

## OOP 2017



## Details sind entscheidend – heute mehr denn je!

„Details Matter“ war das Motto der OOP 2017, und schon das T-Shirt zur Konferenz spannte den Bogen von den Details – einem Punkt statt eines Kommas – zu den Auswirkungen, die Details heute haben können. Auch wenn das Raumschiff, das in diesem Fall verloren ging, „nur“ die unbemannte Venussonde Mariner im Jahre 1962 war, wird deutlich, wie entscheidend Details sein können. Gut 2000 Teilnehmer und Besucher beschäftigten sich an insgesamt fünf Tagen in München mit Details und großen Zusammenhängen in Softwareentwicklung und Gesellschaft.



Graphic Recorder

Dass Details wichtig sind, war nicht nur das Motto der OOP 2017, sondern fand sich auch in vielen Sessions wieder, und nach insgesamt fünf Tagen intensiven Eintauchens in eine Vielzahl von Themen konnten die Besucher jede Menge davon mit in den Alltag nehmen. Natürlich ging es aber nicht nur um Details – im Gegenteil. Die zwölf Track Chairs um Technical Chair Jutta Eckstein hatten mit ihren Tracks – ohne die Fachforen und Special Days zu berücksichtigen – die OOP 2017 thematisch sehr breit aufgestellt. Schon die Namen der einzelnen Tracks machen deutlich, dass die OOP im Jahr 2017 noch mehr als zuvor die weitreichenden Auswirkungen der aktuellen Strömungen in der Softwareentwicklung auf die Gesellschaft und die Arbeitswelt im Allgemeinen zum Thema hatte. Während „Agile Transition Management“ und „Successful IT Organizations“ durchaus auch als Überschriften

in der Tages- oder Wirtschaftspresse stehen könnten, waren Tracks wie „SocITy – the new IT Society“ und „Integrating Everything“ deutliche Hinweise darauf, welche Verantwortung die Gestalter von (Software-)Systemen heute tragen.

### Zahlen, Daten, Fakten

Alleine die Auswahl unter den Sessions war aufgrund der Fülle des Angebots schon ein Projekt für sich – von mehr als 484 Einreichungen wurden 130 Beiträge angenommen, nachdem die 73 Reviewer 1336 Reviews durchgeführt hatten. Das entstandene Programm zeichnete sich für mich vor allem durch die gute Balance zwischen technischen und gesellschaftlichen Themen, zwischen Architektur-Talks und Methoden-Sessions und zwischen Ernsthaftigkeit und Unterhaltung aus. Die Wahl der einzelnen Session fiel trotzdem noch schwer genug.

### Von Workshoptag ...

Das geschäftige Treiben der Messebauer und Aussteller, die am ersten Tag der Konferenz alles für die drei Tage Fachausstellung herrichteten, passte gut zu der engagierten Aufbruchsstimmung der Teilnehmer der ganztägigen Workshops des ersten Konferenztages.

Und die Workshops nahmen den Teil „Work“ größtenteils sehr ernst. So wurde nicht nur in der harmlos benannten Session zu „Playing lean“ (von Sven Bill und Wim Bollen) das gesamte Repertoire der Lean-Start-up-Konzepte in internationaler Zusammenarbeit erarbeitet, sondern nahezu alle Workshops erforderten ein engagiertes Mitarbeiten der Teilnehmer. Zeitgleich zu „Playing Lean“ fanden beispielsweise noch ein kompletter Architektur-Retreat (mit Martin Heider, Peter Kern, Eberhard Wolff, Victor Saueremann und Robin Timmermann) und ein „Software Retrofit“ (Thomas Ronzon, Veronika Kotrba, Ralph Miarka und Henning Schwentner), in dem in sieben Phasen technische und zwischenmenschliche Skills neu einsortiert wurden, statt. Und das war nur ein Ausschnitt der insgesamt 11 Workshops des ersten Tages.

### ... über den Hauptteil der Konferenz ...

Um Architektur ging es auch in der Keynote von Rebecca Wirfs-Brock. Als jemand, der seit den Anfängen der Objektorientierung sowohl im Detail als auch im Großen zu den Meinungsbildnern in der Branche gehört – von ihr stammen zum Beispiel die Ideen der CRC-Modellierung und des Responsibility-Driven Designs –, spannte sie einen versöhnlichen Bogen über die unterschiedlichen Aspekte der Arbeit von Software- und Systemarchitekten im Zusammenspiel mit moderner, agiler Softwareentwicklung. Der gesellschaftliche Wandel und die gesellschaftliche Relevanz von Software



Impressionen von der Fachausstellung und vom „ultimativen“ IT-Stammtisch

spiegeln sich in den vielen Rollen wider, die sie bei (Software-)Architekten beobachtet hat. Schon lange weit weg von jenen früheren gefürchteten „Softwarearchitekten als Astronauten“, denen jegliche Bodenhaftung fehlte, nehmen Architekten heutzutage laut Rebecca Wirfs-Brocks vor allem Rollen wie Vertrauensmann (Steward), Scout, Stammesältester und Coach wahr. Auch diese Keynote spiegelte für mich den Geist der Konferenz wider – mehr Integration der unterschiedlichen Disziplinen und gegenseitige Wertschätzung unterschiedlicher Stärken. Aber auch außerhalb der Sessions und Keynotes bot die OOP 2017 für Architekten, erfahrene Entwickler und Entscheider gleichermaßen interessante Einblicke in die aktuellen Möglichkeiten des Marktes jenseits der eigenen Arbeitsumgebung. Sowohl in der Fachausstellung als auch in der gut besuchten „Maker Faire“ waren



Keynote-Sprecherin Marie Moe

zudem virtuelle und erweiterte Realität (Virtual Reality und Augmented Reality) sowie Künstliche Intelligenz auf einem durchaus praxistauglichen Niveau zu erleben. Und obwohl es auf der OOP traditionell um Software-Entwicklung geht, wurde hier auch das Innovationspotenzial der Anbieter deutlich, die komplette Produkte anbieten.

Eine Besonderheit am Rande der Fachausstellung waren übrigens die gemeinsamen Aktivitäten der vier großen Zertifizierungsorganisationen aus der Softwarebranche. Architekten (iSAQB), Requirements-Ingenieure (iREB), Spezialisten für User Experience (UXQB) und Tester (iSTQB/GTB) haben auf der OOP nicht nur mit einem gemeinsamen Stand, sondern auch mit dem Start gemeinsamer Initiativen für den Nachwuchs gezeigt, dass unsere Branche reifer geworden ist und Qualitätsstandards zunehmend normal sind.

Aber zurück zu Praxistauglichkeit und Qualität: Wenn jemand sagt „und daraufhin habe ich mein eigenes Hacking-Projekt gestartet“, denken sich die meisten noch nicht viel. Wahrscheinlich eine Geschichte über ein kleines Hobby-Projekt. Wenn die Geschichte aber mit den Worten „... an meinem eigenen Herzschrittmacher“ weiter geht – wie in der Keynote von Marie Moe –, dann wird auf einmal deutlich, was es tatsächlich bedeutet, dass wir in einer Zeit leben, in der Software *alles* steuert. Als menschlicher Teil des „Internet of Thing“, wie sie sich selbst bezeichnete, fesselte und bewegte die skandinavische Spezialistin für Informationssicherheit ihr Publikum.

Das Fazit nach den drei Kerntagen der Konferenz – über Sessions, Keynotes und Fachausstellung hinweg – ist für mich durchaus positiv, und die gute Mischung von Informationsvermittlung und Interaktion war nicht nur am Mix von Vorträgen, Anbieterkontakten und Möglichkeiten zum Netzwerken deutlich, sondern auch in solchen Kleinigkeiten wie der Feedbackwand, auf deren Inhalte die Organisatoren im Allgemeinen zwischen zwei Pausen reagierten.

### ... zu Workshoptag

Der Freitag – jetzt wieder in ruhiger Atmosphäre, ohne Fachausstellung und mit ganztägigen Workshops – wirkte wie ein sehr runder Abschluss der Konferenz. Das Engagement der Teilnehmer, auch nach vier Tagen Konferenz noch so viel Energie aufzubringen, macht deutlich, dass auch Themen, die eine tiefe Beschäftigung mit der Materie verlangen, für die meisten Besucher einen deutlichen Praxisbezug haben und relevant sind. Details sind nun mal wirklich wichtig. ||

Die OOP 2018 findet vom 5.2. – 9.2.2018 wieder im ICM München statt. Alle Informationen dazu finden Sie unter [www.OOP-Konferenz.de](http://www.OOP-Konferenz.de)

### Der Autor



**Michael Mahlberg**

([mmm@consulting-guild.de](mailto:mmm@consulting-guild.de))

ist Consultant und Coach und betreibt sein eigenes Unternehmen für Methodenberatung in Köln, die TCG The Consulting Guild GmbH. Michael Mahlberg verwendet den Großteil seiner Zeit dazu, Kunden bei ihrer Suche nach effektiverer Arbeit zu unterstützen – meistens durch die Anwendung von Konzepten aus den Bereichen Lean und Agile.