzug ins nicht-triviale Kontinuum	105
3.5.2	Konstruierte Wirklichkeiten	111
4	Hilfsmittel aus der Krise.....	115
4.1	Nieder mit den binären Zöpfen	115
4.1.1	Weiche Worte schaffen harte Fakten	119
4.1.2	Kommunizieren – eine Kunst!	122
4.1.3	Mäeutik – oder die Kunst zu fragen.....	129
4.1.4	Fragen für Fortgeschrittene.....	133
4.2	Kreativität, Wissen und Lernen.....	139
4.2.1	Kreative Softwareproduzenten	139
4.2.2	Kreativität und Softwarebau	140
4.3	Denken, wissen und kommunizieren	145
4.3.1	Universum des Wissens	146
4.3.2	Piaget lässt grüßen	150
5	Wege zum Softwarebau von morgen	155
5.1	Systemischer Softwarebau	155
5.1.1	Vom Gedanken zum Produkt.....	155
5.1.2	Schwachstellenbeseitigung	158
5.2	Architekten in der Softwareproduktion.....	160
5.2.1	IT-Architekten in Vergangenheit und Gegenwart	162
5.2.2	IT-bewanderte Systemiker und Coaches gesucht	169
5.2.3	Erweitertes Rollenverständnis	172
5.3	Systemisches Arbeiten in der IT	177
5.3.1	Ein Fallbeispiel	178
5.3.2	Der Weg ist das Ziel	181
6	Epilog.....	183
7	Anhang	185
7.1	Abbildungsverzeichnis.....	185
7.2	Weiterführende Literatur.....	185
7.3	Quellenübersicht	191
	Stichwortverzeichnis	195