

Richard S. Schiffman, Yvonne Heinrich, Günther Heinrich: Multimedia-Projektmanagement.

Springer Verlag, 1999, ISBN 3-540-64784-8, 227 Seiten, sFr. 63,-

und

Oliver Merx (Hrsg.): Qualitätssicherung in Multimedia-Projekten.

Springer Verlag, 1999, ISBN 3-540-65409-7, 358 Seiten, sFr. 81,-

Qualität von Multimedia und ihrer Produktion

In beiden Büchern geht es um Projekte, die aus Multimedia gestrickte Anwendungen liefern sollen. In noch grösserem Masse als in anderen Bereichen der Informatik sind in solchen Projekten multidisziplinäre Teams am Werk. Unausweichlich, dass dies auch bei den beiden Büchern der Fall ist. Als Rezensent bin ich in der ungemütlichen Lage, dass ich alle Disziplinen in mir vereinen müsste, um die Bücher gebührend würdigen zu können. Ich ziehe meinen Kopf aus der Schlinge, in dem ich mich auf die mir vertrauten Sichten Projektmanagement und Qualitätssicherung beschränke.

Zum Projektmanagement. Das Buch „richtet sich mehr nach dem Wie, Was, Wann und Wen von Multimedia als nach den technischen Gegebenheiten des Programmierers“. Die Autoren „lassen die Technik nicht außen vor. Im Gegenteil. Nur mit einem klaren Verständnis für das Machbare und die dazu gehörige Technik ist die Entwicklung eines Multimedia-Werks möglich.“ Also beides ist Gegenstand der Betrachtung, sowohl das Handwerk des Projektleiters als auch der Stoff, aus dem Multimedia gemacht wird.

„Zu glauben, daß ein Programm von allein entstehen kann und daß die beauftragten Entwickler immer die richtige Zauberei zustande bringen können, ist nicht realistisch.“ Wie wahr. Deshalb ist alles, was Projektmanagement ausmacht auch in Multimedia-Projekten nötig und im Buch kurz behandelt: Definition der Projektziele, Bildung des oder der Teams, Festlegen der Kompetenzen, Unterteilen des Projektablaufs in Phasen. Die Meilensteine wurden vergessen. Schade für die multimediale Projektleiter.

Häufig habe ich beim Lesen das Gefühl gehabt, am halben Wege stehen gelassen zu werden. „Weil die Entwicklung eines Programms mehr einem Theaterstück ähnelt als einer Filmproduktion.“ Einem, der keins von beiden je (mit)gemacht hat, bleibt der für das Projektmanagement relevante Unterschied zwischen Theater und Film verborgen.

Die Autoren sind ungenau in der Verwendung des Begriffs Produktion. Das gesamte Multimedia-Vorhaben wird in Anlehnung an Theater oder Film als Produktion bezeichnet, das Projekt hat also einen Produktionsablauf. Wie Projekte jeder Art wird auch ein Multimedia-Projekt in Phasen unterteilt; die dritte heisst Produktionsphase. In dieser werden die Strukturen entworfen und programmiert sowie die Materialien bereitgestellt. Die Projektorganisation unterscheidet jedoch zwischen Produktion und Programmierung Team. Etwas befremdlich wirkt, dass der Produktionsablauf auch eine Postproduktionsphase enthält, in der alle Materialien in das Programm eingebaut und sämtliche Funktionen voll ausprogrammiert werden. Da hier erst eine Beta-Version entsteht ist logisch, dass der Postproduktionsphase im Produktionsablauf noch weitere vier folgen.

Mit 8 Seiten ist das Thema „Handwerk des Projektleiters“ abgehandelt. Was folgt, ist Entwicklungsmethodik (tröstlich: Auch für eine Multimedia-Anwendung wird ein Pflichtenheft benötigt und die Anwendung muss auch konzipiert, sprich entworfen werden) und Multimedia-Technik.

Den grössten Raum nehmen die Werkzeuge für die Unterstützung der Entwicklung von Multimedia-Anwendungen und die vielen technischen und ästhetischen Aspekte ihrer Implementierung ein. Für Einsteiger sicher eine Menge nützlicher Information, wobei zum Teil Wissen vorausgesetzt wird, das einem nur an Projektmanagement Interessierten schon mal abgehen kann: Anti-Aliasing ist wohl jedem Typographen, Blurring jedem Werbeprofii geläufig, beide gehören jedoch nicht zum Sprachschatz eines Projektleiters.

Die Hinweise betreffend Qualität der Schrift, des Bildes und des Tones sind fundiert und für den Leser nachvollziehbar. Die angesprochenen Sachverhalte sind auch gut illustriert. Für viele Leser wird wohl überraschend sein, welche Bedeutung dem Prüfen, sowohl in Form von Reviews als auch das Testen der Anwendung, beigemessen wird. Die Argumentation ist klar und stimmig.

Das Buch ist durchsät mit Faustregeln, aus Erfahrung gewonnenen Kennzahlen und Grundsätzen, die jedem Projektleiter eine Leitplanke bieten. Damit er seinen Weg gehen kann, bekommt er von den Autoren eine Vielzahl von nützlichen Checklisten als Gedächtnisstütze.

Zusammenfassend: Das Buch ist mehr über Multimedia als über Projektmanagement. Ich habe viele Hinweise erhalten aber mir keine Übersicht verschaffen können. Daraus folgt, dass das Buch für Personen nützlich ist, die eine Übersicht haben aber mit den Details nicht fertig werden.

Zur Qualitätssicherung. Rund zwei Dutzend Autoren leisteten einen Beitrag. Auch bei bestem Buch-Projektmanagement ist es unvermeidbar, dass alle Autoren gewisse Grundlagen schaffen, bevor sie ihr Thema ausbreiten. Dies bringt den Vorteil des breiten Spektrums von Ansichten zu grundlegenden Themen und den Nachteil einer gewissen Wiederholung. Ein weiterer Vorteil ist, dass man die einzelnen Kapitel weitgehend unabhängig voneinander lesen kann, je nach aktuellem Interesse oder gar Bedarf. Als geringer Nachteil muss man dafür in Kauf nehmen, dass Referenzen auf Kapitel mit weitergehender Behandlung eines Themas fehlen (z.B. von Kapitel 6.3 auf Kapitel 3.2.3.2 betreffend House of Quality).

Die ersten vier Kapiteln enthalten die Grundlagen des Qualitätsmanagements und der Qualitätssicherung sowie ihre Abgrenzung bzw. Verquickung mit dem Projektmanagement. Die Aussagen und Interpretationen sind korrekt und gelten allgemein, nicht nur für Multimedia (Dies gilt auch für die späteren Kapiteln, in denen Qualitätsmanagement, insbesondere auch Total Quality Management behandelt wird). Ab und zu geht mit dem Autor das Q-Pferd durch: „Das QS-Modell ist gleichsam die systematische Grundlage für den Aufbau einer themenspezifischen Archivierung der Qualitätsentwicklung. Das Modell gibt vor, wo zu welchen Bereichen der Qualitätssicherung man Informationen zuordnen und abrufen kann.“ Oh, warum verstehe ich dies nicht? Sehr gut fand ich den Anwendungskompass, eine Zusammenfassung der Kernaussagen des Kapitels. Leider orientierten sich die anderen Autoren nicht an diesen Kapiteln und verzichteten auf den Anwendungskompass.

Kapitel 5 definiert über eine Checkliste die zielgruppenorientierten, medienorientierten sowie Nutzen- und Inhaltsmerkmale von Multimedia-Anwendungen. Damit ist eine gute Basis gelegt für die Prüfung von solchen Anwendungen. Eine leicht andere Gliederung wird im nächsten Kapitel eingeführt, in der die Rolle der innerbetrieblichen Standardisierung behandelt wird.

Die nächsten drei Kapitel sind dem Unternehmerischen um Multimedia herum gewidmet. Strategie und Beratung, Branchenkenntnis und Marktforschung und Marketing sind die Themen. Die letzten zwei werden im Hinblick auf den Lieferanten von Multimedia -Anwendungen behandelt.

Im weiteren wird die Qualitätssicherung in den Anwendungsgebieten Internet und Intranet, Electronic Commerce, Hybrid-Projekten, Point-of-Information und Point-of-Sale, Computer-Based Training und virtuelle Computerspiele beleuchtet. Die Aufzählung alleine zeigt, wie vielfältig das Gebiet der Multimedia ist. Unter dem Etikett „Qualitätssicherung“ werden je nach Autor die Merkmale des Multimedia-Produkts oder der Produktionsprozess in Fokus gerückt. Für virtuelle Computerspiele scheint Change Control und Risikomanagement ein reales Problem zu sein, beide werden nur in dem Kontext erwähnt.

Als letzten Teil enthält das Buch die im Vorwort als „persönliche Statements“ postulierten Beiträge. Ihre Schwerpunkte sind sehr verschieden, von ISO 9000 über Vergleich von Internet mit der Natur bis zu spezifischen Werkzeugen bzw. Projekten im Multimedia-Umfeld. Das letzte Kapitel gibt Hinweise für die Umsetzung all dessen, was im Buch zu lesen war.

Für ein Buch über Qualität im Multimedia gibt es erstaunlich wenig Bilder. Wie könnte man die angesprochenen Merkmale besser erklären als mit Beispielen besonders gelungener oder völlig missratener Gestaltung. Von beider Sorte ist eine Fülle veröffentlicht, also frei zugänglich. Viele Textabschnitte würde ich gern solchen Bildern opfern.

Sowohl der Multimedia-Profi, in dem sich das Interesse an Qualitätsmanagement regt als auch der Qualitätsmanagement-Profi, der sich nun auch noch um Multimedia-Projekte und -Anwendungen kümmern muss, finden nützliche Information im Buch. Der Index wird ihnen nicht mehr Unterstützung liefern als das Inhaltsverzeichnis. Das ist Schade. Gerade in einem Buch mit zwei Dutzend unterschiedlichen Beiträgen, die zum Teil überlappend sind, wäre ein sorgfältig redigierter Index sehr hilfreich.

Zusammenfassend: Das Buch ist nicht geeignet für Personen, die ein Kochrezept suchen, wie sie fehlerfrei erfolgreiche Multimedia-Anwendungen produzieren können. Ich habe viele Ordnungskriterien, Klassifizierungen, Merkmale, Handlungsanweisungen gefunden. Sie sind nicht konsistent und ergeben kein abgerundetes Bild. Sie sind wertvolle Mosaiksteine, geeignet mein Multimedia-Weltbild abzurunden. Ist man bereit dies zu tun, ist das Buch ein nützliches Nachschlagewerk.

Die zwei Bücher müsste man eigentlich kreuzen. Das über Projektmanagement würde gewinnen, wenn Management- und Projektabwicklungsthemen aus dem zweiten Buch darin enthalten wären. Die verdrängten Seiten mit den anschaulichen Beispielen über Qualität der Anwendungen würden dem Buch über Qualitätssicherung sehr gut anstehen. Dann fehlte in ihm nur noch der Beitrag darüber, wie testet man systematisch eine Multimedia-Anwendung; dass dies zu tun sehr wichtig ist, haben uns die Projektmanagement-Autoren ins Buch geschrieben.

24. März 2000

Karol Frühauf, *INFOGEM AG*, 5401 Baden