

Vorwort

Softwarequalität und Abenteuer

Softwarequalität kann eine spannende Sache sein. Das sieht man aber nicht sofort.

Als Student habe ich noch nicht viel von Softwarequalität gehört. Natürlich, wir haben auch damals schon getestet. Aber in den Lehrbüchern hörte sich das alles doch eher bürokratisch und langweilig an. Eher etwas für große Firmen als für spannende Projekte.

Im Laufe der Zeit hatte ich dann an verschiedenen Stellen die Gelegenheit, Softwarequalität in der Praxis mitzerleben. Da kam es plötzlich neben den Techniken und Verfahren auch auf ganz andere Dinge an – auf Einfühlungsvermögen und Durchsetzungsfähigkeit, auf Aufwand, Kosten und auf guten Überblick. Das war viel aufregender und herausfordernder.

Auch in meiner Vorlesung *Software-Qualität* bin ich zuerst streng »nach Lehrbuch« vorgegangen. Aber wieder hatte ich das Gefühl, dass da etwas fehlte, und zwar etwas ganz Wichtiges. Dann hatte ich eine Idee. Ich ließ eine fiktive Person immer wieder in der Vorlesung auftauchen. Durch diese Person konnte ich auch Zweifel und Hoffnungen ausdrücken, ohne sie zu sehr mit dem Lehrstoff zu durchmischen. Das hat den meisten Studierenden laut einer Evaluation gut gefallen.

Diesem Buch liegt die gleiche Idee zugrunde. Es behandelt die üblichen Themen, ergänzt sie aber um einige Aspekte, die den Zusammenhang herstellen und das Bild abrunden. Die fachliche Sicht wird ergänzt durch die fiktive Person – und ihre Abenteuer in der Softwarequalität. Das ist für ein Fachbuch vielleicht ungewöhnlich. Ich hoffe aber, dass der Stoff so leichter zu lesen und zu verstehen ist.

Danke

Ich möchte mich bei vielen bedanken, die direkt oder indirekt zu diesem Buch beigetragen haben. Das beginnt bei meinen Kollegen an der Universität Stuttgart, Horst Lichter, Marcus Deininger, Jürgen Schwille und Anke Drappa. Mein Doktorvater Jochen Ludewig hat mir viel beigebracht; seine prägnanten Bücher haben mir imponiert, und viele Grundüberzeugungen habe ich von ihm. Marcus Deininger verdanke ich besonders spannende Diskussionen um die »Softwarequanten«, mit denen wir Softwareprojekte und Softwarequalität simuliert haben.

Bei Gerhard Fischer an der University of Colorado at Boulder wurde mir zum ersten Mal das Spannungsverhältnis zwischen Nützlichkeit und Bedienbarkeit von Software bewusst. In Boulder habe ich auch gesehen, wie kreativ man damit umgehen kann.

Auch meinen Kollegen bei DaimlerChrysler möchte ich herzlich danken – es sind zu viele, um sie hier alle zu nennen. Michael Offergeld hat meine Sicht auf Usability geprägt und weiterentwickelt, die ich von Boulder mitgebracht hatte. Viele Beobachtungen verdanke ich der gemeinsamen Arbeit mit Thilo Schwinn, dem Experten für Reviews. In unseren Arbeiten zu erfahrungsbasierter Prozessverbesserung waren viele Kollegen beteiligt, darunter Frank Sazama, Stefanie Lindstaedt und Frank Houdek. Frank Houdek ist jetzt seit langem der ausgewiesene Experte für Anforderungen bei DaimlerChrysler. Die Projekte mit Dieter Rombach und Vic Basili waren eine große Bereicherung für mich und haben meine Erfahrung in der Softwarequalität geprägt. Thomas Gantner war ein Vorbild als ein Projektleiter, dem die Qualität ein echtes Anliegen ist.

An der Leibniz Universität Hannover haben Thomas Flohr, Daniel Lübke und Eric Knauss regen Anteil daran, dass sich meine Vorlesung zur Softwarequalität weiterentwickelt. Etliche Anregungen dazu verdanke ich Martin Glinz von der Universität Zürich. Dieses Buch ist der Versuch, die vielen Einflüsse der letzten Jahre zu sortieren und eine Auswahl davon mit einer durchgängigen Geschichte zu verbinden. Das hat Spaß gemacht.

Ich danke dem dpunkt.verlag für die Betreuung und Heidi Heilmann für die engagierte fachliche Durchsicht; Christa Preisendanz hat sich besonders für das Buch eingesetzt.

Vielen Dank für die inspirierenden Gespräche und die Zusammenarbeit!

Kurt Schneider
Hannover, April 2007