

# Vor 10 Jahren war die Welt noch in Ordnung

Karol Frühauf, *INFOGEM AG*, CH-5401 Baden, Karol.Fruehauf@infogem.ch

Vor 10 Jahren, da war die Welt noch in Ordnung.

In jedem Buch über Software Engineering stand das Gleiche und die Normen verlangten dasselbe. Es war der Fall für den Wasserfall.

Trotzdem taten es die meisten von uns nicht, oder taten es nur zum Teil. Sozusagen verwässert. Wir hatten schlechtes Gewissen, gegen die Gebote zu verstossen und freuten uns diebisch, dass wir die Projekte trotzdem zum guten Ende führen konnten.

Das Netz gab es zwar bereits, aber wir waren noch nicht vernetzt. Wir zap(f)ten gelegentlich die Informationsquellen an und schrieben einander ulkige Mails – ernst nehmen konnten wir das Medium noch nicht.

Noch lief die Zeit der Zuverlässigkeit den Rang nicht ab. Die Zuverlässigkeit des Produkts zählte noch, die Zeit bis zur Vermarktung hatte noch nicht ihre hohe Zeit.

Wir waren stolze Besitzer von PCs und fühlten uns dadurch einer besonderen Kaste zugehörig. Die Vorstellung, dass jeder einen PC auf dem Schreibtisch hat war noch finanziell ungehörig. Die Noblen unter uns hatten einen Mac.

Die Computer-Spiele hatten erst die Luxuskinder, das Fernsehen war noch der Kinder-Erzieher. Es war noch nicht jeder ein Computer-Experte, wir genossen noch so was wie Respekt.

Ja, vor 10 Jahren, da war die Welt noch in Ordnung.

Heute ist die Welt nicht mehr, wie sie war.

In jedem Agile Engineering Buch steht zwar das Gleiche, jedoch anders und ganz was Anderes als in den Normen. Es ist die Zeit der Sandkastenspiele, auch Planungsspiele genannt.

Trotzdem tun wir es nicht, oder tun es nur zum Teil. Wir sind mit unserem Latein versandet.

Wir haben kein schlechtes Gewissen mehr, obwohl wir gegen noch mehr Gebote verstossen und die Freude ist umso ungetrübt, wenn wir die Projekte trotz allem zum guten Ende führen können.

Wir sind vernetzt. Wenn uns was fehlt, Wissen oder Werkzeug, fragen wir zuerst Google und erst dann den Kollegen. Die Eingangskörbe quellen von Mails über, wir sind vernetzt, aber unsere Kommunikation ist verletzt.

Zeit ist die unbestrittene Königin. Ist egal was und wie gut, es muss bis zum Termin da sein, koste was es wolle, solange es im Budget bleibt. Die Zuverlässigkeit und Leistungsfähigkeit des Produkts zählt erst ab dem Zeitpunkt, wenn das Produkt im Betrieb ist. Dann aber mindestens doppelt.

Längst haben die PCs die Erziehung unserer Kinder übernommen und diese bilden ihre Eltern aus bezüglich Plug-Ins und anderem Zubehör, um die Geräte effektvoller nutzen zu können. Die Mütter flüchten in den Garten, die Väter zu der Modelleisenbahn. Jeder ist ein Computer-Experte, unser Daseinsberechtigung ist in Frage gestellt, also wackelig, ausser, wir schreiben Spiele.

Ja, heute ist die Welt eben anders.

Qualität hat eine andere Bedeutung.

Was wirklich zählt, ist die Flexibilität. Nicht nur bei Produkten, sondern auch Projekten und Prozessen.

Die Prozesse haben ihr papierne Rüstung abgelegt und ihre ureigene Dynamik wieder erlangt. Prozess ist das, was passiert, nicht das, was passieren sollte.

Und die Projekte bilden den Rahmen, in dem die Prozesse gedeihen. Rahmen ist das Kennwort, für alles müssen wir zuerst ein Framework haben, damit es dann schneller geht. Wenn das Framework es nur tut.

Qualität hat nicht nur eine andere Bedeutung, sie ist auch doppelt gemoppelt.

Als Erste haben wir die Qualität in den Augen des Benutzers, Qualität, die nicht gut genug sein kann. Wobei er noch weniger bereit ist dafür den echten Preis zu zahlen, er kann ja für wenige Hundert Franken Hunderte von Megabytes an Programmen runterladen. Dabei übersieht er die Kleinigkeit, dass diese nicht das tun, was er gern hätte, dass sie tun.

Dann haben wir noch die Qualität in den Augen des Lieferanten, Qualität, die gut genug sein muss, deren Kosten man noch tragen kann.

Und zum allem Überfluss wackelt auch das Bezugssystem für Qualität.

Anforderungen zu erfüllen, wird immer schwieriger, weil die Anforderungen immer schwieriger zu ermitteln sind. Weil jeder vom Spielen her ein vermeintlicher Computer-Experte ist, verdrängen die Lösungsvorschläge die Anforderungen spielend. Und dann stehen wir da und versuchen krampfhaft herauszufinden, welchem realen Problem rückt unser Gegenüber mit der spielerischen Lösung ans Leib. Die Geschickten unter uns kümmern sich gar nicht mehr um die Anforderungen, sondern fragen danach, wie der Benutzer vor hat herauszufinden, ob das genehm ist, was wir ihm geliefert haben werden.

Das Netz, der PC ist wie Luft. Unsichtbar, aber da und äusserst nützlich.

Was wir jetzt sehen, sind Handies, die PCs und Netz und Fernsehen und Radio in einem sind und immer griffbereit. Es wird behauptet, dass man mit ihnen noch immer telefonieren kann. Aber mit Bild. Quasi als privates peer-to-peer Fernsehen.

Es ist schon so, heute ist die Welt anders bestellt.

Sie ist aber noch immer in Ordnung, auch wenn jeden Tag in einer etwas anderen.