

Rollenspiele mit Beamer und Smartphone

Informatiker präsentieren Werkzeug zur Software-Entwicklung

Designer, Programmierer, Kunden und Nutzer – Software zu entwickeln ist ein langer Prozess, der Menschen mit zum Teil ganz unterschiedlichen Vorstellungen und Wünschen einbindet. Die Anforderungen von Kunden und Nutzern sind selten vollständig und oft ungenau. Um die Zusammenarbeit zu vereinfachen und schneller zu einem optimalen Produkt zu gelangen, haben Informatiker der Universität Trier das Werkzeug CREWSpace entwickelt. Im September haben Professor Stephan Diehl und seine Mitarbeiter vom Lehrstuhl für Softwaretechnik die Anwendung auf der Internationalen Konferenz für Automatisierte Softwareentwicklung (International Conference on Automated Software Engineering) in Essen vorgestellt. Die im Bereich der Softwaretechnik weltweit wichtigste Konferenz fand erstmals in Deutschland statt.

Zu Beginn des Herstellungsprozesses für eine neue Software modelliert eine Gruppe von Entwicklern zunächst einen groben Entwurf. Dazu übernimmt jeder von ihnen eine bestimmte Rolle im Softwaresystem – „wenn man das zum Beispiel mit einem Auto vergleicht, bedeutet das, einer ist der Motor, einer ist das Lenkrad, ein anderer gibt Gas und so weiter“, veranschaulicht Professor Stephan Diehl den Vorgang. Jeder Entwickler notiert auf Kärtchen die Anforderungen an seine Rolle, die im Laufe des Verfahrens immer wieder ergänzt, korrigiert oder ganz verworfen werden.

Um diesen Vorgang zu erleichtern und übersichtlicher zu gestalten, hat Professor Stephan Diehl gemeinsam mit Mitarbeitern und Studierenden das Werkzeug CREWSpace entwickelt. Die Kärtchen befinden sich jetzt auf den Smartphones oder Tablet-PCs der einzelnen Entwickler und stehen über einen Beamer gleichzeitig den anderen Gruppenmitgliedern zur Verfügung. Die Entwickler können die Einträge auf ihren Karten beliebig oft ändern und einzelne Entwicklungsschritte speichern, so

dass der gesamte Prozess für alle nachvollziehbar dokumentiert ist und das Rollenspiel an jeder beliebigen Stelle wiederholt werden kann.

„Obwohl die Methode der so genannten kollaborativen Anforderungsanalyse zu den Grundlagen in der Softwareentwicklung zählt, gibt es bisher keinen vergleichbaren Ansatz“, erklärt Professor Stephan Diehl. „Mit der Einbindung von Smartphones und Beamer haben wir außerdem eine äußerst kostengünstige Lösung gefunden, die sich jedes mittelständische Unternehmen leisten kann. Im Gegensatz zu vielen anderen Werkzeugen in der Softwareentwicklung lässt CREWSpace Entwicklern den gerade am Anfang des Herstellungsprozesses nötigen Freiraum für Kreativität. Gleichzeitig ist das Werkzeug sehr einfach zu bedienen. So können auch die Kunden in das Rollenspiel einbezogen werden.“

Wie bei seinen anderen Projekten hat Professor Stephan Diehl auch bei der Entwicklung von CREWSpace von Anfang an Studierende eingebunden, auch drei Abschlussarbeiten sind dabei entstanden. „Ein Praktikum oder die Phase der Diplomarbeit reichen für so ein Projekt allerdings nicht aus, da ist man schon zwei, drei Jahre beschäftigt. Daher ist es mir wichtig, Studierende schon ganz früh als wissenschaftliche Hilfskräfte an den Lehrstuhl zu binden. So sind sie als Absolventen bestens für den direkten Einstieg in den Beruf vorbereitet und haben sehr gute Jobaussichten.“

Antje Eichler, Pressestelle



Weitere Informationen

sowie ein Video zum Projekt gibt es unter

→ www.st.uni-trier.de/crewspace

Software zu entwickeln erfordert Teamarbeit – auf dem traditionellen Weg kann der Prozess chaotisch werden (links). CREWSpace ermöglicht eine bessere Zusammenarbeit und bietet den Entwicklern mehr Übersichtlichkeit.

