



**KONFERENZ FÜR
SOFTWARE-ARCHITEKTUR**

31.01.-04.02.2022

KONFERENZPROGRAMM

WWW.OOP-KONFERENZ.DE



Wir freuen uns auf Sie!

KONTAKT

Wir sind gerne für Ihre Fragen da.



Miriam Fischer
 Tel.: +49 (0)2241/2341-182
 miriam.fischer@sigs-datacom.de



Andreas Kannengießer
 Tel.: +49 (0)2241/2341-380
 andreas.kannengiesser@sigs-datacom.de



Jessica Fuhrmeister
 Tel.: +49 (0)2241/2341-581
 jessica.fuhrmeister@sigs-datacom.de

Veranstalter

SIGS DATACOM GmbH
 Lindlaustr. 2c | 53842 Troisdorf
 www.sigs-datacom.de



INHALT

Kontakt	2
Editorial	4 + 5
Programmübersicht	6 – 15
Was bietet die OOP?	16
Konferenztickets Teilnahme	17
Trackchairs Reviewer	18 + 19
Keynotes	20 – 23
Tutorials Nightschools Montag	24 – 30
Vorträge Dienstag	31 – 41
Vorträge Nightschools Mittwoch	42 – 54
Vorträge Nightschools Donnerstag	55 – 66
Tutorials Freitag	66 – 69



Jutta Eckstein
Program Chair
OOP Konferenz

THE TIME

Die Corona-Pandemie hat zwar ein Momentum speziell bezüglich Digitalisierung erzeugt, in vielen anderen Bereichen jedoch für eine Lähmung gesorgt. Genau jetzt ist die Zeit gekommen, sich nicht mehr lähmen zu lassen, sondern vielmehr zu handeln.

Dabei bedeutet die Notwendigkeit zum Handeln nicht, Architekturentscheidungen „übers Knie zu brechen“, aber eben auch nicht diese „auszusitzen“. Gleiches gilt für das Abbauen von technischer Schuld oder der Verbesserung von Altsystemen. Nicht zu vergessen sind auch die tieferliegenden Probleme, wie, zum Beispiel, endlich größeren Fortschritt bei Diversifizierung und Inklusion oder auch bei der Adressierung des Klimawandels zu erzielen. In all diesen Fällen ist die Basis für schnelles Handeln ständiges Lernen und Experimentieren, um für Innovation zu sorgen.

Die OOP 2022 legt deshalb ein Augenmerk auf die folgenden Fragen:

- Wie behandeln wir Altsysteme heute, um die Anhäufung von technischer Schuld zu vermeiden?
- Welche Experimente ermöglichen es sowohl innovative als auch nachhaltige Architekturen, Features, Programmiersprachen oder sogar Organisationsstrukturen, Formen der Zusammenarbeit oder auch Arbeitsumgebungen zu entwerfen?
- Und wie können wir Diversifizierung und Inklusion sicherstellen und gewissenhaft unsere gesellschaftliche Verantwortung übernehmen?

Als Program Chair der Konferenz hat Jutta Eckstein die Gesamtverantwortung für die technische Qualität der OOP-Konferenz. Als unabhängiger Coach, Berater und Trainer unterstützt sie Unternehmen dabei, Agilität auf Organisationsebene zu ermöglichen.

IS NOW!

Die 14 Track Chairs gestalteten Tracks, die zu neuen Erkenntnissen führen und Antworten auf diese Fragen eruieren, ohne dabei den Fokus auf Architektur zu verlieren. Aus diesem Grund finden Sie Tracks zu Themen wie [Künstliche Intelligenz](#), [Moderne Software-Architekturen](#), [Domain-Driven Architektur](#) oder [DevOps](#). Darüber hinaus werden Sie im Programm aber auch Tracks entdecken, die sich auf [Diversifizierung & Inklusion](#), [Soziale Integration](#) oder auf die [Fusion von IT und Gesellschaft](#) konzentrieren, in welchen wir die „neue Normalität“ untersuchen, die uns eventuell eine Gesellschaft eröffnet, in der die Menschen sich vertrauen und besser zusammenarbeiten.

Ganz besonders freue ich mich auf den neuen Track, der sich auf das Thema [From Projects to Products](#) konzentriert. Hier wird untersucht, wie Architekturen und Organisationen gemeinsam ausgerichtet werden können, um nachhaltig und schnell (re-)agieren zu können. Zum Beispiel werden wir diskutieren, inwiefern Architekturen sich verändern müssen, um dem Bedarf nach effizienten und kontinuierlichen Updates von IT-Systemen und Services gerecht zu werden.

Auch in diesem Jahr bietet die OOP insbesondere für technische Experten, Projektleiter und IT-Führungskräfte eine Plattform, um einen exzellenten Überblick über den aktuellen Stand des modernen Software-Engineering zu erhalten. Der Fokus liegt dabei auf innovativen Techniken, die sich auch in der Praxis bewährt haben. Die OOP 2022 steht weiterhin unter dem Einfluss der Pandemie. Auch mit der Erfahrung der OOP Digital im letzten Jahr wird die Konferenz dieses Jahr wiederum anders sein. Ich möchte hier betonen, dass anders aber nicht notwendigerweise schlechter bedeutet, – es bedeutet auch einzigartig und speziell.

Aus diesem Grund freuen wir uns, dass das Warten ein Ende hat. [The Time is Now!](#) Willkommen auf der einzigartigen OOP 2022!

Jutta Eckstein
Program Chair OOP 2022 digital

MONTAG, 31.01.2022

FULL DAY TUTORIALS

10:00–13:00	Mo 1 – Full Day The Art of Software Reviews Gernot Starke Benjamin Wolf Limitierte Teilnehmerzahl	Mo 2 – Full Day Architekturen effizient dokumentieren und kommunizieren mit Architecture Decision Records Stephan Pirnbaum Limitierte Teilnehmerzahl	Mo 3 – Full Day Scrum Patterns: Understanding Scrum In-Depth and Accelerating your Team James O. Coplien Limitierte Teilnehmerzahl
✂ 13:00–14:00	1 Stunde Pause		
14:00–17:00	Fortsetzung Mo 1 – Full Day The Art of Software Reviews Gernot Starke Benjamin Wolf Limitierte Teilnehmerzahl	Fortsetzung Mo 2 – Full Day Architekturen effizient dokumentieren und kommunizieren mit Architecture Decision Records Stephan Pirnbaum Limitierte Teilnehmerzahl	Fortsetzung Mo 3 – Full Day Scrum Patterns: Understanding Scrum In-Depth and Accelerating your Team James O. Coplien Limitierte Teilnehmerzahl

HALF DAY TUTORIALS – VORMITTAG

10:00–13:00	Mo 8 – Half Day Sichere Web-basierte Architekturen: Aktuelle Schwachstellen und Werkzeuge zu ihrer Behebung Jan Jürjens Limitierte Teilnehmerzahl	Mo 9 – Half Day Diversity-Verständnis für Unterschiede und Gemeinsamkeiten: Wie viel Gemeinsamkeit braucht es in der Architekturarbeit? Mahbouba Gharbi, Holger Tiemeyer Limitierte Teilnehmerzahl	Mo 10 – Half Day Timing in Testing Peter Zimmerer Limitierte Teilnehmerzahl
✂ 13:00–14:00	1 Stunde Pause		

HALF DAY TUTORIALS – NACHMITTAG

14:00–17:00	Mo 14 – Half Day Security Games – Playfully Improve Your Security Claudius Link Matthias Altmann Limitierte Teilnehmerzahl	Mo 15 – Half Day Supervision für Agile Führungskräfte Susanne Neunes Christine Neidhardt Limitierte Teilnehmerzahl	Mo 16 – Half Day From Requirements to Outcomes: Value Modeling, Experimentation and AI/ML Jan Bosch Helena Holmström Olsson
☕ 17:00–17:15	15 Minuten Pause		

KEYNOTE

17:15–18:00	Keynote: James Reinders (Intel): Critically important: Open approaches for programming heterogeneous computing
☕ 18:00–18:30	30 Minuten Pause

NIGHTSCHOOLS

18:30–20:00	Modern Software Architecture	Product Development in Times of Digitalization
	Nmo 1 Wenn „Microservice-Architektur“ die Antwort ist, was war dann eigentlich die Frage? Tilman Glaser, Peter Fichtner	Nmo 2 Prototyping und Experimente – Mit einem digitalen Prototyp neue Geschäftsmodelle entwickeln Manuel Weißbach, Regina Friedrichs

NEU

Mo 5 – Full Day
MLOps, Model Governance und Explainable AI
 Kilian Kluge
 Isabel Bär

NEU

Mo 6 – Full Day
Agile Transformation – Bewährte Trittsteine für Ihren individuellen Weg
 Sabine Canditt
 Alisa Ströbele

Mo 4 – Full Day
Modern C++ Design for Safe and Embedded Systems
 Peter Sommerlad

Mo 7 – Full Day
Rust Fundamentals Workshop
 Rainer Stropek

Fortsetzung
Mo 4 – Full Day
Modern C++ Design for Safe and Embedded Systems
 Peter Sommerlad

Fortsetzung
Mo 5 – Full Day
MLOps, Model Governance und Explainable AI
 Kilian Kluge
 Isabel Bär

Fortsetzung
Mo 6 – Full Day
Agile Transformation – Bewährte Trittsteine für Ihren individuellen Weg
 Sabine Canditt
 Alisa Ströbele

Fortsetzung
Mo 7 – Full Day
Rust Fundamentals Workshop
 Rainer Stropek

Mo 11 – Half Day
Management 3.0 – das funktioniert sogar im konservativen Umfeld...
 Peter Schnell

Limitierte Teilnehmerzahl

Mo 12 – Half Day
Agile Requirements Engineering – Best Practices
 Christof Ebert

Mo 13 – Half Day
Introduction to Functional Programming
 Michael Sperber

Mo 17 – Half Day
Can we leverage the Agile Manifesto to reduce our Carbon footprint?
 Jutta Eckstein
 Claudia Melo

Limitierte Teilnehmerzahl

Mo 18 – Half Day
The KISS Architecture Model
 Paulo Merson

Mo 19 – Half Day
Beyond Psychological Safety – Tools from psychology for enabling intelligent, high-performing teams
 Joseph Pelrine

Limitierte Teilnehmerzahl

Use Domain-Driven Design Now!

Nmo 3
Domain-Driven Game Design
 Marco Heimeshoff

Diversity & Inclusion

Nmo 4
How to Enable all Voices of Your Organization – Triggering Collaborative Insight & Action | Mike Leber

DevOps & Automation Now!

Nmo 5
Bei Kanban geht's doch vor allem um Flow, oder? (Und Flow ist ja der „erste Weg“ von DevOps...) | Michael Mahlberg

DIENSTAG, 01.02.2022 | VORTRÄGE

	Modern Software Architecture	Social Integration	Trends & Techniques	Diversity & Inclusion
9:00 – 10:45	Di 1.1 1) Jenseits Micro-Frontends: Der Frontend-Modulith Manfred Steyer 2) Applications Instead of Libraries: Micro Frontends Implemented Through Module Federation Mario Fernandez	Di 2.1 Orchestrating Collaboration at Different Levels of Scale Olaf Lewitz Ken Power	Di 3.1 1) Datensouveränität – Quo vadis? Matthias Kindermann 2) Daten konvertieren – aber richtig Thomas Ronzon	Di 4.1 1) Diversität auf der Führungsebene – Voraussetzung zum Überleben in einer VUKA-Welt? Jürgen Dittmar 2) Diversity, Inclusion und /my_account – einladende Erfahrungen von Grund auf Elisabeth Schulz
 10:45 – 11:00	15 Minuten Pause			
11:00 – 12:00	Keynote: Marina Köhn (Umweltbundesamt): Umweltverträglichkeit von Software und von Cloud-Dienstleistungen			
 12:00 – 14:00	2 Stunden Pause			
14:00 – 14:45	Di 1.2 Hilfe, wir syncen! Lars Hupel Lucas Dohmen	Di 2.2 Pragmatisches Team-Building Stefan Zumbrägel Henning Wolf	Di 3.2 Rust in a Polyglot World, from Client to Cloud Christopher Prohm	Di 4.2 Creating Tech Workplaces Where Women Can Thrive Nicola Marsden
 14:45 – 15:00	15 Minuten Pause			
15:00 – 15:45	Keynote: Kris Jenkins (Confluent Germany GmbH): Side-Effects Are The Complexity Iceberg			
 15:45 – 16:15	30 Minuten Pause			
16:15 – 17:15	Di 1.3 The Root of All Evil: Shared Mutable State and How to Get Rid of It Michael Sperber	Di 2.3 Und wenn Transformation genauso verläuft, wie du es dir vorstellst, wie ist das? Irene Kuhn	Di 3.3 Making your Bureaucracy Value Stream Lean and Automated Matthias Zieger	Di 4.3 All Inclusive?!? – (Wann) Brauchen wir eine gender-neutrale Sprache? Katrin Rabow
 17:15 – 17:45	30 Minuten Pause			
17:45 – 18:45	Di 1.4 Writing less code with Serverless on AWS Vadym Kazukin	Di 2.4 Hauptsache nichts mit Menschen – Karriere trotz Agilität Marc Bless Alexander Röhm	Di 3.4 Turmbau zu Babel in nachrichtenbasierten Systemen Kristian Kottke	Di 4.4 Diskrepanz zwischen Wissen und Handeln Susanne Mühlbauer Silke Foth
 18:45 – 19:00	15 Minuten Pause			
19:00 – 20:00	„Der ultimative IT-Stammtisch“ Moderation: Nicolai Josuttis			

Software Architecture Communication & Assessment	From Projects to Products/Services	Artificial Intelligence Now!	Testing & Quality	C++ and Programming of Embedded Systems
--	------------------------------------	------------------------------	-------------------	---

Di 5.1
Forschungsvorhaben SoftAWERE – Energieeffizienz von Software anwendungsnah messen und bewerten
 Max Schulze

Di 6.1
Organizational Agility in a Post-Pandemic World
 Eric Abelen
 Lieke Jansen

Di 7.1
1) Fake-Debatten mit NLP – Eine ironische KI-Lösung für Online-diskussionen
 Thomas Endres
 Martin Förtsch
 Jonas Mayer
2) It's not Rocket Science: Neuronale Netze verstehen
 Lars Röwekamp

Di 8.1
1) Qualität verbessern mit Gamification
 Dehla Sokenou
 Baris Güldali
2) Supersonic Subatomic Mocking: Testen einer Quarkus-App mit Kotlin, JUnit und MockK
 Christian Schwörer

Di 9.1
C++20: What's In There For You
 Andreas Fertig

auf dem Prüfstand

Di 5.2
Software Meets Quality: Nachhaltige Qualitätssicherung in extern vergebenen Softwareprojekten
 Robertino Solanas
 Dirk Mahler

Di 6.2
Process-Tinder – Wenn ich mich nur nach den schönen Bildern entscheide ...
 Michael Mahlberg
 Falk Kühnel

Di 7.2
Automating Industrial Processes Using Computer Vision
 Akarsha Sehwaq

Di 8.2
Human Testing: Wieso wir den Menschen in den Mittelpunkt stellen!
 Maria Petzold
 Benedikt Wörner

NEU
Di 9.2
What Classes we Design and How
 Peter Sommerlad

Di 5.3
arc42, die Achte
 Gernot Starke

Di 6.3
Softwareplattformen und Product Ownership
 Roman Pichler
 Stefan Rook

Di 7.3
Software-Architektur für Machine Learning
 Stefan Toth

Di 8.3
80/20-Optimierung von Test-Suites: Erfahrungen aus Forschung & Praxis
 Elmar Juergens
 Raphael Nömmer

Di 9.3
C++17 Polymorphic Memory Resources (pmr) and STL Containers for Embedded Applications
 Richard Kaiser

Di 5.4
Architektur-Bewertung mit dem MMI
 Carola Lilienthal

Di 6.4
Adaptive Systems with Wardley Mapping, Domain-Driven Design, and Team Topologies
 Susanne Kaiser

Di 7.4
Host mi App? Wie können meine Anwendungen durch KI Deutsch hören und sprechen?
 Olaf Thiele

Di 8.4
TA-Tool im Katalog bestellt – Das Testautomatisierungswerkzeug finden trotz flexibler Anforderungen
 Mylaine Pemedjeu
 Mougoue, Kay Grebenstein

Di 9.4
MISRA C++ 202x
 Peter Sommerlad

MITTWOCH, 02.02.2022 | VORTRÄGE

	Modern Software Architecture	Social Integration	Trends & Techniques	Fusion: IT-Future-Society
9:00 – 10:45	Mi 1.1 Shared Data in verteilten Architekturen Lars Röwekamp	Mi 2.1 From Practice to Patterns: How to Successfully Drive an Agile Transformation Hendrik Esser Andrea Maier	Mi 3.1 1) Agile Games – Creating Business Impact Anne Hoffmann 2) Improving Your Quality and Testing Skills with Gamification Ben Linders	Mi 4.1 1) Und jetzt das Ganze noch mal in Grün: Wie wir mit Agile die Welt retten könnten Boris Gloger, Stefan Rook 2) #diverse #social #digital #remote #culture... Still in Work in Progress Anke Nehrenberg, Gabriela Oropeza, Hannah Shecter
☕ 10:45 – 11:00	15 Minuten Pause			
11:00 – 11:45	Mi 1.2 Development and Discovery in Large-Scale Organizations Erik Wilde	Mi 2.2 Stories from a High Performing Team or How to master the Developer Experience Ursula Göpfert, Jennifer Parak, Xiaofan Yan	Mi 3.2 Words Matter: Promoting Inclusion in Documentation to Build Better User Experiences Eliane Pereira Josip Vilicic	Mi 4.2 Agile for Future: Mit dem Agilen Manifest zu mehr Nachhaltigkeit! Jutta Eckstein
☕ 11:45 – 12:00	15 Minuten Pause			
12:00 – 12:45	Keynote: Gabrielle Benefield, Riccardo Mariti (Mobius, Riccardo's Restaurant): Innovation in the Wild			
🍴 12:45 – 14:30	1 Stunde 45 Minuten Pause			
14:30 – 15:30	Mi 1.3 Technische Schulden: Software langfristig weiterentwickeln Eberhard Wolff	Mi 2.3 Achtsam agil Markus Wittwer	Mi 3.3 Vom zentralen Security Gateway zu verteilten Microgateways Stefan Dietiker	Mi 4.3 Software for Future: Das Big Picture von Software und Nachhaltigkeit verinnerlichen! Matthias Naab Marcus Trapp
☕ 15:30 – 15:45	15 Minuten Pause			
15:45 – 16:30	Keynote: Daniel Terhorst-North (Dan North & Associates): CUPID – For Joyful Coding			
☕ 16:30 – 17:00	30 Minuten Pause			
17:00 – 18:00	Mi 1.4 7 Missverständnisse zu Software-Architektur Carola Lilienthal	Mi 2.4 D.A.R.E. more, F.E.A.R. less – Put your Leadership in ACTION With Pen & Paper Cosima Laube	Mi 3.4 UX als Booster für das Software Development Martha Janka Stanislaw Miller	Mi 4.4 Contribution zu Open-Source-Software und eigene Software opensourcen Falk Müller
☕ 18:00 – 18:30	30 Minuten Pause			
Nightschools 18:30 – 20:00	Modern Software Architecture		Testing & Quality	
	Nmi 1 Moderne Web-Architekturen erfordern moderne Sicherheitsmaßnahmen Lisa Moritz, Christoph Iserlohn		Nmi 2 Data Technical Debt: Looking Beyond Code Scott Ambler	

Signature Track: The Time is Now!	Product Development in Times of Digitalization	Artificial Intelligence Now!	Testing & Quality	DevOps & Automation Now!
<p>Mi 5.1 1) Building a Culture of Chaos Steve Upton 2) New Normal for Software Engineering Carolyn Rubner Christian Hahn Matthias Saft</p>	<p>Mi 6.1 1) Leveling Up The UX Fitness – Wie wir die Reife von Human-Centered Design voranbringen Martin Beschnitt 2) Interne Component-Libraries: Ein Erfahrungsbericht Manuel Mauky, Alina Stein</p>	<p>Mi 7.1 1) Applying AI Methods to Help Users in Fixing Static Analysis Violations Igor Kirilenko 2) Keeping a Huge Product Database up to Date With State of the Art Machine Learning Jan Anderssen Jona Welsch</p>	<p>Mi 8.1 1) Quality Engineering Instead of Testing... Why? How? Rik Marselis 2) Impact Assessment 101 to 301: From Beginner to Journeyman Marco Achtziger Gregor Endler</p>	<p>Mi 9.1 1) Humane On-Call: Alerting Doesn't Have to be Painful Mario Fernandez 2) DevOps: The Secrets to Sustainable Innovation Felix Müller</p>
<p>Mi 5.2 An Introduction to Digital Twins – Definition, Applications and Architectures Tim Schenk</p>	<p>Mi 6.2 Vom Wertstrom zur User-Story – Journey Mapping als hilfreiches Werkzeug Sebastian Straube Kimberley Reutter</p>	<p>Mi 7.2 Just Enough MLOps – wie man mit MLOps nicht übertreibt Larysa Visengeriyeva</p>	<p>Mi 8.2 Agiles Entwickeln und Testen – (K)ein Widerspruch? Armin Metzger Erhardt Wunderlich Andreas Reuys</p>	<p>Mi 9.2 Structural and Advanced Pattern for Kubernetes Max Körbächer</p>
NEU				
<p>Mi 5.3 Deepfakes am Limit – Fake-Videocalls mit Künstlicher Intelligenz Martin Förtsch Thomas Endres Jonas Mayer</p>	<p>Mi 6.3 Schnell, innovativ, agil – Digitale Transformation (remote) gestalten Alexandra Hoitz Anne Herwanger</p>	<p>Mi 7.3 Machine Learning betrachtet als ein Engineering Problem Oliver Zeigermann</p>	<p>Mi 8.3 Metamorphes Testen Matthias Hamburg</p>	<p>Mi 9.3 DevSecOps – a Practitioner's View Erik Dörnenburg</p>
NEU				
<p>Mi 5.4 “Shaping Transformative Experiences” – Opportunities and how the Pandemic has been a Catalyst Layla Keramat</p>	<p>Mi 6.4 Next Level Collaborative Modelling: Wie sich Stakeholder und Entwickler durch Domain Storytelling besser verstehen Carsten Lill</p>	<p>Mi 7.4 Can Agile be disrupted by AI? Jefferson Dsouza Raghavendra Meharwade</p>	<p>Mi 8.4 Tiefkühlpizza, Softwaretesten und der Mann im Mond – Wie die NASA mich für Workshops inspirierte Georg Haupt</p>	<p>Mi 9.4 Clean Infrastructure as Code Mario-Leander Reimer</p>
<p>Trends & Techniques</p>	<p>Product Development in Times of Digitalization</p>		<p>Signature Track: The Time is Now!</p>	
<p>Nmi 3 The Time is NOW – Wie wir Wandel bewusst gestalten Melanie Wohnert</p>	<p>Nmi 4 Sicher unterwegs in der Ungewissheit – Effectuation Susanne Neunes</p>		<p>Nmi 5 The Future Starts Here Kevlin Henney, Frank Buschmann, Layla Keramat, Michael Kircher, Jan Bosch, Carola Lilienthal</p>	

DONNERSTAG, 03.02.2022 | VORTRÄGE

	Modern Software Architecture	Social Integration	Trends & Techniques	Fusion: IT-Future-Society
9:00 – 10:45	Do 1.1 Architekturexplicite Java-Applikationen mit jMolecules Oliver Drotbohm Stephan Pirnbaum	Do 2.1 1) Ein Movement gestaltet die Transformation Bettina Ruggeri Sven Schnee 2) „Eine Demokratie, in der nicht gestritten wird, ist keine.“ Demokratie in Unternehmenspraxis. Anke Nehrenberg Johannes Mainusch	Do 3.1 1) Software Quality is Not Only About Code and Tests Aleksandra Kunysz 2) TDD Misconceptions Olena Borzenko	Do 4.1 1) Immersive, kollaborative Arbeitsplätze Annika Meinecke David Heidrich 2) (Research-)Software-Entwicklung für Non-IT'ler Carina Haupt
 10:45 – 11:00	15 Minuten Pause			
11:00 – 11:45	Do 1.2 EAM is Dead; Long live Agile. Agile is Dead; Long live Digital Transformation Michael Kunz	Do 2.2 Warum Teams ohne gemeinsames Ziel nicht dysfunktional sein müssen Jens Coldewey	Do 3.2 Hinter dem Hype Klaus Marquardt	Do 4.2 Haqoona Matata – Die Digitalisierung lebenslangen Lernens Tim Weilkiens Marko Ilic
 11:45 – 12:00	15 Minuten Pause			
12:00 – 12:45	Keynote: Christian Grobmeier (Selbstständiger Trainer und Softwareentwickler): Don't Look Down: Wie wir			
 12:45 – 14:30	1 Stunde 45 Minuten Pause			
14:30 – 15:30	Do 1.3 Events@Allianz Annegret Junker	Do 2.3 Hinter den Kulissen der LV 1871 – vier LMU-Studierende helfen bei der Einführung von Team-Metriken Susanne Eckel, Oliver Fischer, Lorena Empl	Do 3.3 Sketchnotes in der IT Lisa Moritz	Do 4.3 Der menschliche Faktor – warum Dinge schiefgehen Markus Völter
 15:30 – 15:45	15 Minuten Pause			
15:45 – 16:30	Keynote: Nakeema Stefflbauer (Founder and CEO of the FrauenLoop Computer Programming Organization):			
 16:30 – 17:00	30 Minuten Pause			
17:00 – 18:00	Do 1.4 Keeping CALM – Konsistenz in verteilten Systemen leichtgemacht Susanne Braun	Do 2.4 Teams effektiv führen mit dem Teamradar Fabian Schiller Björn Andersson	Do 3.4 Good Fences Make Good Neighbours Trond Hjorteland	Do 4.4 There is Never Time (In guten Zeiten kümmert uns nichts, in schlechten ersparen wir uns alles) Gunter Dueck
 18:00 – 18:30	30 Minuten Pause			
Nightschools 18:30 – 20:00	Modern Software Architecture Ndo 1 Quantencomputing in der Anwendung – State-of-the-Art und Future Roadmap Oliver Denninger, Christian Tutschku		Social Integration Ndo 2 Das Geheimnis von High-Performing-Teams : Von Verantwortung, Selbstmanagement und Potenzialen Björn Jensen, Roman Müller	

Signature Track: The Time is Now!	From Projects to Products/Services	Software Architecture Communication & Assessment	Use Domain-Driven Design Now!	DevOps & Automation Now!
--------------------------------------	---------------------------------------	--	----------------------------------	-----------------------------

Do 5.1
1) Sustainability in Software Engineering – or how to Fight Climate Change as a Software Engineer
 Martin Lippert
2) It's Coming! The Revolutionary Effect Of Climate on Architecture
 Anne Currie

Do 6.1
Workshop: Resiliente Organisation trifft resiliente IT-Architektur
 Alexandra Hoitz
 Anne Herwanger
 Stefan Link

Do 7.1 NEU
Nörgeln ist einfach. Aber wie (genau) geht eigentlich Architekturbewertung?
 Stefan Zörner

Do 8.1
1) Domain-Driven Design für Legacy-Systeme
 Eberhard Wolff
2) Domain Driven Transformation – über den Umbau von IT-Landschaften mit DDD
 Sönke J. Magnussen
 Henning Schwentner

Do 9.1
1) OpenTelemetry – Ein offener Standard für den Durchblick in Anwendungslandschaften
 Dennis Kieselhorst
2) Cloud Security in Action! – ein Finanzdienstleister geht in die Cloud
 Thorsten Jakoby
 Tamira Horn

Do 5.2
The Perceived Loss of Control: How UX Can Help to Understand AI
 Jan Korsanke

Do 6.2
Mythos Teamautonomie – Warum sie eine Illusion ist und wir sie trotzdem brauchen
 Gerrit Beine

Do 7.2
Meisterwerk oder Groschenroman? 7 Anti-Patterns und Tipps für gute Architektur-Dokumentationen | Dominik Rost, Matthias Naab

Do 8.2
What Do You Mean?
 Kevlin Henney

Do 9.2
Revolutionize DevOps with ML capabilities. Introduction to Amazon CodeGuru and DevOps Guru
 Vadym Kazulkin

#Open Source wirklich entwickeln

Do 5.3
Monolith To Microservices
 Sam Newman

Do 6.3
The CTO Guide on How to Build a Successful Product Development Organization
 Matthias Patzak

Do 7.3
Der Architekturüberblick. Lösungsansätze prägnant und nachvollziehbar darstellen
 Stefan Zörner

Do 8.3
Collaborative Modelling Domain Boundaries
 Kenny Baas-Schwegler
 Paul de Raaij

Do 9.3
Willkommen zu Hause – ein Cloud-Migrationsabenteuer
 Bernd Rederlechner

Who Will Lead in the Algorithmic Age?

Do 5.4
Security Engineering for Machine Learning
 Gary McGraw

Do 6.4
Teamstrukturen für Softwaremodernisierung
 Mick Hohmann,
 Johann-Peter Hartmann

Do 7.4
Technical Debt: A Management Problem That Requires a Management Solution
 Scott Ambler

Do 8.4
Visualisierung soziotechnischer Architekturen mit Team Topologies und Context Maps
 Michael Plöd

Do 9.4
Von Managed Cloud zu GitOps: Multi Client-Cluster Deployments
 Johannes Dienst
 Jan Kohlhaas

Trends & Techniques	DevOps & Automation Now!	Trends & Techniques
<p>Ndo 3 IT-Organisationsarchitekturen für Flow Kim Nena Duggen</p>	<p>Ndo 4 Documentation-as-Code – Dokumentation kontinuierlich und automatisiert erstellen Falk Sippach</p>	<p>Ndo 5 Pecha Kucha All Night long! Martin Heider Christine Neidhardt</p>

FREITAG, 04.02.2022

FULL DAY TUTORIALS

9:00 – 12:00

Fr 1 – Full Day

Paradigms Lost, Paradigms Regained: Programming with Objects and Functions and More
Kevlin Henney

Fr 2 – Full Day

Big Data und Machine Learning in der Praxis
Michael Kunz

Limitierte Teilnehmerzahl

Fr 3 – Full Day

Facilitating Collaborative Design Decisions
Kenny Baas-Schwegler, Gien Verschatsse, Evelyn van Kelle

Limitierte Teilnehmerzahl

Fr 4 – Full Day

C++20 – Ein vollständiger Überblick
Nicolai Josuttis



12:00 – 13:00

1 Stunde Pause

13:00 – 16:00

Fortsetzung

Fr 1 – Full Day

Paradigms Lost, Paradigms Regained: Programming with Objects and Functions and More
Kevlin Henney

Fortsetzung

Fr 2 – Full Day

Big Data und Machine Learning in der Praxis
Michael Kunz

Limitierte Teilnehmerzahl

Fortsetzung

Fr 3 – Full Day

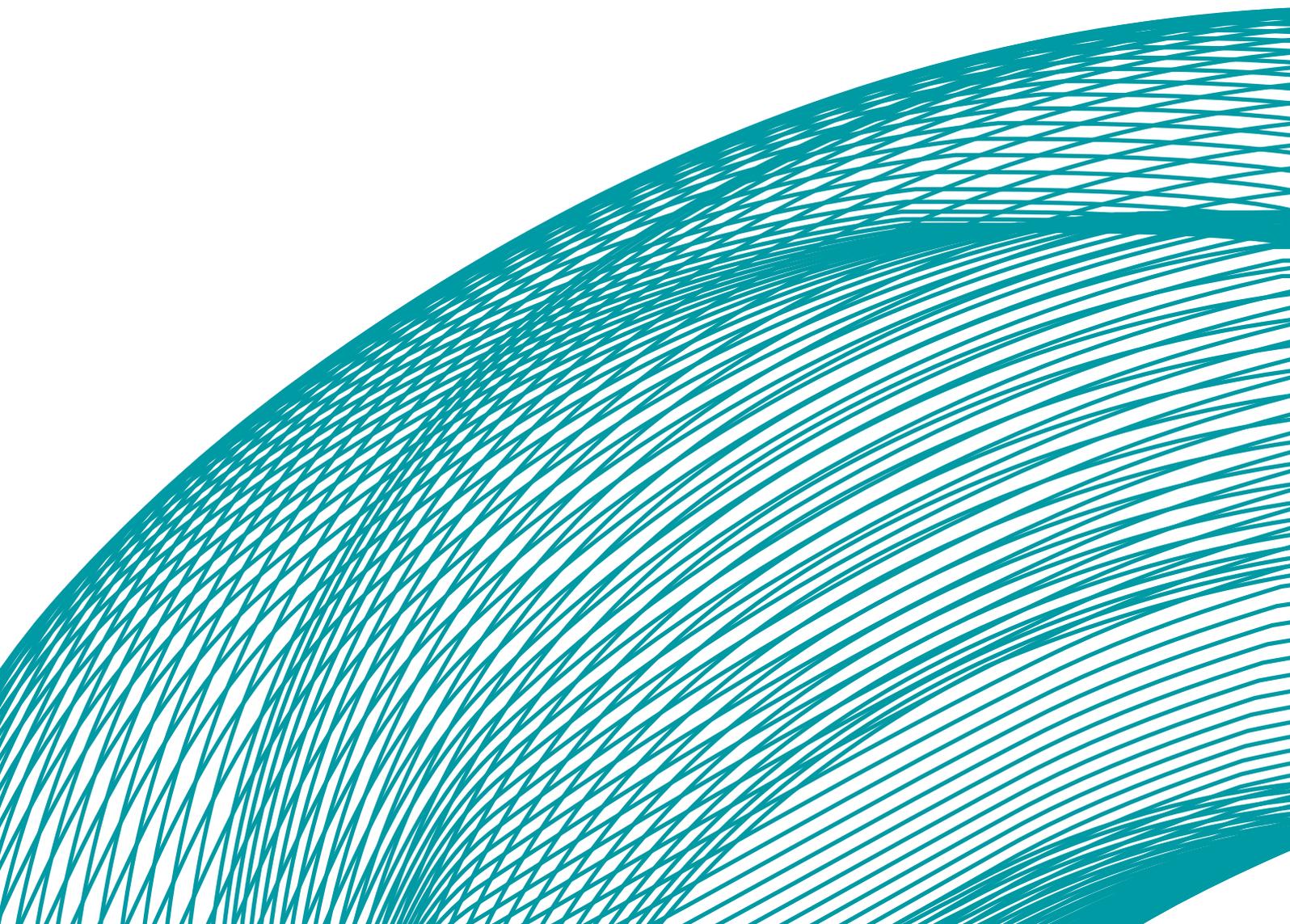
Facilitating Collaborative Design Decisions
Kenny Baas-Schwegler, Gien Verschatsse, Evelyn van Kelle

Limitierte Teilnehmerzahl

Fortsetzung

Fr 4 – Full Day

C++20 – Ein vollständiger Überblick
Nicolai Josuttis



NEU

Fr 5 – Full Day
Domain-Driven
Design-Tutorial:
DDD intensiv
Henning Schwentner

Fr 6 – Full Day
Hands-On-Einstieg in
Wardley Mapping
Markus Harrer
Limitierte Teilnehmerzahl

Fr 7 – Full Day
Embrace uncertainty,
and reality will hug you
back
John Le Drew

Fr 8 – Full Day
Structured test design
and Condition-oriented
test case design with ECT
and MCDC
Rik Marselis

Fr 9 – Full Day
Reactive Streams:
Automatische
Parallelität, Wunsch
und Wirklichkeit
Marwan Abu-Khalil
Limitierte Teilnehmerzahl

Fortsetzung
Fr 5 – Full Day
Domain-Driven
Design-Tutorial:
DDD intensiv
Henning Schwentner

Fortsetzung
Fr 6 – Full Day
Hands-On-Einstieg in
Wardley Mapping
Markus Harrer
Limitierte Teilnehmerzahl

Fortsetzung
Fr 7 – Full Day
Embrace uncertainty,
and reality will hug you
back
John Le Drew

Fortsetzung
Fr 8 – Full Day
Structured test design
and Condition-oriented
test case design with ECT
and MCDC
Rik Marselis

Fortsetzung
Fr 9 – Full Day
Reactive Streams:
Automatische
Parallelität, Wunsch
und Wirklichkeit
Marwan Abu-Khalil
Limitierte Teilnehmerzahl

Stand: 19.01.2022

WAS BIETET DIE OOP 2022 DIGITAL?

IT-Profis, die verantwortlich sind für **Software-Architektur, IT-Projekte sowie anspruchsvolle Programmierung und Entwicklung**, setzen, wenn es um ihre berufliche Weiterbildung geht, auf die OOP – **eine der bekanntesten und größten Software-Konferenzen im deutschsprachigen Raum**.

Damit ist die OOP auch digital für die Software-Community ein fester Termin im Kalender. **Neueste Trends aus dem Bereich der Software-Technologie sowie praxisorientierte Vorträge von erfahrenen und anerkannten Sprecher:innen**, die mit Ihnen ihr Wissen, ihre Begeisterung und auch ihre Bedenken teilen.

Hochkarätige Keynotes und renommierte Sprecher:innen wie

- **Scott William Ambler**
- **Susanne Braun**
- **James O. Coplien**
- **Anne Currie**
- **Erik Dörnenburg**
- **Kevlin Henney**

- **Marina Köhn**
- **Cosima Laube**
- **Carola Lilienthal**
- **Roman Pichler**
- **Nakeema Stefflbauer**
- **Daniel Terhorst-North**

und viele mehr bieten an 5 Tagen eine Mischung aus tiefgehenden Inhalten und einem breiten Themenspektrum!

THEMENSCHWERPUNKTE

SOFTWARE-ARCHITEKTUR COMMUNICATION & ASSESSMENT • PROJEKTMANAGEMENT • USER EXPERIENCE • API • C++ & EMBEDDED • MICROSERVICES/DOCKER • DEVOPS & AUTOMATION • NACHHALTIGKEIT • DDD • SOCIAL SKILLS • DIGITALE TRANSFORMATION • ARTIFICIAL INTELLIGENCE • MODERN PROGRAMMING • DIVERSITY & INCLUSION • ENTERPRISE-ARCHITEKTUR

DAS SAGEN TEILNEHMER ÜBER DIE OOP 2021 DIGITAL

»Gut gemacht – in der Situation super«

»Sehr gute Themen-Wahl am Puls der Zeit«

»Für die erste virtuelle OOP: Weltklasse«

»Da remote und keine An/Abreise konnte ich mehr Talks mitnehmen.«

»Stabile Stream-Verbindung mit Zoom und einfacher Zugang zu den einzelnen Veranstaltungen«

»Einer der bestorganisierten virtuellen Konferenzen, die ich bis jetzt besucht habe!«

»Die Vorträge waren wie immer sehr spannend und in breiter Streuung«

»Es waren so viele hochkarätige Sprecher und Sprecherinnen, hervorragende Themen, dass ich jeden Tag voll dabei war, incl. Nightschools«

»Super Konferenz, und das alles von Zuhause aus«

»Erstaunlich wie gut die Konferenz online funktioniert hat! Selbst Gruppenarbeit hat funktioniert«

KONFERENZTICKETS UND TEILNAHME

5 KONFERENZTAGE inkl. Tutorials + Nightschools

STANDARD

Melden Sie sich bis zum bis **14.01.2022** an und profitieren Sie vom Early Bird-Angebot.

Early Bird-Preis

€ 695,-

Normalpreis

€ 795,-

ALUMNI

Wenn Sie in der Vergangenheit bereits kostenpflichtig an einer Veranstaltung von SIGS DATACOM teilgenommen haben, profitieren Sie von unserem dauerhaften Alumni-Rabatt. Der Alumni-Rabatt ist personenbezogen und nicht übertragbar.

€ 695,-

3 FÜR 2

Melden Sie sich zu zweit zur OOP 2022 Digital an und registrieren Sie eine/n Dritte/n kostenfrei mit.

€ 1590,-

Alle Preise verstehen sich netto zzgl. MwSt. Rabatte werden nur vom Normalpreis des jeweiligen Tickets abgezogen und sind nicht addierbar, d. h. die Kombination des Early Bird- und Alumni-Rabatts oder andere Kombinationen sind nicht möglich. Der Zugang zur Konferenzplattform ist personenbezogen und nicht übertragbar.

ANMELDUNG/ REGISTRIERUNG

Melden Sie sich einfach unter **www.OOP-Konferenz.de an** – im Anschluss erhalten Sie eine automatische Bestätigungsmail und die Rechnung separat per E-Mail.

In der Woche vor der Veranstaltung erhalten Sie per E-Mail an die in der Registrierung angegebene Adresse Ihre persönlichen Zugangsdaten.

Ab dann können Sie sich auf der Plattform einloggen, Ihr Profil einrichten und Ihr individuelles Programm zusammenstellen, so dass Sie vor Beginn der Konferenz bereits mit allem vertraut sind und sich sofort auf die Vorträge konzentrieren können!

OOP 2022 DIGITAL – NUTZEN SIE ALLE VORTEILE DER EVENTPLATTFORM!

- Einfacher Zugriff auf die Plattform über alle Devices möglich
- Stellen Sie sich Ihr persönliches Konferenzprogramm zusammen
- Keinen Vortrag verpassen – Aufzeichnung aller Vorträge zum Anschauen auch nach der Konferenz
- Persönlicher Austausch mit den Sprecher:innen im Anschluss des jeweiligen Vortrags
- Persönliches Profil anlegen mit Suche-/Biete-Funktion und Matchmaking: Treffen Sie Gleichgesinnte und Peers
- Ebenso, wenn gewünscht, anonyme Teilnahme möglich
- Direkter Austausch per Chat oder in Breakout-Rooms
- Download der Konferenzfolien im Nachgang möglich (soweit die Sprecher:innen sie zur Verfügung stellen)



TRACKCHAIRS

Ein unabhängiges Komitee aus Program Chair, Trackchairs und Reviewern wählt nach eingehender Prüfung die Vorträge aus und entscheidet, welche Sprecher:innen und Themen ins Programm der OOP aufgenommen werden.



Marc Bless

Artificial Intelligence Now!

Was ist der aktuelle Stand bei realen KI-Anwendungen? Welche Frameworks sind im Einsatz? In welchen Bereichen werden KI-Systeme tatsächlich effektiv eingesetzt? Dieser Track liefert Antworten, Vorschläge und Empfehlungen für den heutigen Stand der KI.



Nicolai Josuttis

C++ and Programming of Embedded Systems

C++ hat sich durch die Fokussierung auf Performance als eine der wichtigsten Programmiersprachen durchgesetzt. Dies gilt insbesondere für Embedded Systems. Mit zunehmender Komplexität der Anforderungen wird aber auch Sicherheit und Korrektheit von Programmen ein immer größeres Thema (z. B. beim autonomen Fahren).



Sandra Parsick & Michael Mahlberg

DevOps & Automation Now!

„Heutzutage ist DevOps die wichtigste Organisationsform, um Unternehmungen mit hohem IT-Anteil konkurrenzfähig zu halten.“ Diesem Eindruck kann man sich nur schwer entziehen, wenn man vorherrschende Unternehmensdarstellungen, Marktstudien oder sogar Stellenausschreibungen betrachtet. Kunden erwarten von Unternehmen immer mehr neue Features in immer kürzeren Abständen und in immer höherer Qualität. Eine DevOps-Kultur und ein hoher Automatisierungsgrad der Auslieferungsprozesse ermöglichen es, diese Erwartungen besser zu erfüllen als der Wettbewerb – auch wenn die Organisation diese Fähigkeiten vielleicht noch nicht hat.



Susanne Mühlbauer & Silke Foth

Diversity & Inclusion

Diversität & Inklusion – im Sinne von Vielfalt und echter Teilhabe – werden von Unternehmen und Mitarbeitenden als strategischer Erfolgsfaktor und Qualitätsmerkmal wahrgenommen. Es haben bereits 3.800 deutsche Unternehmen und Institutionen die Charta der Vielfalt unterschrieben und signalisiert, dass sie sich für wertschätzende und vorurteilsfreie Arbeitsumfelder einsetzen wollen. Die Praxis zeigt Spannungen zwischen Haltung und Handlung.



Carola Lilienthal

Domain-Driven Design moving forward

Domain-Driven Design unterstützt den gesamten Software-Entwicklungsprozess. Wir wollen sowohl die Wurzeln von DDD als auch die vielen wertvollen Erweiterungen der letzten Jahre erkunden. Eric Evans, der Begründer von DDD, hat gesagt, dass DDD kein Dogma ist, sondern von seinen Verwender:innen ständig erweitert werden soll. Wir sind gespannt, wie die DDD Community diese Herausforderung angeht!



Stefan Tilkov

From Projects to Products/Services: Aligning Architecture & Organization for Sustainable Speed

In vielen Branchen galt eine stabile, weitgehend unveränderliche, effiziente IT-Umgebung als etwas Gutes. Projekte, mit denen sich Dinge von einem stabilen Zustand zum nächsten bewegten, waren die Ausnahme. Heute jedoch haben wir akzeptiert, dass eine kontinuierliche Veränderlichkeit unvermeidbar ist und dass effiziente, fortlaufende Aktualisierungen ein Erfolgsfaktor im Wettbewerb sind. Wie verändert dies die Art und Weise, wie wir Systeme entwerfen? Was sind die Auswirkungen auf Prozesse und Organisation? Was sind die kommerziellen und rechtlichen Folgen?



Johannes Mainusch

Fusion: IT-Future-Society

Wird uns die „neue“ Normalität in eine neue Gesellschaft führen? Werden wir lernen, Menschen schneller zu vertrauen und besser zusammenzuarbeiten? Werden wir alle auf diese neue Reise mitnehmen können oder entsteht eine digitale Elite? Haben physische Güter den gleichen Wert wie zuvor? Was ist die Zukunft hinter unserer Zukunft?



Eberhard Wolff

Modern Software Architecture

Software-Architektur ist essenziell für den Erfolg der Software-Entwicklung. Sie ist jedoch ein sich ständig veränderndes Feld. Derzeit verändern Ansätze wie Microservices, Cloud Native und komplexere Frontends, wie wir Architektur betreiben. Dieser Track fasst diese Innovationen zusammen und zeigt, wie moderne Software-Architektur funktioniert.



Susanne Mühlbauer

Product Development in Times of Digitalization

Unternehmen sind herausgefordert, ihr Kerngeschäft weiterhin zu betreiben und gleichzeitig durch innovative Ideen und Produkte neue digitale Geschäftsfelder zu erschließen. Je nach Anforderung brauchen wir andere Strategien, Methoden und Herangehensweisen in der Produktentwicklung.



Olaf Lewitz

Social Integration

Als Ingenieure vernachlässigen wir unsere Beziehungsseite manchmal und fokussieren uns auf die Technik. Als Ingenieure haben wir Integration erfolgreich auf Systeme und Software angewandt. Jetzt wollen wir Fortschritte bei der kontinuierlichen Integration von unseren Unternehmen mit den Kunden, unserem Business mit der IT oder dem Wandel mit unserer Agilität machen. Was wollen wir ermöglichen?



Michael Stal

Software Architecture Communication & Assessment

Zwei Aspekte leiden während des Software-Architektur-Entwurfs oft unter Vernachlässigung: zum einen die Kommunikation als auch die Bewertung der Architektur. Auch die beste Software-Architektur erodiert oder spiegelt sich nicht in der Implementierung wider, wenn sie schwer verständlich ist oder keine Akzeptanz erhält. Ohne regelmäßige Prüfung der Architektur erhöhen sich die technischen Schulden, während die Qualität sinkt. Die Zeit, um diese Aspekte zu adressieren ist immer früher, niemals später im Projekt.



Peter Zimmerer

Testing & Quality

Effektive und effiziente Software- und System-Entwicklung erfordert hervorragende Testansätze und ein Bekenntnis zur Qualität. Den richtigen Mix von Testmethoden und Qualitätsmaßnahmen zu finden ist v. a. während des Projektalltags nicht einfach aufgrund der steigenden Anforderung an die Systemzuverlässigkeit, Kosteneffizienz und die Marktbedürfnisse bzgl. Schnelligkeit, Flexibilität und Nachhaltigkeit.



Frank Buschmann

Signature Track: The Time is Now!

Die COVID 19-Pandemie hat uns vor große Herausforderungen gestellt. Diesen An Schub gilt es zu nutzen, um unsere Software-Systeme, Software-Entwicklungspraktiken und Arbeitsumgebungen fit für die digitale Zukunft zu gestalten. Andererseits sind Internet-Giganten wie Amazon, Google und Microsoft noch größer und mächtiger geworden, mit direkten Konsequenzen für traditionelle Geschäfte. Das Internet ist zu einem Tummelplatz vieler Parteien geworden, deren Interessen für uns nicht immer offensichtlich sind. Auch hier spielt Software eine entscheidende Rolle – und zeigt die gesellschaftliche Verantwortung auf, welche wir Software-Entwickler haben. Sich sicher und erfolgreich in diesem Spannungsfeld zu bewegen ist nicht einfach. Wir beleuchten in ausgewählten Vorträgen die Möglichkeiten und Stolpersteine unseres Weges in die digitale Zukunft.



Jutta Eckstein

Trends & Techniques

Wir betrachten u. a. den state-of-the-art von Datenautonomie und -konvertierung, den Einsatz von Spielen zur Verbesserung des Business und der Qualität. Außerdem wie durch inklusive Dokumentation eine bessere Nutzererfahrung sichergestellt werden kann und wie Sketchnotes sowohl für das eigene Lernen als auch als Aufzeichnung für die Kolleg:innen dienen kann.

REVIEWER

Diese 87 Reviewer haben gut 380 Einreichungen mit insgesamt 1.327 Gutachten beleuchtet. Das sind durchschnittlich 15 Gutachten pro Reviewer!

Marwan Abu-Khalil
Marco Achtziger
Patrick Adamek
Christoph Baudson
Gerrit Beine
Marc Bless
Nils Bokermann
Sebastian Büttner
Kurt Cotoaga
Erik Dörnenburg
Oliver Drotbohm
Kim Nena Duggen
Andreas Fertig
Silke Foth
Claus Fühner

Sandra Gerberding
Volker Gutberlet
Matthias Hamburg
Kathrin Harmel
Markus Harrer
Irina Heck
Martin Heider
Max Heiliger
Michael Hunger
Michael Hüttermann
Sven-Torben Janus
Björn Jensen
Nicolai Josuttis
Elmar Juergens
Richard Kaiser

Anja Kammer
Tom Kell
Wolfgang Keller
Michael Kircher
Bernd Kolb
Birgit Kratz
Falk Kühnel
Olaf Lewitz
Carola Lilienthal
Katrin Madlmayr
Michael Mahlberg
Johannes Mainusch
Klaus Marquardt
René Matthäi
Felix Menden

Ralph Miarka
Michael Mlynarski
Lisa Maria Moritz
Klaus Moritzen
Thomas Much
Susanne Mühlbauer
Frank Müller
Jörn Münzel
Frank Pientka
Michael Plöb
Stefan Priebisch
Magdalena Rathmann
Nicole Rauch
Thomas Ronzon
Bettina Ruggeri

Martin Schimak
Nora Schöner
Björn Schotte
Henning Schwentner
Frank Simon
Falk Sippach
Dehla Sokenou
Peter Sommerlad
Michael Stal
Benedikt Stem mildt
Alisa Stolze
Ina Thamke
Oliver Thissen
Holger Tiemeyer
Stefan Tilkov

Stefan Toth
Dennis Wagner
Manuel Weißbach
Thorsten Wendt
Daniel Westermayr
Franziska Wiebel
Henriette Wienges
Markus Willner
Markus Wittwer
Eberhard Wolff
René Wörzberger
Peter Zimmerer

KEYNOTES



Montag 17:15 – 18:00

CRITICALLY IMPORTANT: OPEN APPROACHES FOR PROGRAMMING HETEROGENEOUS COMPUTING

The future of computing is heterogeneous, and therefore the future of programming involves programming heterogeneous systems. Heterogeneous systems (those with accelerators) are sufficiently mature now to cause a swelling in demand for open, multivendor, multiarchitecture tools to replace the need for proprietary closed solutions. “Dedicated or semi-dedicated hardware accelerators” are a must-have feature for computing. An excellent introduction to this topic is “A New Golden Age for Computer Architecture” by Hennessy & Patterson. Fortunately, solutions are emerging – and James specifically discusses the motivations and future of SYCL and oneAPI as they vie to be important open solutions, multivendor, multiarchitecture solutions for programmers seeking to use heterogeneous machines.

James Reinders is an engineer at Intel, an author/co-author/editor of ten technical books related to parallel programming; his latest book is about SYCL. His parallel computing experience spans four decades, and he is currently focused on helping enable parallel programming in a heterogeneous world.

“DEDICATED OR SEMI-DEDICATED HARDWARE ACCELERATORS” ARE A MUST-HAVE FEATURE

Dienstag 11:00 – 12:00

UMWELTVERTRÄGLICHKEIT VON SOFTWARE UND VON CLOUD-DIENSTLEISTUNGEN AUF DEM PRÜFSTAND

Bisher gilt die gesetzliche Mindesteffizienz nur für Hardware. Aber auch die Software hat Einfluss auf die Begrenzung der Nutzungsdauer oder den gestiegenen Energieverbrauch. Es ist Zeit, dass Anforderungen an die Effizienz der Verarbeitung, Speicherung und Übertragung der Daten auch für Software gestellt werden. Wie kann man die Umweltverträglichkeit von Software erkennen und messen? Welche Umweltlasten entstehen durch Cloud-Dienstleistungen (s. z. B. Video-Konferenzen oder Streaming)? Der Vortrag wird unter anderem diese Fragen beantworten.

SOFTWARE FOR FUTURE – WAS IST UNSER BEITRAG ZUM UMWELTSCHUTZ?



Marina Köhn ist Informatikerin und seit 1992 im Umweltbundesamt wissenschaftlich tätig. Ihre Arbeitsschwerpunkte bilden umweltbezogene Systemvergleiche, insbesondere im Aktionsfeld Informations- und Kommunikationstechnik (IKT). Aus dieser Arbeit heraus sind Forschungsprojekte entstanden, die die Potenziale der Ressourceninanspruchnahmen in der IKT ermitteln und Handlungsalternativen zu ihrer Aktivierung entwerfen. Mit den Fragen rund um das Thema Green-IT beschäftigt sie sich seit über 20 Jahren. Im Rahmen dieser Tätigkeit sind die Blauen Engel für die Produktgruppen Rechenzentren, Server und Speicher und Software entstanden und neue Berechnungsmethoden, mit denen die Energie- und Ressourceneffizienz von Rechenzentren, Cloud-Diensten und Software gemessen werden kann.

Dienstag 15:00 – 15:45

SIDE-EFFECTS ARE THE COMPLEXITY ICEBERG

Many of us have a rough idea of what side-effects are and a vague sense that they're bad. It's a shame we're not more precise about it, because when you really understand side-effects you have an excellent new lens through which you can judge individual blocks of code, larger architectural patterns, and even whole system designs. So let's start by clarifying our understanding of what side-effects are and how to spot them. We'll see how easily they arise, leaving code that's harder to understand, harder to test and harder to decouple. Then we'll look at tools and techniques for eliminating those side-effects where it's possible and managing them where it isn't. Finally we'll zoom out to see how those ideas get expressed in every field of computing, yielding fundamentally different approaches to programming language design, DevOps, system architecture, and database design. There's an iceberg of complexity hiding in your systems' side-effects and by the end of this talk you'll be able to spot it and start tackling it, rethinking the way we deal with data and the systems around it.



Kris Jenkins is a Developer Advocate for Confluent, a veteran startup contractor, and former CTO & Co-Founder of a gold trading business. He started his career working for a finance company whose success depended on having a better data model than all their competitors, and the search for better architecture has been with him ever since.

**ELIMINATING
OR MANAGING
SIDE-EFFECTS**



Mittwoch 12:00 – 12:45

INNOVATION IN THE WILD

Everyone wants to innovate, the question is how do you change your environment to support innovation? Gabrielle will introduce the innovation imperative; why innovation is a necessity, a look at the disruptors threatening the fundamental ways we do business, and how to create a sustainable innovation strategy. We then go to the mean streets of Chelsea, London and meet Riccardo Mariti of Riccardo's restaurant. Riccardo will show you need to disrupt your business before you get disrupted and the importance of building continuous innovation into everything you do. Expect many stories and an interactive Q&A.

Gabrielle Benfield founder of Mobius is an advocate for purposeful innovation helping enterprises create innovation ecosystems to adapt to complexity and a rapidly changing future. Gabrielle adopted Agile and Lean thinking in the 90's dotcom boom in Silicon Valley to successfully lead teams, including taking a scale-up reaching exponential 10x growth in a year and a robust Initial Public Offering, then spearheading one of the largest Agile enterprise transformations.

Riccardo Mariti opened Riccardo's Restaurant in 1995 and beginning in 2016 transitioned it to the 'world's first scrum restaurant'. Using scrum, agile and mobius, Riccardo has pivoted his business model to measurably decrease staff overheads, decrease team member turnover while boosting team morale, customer satisfaction and profits. Riccardo's Restaurant has become a showcase model for agile and innovation in a bricks and mortar business.

**HOW TO CREATE A
SUSTAINABLE INNO-
VATION STRATEGY**

KEYNOTES



Daniel Terhorst-North uses his deep technical and operational knowledge to help business and technology leaders to optimise digital product organisations. He puts people first and finds simple, pragmatic solutions to business and technical problems, often using lean and agile techniques. With thirty years of experience in IT, Daniel is a frequent speaker at technology and business conferences worldwide. The originator of Behaviour-Driven Development (BDD) and Deliberate Discovery, Daniel has published feature articles in numerous software and business publications, and contributed to "The RSpec Book: Behaviour Driven Development with RSpec, Cucumber, and Friends" and "97 Things Every Programmer Should Know: Collective Wisdom from the Experts".

Mittwoch 15:45 – 16:30

CUPID – FOR JOYFUL CODING

Some codebases are nicer to work with than others. This is true for applications, services, libraries, frameworks, even programming languages themselves. Is this a purely personal choice or are there universal characteristics of software that can make code a joy to work with? Daniel has been thinking about this for a long time, especially since he poked a stick at the SOLID principles for fun a few years ago and people came after him with pitchforks. Daniel's recent post about why he feels SOLID is outdated ended up on the front page of Hacker News! Now he has codified his thoughts into his own pithy five-letter acronym, CUPID: Composable, Unix philosophy, Predictable, Idiomatic, Domain-based. Why these characteristics, what do they mean, and why should you care? Can they improve your coding experience or is this just more programmer navel-gazing?

HOW TO IMPROVE YOUR CODING EXPERIENCE?



Christian Grobmeier ist selbstständiger Trainer und Softwareentwickler. Außerdem ist er seit knapp 13 Jahren unbezahlter Mitarbeiter der Apache Software Foundation. Dort ist er derzeit VP Data Privacy, er hat aber auch im mittlerweile recht bekannten Log4j Projekt mitgewirkt.

Donnerstag 12:00 – 12:45

DON'T LOOK DOWN: WIE WIR #OPEN SOURCE WIRKLICH ENTWICKELN

Wenn eine weltweite Sicherheitslücke das Internet kaputt macht, dann kann man sich schon die Frage stellen: Ist es wirklich so schlimm? Repariert das nächste Release das Problem tatsächlich? Oder handelt es sich eine weltweite Verschwörung der Open Source Entwickler? Ein kurzer Einblick in die Welt der Apache Software Foundation, in die bisher belanglose Welt der Logging-Frameworks und das schreckliche Leben der (fast) unbezahlten Open Source Entwickler.

DAS SCHRECKLICHE LEBEN DER (FAST) UNBEZAHLTEN OPEN SOURCE ENTWICKLER

Donnerstag 15:45 – 16:30

WHO WILL LEAD IN THE ALGORITHMIC AGE?

For most people, AI means robots taking human jobs or China's surveillance of its citizens. Despite the hype around it and its image of progress, the real workings of artificial intelligence are not widely understood. Companies are already implementing a web of algorithms to optimize manual business processes. Most of the time, the larger IT organization is not included on the journey. This talk is an overview of how IT leaders can center the development of human teams in a world that is increasingly optimized by algorithms.

**WHY IT SHOULD BE THE
CENTRE OF THE OPTIMIZATION
OF BUSINESS PROCESSES?**



Nakeema Steffbauer is a tech digitalisation expert with over 20 years in digital transformation delivery in the United States and Europe. Her expertise in early-stage digital product ideation and development is paired with a focus on impact technologies that incorporate algorithmic equity and fairness. As founder and CEO of the FrauenLoop computer programming organization in Berlin, Steffbauer advises and invests in startup founders building ethical, scalable tech solutions.

FULL DAY TUTORIALS MONTAG

Montag 10:00 – 17:00 Mo 1

THE ART OF SOFTWARE REVIEWS

Full Day Tutorial Auch in erfolgreichen Softwaresystemen lauern praktisch immer Probleme. Durch systematische Reviews können Sie diese Probleme zielgerichtet identifizieren – und damit eine robuste Grundlage für zukünftige Verbesserungen schaffen. Der Workshop erklärt methodisches Vorgehen bei Software-Reviews, mit Fokus auf eine Breitensuche typischer Problemkategorien. In interaktiven Sessions erarbeiten Sie unter Anleitung wesentliche Probleme Ihrer eigenen Systeme – und erhalten damit konkrete Hilfestellung für Ihr konkretes Arbeitsumfeld.

Max. Teilnehmerzahl: 35

Zielpublikum: Architektur, Entwicklung, Management, POs -> alle, die mit SW-Entwicklung zu tun haben | **Voraussetzungen:** Projekterfahrung | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

AUSGEBUCHT!



Gernot Starke (INNOQ Fellow), Coach, Berater und Trainer für methodische Software-Architektur und -Engineering. (Mit-)Gründer von arc42.org. Sein Schwerpunkt bei der Architektur und Implementierung großer Systeme für Organisationen ist derzeit die Entwicklung und Verbesserung von Legacy-Systemen sowie Software-Reviews.

Benjamin Wolf ist Entwickler und Architekt bei INNOQ. Er erträgt unsauberen Code nur schwer und scheut nicht vor umfangreichen Refactorings zurück.



Montag 10:00 – 17:00 Mo 2

ARCHITEKTUREN EFFIZIENT DOKUMENTIEREN UND KOMMUNIZIEREN MIT ARCHITECTURE DECISION RECORDS

Full Day Tutorial Da eine Dokumentation von Architektur-Entscheidungen nur selten erfolgt, existiert Wissen darüber nur in den Köpfen der Entwickler und eine Weitergabe des Wissens ist schwer bis unmöglich. Ein Wildwuchs verschiedener Implementierungsstile und eine Erosion der Architektur ist der logische Schluss. Am Beispiel wird gezeigt, wie die Arbeit mit Michael Nygard's ADRs erfolgreich etabliert werden kann, um Entscheidungen zu dokumentieren, und welche Tools existieren, um deren Umsetzung automatisiert zu prüfen. Als Tools kommen eine Online-IDE (Gitpod) mit einem Beispielprojekt, AsciiDoc zur Dokumentation sowie JQAssistant zur Absicherung zum Einsatz.

Max. Teilnehmerzahl: 30

Zur Teilnahme benötigt wird ein Laptop mit Google Chrome oder Mozilla Firefox.

Zielpublikum: Software-Entwickler:innen sowie Architekt:innen mit Nähe zum Code | **Voraussetzungen:** Erfahrung im Umgang mit einer IDE | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

AUSGEBUCHT!

Stephan Pirnbaum ist Consultant bei der BUSCHMAIS GbR. Er beschäftigt sich leidenschaftlich gern mit der Analyse und strukturellen Verbesserung von Softwaresystemen im Java-Umfeld. In Vorträgen und Workshops präsentiert er seine gesammelten Erfahrungen und genutzten Methodiken.



Montag 10:00 – 17:00 Mo 3

SCRUM PATTERNS: UNDERSTANDING SCRUM IN-DEPTH AND ACCELERATING YOUR TEAM

Full Day Tutorial The Scrum Guide lays out the rules of the game called Scrum. Beyond it, there are known "secrets" necessary to making Scrum work—but most teams never get to them. Scrum experts have been working for years to collect and write these nuggets down as patterns. The seminar is based on the book "A Scrum Book" – a de facto standard for Scrum, and a definitive exposition of the why behind everything Scrum. You'll learn about Scrum at a deeper level than you probably reached during your CSM, PSM, or CSPO training – focusing on your team's special needs.

Max. number of participants: 30

Target Audience: Scrum team members (all Scrum roles); managers and other players in organizations using Scrum | **Prerequisites:** Basic Scrum familiarity (any Scrum certification, or membership on a practicing Scrum team) | **Level:** Advanced

James O. Coplien is an old programming language shark who now does world-wide consulting on Agile software development methods and architecture. He is one of the founders of the software pattern discipline, and his organizational patterns work is one of the foundations of both Scrum and XP. He has written several books on programming, software design, and organizational design. He currently works for Gertrud & Cope in Denmark. When he grows up he wants to be an anthropologist.



Montag 10:00 – 17:00 Mo 4

MODERN C++ DESIGN FOR SAFE AND EMBEDDED SYSTEMS

Full Day Tutorial This tutorial will demystify some of C++ complexities by showing clear guidelines to simpler use of specific language features for designing functions and types of your system. From the experience in specifying new MISRA C++ guidelines the author will show how to write safer C++ for embedded and other systems. Learning goals consist of: designing function interfaces: parameter passing styles and error reporting; employ strong typing for better domain values; conscious class design for resource management and hierarchies

Target Audience: Developers | **Prerequisites:** Practical knowledge of C++ | **Level:** Advanced

Peter Sommerlad is a consultant and trainer for Safe Modern C++ and Agile Software Engineering. Peter was professor at and director of IFS Institute for Software at FHO/HSR Rapperswil, Switzerland until February 2020. Peter is co-author of POSA Vol. 1 and Security Patterns. He inspired the C++ IDE Codeloop with a unique C feedback, refactoring, and code modernization experience. Peter is a member of MISRA-C++, Hillside, Senior Member of ACM, IEEE Computer Society, ACCU, ISO WG23 and the ISO WG21 C++ committee.



Montag 10:00 – 17:00 Mo 5

NEU

MLOPS, MODEL GOVERNANCE UND EXPLAINABLE AI

Full Day Tutorial Unternehmen, die Machine Learning (ML) in ihrem Kerngeschäft zur Anwendung bringen möchten, müssen MLOps, Model Governance und Explainable AI implementieren, um ML-Systeme langfristig erfolgreich betreiben zu können. In diesem Workshop zeigen wir, dass der Betrieb von KI-Systemen im Einklang mit aktueller wie zukünftiger Regulatorik und unternehmerischen Anforderungen keinesfalls ein abstraktes, sondern ein konkret lösbares Problem darstellt. Gemeinsam erarbeiten wir anhand praxistauglicher Frameworks und alltagsnahen Anwendungsfällen ein umfassendes Verständnis, wie MLOps, Model Governance und Explainable AI als unverzichtbare Bausteine für einen erfolgreichen und zukunftsfähigen KI-Einsatz ineinandergreifen.



Kilian Kluge arbeitet als Co-Gründer von Inlinity daran, mit Explainable AI Anwendungsbereiche für KI-Systeme zu erschließen, in denen bislang regulatorische oder unternehmerische Risiken einem Einsatz entgegenstehen. Zuvor war er mehrere Jahre als IT-Berater und Entwickler in der deutschen Finanzbranche tätig.



Isabel Bär studiert Data Engineering am Hasso-Plattner-Institut und arbeitet als Werkstudentin bei INNOQ. Sie beschäftigt sich mit Fragen rund um den langfristig erfolgreichen Einsatz von KI, zu denen insbesondere MLOps und die Implementierung von Model Governance gehören.

Montag 10:00 – 17:00 Mo 6

NEU

AGILE TRANSFORMATION – BEWÄHRTE TRITTSTEINE FÜR IHREN INDIVIDUELLEN WEG

Full Day Tutorial Jede Organisation braucht ihren eigenen Weg – eine „Lesson Learned“ bei erfolgreichen agilen Transformationen. Viele Frameworks suggerieren vorgefertigte Strukturen und Prozesse, jedoch ist die Anwendung auf den eigenen Kontext häufig schwierig. Wir stellen Ihnen bewährte Trittsteine vor, die Sie zu Ihrem individuellen Weg zusammenfügen können.

Max. Teilnehmerzahl: 30

Zielpublikum: Manager, Führungspersönlichkeiten, Agile Coaches, Scrum Master, Entscheider
Voraussetzungen: Grundlagen der Agilität, Grundlagen einzelner Methoden nicht erforderlich. Erfahrung mit einer agilen Transformation oder anderen Veränderungsprozessen von Vorteil
Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten



Sabine Canditt ist agile Trainerin (Certified Scrum Trainerin) und Coach (Certified Enterprise Coach, Certified Team Coach, ICF PCC). So passt's. Das ist mein Motto für meine Arbeit mit Einzelpersonen, Teams und Unternehmen. Kein Dogmatismus. Kein Perfektionismus.



Alisa Ströbele ist seit 2011 in agilen Kontexten unterwegs: zuerst als Software-Entwicklerin und seit 2014 als Agile und Transformation Coach. Alisa ist Accredited Kanban Trainerin (AKT) und ausgebildete Systemic Business Coach (dvct).

Montag 10:00 – 17:00 Mo 7

RUST FUNDAMENTALS WORKSHOP

Full Day Tutorial This training has been designed for developers who want to start working with Rust professionally and already have a solid background in programming from other C-like languages like Java, C++, C#, or JavaScript/TypeScript. It is not specialized on a specific field of use but should rather equip attendees with fundamental knowledge to successfully get started with Rust.

Target Audience: Developers, Architects | **Prerequisites:** Solid background in programming from other C-like languages | **Level:** Advanced

Rainer Stropek is co-founder and CEO of the company software architects and has been serving this role since 2008. At software architects, Rainer and his team are developing the award-winning SaaS time tracking solution time cockpit. Previously, Rainer founded and led two IT consulting firms that worked in the area of developing software solution based on the Microsoft technology stack.



HALF DAY TUTORIALS MONTAG – VORMITTAG

Montag 10:00 – 13:00 Mo 8

SICHERE WEB-BASIERTE ARCHITEKTUREN: AKTUELLE SCHWACHSTELLEN UND WERKZEUGE ZU IHRER BEHEBUNG

Half Day Tutorial Die Teilnehmer erlangen aktuelle praktische Kenntnisse zur Sicherheit von Web-basierten Architekturen in Entwicklung und Einsatz, inkl. Schutzmaßnahmen und Best Practices. Insbesondere wird die kürzlich veröffentlichte Version 2021 der „OWASP Top 10 Security Vulnerabilities“ des „Open Web Application Security Project“ vorgestellt, die alle vier Jahre aktualisiert werden. Es gibt praktische Übungen mittels Open-Source-Werkzeugen für die Sicherheitsanalyse von Architekturen und Implementierungen. **Max. Teilnehmerzahl: 20**

Benötigte Software: SonarQube und das Microsoft Threat Modelling Tool

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen, QA-Manager, Projektleiter:innen, Product Owners | **Voraussetzungen:** Grundlegendes Verständnis von Webanwendungen
Schwierigkeitsgrad: Anfänger

AUSGEBUCHT!

Jan Jürjens, Director Research Projects (Fraunhofer ISST); Professor & Leiter, Institut Softwaretechnik (Uni Koblenz); Program Management Board, Fraunhofer-Initiative „International Data Spaces“. Vorher: Professor für Software Engineering (TU Dortmund), Senior Member/Research Fellow (Robinson College, Uni Cambridge), Royal Society Industrial Fellow (Microsoft Research Cambridge), Postdoc (TU München), PhD Informatik (Uni Oxford) in Softwaresicherheit, Dipl.-Math. (Uni Bremen).



Montag 10:00 – 13:00 Mo 9

DIVERSITY-VERSTÄNDNIS FÜR UNTERSCHIEDE UND GEMEINSAMKEITEN: WIE VIEL GEMEINSAMKEIT BRAUCHT ES IN DER ARCHITEKTURARBEIT?

AUSGEBUCHT!

Half Day Tutorial In der Architekturarbeit ist es wichtig, sich auf Gemeinsamkeiten bei den Erwartungen der Stakeholder zu konzentrieren. Der ausschließliche Fokus auf Gemeinsamkeiten führt jedoch oft zur Trennung und Kategorisierung von Stakeholdern – ein guter Boden für Stereotypisierungsprozesse und Konflikte. Die Fokussierung auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten zugleich, fördert konstruktive Beziehungen und Vertrauen. Dies macht es oft leichter, mit unterschiedlichen Erwartungen an das zu realisierende IT-System umzugehen. In diesem Workshop wird anhand eines Praxisbeispiels gezeigt, inwieweit ein Verständnis von Diversität ein Erfolgsfaktor für Software-Architekten ist.

Max. Teilnehmerzahl: 20

Zielpublikum: Software-Architekt:innen

Voraussetzungen: Basiswissen | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger



Mahboubha Gharbi ist Software-Architektin, Trainerin, Systementwicklerin, Reviewerin, Dozentin und Mitgründerin und Vorstandsvorsitzende des iSAQB e.V. Als CEO der iTech Progress hat sie sich auf die Konzeption und Entwicklung von Software-Architekturen spezialisiert.

Holger Tiemeyer, studierter Informatiker mit Nebenfach Psychologie, vertritt als Stellv. Vorsitzender und Schatzmeister des iSAQB e.V. sowohl die finanziellen Belange des Vereins als auch soziale Aspekte rund um die Menschen, die Software-Architekturen gestalten.



Montag 10:00 – 13:00 Mo 10

TIMING IN TESTING

Half Day Tutorial Today we must deal with shorter time-to-market, increasing complexity and more agility while keeping quality and other key system properties high. To address these challenges the right timing in testing is critical but often not explicitly tackled. Therefore, in this interactive tutorial we reflect on our current approach on timing in testing, investigate and discuss needed strategies, tactics, and practices in different areas, and share experiences and lessons learned to improve timing in testing – because it is time to act now!

Max. number of participants: 50

Target Audience: Test Architects, Test Engineers, Product Owners, Quality Managers, Software Architects, Developers | **Prerequisites:** Basic knowledge about testing and quality engineering
Level: Advanced

Peter Zimmerer is a Principal Key Expert Engineer at Siemens AG, Technology, in Munich, Germany. For more than 30 years he has been working in the field of software testing and quality engineering. He performs consulting, coaching, and training on test management and test engineering practices in real-world projects and drives research and innovation in this area. As ISTQB® Certified Tester Full Advanced Level he is a member of the German Testing Board (GTB). Peter has authored several journal and conference contributions and is a frequent speaker at international conferences.



Montag 10:00 – 13:00 Mo 11

MANAGEMENT 3.0 – DAS FUNKTIONIERT SOGAR IM KONSERVATIVEN UMFELD ...

AUSGEBUCHT!

Half Day Tutorial Die guten Erfahrungen mit agilen Methoden haben nun auch die eher konservativen Firmen erreicht, der Change wird ausgeweitet. Ein agiler Change bedeutet i.d.R. auch eine Revolution in der Unternehmenskultur. Starre Hierarchien und feste Strukturen stehen auf einmal selbstverantworteten, crossfunktionalen Teams, neuer Fehlerkultur und einem ganz anderen Arbeitsstil gegenüber. Nun kommt bei vielen Management 3.0 ins Spiel und schon trifft Delegation Poker auf Command & Control oder Merit Money auf feste Bonuszahlungen. Wir probieren aus, was funktioniert.

Max. Teilnehmerzahl: 30

Zielpublikum: Manager, Team- und Abteilungsleiter:innen, Entscheider, Projektleiter, Management-3.0-Interessierte | **Voraussetzungen:** Grundkenntnisse agiler Methoden von Vorteil, aber nicht Voraussetzung | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Peter Schnell ist Dipl.-Informatiker und seit 1994 in der IT-Branche tätig. Sein beruflicher Werdegang führte ihn von der IT-Projektleitung einer Versicherung über das Beratungs- und Trainingsgeschäft in die Leitung eines IT-Bereichs. Nun ist er Partner der KEGON AG und als agiler Management-Berater und Coach tätig. Seine Schwerpunkte sind das agile Coaching, agile Transitionen, Management 3.0, Management von klassischen und agilen Projekten im Banken- und Versicherungsbereich, Interims- und Personalmanagement. Er hat seine langjährige Erfahrung in eine Vielzahl von Vorträgen und Publikationen eingebracht.



Montag 10:00 – 13:00 Mo 12

AGILE REQUIREMENTS ENGINEERING – BEST PRACTICES

Half Day Tutorial This tutorial introduces to agile requirements engineering. The half day delivers practical guidance from our projects across different industries. While being based on the IREB agile RE primer curriculum, it has more practical focus and avoids agile basics and theory. Yet, participants are eligible to IREB certification. We give practical tips for designing agile requirements processes. Attendees will learn how to combine needs of systematic requirements engineering with agile principles. Special focus is given to connect RE with agile project management and with testing. A hands-on case study shows practical usage of agile RE.

Target Audience: Project Managers, Architects, Analysts, Requirements Engineers, Product Owners, Software Engineers | **Prerequisites:** None | **Level:** Advanced

Christof Ebert is managing director at Vector Consulting Services. He supports clients around the world in agile transformations. Before he had been working for ten years in global senior management positions. A trusted advisor and a member of several of industry boards, he is a professor at the University of Stuttgart and at Sorbonne in Paris. He authored several books including "Requirements Engineering" published by dPunkt and in China by Motor Press. He is serving on the editorial Boards of "IEEE Software" and "Journal of Systems and Software (JSS)".



Montag 10:00 – 13:00 Mo 13

INTRODUCTION TO FUNCTIONAL PROGRAMMING

Half Day Tutorial “Functional programming is the future of software development. As software gets ever more complex, unintended side effects flourish – you push on one side, and something unexpected squirts out the other. Functional programming cuts down on complexity through high-level abstractions and avoids unintended side effects through pure functions. The result is simple and elegant code that captures the essence of the problem you’re trying to solve. Fortunately, functional programming is easy to learn, and this tutorial will get you started.

Target Audience: Architects, Developers | **Prerequisites:** None | **Level:** Basic

Michael Sperber is CEO of Active Group in Tübingen, Germany. Mike specializes in functional programming, and has been an internationally recognized expert in the field: He has spoken at the top conferences in programming languages, authored many papers on the subject as well as several books. Moreover, he is an expert on teaching programming.



HALF DAY TUTORIALS MONTAG – NACHMITTAG

Montag 14:00 – 17:00 Mo 14

SECURITY GAMES – PLAYFULLY IMPROVE YOUR SECURITY

Half Day Tutorial Security is an important topic, especially when developing software. But it is seen as complex and is holding everyone back, often put off until the end and delegated to an external person or group. To be effective security needs to be a continuous part of the development process and to involve the whole team. Security games can help to achieve this. They involve the whole team and facilitate the learning and application of security principles. They offer a way to integrate expert knowledge and make security less scary, maybe even fun.

Max. number of participants: 50

Target Audience: Architects, Developers, Project Leaders, Testers, Security Experts

Prerequisites: General interest in security, basic development experience | **Level:** Basic



Claudius Link is working in IT since 1994 in roles from system and network administration, support, software development, development manager to information security officer.

Matthias Altmann is a software developer and IT security expert at Micromata, where he and his colleagues oversee and develop the IT security area.



Montag 14:00 – 17:00 Mo 15

SUPERVISION FÜR AGILE FÜHRUNGSKRÄFTE

Half Day Tutorial Agile Coaches und Scrum Master sind in Transformationsprojekten besonders gefordert. Es braucht kontinuierliche Selbstreflexion und Klarheit, um in einer Veränderung eine neue Kultur vorzuleben und dabei selbst in Balance zu bleiben. In der Sozialen Arbeit ist Supervision der Standard und ein elementarer Teil der Qualitätssicherung, sowie der Burn-out-Prophylaxe für Mitarbeiter:innen. Wird es Zeit, auch im agilen Unternehmenskontext Supervision als Standard anzubieten? Wir glauben schon!

Max. Teilnehmerzahl: 20

Zielpublikum: Scrum Master, Agile Coaches, Agile Führungskräfte

Voraussetzungen: Coaching, Neugierde auf sich selbst, Selbstreflexion

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten

AUSGEBUCHT!



Susanne Neunes arbeitet freiberuflich als Prozessbegleiterin, Coach und Facilitation und unterstützt Unternehmen darin, Agilität zu leben.

Christine Neidhardt arbeitet mit Führungskräften. Als systemischer-integraler und agiler Coach zeigt sie, wie man Lernräume öffnet und hält, in denen man authentisch die neue Kultur vorleben kann und seine Balance hält.



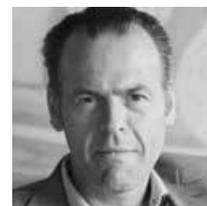
Montag 14:00 – 17:00 Mo 16

FROM REQUIREMENTS TO OUTCOMES: VALUE MODELING, EXPERIMENTATION AND AI/ML

Half Day Tutorial Traditionally, requirements were used as a means to communicate between customers and development organizations. Unfortunately, requirements suffer from many limitations. An alternative approach is to focus on outcomes and to use value modeling as a mechanism to quantitatively define the desired outcomes. This value model can then be used for experimentation by humans using DevOps and A/B testing or using machine learning models for automated experimentation. The tutorial provides introduction of the topics and exercises.

Target Audience: Architects, Product Managers, Senior Developers, Business Leaders

Prerequisites: None | **Level:** Basic



Jan Bosch is professor at Chalmers University Technology in Gothenburg, Sweden and director of the Software Center, a strategic partner-funded collaboration between 17 large European companies and five universities focused on digitalization.

Helena Holmström Olsson is a professor of computer science at Malmö University, Sweden, and principal investigator/senior researcher in the aforementioned Software Center with expertise in AI and data-driven development.



Montag 14:00 – 17:00 Mo 17

CAN WE LEVERAGE THE AGILE MANIFESTO TO REDUCE OUR CARBON FOOTPRINT?

Half Day Tutorial Do you know that some forecasts project that in 2030 IT will account for 21% of all energy consumption? So, if we do not change the way we implement software, we will contribute to the increase in the carbon footprint. This means it is about time to take another look at how agile development can help decrease energy consumption. In this workshop, we'll explore how the agile principles can guide us to more sustainability, and we'll provide you with concrete ideas for increasing sustainability in your product development.

Max. Number of Participants: 100

Target Audience: Developers, Managers, Scrum Master, Product Owners, Coaches, ...

Prerequisites: Basic knowledge in agile would be helpful

Level: Advanced

Montag 14:00 – 17:00 Mo 18

THE KISS ARCHITECTURE MODEL

Half Day Tutorial There are several architecture models with prescribed views and notations. The Keep It Short & Simple architecture model is different. We create pieces of documentation iff they benefit stakeholders. We do so using drawing tools, not modeling tools. We say no to BDUF and yes to Important Design Up Front. We follow 7 tips for creating diagrams that are expressive, not ambiguous, and help you to successfully understand and evolve them, and build a system from them. We complement the design diagrams that describe structure and behavior with ADRs.

Target Audience: Developers and anyone else who plays the role of architect.

Prerequisites: If you've ever developed software, you're ready.

Level: Basic

Montag 14:00 – 17:00 Mo 19

BEYOND PSYCHOLOGICAL SAFETY – TOOLS FROM PSYCHOLOGY FOR ENABLING INTELLIGENT, HIGH-PERFORMING TEAMS

Half Day Tutorial Despite being hyped in the Agile community because of Google discovering its importance, psychological safety alone is not enough. It is a necessary but not sufficient precondition for successful intelligent and high-performing teams. But what else is needed? This workshop will present additional research as well as tools used by psychologists that boost team intelligence and performance and explore the potential for their use in their teams. Participants will have the opportunity to try some tools and learn how to design their own.

Max. Number of Participants: 30

Target Audience: Coaches, Scrum Masters

Prerequisites: English, basic knowledge of statistics

Level: Advanced



Jutta Eckstein works worldwide as a business coach, change manager, and consultant. Her focus is on company-wide agility in large & distributed organizations.

Claudia Melo has worked as an Agile Coach/Software Engineer for the United Nations, is now Director of Engineering and Tech Organizational Design at Loft and Advisory board member at Mulheres na Tecnologia (/MNT).



Paulo Merson has been programming in the small and in the large for over 30 years. He's a dev at the Brazilian Federal Court of Accounts, adjunct faculty in the Masters of Software Engineering program at Carnegie Mellon University, and faculty in the University of Brasilia masters program in Applied Computing. He often delivers professional training to fellow devs in the US and Europe. His speaking experience also includes talks at DDD Europe, OOP, XP Agile, JavaOne, SPLASH/OOPSLA, SATURN, and lectures to grad students in different universities. Paulo holds a BSc in CS from University of Brasilia and a Master of Software Engineering from Carnegie Mellon University.



Joseph Pelrine is considered by cognoscenti to be one of the pioneers and top experts on Agile methods. He has spent over 25 years defining and refining processes to help some of the world's most well-known companies improve their ability to satisfy the needs of their customers.



NIGHTSCHOOLS MONTAG

Montag 18:30 – 20:00 Nmo 1

WENN „MICROSERVICE-ARCHITEKTUR“ DIE ANTWORT IST, WAS WAR DANN EIGENTLICH DIE FRAGE?

Modern Software Architecture Als Entwickler kann man ihnen fast nicht ausweichen – den Microservice-Architekturen. Die Entscheidung für deren Einsatz ist oft schon getroffen, bevor es die erste User-Story im Backlog und die erste Zeile Code im Repository gibt. „Microservice“ lautet scheinbar die Antwort auf alle Fragen nach der besten Umsetzung heutiger Business-Probleme. Netflix und andere dienen als schillerndes Beispiel für den Erfolg dieser Architektur. Aber sind sie wirklich der einzige Weg ins Ziel? Sind sie Fluch oder Segen? Dem wollen wir auf den Grund gehen.

Zielpublikum: Entwickler:innen, Architekt:innen, Entscheider mit technischem Background

Voraussetzungen: Kenntnisse in Java oder einer anderen objektorientierten Sprache, Grundkenntnisse in Software-Architektur | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten



Tilmann Glaser ist freiberuflicher Software Engineer. Als iSAQB zertifizierter Software-Architekt betreut er Entwicklungsprojekte und unterstützt Teams als Mentor für agile Software-Engineering-Methoden (ASE).

Peter Fichtner ist seit 1995 bei Atruvia in Karlsruhe tätig. Nach über zehn Jahren in der Anwendungsentwicklung und weiteren zehn Jahren in der Architektur greift er auf breitgefächerte Erfahrungen im Java-Umfeld zurück.



Montag 18:30 – 20:00 Nmo 2

PROTOTYPING UND EXPERIMENTE – MIT EINEM DIGITALEN PROTOTYP NEUE GESCHÄFTSMODELLE ENTWICKELN

Product Development in Times of Digitalization Das Etablieren digitaler Geschäftsmodelle ist mit erheblichen Kosten verbunden. Mit der Produktion von Klickdummys können teure Fehler verhindert und Kundenfeedback in einem sehr frühen Stadium der Produktentwicklung berücksichtigt werden. In dieser sehr interaktiven und lebendigen Session werden Sie einen digitalen Prototyp erstellen. Wir werden Feedback von potenziellen Usern generieren und erleben, wie sich unser Produkt durch diesen Input verbessert.

Zielpublikum: Product Owner, Scrum Master, Projektleiter:innen, Manager, Business-Analysten

Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger



Manuel Weißbach ist seit 2015 als Projektleiter und Product Owner tätig. Er hat sich der agilen Software-Entwicklung verschrieben und arbeitet aktuell als Product Owner, Berater und Coach.

Regina Friedrichs war bereits als Softwaretester, Berater und Business-Analyst für agile Produktentwicklungen engagiert. Seit 2021 ist sie als Product Owner bei der AOK Systems tätig.



Montag 18:30 – 20:00 Nmo 3

DOMAIN-DRIVEN GAME DESIGN

Use Domain-Driven Design Now! After two decades of being a business software developer, a DDD consultant and an Event Storming aficionado, I started to build a game and had no clue how to. So I modelled the heck out of the game using Event Storming and implemented it using all the DDD patterns, functional and object oriented architecture patterns and even CQRS & Event Sourcing. Let me show you how much fun it is to build a game, using everything you know about business software and subsequently, how your business software building abilities will improve from building games.

Target Audience: Senior Developers, DDD Enthusiasts, Game Developers, Software Architects

Prerequisites: The will to put the fun back into functioning business software | **Level:** Advanced

Marco Heimeshoff is a trainer, speaker and software developer from Germany. He organizes KanDDDinsky, a conference about Domain-Driven Design and the art of business software and co-founded the german DDD community in 2013 and VirtualDDD.com in 2019. Between consulting companies around the globe and his day job in building health care software, you'll find him speaking at conferences about DDD, socio-technical systems and first principles.



Montag 18:30 – 20:00 Nmo 4

HOW TO ENABLE ALL VOICES OF YOUR ORGANIZATION – TRIGGERING COLLABORATIVE INSIGHT & ACTION

Diversity & Inclusion Diversity in organizations can be a challenge or a wealth of potential. You choose – but how? In this session we'll offer you solid perspectives, concrete tools and examples, so you will be better enabled, how to foster deep, also challenging, but definitely fruitful collaboration across your organization.

Target Audience: Managers, HR Leads, Change Agents, Coaches

Prerequisites: Interest in Leadership, Collaboration, Organizational Change | **Level:** Basic

Montag 18:30 – 20:00 Nmo 5

BEI KANBAN GEHT'S DOCH VOR ALLEM UM FLOW, ODER? (UND FLOW IST JA DER „ERSTE WEG“ VON DEVOPS ...)

DevOps & Automation Now! Lohnt sich ein tieferer Blick auf die Kanban-Methode – jenseits der Zettel an der Wand – überhaupt, wenn das eigentliche Ziel doch DevOps ist? Ich denke schon. Die Kanban-Methode dreht sich im Kern um Wandel, und genau den brauchen wir in den meisten Organisationen, um zu einer DevOps-Kultur zu kommen. Hier gucken wir gemeinsam, wie viel Kulturwandel und Change-Management sich in den „nur“ 6 Prinzipien und 6 Praktiken der Methode versteckt und wie sich das mit den 3 Wegen von DevOps (Flow, Feedback und kontinuierliches Lernen) verträgt.

Zielpublikum: Jeder, der mit Change zu tun hat.

Voraussetzungen: Ein bisschen praktische Erfahrung im Produkt- oder Projektgeschäft

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten

Mike Leber is an international Executive Consultant and Business Agility Coach, an Organizational Developer and Systems coach with more than 25 years experience in the field. His work is dedicated to highly Adaptive Organizations, fitter for delivering awesome products and services and thriving from the natural intelligence of its system. Mike has been working with large international groups as well as in the startup domain.



Michael Mahlberg ist methoden-agnostischer Methodenberater seit den 1980ern und betreibt sein eigenes Unternehmen für Methodenberatung in Köln, die TCG The Consulting Guild. Er verwendet einen Großteil seiner Zeit dazu, Kunden bei ihrer Suche nach effektiverer Arbeit zu unterstützen – häufig durch die Anwendung von Konzepten aus den Bereichen Lean, Kanban, Agile und Organisationsentwicklung.



VORTRÄGE DIENSTAG

Dienstag 09:00 – 09:45 Di 1.1-1

JENSEITS MICRO-FRONTENDS: DER FRONTEND-MODULITH

Modern Software Architecture Micro-Frontends eignen sich nicht in allen Szenarien! Diese Session stellt einen alternativen Ansatz vor: Frontend-Modulithen. Wir besprechen das Abbilden fachlicher Domänen, die Kategorisierung von Bibliotheken sowie Zugriffseinschränkungen zum Erzwingen entkoppelter Teilsysteme. Außerdem nutzen wir inkrementelle Builds und einen Build Cache zur drastischen Beschleunigung des CI-Prozesses. Am Ende wissen Sie, ob Frontend-Modulithen für Sie der richtige Ansatz sind und wie Sie Ihre Anwendungen damit aufbauen.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen

Voraussetzungen: Grundlagenwissen zu JavaScript von Vorteil

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten

Manfred Steyer ist Trainer, Berater und programmierender Architekt mit Fokus auf Angular, Google Developer Expert (GDE) für Angular und Trusted Collaborator im Angular-Team. Er unterstützt Firmen im gesamten deutschen Sprachraum.



Dienstag 10:00 – 10:45 Di 1.1-2

APPLICATIONS INSTEAD OF LIBRARIES: MICRO FRONTENDS IMPLEMENTED THROUGH MODULE FEDERATION

Modern Software Architecture Imagine you have an enterprise frontend monolith. Due to explosive growth, around 30 teams work on it, with about 100 different use cases. How do you keep this system scalable and consistent? That's the question we faced inside Partner Home at Wayfair. I'm going to share our experience implementing a micro frontend architecture based on React to distribute shared concerns as long-lived applications. We used module federation, a new feature in Webpack 5. I'll talk about the general architecture, plus an overview of our technical solution.

Target Audience: Architects, Developers

Prerequisites: English, Frontend Architecture, React | **Level:** Expert

Mario Fernandez develops software for a living, and then goes home and continues thinking about software because he just can't get enough. He is a full-stack engineer with infrastructure skills. He has led multiple agile delivery teams, being an individual contributor, driving architecture topics, and coaching and supporting other team members. He believes in high-quality software and advocate for Continuous Delivery, Test-Driven Development, and quick iteration. He writes and speaks about his experience regularly.



Dienstag 09:00 – 10:30 Di 2.1

ORCHESTRATING COLLABORATION AT DIFFERENT LEVELS OF SCALE

Social Integration Orchestrating the work of hundreds or thousands of people working at different locations around the world presents a set of challenges specific to that kind of context. It is not simply a matter of "scaling up", we need to understand underlying principles and patterns and make them work. With this session we invite you into a conversation about how to improve the way leaders and teams collaborate in our organizations. You will experience a workshop that you can reproduce for your organisation to create supporting structures that scale.

Target Audience: Thinkers, Decision Makers, Architects, Managers, Coaches, Scrum Masters, Product Owners | **Prerequisites:** Curiosity and some experience in working in large organisations
Level: Advanced



Olaf Lewitz went from programmer to manager to coach to become the trust artist. He integrates his passions: freedom of choice, distributing authority and psychology in his work with transforming human systems.

Ken Power is a software engineering professional with more than 20 years' experience implementing software systems and building agile teams and organizations. He is currently developing AI-enabled systems for self-driving cars and intelligent autonomous systems.

Dienstag 09:00 – 09:45 Di 3.1-1

DATENSOUVERÄNITÄT – QUO VADIS?

Trends & Techniques Daten sind Macht. Sie haben heute eine wesentliche Bedeutung, da auf ihrer Grundlage vermehrt neue Produkte und Geschäftsmodelle entwickelt und besser informierte Entscheidungen getroffen werden. Aktuelle technische Entwicklungen beginnen sich zu etablieren, um Daten in Datenökosystemen zu teilen, dabei aber als Dateneigentümer gleichzeitig auch volle Kontrolle darüber bewahren zu können. Das ermöglicht es Datenlieferanten, ihre individuellen Rechte zu wahren, und schafft die Grundlage für neue digitale Geschäftsmodelle.

Zielpublikum: Architekt:innen, Projektleiter:innen, Manager, Entscheider

Voraussetzungen: Fachkenntnisse zu digitalen Produkten, Produktentwicklung, Grundkenntnisse Software-Architektur | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

Matthias Kindermann ist seit zwanzig Jahren als Entwickler und Architekt tätig, und aktuell bei der DATEV eG in Nürnberg angestellt. Dort agiert er als Senior Software Architect, schwerpunktmäßig in übergreifenden Rollen. Matthias gibt sein Wissen in verschiedenen Projekten als Architekt weiter und ist darüber hinaus als Referent in Trainings tätig, in denen er Inhalte in Bezug auf Cloud-native Software-Architektur, DevOps und Software-Entwicklungsprozessen vermittelt.



Dienstag 10:00 – 10:45 Di 3.1-2

DATEN KONVERTIEREN – ABER RICHTIG

Trends & Techniques Datenkonvertierungen sind in fast allen Projekten ein notwendiges Übel. Egal, ob es sich um ein Legacy-System handelt oder ob einfach Daten von einem anderen System übernommen werden müssen. Trotzdem hat man oft das Gefühl, dass immer wieder von vorne angefangen wird. Dieser Talk zeigt neben der Planung und Vorbereitung auch einige Tipps & Tricks aus dem Projektalltag.

Zielpublikum: Entwickler:innen, Architekt:innen, Projektleiter:innen, Administratoren

Voraussetzungen: Programmierkenntnisse, Kenntnisse über Datenhaltung, allgemeine Projekterfahrung | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

Dienstag 09:00 – 09:45 Di 4.1-1

DIVERSITÄT AUF DER FÜHRUNGSEBENE – VORAUSSETZUNG ZUM ÜBERLEBEN IN EINER VUKA-WELT?

Diversity & Inclusion Ashbys kybernetisches „Gesetz von der erforderlichen Varietät“ besagt, dass die Varietät eines Steuerungssystems mindestens ebenso groß sein muss wie die Varietät der auftretenden Störungen. Da auf den Führungsebenen von Unternehmen als erfolgreiche Stereotypen meist sogenannte „Pacesetter“ und „Controller“ dominieren, wird klar, dass eine einfache Frauenquote zu Erhöhung der Diversität und damit der Problemlösungskompetenz von Führungsebenen in einer VUKA-Welt zu kurz greift. Der Wandel muss daher viel tiefgreifender und systemischer sein.

Zielpublikum: Manager:innen, Entscheider, Führungskräfte, Personalentwickler, HR, Organisationsentwickler, Projektleiter | **Voraussetzungen:** Keine speziellen Kenntnisse notwendig

Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Dienstag 10:00 – 10:45 Di 4.1-2

DIVERSITY, INCLUSION UND /MY_ACCOUNT – EINLADENDE ERFAHRUNGEN VON GRUND AUF

Diversity & Inclusion Diversity & Inclusion werden weitgehend nicht nur als soziale Aufgabe angesehen, sondern auch als zentrale Notwendigkeit für nachhaltigen Unternehmenserfolg. Dabei sind schon in Basisfunktionen wie einem „Mein Konto“-Bereich oftmals Fallstricke vorhanden, die auf den ersten Blick wie Hilfestellungen erscheinen. Dieser Talk zeigt einen archetypischen Kontopflege-Bereich, und wie man ihn inklusiver gestalten kann.

Zielpublikum: Entwickler:innen, UX-Designer:innen, Projektverantwortliche

Voraussetzungen: Keine

Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Dienstag 09:00 – 10:30 Di 5.1

FORSCHUNGSVORHABEN SOFTWARE – ENERGIEEFFIZIENZ VON SOFTWARE ANWENDUNGNAH MESSEN UND BEWERTEN

Software Architecture Communication & Assessment Der CEO der Sustainable Digital Infrastructure Alliance (SDIA) Max Schulze referiert über die Inhalte und Notwendigkeit des Forschungsvorhabens „SoftAWERE“, das vom Umweltbundesamt finanziert durch das BMWi ins Leben gerufen wurde. Ziel des Vorhabens ist die Entwicklung von Kriterien und Messmethoden, um die Energieeffizienz von Software-Komponenten zu steigern und Entwickler*innen Werkzeuge an die Hand zu geben, mit denen sie nachhaltige Entscheidungen abseits von ökonomischen Parametern treffen können.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen, Projektleiter:innen, Manager, Entscheidende

Voraussetzungen: Projekterfahrung

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten

Thomas Ronzon arbeitet seit 2000 als Projektleiter und Senior Softwareentwickler bei der w3logistics AG in Dortmund. Dabei beschäftigt er sich vor allem mit der Modernisierung von unternehmenskritischen Logistikanwendungen. In der Zeitschrift JavaSPEKTRUM berichtet er regelmäßig über neue „Tools“ für Architekten (The Tool Talk). Darüber hinaus veröffentlicht er regelmäßig Fachartikel und spricht auf Konferenzen.



Jürgen Dittmar ist Organisationspsychologe, systemischer Organisationsberater und „Agiler Trainer und Coach“. Mit seinem Unternehmen cocondi begleitet er seit 2011 verschiedenste Organisationen bei der Einführung und Optimierung agiler Methoden und Führungsprinzipien. Schwerpunkt ist dabei die Arbeit mit Führungsebenen im Sinne von „Agile Leadership“ und „Agiler Organisationsentwicklung“. Jürgen Dittmar gilt als einer der weltweit erfahrensten Trainer für Management 3.0 und Scrum@Scale.



Elisabeth Schulz hat ihre lebenslange Leidenschaft für Computer und Programmierung kurzerhand zum Beruf gemacht. Sie fühlt sich unter der Oberfläche am wohlsten, wo sie dafür sorgt, dass alles „einfach richtig läuft“. Ihre Interessen schließen Funktionale Programmierung, Microservices, Maschinennahe Sprachen und vieles mehr mit ein.



Max Schulze ist Geschäftsführer der Sustainable Digital Infrastructure Alliance (SDIA). Als Software-Ingenieur und Cloud-Experte bringt Max seine Erfahrung in die Transformation der Digitalwirtschaft ein, um diese nachhaltig zu gestalten.



Dienstag 09:00 – 10:30 Di 6.1

ORGANIZATIONAL AGILITY IN A POST-PANDEMIC WORLD

From Projects to Products/Services How will organizations keep agility alive after their initial agile transformation? The question of what happens if agile becomes daily business is even more intriguing in this post-pandemic COVID era. Will AGILE survive these unparalleled insecure times? Participants in this workshop will explore what is needed to sustainably 'safeguard' an enterprise agile delivery culture after the initial 'agile transformation'. The workshop hosts will share their observations of working in a big financial organization and will invite participants to share theirs so that collectively, we can gain insight and define potential countermeasures.

Target Audience: Anyone interested in transformational agility challenges, e.g. Change Lead, Coach, Business Architect | **Prerequisites:** None | **Level:** Advanced



Eric Abelen is Enterprise Agile Coach at ING Netherlands with agile transformation lead experience in ING's Support functions, HR, and (IT driven) delivery organizations. Eric's professional profile is that of Agile Coach, Lean Consultant, Business Manager, Process Manager, and Program/Change Manager.



Lieke Jansen is an Enterprise Agile Coach at ING Netherlands. After different roles in Account Management, Project Management and General Management, she became Agile Enterprise Coach. She has been involved and has coached (leadership) teams at different stages of their ambition to become high performing.

Dienstag 09:00 – 09:45 Di 7.1-1

FAKE-DEBATTEN MIT NLP – EINE IRONISCHE KI-LÖSUNG FÜR ONLINEDISKUSSIONEN

Artificial Intelligence Now! Mit Hilfe moderner KI-Ansätze wie GPT-2, Tacotron und Conformer haben wir Roboterköpfe entwickelt, die vollständig autonom unter sich eine Kommentarspaltendiskussion führen und somit menschliches Mitdiskutieren überflüssig machen. Das TNG Innovation-Hacking-Team hat einen Prototyp eines Ende-zu-Ende-Systems für Natural Language Understanding entwickelt, bei dem Techniken wie Speech-to-Text (STT), Conditional Text Generation und Text-to-Speech (TTS) zum Einsatz kommen.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen, Projektleiter:innen, Manager, Entscheider
Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger



Thomas Endres ist Partner und IT-Consultant für TNG Technology Consulting. NEr arbeitet an Anwendungen im Bereich der AR/VR, KI sowie der Gestensteuerung.



Martin Förtsch ist IT-Berater, Oracle JavaOne Rockstar und Intel Black Belt der TNG. Seine Arbeitsschwerpunkte sind Agile Development, Suchmaschinentechnologien, Information Retrieval und Datenbanken sowie die Entwicklung von innovativen Showcases im Innovation-Hacking-Team.
Jonas Mayer arbeitet im Innovation Hacking Team der TNG und beschäftigt sich mit der Entwicklung innovativer Showcases und Prototypen in Soft- und Hardware. So arbeitete er u.a. an Deepfakes, Mixed Reality KI-Kunstwerken und autonom fliegenden Minidrohnen.



Dienstag 10:00 – 10:45 Di 7.1-2

IT'S NOT ROCKET SCIENCE: NEURONALE NETZE VERSTEHEN

Artificial Intelligence Now! KI und insbesondere Deep Learning sind der Megatrend. Dank leistungsstarker Frameworks sind erste Schritte schnell gemacht. Leider stößt man aber genauso schnell auch wieder an (seine) Grenzen. Passt das genutzte Modell überhaupt zu meinem Problem? Wie sind die gewonnenen Ergebnisse zu bewerten? Kann durch geschickte Veränderung von Modell-Parametern das Ergebnis weiter verbessert werden? In der Session werden wir unser eigenes Neuronales Netz von Grund auf aufbauen und Schritt für Schritt verbessern. Aber keine Angst: „it's not rocket science“!

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen, Projektleiter, Manager, Entscheider
Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Lars Röwekamp, Gründer des IT-Beratungs- und Entwicklungsunternehmens OPEN KNOWLEDGE, beschäftigt sich im Rahmen seiner Tätigkeit als „CIO New Technologies“ mit der eingehenden Analyse und Bewertung neuer Software- und Technologietrends. Ein besonderer Schwerpunkt seiner Arbeit liegt derzeit in den Bereichen Enterprise- und Cloud-Computing, wobei neben Design- und Architektur-Fragen insbesondere die Real-Life-Aspekte im Fokus seiner Betrachtung stehen.



Dienstag 09:00 – 09:45 Di 8.1-1

QUALITÄT VERBESSERN MIT GAMIFICATION

Testing & Quality Gamification bringt Spaß in den Projektalltag. Aber lohnt es sich überhaupt? Um dies einschätzen zu können, geben wir einen Überblick über verschiedene spielerische Ansätze, die auf die Qualitätssicherung von Software fokussieren. Wir gehen darauf ein, wie man Gamification gezielt und im richtigen Maß in Projekte einführt, welche Schwerpunkte gesetzt werden sollten und wie skeptische Kollegen überzeugt werden können. Damit kann der Vortrag als Entscheidungsgrundlage dienen. Richtig eingesetzt, lohnt sich Gamification!

Zielpublikum: Projektleiter:innen, Manager, Entscheider
Voraussetzungen: Projekterfahrung
Schwierigkeitsgrad: Anfänger



Dehla Sokenou fühlt sich in allen Phasen der Software-Entwicklung zu Hause, besonders im Testen. Bei WPS – Workplace Solutions ist sie als Test- und Qualitätsmanagerin und Software-Architektin tätig.



Baris Güldali begleitet als Agile Coach und Quality Coach agile Teams und unterstützt diese bei der Erreichung ihrer Sprintziele. Er organisiert Community-Events mit Schwerpunkt Agilität und Qualität.

Dienstag 10:00 – 10:45 Di 8.1-2

SUPERSONIC SUBATOMIC MOCKING: TESTEN EINER QUARKUS-APP MIT KOTLIN, JUNIT UND MOCKK

Testing & Quality In den letzten Jahren erfahren IT-Landschaften durch Digitalisierung einen großen Änderungsdruck. Für ältere IT-Landschaften bedeutet dies eine komplette strategische Neuausrichtung. In diesem Beitrag schlagen wir mit Domain Driven Transformation eine Methodik vor, in der DDD mit Methoden des EAMs (Enterprise Architecture Management) kombiniert wird. Im Kern liegt die Definition von Bounded Contexts und einer Context map, die mit der IST IT-Landschaft abgeglichen werden kann. Aus dem Abgleich entstehen Handlungsfelder, die priorisiert und in eine Roadmap aufgenommen werden.

Zielpublikum: Developers | **Voraussetzungen:** Basic knowledge about JVM languages, JVM frameworks and the microservice architecture pattern | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

Christian Schwörer unterstützt in seiner Tätigkeit für die Novatec Consulting Kunden bei der digitalen Transformation hin zu verteilten, Cloud-basierten (Microservice-)Architekturen. Dabei setzt er häufig und gerne Spring Boot/Cloud ein, zunehmend aber auch andere Frameworks wie Micronaut, Ktor oder Quarkus. Er ist der Überzeugung, dass sich die praktische Auseinandersetzung mit dem Thema für jeden Architekten und Entwickler lohnt – auch wenn Microservices und Serverless sicher nicht die „Silver Bullet“ für alle Probleme des Software-Engineerings sind und daher ganz gezielt eingesetzt werden sollten.



Dienstag 09:00 – 10:30 Di 9.1

C++20: WHAT'S IN THERE FOR YOU

C++ and Programming of Embedded Systems C++20 is now a year old. Time to take a closer look at the benefits you get when using C++20. You learn about Coroutines by building a coroutine-based parser. The new ranges and the spaceship operator help you write less code. You will learn how Concepts help you to express constraints better and improve error messages. Doing things at compile-time saves run-time. Let's see how C++20 improves your code with the new features consteval and constexpr. After this talk, you learned some C++20 features and saw the improvements to C++17 code.

Target Audience: Developers

Prerequisites: Knowledge about at least C++11 | **Level:** Advanced

Andreas Fertig, CEO of Unique Code, is an experienced trainer and lecturer for C++ for standards 11 to 20. Andreas is involved in the C++ standardization committee, in which the new standards are developed. At international conferences, he presents how code can be written better. With C++ Insights, Andreas has created an internationally recognized tool that enables users to look behind the scenes of C++ and thus to understand constructs even better.



Dienstag 14:00 – 14:45 Di 1.2

HILFE, WIR SYNCEN!

Modern Software Architecture Im Zeitalter der Smartphone-Apps sehen sich viele Entwickler:innen dem immer wieder gleichen Problem ausgesetzt: Wie synchronisiert man Daten zwischen den verschiedenen Clients? Vom Telefon, was zeitweilig offline sein kann, zum Tablet, was überhaupt nur im WLAN hängt, zur Weboberfläche. Auf keinen Fall darf man dem User Konflikte anzeigen, die verwirren nur! „Konfliktfreie verteilte Datentypen“ sind die Lösung; eine recht junge Technologie, die verspricht, alle diese Probleme anzugehen.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen

Voraussetzungen: Grundkenntnisse Web-Entwicklung

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten



Lars Hupel ist Senior Consultant bei INNOQ und ist bekannt als einer der Gründer der Typelevel-Initiative, die sich der Entwicklung von typgetriebenen Scala-Bibliotheken in einer einsteigerfreundlichen Umgebung verschrieben hat. **Lucas Dohmen** ist Senior Consultant bei INNOQ und beschäftigt sich mit der Architektur, Konzeption und Umsetzung von Web-Anwendungen in Front- und Backend. Er programmiert in Ruby und JavaScript und hilft bei der Entscheidung und Einführung verschiedener NoSQL-Lösungen.

Dienstag 14:00 – 14:45 Di 2.2

PRAGMATISCHES TEAM-BUILDING

Social Integration Überall in Organisationen treffen wir auf Menschen, die gemeinsam daran arbeiten, Wert zu schaffen. Die Integration verschiedener Persönlichkeiten ist dabei selten leicht. Egal ob neues oder länger bestehendes Team, immer wieder sehen wir Teamarbeit, die keinen Spaß macht, unausgetragene Konflikte und Personen, die eigentlich gar nicht zusammen arbeiten wollen. Mit dem Team Orientation Process wollen wir einen pragmatischen Prozess vorstellen, mit dem die relevanten Fragen adressiert werden, ohne die Bedürfnisse Einzelner außer acht zu lassen.

Zielpublikum: Projektleiter:innen, Scrum Master, Manager, Teamleiter

Voraussetzungen: Erfahrung in der Arbeit mit Teams, Interesse an echten Teams

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten



Stefan Zumbärgel ist Trainer und Coach für agiles Vorgehen bei it-agile. Zusammen mit seiner Zeit bei den Pfadfindern und der Lehramtsausbildung hat er über 20 Jahre Erfahrung in der Arbeit mit Teams.

Henning Wolf ist Trainer und Management-Coach für Scrum und Agile Leadership bei it-agile. Er beschäftigt sich intensiv mit dem Responsibility Process, der seine Effektivität als Manager wesentlich erhöht hat.

Dienstag 14:00 – 14:45 Di 3.2

RUST IN A POLYGLOT WORLD, FROM CLIENT TO CLOUD

Trends & Techniques While Rust is typically pitched as systems programming language, it is equally adept at application development thanks to its high level features and great tooling. In addition to increased performance, native code has the advantage that it can easily be reused across different system components, an advantage even more pronounced in polyglot environments. In this talk, we would like to present our experience of using Rust to write core components in such a polyglot system.

Target Audience: Architects, Developers

Prerequisites: Basic knowledge of Python, Java | **Level:** Advanced

Christopher Prohm is working as a Data Scientist for Volkswagen. His main focus is the application of machine learning and data analytics to problems in the area of technical development.



Dienstag 14:00 – 14:45 Di 4.2

CREATING TECH WORKPLACES WHERE WOMEN CAN THRIVE

Diversity & Inclusion Women in technology leave the industry at a higher rate than any other profession. In her invited talk, Nicola Marsden draws on deep research into what women love about work and what they don't. Together with Karen Holtzblatt, the visionary behind Contextual Design, she has developed a research-driven framework and best-practice interventions to achieve better retention and work life culture for women in technology. She presents the framework and looks at Scrum as an example in terms of challenges and benefits for women.

Target Audience: Managers, Decision Makers, Agile Coaches, Project Leaders, Developers

Prerequisites: Interest :-)

Level: Basic

Nicola Marsden is a professor of social informatics at Heilbronn University, Germany. She combines insights from psychology, software engineering, design research, and organizational behavior to improve collaboration and foster innovation in tech. Her research is based on a combination of experience in both academia and industry, often with a gender perspective. Her extensive work with tech companies uses a theory-based, practical perspective to design, implement, and manage innovation projects, change processes, training and development programs and strategic projects.



Dienstag 14:00 – 14:45 Di 5.2

SOFTWARE MEETS QUALITY: NACHHALTIGE QUALITÄTS-SICHERUNG IN EXTERN VERGEBENEN SOFTWAREPROJEKTEN

Software Architecture Communication & Assessment Die Vergabe von Softwareprojekten und Umsetzung durch Dritte ist ein übliches Verfahren im Umfeld der öffentlichen Hand. Es handelt sich dabei oft um Projekte mit langer Lebenszeit, für die zwar hohe Anforderungen an Wartbarkeit bestehen, aber oft nicht erfüllt werden. Der Vortrag beschreibt Erfahrungen des ITZBund beim Aufbau entsprechender Qualitätssicherungsmaßnahmen. Es werden Möglichkeiten und Grenzen von Coding-Standards sowie Architektur-Vorgaben, deren automatisierte Überprüfung und das Zusammenspiel mit Auftragnehmern beleuchtet.

Zielpublikum: Architekt:innen, QA-Verantwortliche, Entscheider

Voraussetzungen: Software-Architektur, Softwarequalität, Projekterfahrung

Schwierigkeitsgrad: Experte



Robertino Solanas ist Trainer, Consultant und Architekt mit dem Schwerpunkt Cloud-Technologien. Als Referent für Softwarequalität und -design beim ITZBund berät er Ministerien und Länder zu IT-Vorhaben.

Dirk Mahler ist Senior-Consultant bei der BUSCHMAIS GbR. Die Schwerpunkte seiner Tätigkeit liegen im Bereich Architektur und Qualitätssicherung sowie der Entwicklung des QA-Werkzeugs JQAssistent.

Dienstag 14:00 – 14:45 Di 6.2

PROCESS-TINDER – WENN ICH MICH NUR NACH DEN SCHÖNEN BILDERN ENTSCHEIDE ...

From Projects to Products/Services Was, wenn der Prozess, in den man sich verliebt hat, nicht zur Organisation passt? Unternehmen umbauen? Prozess zurechtbiegen? Vernunftfehe führen? Unreflektierte Nutzung des „bildhübschen Scrum“ führt oft zu Kündigungswellen, Unzufriedenheit und Burn-out, ohne die erhoffte Glückseligkeit. Muss das so sein? Scrum ist manchmal die „passende Lösung“ – aber kaum jemand beschreibt die Bedingungen dazu und es gibt wenig Aussagen darüber, wie man handeln könnte, wenn die Bedingungen nicht passen. Deswegen versuchen wir das mal.

Zielpublikum: Menschen, die nach einem Weg aus ihrer Scrum-Hölle suchen

Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten



Michael Mahlberg ist methoden-agnostischer Methodenberater seit den 1980ern – früher mehr in den Bereichen Analyse, Design und Architektur, heute mehr im Bereich der Prozesse und Veränderungen. Mantra: Accept Reality.

Falk Kühnel ist begeisterter Agilist auf der Suche nach Glück. Er beschäftigt sich seit 1998 mit XP, Scrum und Co. Er ist Dipl.-Inf., Certified Scrum Trainer, Developer Trainer, CS(T|D|M|PO), TKP und praktizierender Zyniker.

Dienstag 14:00 – 14:45 Di 7.2

AUTOMATING INDUSTRIAL PROCESSES USING COMPUTER VISION

Artificial Intelligence Now! Today Computer vision has taken a significant spot in our phones, our roads, our markets that we don't always even recognize if and where it is deployed. Nonetheless, our industries today have so much potential to automate (using CV) their recurrent tasks to reduce costs, while simultaneously increasing quality of the product and efficiency of the process itself. We will learn about some interesting industrial examples which benefit first-hand from simple automation and perhaps get inspired by it.

Target Audience: Software Developers, Data Scientists, AI Engineers, Managers, Project Leader, Decision Makers | **Prerequisites:** None | **Level:** Advanced

Akarsha Sehwal works as a Senior Data Scientist in Steadforce Advanced Analytics Team. She is skilled in Machine Learning overall, but aims to specialise in Computer Vision. Before joining Steadforce, she has gained experience in telecommunications and renewable industry. She comes from the Computer Science background with a focus on Data Science, with her research published in two major conferences.



Dienstag 14:00 – 14:45 Di 8.2

HUMAN TESTING: WIESO WIR DEN MENSCHEN IN DEN MITTELPUNKT STELLEN!

Testing & Quality <provocative statement>Manuelles Testen ist die Abarbeitung einzelner definierter Testschritte. Hierfür benötigt es keine speziellen Skills, wir brauchen nur Click-Monkeys – oder?!</provocative statement> <mind change>Falsch! Wir müssen den Menschen in den Fokus stellen. Manuelles Testen sollte vielmehr als „Human Testing“ betrachtet werden. Die Tester:innen nutzen all ihre Stärken zum Durchführen der Tests – eigenständiges Denken, neue Ideen entwickeln, sowie kollaborative Ansätze stehen hierbei im Zentrum des „Human Testing“.</mind change>

Zielpublikum: Tester:innen, Testmanager, Product Owner, Scrum Master, Stakeholder
Voraussetzungen: Grundlegende Kenntnisse im Testing | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger



Maria Petzold coacht gerne Projektkolleg:innen zu allen QA relevanten Themen. Gerne verwendet sie hierbei auch neue Ansätze, so z. B. die Einführung explorativer Testmethoden im regulierten Umfeld.

Benedikt Wörners Leidenschaft ist es, Kunden bei der agilen Transformation zu helfen. Er eröffnet den Kunden neue Wege und Perspektiven, z. B. anhand explorativer und kollaborativer Testmethoden.



Dienstag 14:00 – 14:45 Di 9.2

NEU

WHAT CLASSES WE DESIGN AND HOW

C++ and Programming of Embedded Systems C++11 changed the set of compiler-provided special member functions and the intrinsic rules have become more complicated. We will look at what role a class type plays and how that maps on what special member functions to define and how, if any. We will also look at the roles of member variable types that influence or imply the role of the class type. We will rehearse the Rule of Zero and learn more about the Rule of Five/Six, the Rule of DesDeMovA, and the Rule of Unique Three. This all will enable you to much more consciously and safely design your class types and combine types of member variables. You will have then the ability to select from a few reasonable combinations from the plethora of possibilities of special member function combinations: {public:,protected:,private:} x {destructor, default constructor, copy constructor, copy assignment, move constructor, assignment} x {noexcept(true),noexcept(false)} x {=default, =delete, {/body/}, not declared } (math as homework).

Target Audience: Developers
Prerequisites: C++ class design | **Level:** Expert

Peter Sommerlad is a consultant and trainer for C++ and agile software development. He was professor and lead the Institute for Software at HSR Rapperswil. Peter is co-author of the books POSA Vol. 1 and Security Patterns and contributed to "97 things every programmer should know". Peter is an ACM Senior Member and member of ACCU, IEEE CS, and the ISO WG21(C++) and WG23 (vulnerabilities) committees. Peter participated in the creation of MISRA C++202x.



Dienstag 16:15 – 17:15 Di 1.3

THE ROOT OF ALL EVIL: SHARED MUTABLE STATE AND HOW TO GET RID OF IT

Modern Software Architecture Software is often resistant to modernization efforts, no matter if it's about phasing out obsolete technologies, migration to the cloud, or establishing modern architecture. The culprit is usually a dependency or obsolete assumption that's too closely coupled to the codebase. But what's the underlying root cause of all that coupling? Often, it's shared, mutable, synchronous state. We will look at a real-world project, and we'll dig ourselves out of the hole it's dug itself into using refactoring, event sourcing, and functional programming.

Target Audience: Architects, Developers | **Prerequisites:** Some programming | **Level:** Basic

Michael Sperber is CEO of Active Group in Tübingen, Germany. Mike specializes in functional programming, and has been an internationally recognized expert in the field: He has spoken at the top conferences in programming languages, authored many papers on the subject as well as several books. Moreover, he is an expert on teaching programming.



Dienstag 16:15 – 17:15 Di 2.3

UND WENN TRANSFORMATION GENAU SO VERLÄUFT, WIE DU ES DIR VORSTELLST, WIE IST DAS?

Social Integration "Imagine... Everyone able to work consistently at their ideal best:

- Individuals, teams, between teams, across the organisation and beyond
- Right conversations, right people, best possible moment
- Needs anticipated, met at just the right time"

Das ist ein Leitbild aus Agendashift und es spricht mir aus der Seele. Ich habe das mit OpenSpace Agility als Herzschlag kombiniert. Für meinen Kunden habe ich damit einen Mix gefunden, der es erlaubt, Struktur und Freiräume so zu kombinieren, dass Veränderung kontinuierlich geschehen kann.

Zielpublikum: Alle, die mit Veränderung, Verbesserung und/oder Organisationsentwicklung zu tun haben | **Voraussetzungen:** Keine Vorkenntnisse notwendig | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Dienstag 16:15 – 17:15 Di 3.3

MAKING YOUR BUREAUCRACY VALUE STREAM LEAN AND AUTOMATED

Trends & Techniques In today's software-driven world, the integrity of software assets isn't just a regulatory and compliance requirement, it's critical for maintaining trust and avoiding irreparable damage to your brand and reputation. We found that Compliance, Software Chain of custody and in-App Security as well as API Security are seen as an overburdened bureaucracy. But they have to be part of your software value stream. So the question is, how they can be so lean, automated and optimized that they can contribute actual value inside your DevSecOps Approach?

Target Audience: Architects, Developers | **Prerequisites:** Project development experience
Level: Advanced

Dienstag 16:15 – 17:15 Di 4.3

ALL INCLUSIVE?!? – (WANN) BRAUCHEN WIR EINE GENDERNEUTRALE SPRACHE?

Diversity & Inclusion Durch die Gender- und Diversity-Debatte der letzten Jahre sind wir sensibel geworden für den Einsatz einer genderneutralen Sprache und doch fehlen uns manchmal die richtigen Worte oder wir fragen uns: Brauchen wir das wirklich? In diesem Talk schauen wir uns an:

- Wie kann inklusive Sprache überhaupt aussehen?
- Welchen Einfluss hat unser Denken auf unsere Sprache und unsere Sprache auf unser Denken?
- Welche Auswirkungen haben Sprache und Diversität auf unsere tägliche Arbeit, auf die Anforderungserhebung und das UX-Design?

Zielpublikum: Alle, die sich mit der Frage beschäftigen, ob und wie sie gendergerechte Sprache benutzen wollen | **Voraussetzungen:** Offenheit | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Dienstag 16:15 – 17:15 Di 5.3

ARC42, DIE ACHTE

Software Architecture Communication & Assessment arc42 ist gerade in Version 8 erschienen – Zeit für eine Übersicht der Neuerungen „am lebenden System“: Primär geht's um die Lösungsstrategie, Querschnittskonzepte und Architecture Decision Records. Zusätzlich gibt's die acht wichtigsten Praxistipps für bessere Architekturdokumentation. Insbesondere das Thema „Nachdokumentation“ greife ich auf – mit anschaulichen Praxisbeispielen. Schließlich zeige ich Ihnen die Möglichkeiten der „Hilfe zur Selbsthilfe“ der neuen arc42 Doku-Website.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen sowie alle, die mit technischer Dokumentation zu tun haben | **Voraussetzungen:** Projekterfahrung | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

Irene Kuhn hat Wirtschaftsinformatik studiert und verfügt über mehrjährige Erfahrung als Software-Engineer. Ab 2007 arbeitete sie als Scrum Master im Konzernumfeld. Seit 2016 unterstützt sie Unternehmen in unterschiedlichen Branchen beim Etablieren und Optimieren agiler Prozesse. Ihre Arbeit umfasst die Arbeit mit Teams und Unterstützung von Unternehmen bei der Transformation. Wegen ihrer Leidenschaft für Coaching gehört sie zum Organisationsteam für den Coach Reflection Day in Stuttgart.



Matthias Zieger has been in the IT industry for nearly 25 years – with roles in software development, architecture, test automation, application lifecycle management and DevOps for IBM, Borland, Microsoft and codecentric. For the past five years, he has been helping large companies get their software to production faster with Xebialabs' release orchestration and deployment automation – from classic Java EE environments to containers and cloud up to serverless architectures. Now with Digital.ai, he helps large enterprises achieve their digital transformation goals through value stream management.



Katrin Rabow hat viele Jahre als selbstständige Beraterin kleine Unternehmen in ihrem kaufmännischen Alltag unterstützt, ehe sie sich 2015 für ein Studium der Wirtschaftsinformatik an der TU Darmstadt entschieden hat. Sie sucht immer wieder nach Wegen, „harte“ Themen wie Software-Engineering mit „weichen“ Themen wie der Unternehmenskultur zu verbinden. Seit ihrem Masterabschluss arbeitet sie als IT-Consultant in Frankfurt.



Gernot Starke (INNOQ Fellow), Coach, Berater und Trainer für methodische Software-Architektur und Software-Engineering. (Mit-) Gründer von arc42.org. Gernot Starke war an der Architektur und Implementierung mittlerer und großer Systeme für Organisationen in verschiedenen Geschäftsbereichen beteiligt, derzeit mit dem Schwerpunkt auf Entwicklung und Verbesserung von Legacy-Systemen sowie Software-Reviews. Er hat zahlreiche Bücher über Software-Architektur und verwandte Themen geschrieben, veröffentlicht regelmäßig Fachartikel und gibt seine Erfahrungen auf Konferenzen und in Trainings weiter.



Dienstag 16:15 – 17:15 Di 6.3

SOFTWAREPLATTFORMEN UND PRODUCT OWNERSHIP

From Projects to Products/Services Softwareplattformen bieten eine Reihe attraktiver Vorteile: Mit ihnen können neue Produkte nicht nur schneller und kostengünstiger entwickelt, sondern auch neue Einnahmequellen erschlossen werden. Dazu ist es aber notwendig, sie nicht nur richtig zu entwickeln, sondern auch effektiv zu managen. In unserem Vortrag stellen wir Techniken vor, um Plattformen dauerhaft erfolgreich zu nutzen. Dies beinhaltet, eine Plattform als eigenständige Produkt zu managen, einen dedizierten Platform Owner zu benennen und ein Nutzer-zentriertes Mindset zu etablieren.

Zielpublikum: Product Owners, Produktmanager, Architekten:innen, Entscheider (Head of Product, Head of Development) | **Voraussetzungen:** Kenntnisse agiler Methoden
Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten



Roman Pichler arbeitet als Produktmanagement-Experte mit Schwerpunkt Agiles Produktmanagement. Er schult seit über 15 Jahren Produktmanager und Product Owner und hilft Unternehmen, ihr Produktmanagement zu verbessern. **Stefan Roock** (it-agile) hilft Unternehmen, Führungskräften und Teams dabei, ihre Potenziale zu entfalten. Er hat seit 1999 agile Ansätze in Deutschland maßgeblich mit verbreitet und weiterentwickelt.



Dienstag 16:15 – 17:15 Di 7.3

SOFTWARE-ARCHITEKTUR FÜR MACHINE LEARNING

Artificial Intelligence Now! Machine Learning-Diskussionen drehen sich oft um Datenbeschaffung, geeignete Werkzeuge und Modelle. Und natürlich um beeindruckende Anwendungen von Spotify, Tesla und Co. Doch wie entstehen ML-Lösungen? Oft scheint Genialität und Zufall bestimmend, doch in dieser Session zeige ich, was wirklich hinter erfolgreichen ML-Vorhaben steckt und wie man erfolgreich professionalisiert. Mit den Überschriften der Architektur-Disziplin sortiere ich die Herausforderungen von ML-Vorhaben und zeige, wie man mit ML nicht nur experimentiert, sondern arbeitet.

Zielpublikum: Entwickler:innen, Architekt:innen, ML-Interessierte, Management
Voraussetzungen: Erfahrung in der Entwicklung von Systemen | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Stefan Toth ist Geschäftsführer und Mitgründer der embarc. Seine Beratungsschwerpunkte liegen in der Konzeption und der Bewertung mittlerer bis großer Softwarelösungen, der Weiterentwicklung von Systemlandschaften sowie der Verbindung dieser Themen zu agilen Vorgehen. Er ist Autor zahlreicher Artikel und des Buchs „Vorgehensmuster für Software-Architektur“.



Dienstag 16:15 – 17:15 Di 8.3

80/20-OPTIMIERUNG VON TEST-SUITES: ERFahrungen AUS FORSCHUNG & PRAXIS

Testing & Quality Wenn ein System wächst, wächst auch die Anzahl automatisierter Tests. Wir sehen immer öfter Test-Suiten, die Stunden oder Tage laufen. Das ist lähmend langsam. Wenn die Ausführung aller Tests zu lange dauert, kann man einen Teil der Tests häufiger ausführen als den Rest. Der Schlüssel ist, diese Teilmenge so zu wählen, dass sie in einem Bruchteil der Zeit einen Großteil der Fehler findet. Im Vortrag stellen wir verschiedene Ansätze hinsichtlich Kosten, Nutzen und Anwendbarkeit und Erfahrungen aus Forschung und Praxiseinsatz vor.

Zielpublikum: Entwickler:innen, Tester:innen, Verantwortliche für Entwicklung und Test
Voraussetzungen: Interesse an Software-Test | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten



Elmar Juergens hat über statische Codeanalyse promoviert und für seine Doktorarbeit den Software-Engineering-Preis der Ernst Denert-Stiftung erhalten.

Raphael Nömmner hat seinen Informatik-Master an der TU München mit einem Fokus auf Software-Engineering und Software-Qualität abgeschlossen. Seine Masterarbeit behandelt das Thema Test-Minimierung.



Dienstag 16:15 – 17:15 Di 9.3

C++17 POLYMORPHIC MEMORY RESOURCES (PMR) AND STL CONTAINERS FOR EMBEDDED APPLICATIONS

C++ and Programming of Embedded Systems For many embedded C++ applications, compliance with the AUTOSAR or Misra rules is required. Among them is AUTOSAR Rule A18-5-5 which does not allow memory allocations with new. Since new and delete violate A18-5-5, the default STL containers must not be used in applications requiring AUTOSAR compliance. This holds for many embedded applications. With the allocators available since C++17 in the namespace std::pmr (polymorphic memory resources) these requirements can often be satisfied.

Target Audience: Architects, Developers, Project Leader
Prerequisites: Good C++ knowledge | **Level:** Advanced

Richard Kaiser was software developer (mainly for technical applications), more than 20 years professor at the Duale Hochschule Baden-Württemberg, more than 30 years freelancing trainer for C, C++, C#. He is the author of several books about C++ with Visual Studio.



Dienstag 17:45 – 18:45 Di 1.4

WRITING LESS CODE WITH SERVERLESS ON AWS

Modern Software Architecture The purpose of Serverless is to focus on writing the code that delivers business value and offload undifferentiated heavy lifting to the Cloud providers or SaaS vendors. Today's code quickly becomes tomorrow's technical debt. The less you own, the better it is from the maintainability point of view. In this talk I will go through examples of the various Serverless architectures on AWS where you glue together different Serverless managed services, significantly reducing the amount of the code written to perform the task. Own less, build more!

Target Audience: Developers, Architects, Decision Makers

Prerequisites: Basic understanding of AWS Serverless Services | **Level:** Advanced

Vadym Kazulkin is Head of Development at ip.labs. He has been involved with the Java ecosystem for over 20 years. His current focus and interests include the design and implementation of highly scalable and available solutions, Serverless and AWS Cloud. Vadym is the co-organizer of the Java User Group Bonn and Serverless Bonn Meetup, and a frequent speaker at various Meetups and conferences.



Dienstag 17:45 – 18:45 Di 2.4

HAUPTSACHE NICHTS MIT MENSCHEN – KARRIERE TROTZ AGILITÄT

Social Integration Ein altes Klischee lautet: „Führung ist böse! Und wer führen will, ist böse.“ Neue Generationen von Mitarbeitenden erleben Verantwortung, Wirksamkeit und Sinn bewusster. Jeder hat seine eigene Vision und ist voller Energie. Aber keiner kann den andern überzeugen. Wenn Führung tabu ist, dann ist das Team wirkungslos. Sinnhafte, menschliche Führung gibt es und man kann sie lernen! Der Weg dorthin ist mit harten, unbequemen Themen versehen. Diesen Konflikt wollen wir aufzeigen und eine angewandte Lösungsstrategie anbieten.

Zielpublikum: Manager, Führungskräfte, Entscheider

Voraussetzungen: Führungserfahrung | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten



Marc Bless ist der Gründer von agilecoach.de und hat über 20 Jahre Erfahrung mit Agilität. Als Coach, Berater und Trainer hilft er Unternehmen bei der Einführung agiler Frameworks und der Umsetzung agiler Werte, Prinzipien und Praktiken.

Alex Röhm ist Enterprise Agile Coach bei dem agilen Unternehmen Jobrad und führt dort u. a. Führungsrollen ein. Er hat 25 Jahre Führungserfahrung und davon 13 Jahre als begeisterter Agilist. Seit einigen Jahren fokussiert er sich auf die Rolle des Agile Coach. Er unterstützt Geschäftsführer, Bereichsleiter und Teamverantwortliche auf dem Weg, moderne, agile, gelingende Führungsarbeit einzuführen.

Dienstag 17:45 – 18:45 Di 3.4

TURMBAU ZU BABEL IN NACHRICHTENBASIERTE SYSTEMEN

Trends & Techniques Der verstärkte Einsatz von Microservices führt zu einer erhöhten Kommunikation zwischen den Systemkomponenten. Bei der technischen Realisierung sind REST-Schnittstellen für die synchrone und Message Broker für die asynchrone Informationsverteilung weit verbreitet. Wenn es aber um den Inhalt und die syntaktische Struktur der Nachrichten geht, kann es leicht zu einer babylonischen Sprachverwirrung kommen. In diesem Vortrag betrachten wir verschiedene Ansätze, um einer solchen Sprachverwirrung Einhalt zu gebieten.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen

Voraussetzungen: Projekterfahrung | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Kristian Kottke ist als Lead Software Developer für iteratec in verschiedenen Projekten und Branchen tätig. Er beschäftigt sich mit Software-Architekturen, wobei seine Interessen insbesondere in den Bereichen Big-Data- und NoSQL-Technologien liegen.



Dienstag 17:45 – 18:45 Di 4.4

DISKREPANZ ZWISCHEN WISSEN UND HANDELN

Diversity & Inclusion Diese Diskrepanz hindert uns daran, Dinge umzusetzen, von denen wir eigentlich wissen, dass sie notwendig und sinnvoll sind. Das passiert uns als Individuen genauso wie ganzen Organisationen. Viele Unternehmen signalisieren, dass Diversity und Inclusion einen hohen Stellenwert für sie haben (<https://www.charta-der-vielfalt.de>). Oft bleibt es dann beim Appell: Seid divers! In diesem interaktiven Vortrag nähern wir uns den „Scripts“, die im Kontext von „Diversity und Inclusion“ unterbewusst ablaufen und unser Handeln beeinflussen.

Zielpublikum: Alle Interessierten, Entscheider und Führungskräfte, Agile Coaches, Scrum Master

Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten



Silke Foth ist seit 25 Jahren als Unternehmensberaterin, Coach und Wirtschaftsmediatorin tätig. Zum Thema Rituale in der Business-Welt und Diversity-Management ist sie immer wieder als Keynote Speakerin bei namhaften Unternehmen und Veranstaltungen zu erleben.

Susanne Mühlbauer ist selbstständiger Agile Coach und systemischer Business Coach. Mit Leidenschaft und viel persönlichem Engagement arbeitet sie mit Menschen, Teams und Organisationen auf deren Weg zu mehr Agilität.

Dienstag 17:45 – 18:45 Di 5.4

ARCHITEKTUR-BEWERTUNG MIT DEM MMI

Software Architecture Communication & Assessment Der Modularity Maturity Index (MMI) bewertet die Langlebigkeit von Architekturen aus drei verschiedenen Perspektiven: Modularität, Hierarchisierung und Muster. Man kann den MMI sowohl zur initialen Standortbestimmung einsetzen, also um festzustellen, ob das eigene Softwaresystem eine langlebige Architektur hat bzw. wie weit es davon entfernt ist. Außerdem kann man den MMI verwenden, um seine Software-Entwicklung über den gesamten Lebenszyklus der verschiedenen Systeme regelmäßig auf ihre Langlebigkeit hin zu überprüfen.

Zielpublikum: Software-Architekt:innen, Softwareentwickler:innen, Projektleiter:innen, Manager:innen | **Voraussetzungen:** Projekterfahrung | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

Carola Lilienthal ist Geschäftsführerin bei der WPS – Workplace Solutions. Seit 2003 analysiert sie regelmäßig im Auftrag ihrer Kunden die Zukunftsfähigkeit von Software-Architekturen und wendet in ihren eigenen Projekten DDD an. 2015 hat sie ihre Erfahrungen aus über hundert Analysen von 20 000 bis 15 Mio. LOC in dem Buch „Langlebige Software-Architekturen“ zusammengefasst und 2017 das Buch „Domain-Driven Design Distilled“ von Vaughn Vernon ins Deutsche übersetzt.



Dienstag 17:45 – 18:45 Di 6.4

ADAPTIVE SYSTEMS WITH WARDLEY MAPPING, DOMAIN-DRIVEN DESIGN, AND TEAM TOPOLOGIES

From Projects to Products/Services In a world of rapid changes and increasing uncertainties, organizations have to continuously adapt and evolve to remain competitive and excel in the market. In such a dynamic business landscape organizations need to design for adaptability. Designing for adaptability requires understanding the landscape organizations are operating in, identifying patterns of change, applying principles for organizational fitness, and making mindful strategic decisions to adapt change.

Target Audience: Software Architects, Tech Leads, Engineering Manager, VP of Engineering
Prerequisites: Keine | **Level:** Basic

Susanne Kaiser is an independent tech consultant supporting organizations to build and run software products from idea to production with a focus on socio-technical systems. Susanne was previously working as a startup CTO. She has a background in computer sciences and experience in software development and software architecture for more than 18 years. Susanne presents regularly at international tech conferences as a speaker.



Dienstag 17:45 – 18:45 Di 7.4

HOST MI APP? WIE KÖNNEN MEINE ANWENDUNGEN DURCH KI DEUTSCH HÖREN UND SPRECHEN?

Artificial Intelligence Now! Sie wollen sehen und ausprobieren, wie sich aktuelle Frameworks und Modelle beim Erkennen und Erzeugen deutscher Sprache schlagen? Dann sind Sie hier genau richtig. Probieren Sie online mit uns aus, wie gut freie Modelle inzwischen sind, die Sie unabhängig von den Großen auch lokal nutzen können: Sei es für Sprachbefehle, das Erkennen von Kundentelefonaten, das Erstellen von Audio zur Barrierefreiheit und was deren Grenzen und Vorurteile sind.

Zielpublikum: Sprachverstehender:innen, Entwickler:innen
Voraussetzungen: Internetfähiges Gerät fürs Probieren | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Olaf Thiele lebt als einer der wenigen von der Erstellung deutscher KI-Sprachmodelle (STT und TTS). Sei es auf Basis von wav2vec, coqui, mit oder ohne KenLM. Seine Modelle können normal angesprochen oder auch angeschrien werden, sogar auf Bairisch, Schwäbisch oder Sächsisch. Und das mit medizinischem Fachchinesisch oder dem Small Talk einer Soap-opera. Die künstlichen Sprecher der ainblick können ebenso schnell wie langsam mit Dialekt oder ohne Nachrichten vorlesen oder Kommandos geben.



Dienstag 17:45 – 18:45 Di 8.4

TA-TOOL IM KATALOG BESTELLT – DAS TESTAUTOMATISIERUNGSWERKZEUG FINDEN TROTZ FLEXIBLER ANFORDERUNGEN

Testing & Quality Der effektive Einsatz einer Testautomatisierungslösung steht und fällt mit den verwendeten Werkzeugen. In dem Vortrag stellen wir die Ergebnisse einer wissenschaftlichen Arbeit zur Erstellung eines Kriterienkataloges für die Auswahl des passenden Testautomatisierungswerkzeugs für unsere Projekte vor. Dabei wurden die Kriterien und deren Gewichtung nach Vorgehensmodellen, Technologie, Einsatzgebiet sowie dem Blickwinkel der Rollen evaluiert. Die Anwendung des Kriterienkatalogs soll leichtgewichtig sein und Vorgaben des agilen Manifests befolgen.

Zielpublikum: Tester:innen, Agile Teams, Testmanager:innen, Entwickler:innen, Projektleiter:innen, Manager, Entscheider | **Voraussetzungen:** Grundkenntnisse Testen/Testautomatisierung, Projekterfahrung, Fachkenntnisse agile Methoden | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten



Mylaine Pemedjeu Mougoue studierte Wirtschaftsinformatik an der HTW Berlin und arbeitete bereits parallel zum Studium im Bereich Qualitätssicherung in verschiedenen Unternehmen.

Kay Grebenstein arbeitet als Testmanager und agiler QA-Coach für die Carl Zeiss Digital Innovation. Er hat in den letzten Jahren in Projekten unterschiedlicher fachlicher Domänen (Telekommunikation, Industrie, Versandhandel, Energie, ...) Qualität gesichert und Software getestet.

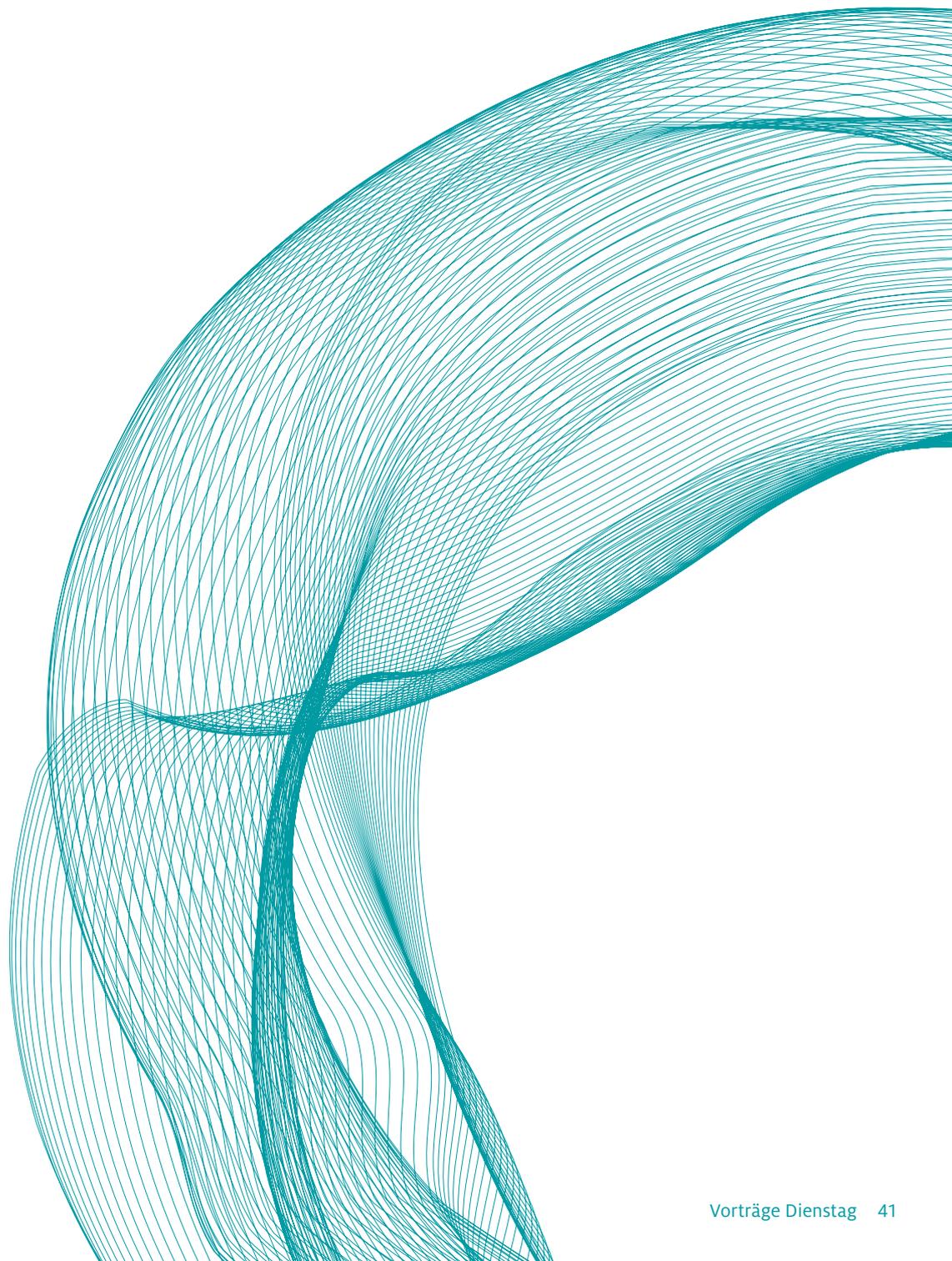
Dienstag 17:45 – 18:45 Di 9.4

MISRA C++ 202X

C++ and Programming of Embedded Systems New MISRA C++ 202x are coming. This release will address modern C++ and thus is relevant not only for safety critical code in the automotive sector, but also for day-to-day C++ development. Expect the new MISRA rules to be less “miserable” for your day-to-day coding and use static analysis tooling to enforce them. Understand what kind of C++ will be considered unsafe, get examples of guidelines and learn which rules better to suppress in static analysis tools in non-safety-critical software.

Target Audience: Developers | **Prerequisites:** C++ | **Level:** Advanced

Peter Sommerlad is a consultant and trainer for C++ and agile software development. He was professor and lead the Institute for Software at HSR Rapperswil. Peter is co-author of the books POSA Vol. 1 and Security Patterns and contributed to „97 things every programmer should know“. Peter is an ACM Senior Member and member of ACCU, IEEE CS, and the ISO WG21(C++) and WG23 (vulnerabilities) committees. Peter participated in the creation of MISRA C++202x.



VORTRÄGE MITTWOCH

Mittwoch 09:00 – 10:30 Mi 1.1

SHARED DATA IN VERTEILTEN ARCHITEKTUREN

Modern Software Architecture Eine auf Microservices basierende Architektur umzusetzen, bedeutet, dass auch die Datenhaltung auf die verschiedenen Services verteilt werden muss. Was aber bedeutet das in der Praxis? Was ist, wenn Daten einer Entität – vollständig oder in Teilen – in mehreren Services benötigt werden? Wie wird referenzielle Integrität über mehrere Services hinweg realisiert? Wie lassen sich serviceübergreifende Transaktionen realisieren? Dies sind nur einige von vielen Fragen, die im Rahmen der Session beantwortet werden. So viel vorab: Umdenken ist gefragt!

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen, Projektleiter:innen, Manager, Entscheider
Voraussetzungen: Kenntnisse Microservices | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

Lars Röwekamp, Gründer des IT-Beratungs- und Entwicklungsunternehmens OPEN KNOWLEDGE, beschäftigt sich im Rahmen seiner Tätigkeit als „CIO New Technologies“ mit der eingehenden Analyse und Bewertung neuer Software- und Technologietrends. Ein besonderer Schwerpunkt seiner Arbeit liegt derzeit in den Bereichen Enterprise- und Cloud-Computing, wobei neben Design- und Architektur-Fragen insbesondere die Real-Life-Aspekte im Fokus seiner Betrachtung stehen.



Mittwoch 09:00 – 10:30 Mi 2.1

FROM PRACTICE TO PATTERNS: HOW TO SUCCESSFULLY DRIVE AN AGILE TRANSFORMATION

Social Integration What have we learnt from the transformations in large companies? And how can that help you improving your chances for success? The DACH30 group is a workgroup of experienced transformation drivers and coaches from over 30 large companies across different industries. One sub-workgroup has been working on these two questions and we recently published our findings. In this workshop we will share our transformation experiences and work out with you on patterns, that have proven to be helpful in driving agile transformations successfully.

Target Audience: Leaders especially on executive level and organizational development coaches
Prerequisites: Experiences in driving an agile transformation in a large organization
Level: Advanced



Hendrik Esser is a senior transformation expert, driver and catalyst with more than 20 years of leadership experience at Ericsson. In parallel to his work at Ericsson, he is – as a volunteer – Program Director of the Agile Alliance's initiative „Supporting Agile Adoption“. He has worked together with ICAgile on Learning Roadmaps for agile Finance.

Andrea Maier has been working as an Agile Business Coach at Deutsche Telekom since 2009. She supports executives on their journey towards Business Agility and organizational transformation.

Mittwoch 09:00 – 09:45 Mi 3.1-1

AGILE GAMES – CREATING BUSINESS IMPACT

Trends & Techniques (Agile) Games are sounding throughout the land. Everyone plays games and anyone guides games. However what makes playing games “interesting” from the business owner’s perspective? We look into the criteria of effectiveness and efficiency of games and thus the capabilities of creating business impact for the company. As such, it turns out a game – is just a game and remains a play if one does not align with underlying business needs. Sounds familiar? But you wonder how to do so? In this talk, we will look in a 4-Step-Modelmaking the obvious tangible. And in the end, it becomes a structured approach how one might create business impact too.

Target Audience: Moderators, (young) Scrum Masters, Project Leaders, Managers, Decision-Makers, Facilitators | **Prerequisites:** General understanding of games and agility, and how to lead games successfully | **Level:** Basic

Anne Hoffmann is an expert in self-pathed leadership. For more than 15 years, she is leading international teams successfully into higher performance. By changing ourselves, we are able to change the world around us, is what she believes in and what her (agile) games activities are designed for. Anne is in her final steps on her PhD in „Using Improvisation Theater in (Project) Management Training“ as well as co-authoring a book on „Agile Games“.



Mittwoch 10:00 – 10:45 Mi 3.1-2

IMPROVING YOUR QUALITY AND TESTING SKILLS WITH GAMIFICATION

Trends & Techniques So many challenges, so little time. As testers or quality engineers, we need to sharpen the saw, but how? Gamification can be a way to look at how you’re doing and find out where to improve. It’s a great way to have everyone engaged and get the best out of people. In this presentation, Ben Linders will show how playing games (onsite or online) with the Agile Testing Coaching Cards and Agile Quality Coaching Cards help to explore your current quality and testing practice and decide as a team on what to improve or experiment with.

Target Audience: Testers, Agile Teams, Tech Leads, Technical Coaches, Scrum Masters
Prerequisites: None | **Level:** Advanced

Ben Linders is an Independent Consultant in Agile, Lean, Quality, and Continuous Improvement. As an adviser, trainer, and coach, he helps organizations with effectively deploying software development and management practices. He focuses on continuous improvement, collaboration and communication, and professional development, to deliver business value to customers. Ben is an active member of networks on Agile, Lean, and Quality, and a well-known speaker and author.



Mittwoch 09:00 – 09:45 Mi 4.1-1

UND JETZT DAS GANZE NOCH MAL IN GRÜN: WIE WIR MIT AGILE DIE WELT RETTEN KÖNNTEN

Fusion: IT-Future-Society Wollen wir unseren Enkeln eine lebenswerte Welt hinterlassen, müssen wir das grundlegende Paradigma unseres Wirtschaftssystems umbauen: Weg vom ausbeuterischen Wirtschaften, hin zu einem regenerativen, demokratischeren und inklusiven Wirtschaften. Der Vortrag ist ein Plädoyer dafür, nicht auf Politiker, Konzernchefs oder ein Wunder zu warten, sondern selbstbewusst aktiv zu werden. Wir stellen erste Ansätze vor, wie Agilität konkret genutzt werden kann, um den Umbau der Wirtschaft in Angriff zu nehmen.

Zielpublikum: Manager:innen, Entscheider:innen, Projektleiter, Teamleiter

Voraussetzungen: Fachkenntnisse agiler Methoden,

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten



Boris Gloger ist ein deutscher Scrum-Pionier und Vordenker für neue Arbeitsformen. Seit 2002 ist er maßgeblich an der Etablierung von Scrum als Standard für agile Software-Entwicklung in Europa, Südafrika und Brasilien beteiligt.

Stefan Rook (it-agile) hilft Unternehmen, Führungskräften und Teams dabei, ihre Potenziale zu entfalten. Er hat seit 1999 agile Ansätze in Deutschland maßgeblich mit verbreitet und weiterentwickelt.

Mittwoch 10:00 – 10:45 Mi 4.1-2

#DIVERSE #SOCIAL #DIGITAL #REMOTE #CULTURE ... STILL IN WORK IN PROGRESS

Fusion: IT-Future-Society This is a letter from the future: we are working in an organization in a galaxy not so far away ... we have a #diverse #social #digital #remote #culture – and we will tell you how we got there. We leave it open to the audience to guess how far this future is away. Or how near they want it to be. Disclaimer: may contain fragments of reality.

Target Audience: Manager, Idealists, Realists, Change Makers

Prerequisites: Open mind | **Level:** Basic



Anke Nehrenberg's twitter handle and philosophy is möglichewelten. Connecting people, transforming/enhancing/expanding companies, developing leaders and shaping the digital transformation of organizations is her thing.

Gabriela Oropeza is a Full-stack software engineer with over 6 years of experience working in agile remote teams.

Hannah Shecter is Senior Marketing Manager Global Events at Adform.

Mittwoch 09:00 – 09:45 Mi 5.1-1

BUILDING A CULTURE OF CHAOS

The Time is Now! Chaos engineering, popularised by Netflix, is an approach to building scalable, resilient systems through destructive experiments, but what other impacts does it have? How can adopting chaos engineering change organisational culture? This talk explores the parallels between modern distributed architectures and the unpredictable challenges of the modern world, and how approaches like chaos engineering help organisations deal with both. We will deep dive into the practices needed to make chaos engineering a success in your organisation and uncover how they help beyond just chaos engineering experiments. We will also explore the nature of complex, socio-technical systems and why new approaches are needed to deal with them.

Target audience: Anyone in a team or organisation considering adopting chaos engineering

Prerequisites: None | **Level:** Advanced

Steve Upton, chaos engineering, culture, learning, complexity, resilience, experimentation, distributed systems



Mittwoch 10:00 – 10:45 Mi 5.1-2

NEW NORMAL FOR SOFTWARE ENGINEERING

The Time is Now! Digitalization has been changing existing industry B2B businesses, digitalization business models arrived and the Digitalization solutions need to be developed to support this. The sudden enforcement of social distancing has given the digital transformation a significant push forward. How do we develop innovative Digitalization offerings in the future? We will show how to seize these opportunities and forge new paths toward the new normal for Software Engineering.

Target audience: Software Engineers, System and Software Architects, Software Managers

Prerequisites: Knowledge in Software Engineering Practice

Level: Basic



Carolin Rubner leads the research module 'Development Efficiency & industrial-grade DevOps' and the research group Decentralized Architectures & Blockchain within Siemens Technology.

Christian Hahn is working as Senior Key Expert at Siemens Technology for agile and lean development approaches, continuous testing for DevOps and continuous delivery.

Matthias Safts focus at Siemens Technology is code and design quality, its measurement, visualization, and improvement. A corresponding architectural foundation is obligatory, and likewise considered. Additionally, he is interested in large scale lean and agile development methodologies, and their application in an industrial context.

Mittwoch 09:00 – 09:45 Mi 6.1-1

LEVELING UP THE UX FITNESS – WIE WIR DIE REIFE VON HUMAN-CENTERED DESIGN VORANBRINGEN

Product Development in Times of Digitalization Eine „menschzentrierte“ digitale Transformation ist in aller Munde. Aber wie gelingt diese? In diesem Vortrag werden wir einen Überblick über existierende Reifegradmodelle zur Menschzentrierung und User Experience (UX) geben sowie die damit verbundenen Potenziale diskutieren. Ausgehend davon berichten wir aus unserem Beratungsalltag bei diversen Organisationen über Stellschrauben, wie sich in der Organisation für das Thema Human-Centered Design sensibilisieren und die Reife zur Menschzentrierung Schritt für Schritt erhöhen lässt.

Zielpublikum: Projektleiter:innen, Manager, Architekt:innen, Entscheider, Produktmanager, Product Owner | **Voraussetzungen:** Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Martin Beschnitt konzipiert und optimiert als geschäftsführender Gesellschafter der UX-Agentur *erult* seit 2007 digitale Interfaces im Auftrag deutscher Mittelständler und DAX-Konzerne.



Mittwoch 10:00 – 10:45 Mi 6.1-2

INTERNE COMPONENT-LIBRARIES: EIN ERFAHRUNGSBERICHT

Product Development in Times of Digitalization Um die Wiederverwendung von komplexen UI-Komponenten zu ermöglichen, haben wir eine interne Web-Components-Library entwickelt, die einen technologieneutralen UI-Styleguide implementiert. So soll zusätzlich ein einheitliches Look-and-Feel über verschiedene Anwendungen hinweg erreicht werden. Wir möchten im Vortrag unsere Erfahrungen teilen bzgl. Framework-Neutralität, Accessibility, Contribution-Modell, Dokumentation, CI/CD und der Abstimmung mit Produkt-Teams auf der einen und UI/UX-Verantwortlichen auf der anderen Seite.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen, Projektleiter:innen
Voraussetzungen: Projekterfahrung, Grundwissen Web
Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten



Manuel Mauky ist Softwareentwickler bei Zeiss Digital Innovation. Er beschäftigt sich vor allem mit TypeScript, React und Web Components. Daneben interessiert er sich für funktionale Programmierung.

Alina Stein arbeitet bei Zeiss Digital Innovation in München als Product Owner und Business Analyst für Webanwendungen. Nebenbei interessiert sie sich für UX-Design in Verbindung mit Gamification.

Mittwoch 09:00 – 09:45 Mi 7.1-1

APPLYING AI METHODS TO HELP USERS IN FIXING STATIC ANALYSIS VIOLATIONS

Artificial Intelligence Now! The adoption of static analysis of C++ and Java requires that the findings and errors can be prioritised in an efficient way. Our work shows that Machine learning (ML) can support this presentation of static analysis results to end-users. The ML engine learns from the codebase itself, and also observes the violations that the user fixes and which he ignores. The ML uses this to suggest the next best violations to fix, relying on probability of violations to be harmful or most likely to be a noise.

Target Audience: Developer Managers, R&D Managers, Software Architects, Software Engineers
Prerequisites: English, Software development, Coding experience, C++, Java, C#. | **Level:** Expert

Igor Kirilenko is VP of Development at Parasoft. He joined Parasoft in 2013, and currently he is responsible for technical strategy, architecture, and development of all products delivered by the company. For the past several years Igor Kirilenko has also been leading the R&D team of highly trained engineers at Parasoft who are focused on research of AI and Machine Learning technologies and creation of new approaches for improvement of accuracy in static analysis findings.



Mittwoch 10:00 – 10:45 Mi 7.1-2

KEEPING A HUGE PRODUCT DATABASE UP TO DATE WITH STATE OF THE ART MACHINE LEARNING

Artificial Intelligence Now! Maintaining a database containing millions of products can be very challenging, especially when the information you require of these products is subject to changes over time. We show how we used state of the art Deep Learning methods (such as Transformers, BERT) in connection with smart text matching in order to extract relevant information from free-form text. We also explain how we leveraged the existing database to create an automatically labelled training dataset. Our model enables us to continuously update idealos database automatically.

Target Audience: Decision Makers, Technical Project Leaders, Developers
Prerequisites: Basic knowledge of machine learning methodology | **Level:** Advanced



Jan Anderssen (PhD, Linguistics) is Domain Lead Inventory Business at *idealo internet*. He has more than 10 years of experience in various product development and leadership roles in e-commerce.

Jona Welsch is Machine Learning Project Lead at *dida*, where he is responsible for the development of machine learning solutions in the areas of Natural Language Processing and Computer Vision.

Mittwoch 09:00 – 09:45 Mi 8.1-1

QUALITY ENGINEERING INSTEAD OF TESTING ... WHY? HOW?

Testing & Quality To continuously deliver IT systems at speed with a focus on business value, high-performance IT delivery teams integrate quality engineering in their way of working. Quality engineering is the new concept in achieving the right quality of IT systems. Testing only after an IT product was developed is an outdated approach. Built-in quality from the start is needed to guarantee business value in today's IT delivery models. Quality engineering is about changes in skills, organization, automation and quality measures.

Target Audience: All people involved in high-performance IT delivery teams

Prerequisites: General knowledge of IT delivery | **Level:** Advanced

Mittwoch 10:00 – 10:45 Mi 8.1-2

IMPACT ASSESSMENT 101 TO 301: FROM BEGINNER TO JOURNEYMAN

Testing & Quality In large software projects the assessment of the impact of a code change can be a cumbersome task. If the software has grown and shows an evolutionary design there are always unwanted side effects. Change control boards are established. But on what data do they judge what can happen with the changes? Very often there is the HIPPO syndrome which means it is the highest paid person's opinion. In this talk we will show you ways to come to a deterministic prediction of the impact, what data you need and what you can do with it.

Target Audience: Architects, Test Managers, Developers, Testers

Prerequisites: Basic knowledge of collected data in software projects

Level: Advanced

Mittwoch 09:00 – 09:45 Mi 9.1-1

HUMANE ON-CALL: ALERTING DOESN'T HAVE TO BE PAINFUL

DevOps & Automation Now! On-Call is an increasing reality for developers, especially when a site has strict uptime requirements. And sadly, the experience often sucks. It's easy to mandate 24x7 support, it's much harder to set it up in a way that doesn't make the life of the people in the rotation miserable. I want to talk about improving alerting. I'm focusing on creating high-quality alerts that trigger when they should and don't trigger when nothing is happening. Continuous tuning, automation, and using the right metrics are core parts of this process.

Target Audience: Developers, Architects, DevOps, Operators

Prerequisites: Monitoring, operating production software | **Level:** Advanced

Mittwoch 10:00 – 10:45 Mi 9.1-2

DEVOPS: THE SECRETS TO SUSTAINABLE INNOVATION

DevOps & Automation Now! Our world accelerates, innovation cycles get shorter, causing innovation pressure for software companies to deliver their software faster and with high quality. DevOps shows us that delivery speed and quality are no trade-offs. You can have both! In this talk, we will go on a journey from the beginnings of DevOps to today. We discuss findings of the famous DevOps study, detailed out in the Accelerate book. I make a case, why every company should measure the Four Key Metrics of DevOps and show you different ways to approach this.

Target Audience: Architects, Engineering Managers, Project Leaders, Developers

Prerequisites: You should have worked on at least one IT project or product.

Level: Advanced

Rik Marselis is principal quality consultant at Sogeti in the Netherlands. He is a well-appreciated presenter, trainer, author, consultant and coach in the world of quality engineering. His presentations are always appreciated for their liveliness, his ability to keep the talks serious but light, and his use of practical examples with humorous comparisons. Rik supported many organizations in improving their products, processes and people.



Marco Achtziger is Test Architect at Siemens Healthineers. He has several qualifications from ISTQB/ISQI, is certified Software Architect and trainer for the Test Architect curriculum at Siemens AG.

Gregor Endler holds a doctor's degree in Computer Science for his thesis on completeness estimation of time-stamped data. His work at codemanufaktur deals with Machine Learning and Data Analysis.



Mario Fernandez develops software for a living, and then goes home and continues thinking about software because he just can't get enough. He is a full-stack engineer with infrastructure skills. He has led multiple agile delivery teams, being an individual contributor, driving architecture topics, and coaching and supporting other team members. He believes in high-quality software and advocate for Continuous Delivery, Test-Driven Development, and quick iteration. He writes and speaks about his experience regularly.



Felix Müller is an independent technology and organization consultant, focussing on software architecture. He gained vast experience in distributed software architectures and agile product development by working in Berlin's tech scene for over a decade. He thinks life is too short to argue endlessly about different architectural styles when you can measure and iterate on them. A bias for action and simplicity is what drives him.



Mittwoch 11:00 – 11:45 Mi 1.2

DEVELOPMENT AND DISCOVERY IN LARGE-SCALE ORGANIZATIONS

Modern Software Architecture The idea of looking at your organization as a single coherent system is tempting, but is it realistic? If it isn't, what does that mean for software developers, and how can we make discoverable what we are developing? This talk looks at organizations as ecosystems rather than as systems, and asks what that difference means for software development. It all boils down to focusing on software as components implementing business capabilities, and how to best capture these capabilities and make them findable and useful as reusable components.

Target Audience: Developers, Architects, Project Leaders, API Strategists

Prerequisites: API Basics, Large-scale information systems | **Level:** Advanced

Erik Wilde works in the Axway Catalyst team and focuses on API strategy, API programs, and API platforms. His main goal is to make sure that organizations make the right decisions when it comes to using APIs as the foundation of their digital transformation initiatives. Erik has a Ph.D. from ETH Zurich, is the author of many articles, papers, and books, is a frequent speaker at global API events, and contributes to standardization activities to help improving the way how APIs are designed, managed, and used.



Mittwoch 11:00 – 11:45 Mi 2.2

STORIES FROM A HIGH PERFORMING TEAM OR HOW TO MASTER THE DEVELOPER EXPERIENCE

Social Integration Stories from a High Performing Team is a talk about the teamwork in a software development team at ThoughtWorks, a global Tech Consultancy. The team including the speakers – Jennifer (Developer), Xiaofan (Experience Designer) and Ursula (Business Analyst) – have been working for 14 month together which is a rare case in the consultancy business. The team is known for being high performing and today they want to share stories and practices for agile software development teams on how to reach this level.

Target Audience: Developers, Business Analysts, Architects, Project Managers, Delivery Principals | **Prerequisites:** Agile Mindset, Modern Softwaredevelopment understanding

Level: Advanced



Ursula Göpfert is a Business Analyst, Product Owner and Delivery Principal at ThoughtWorks.

Jennifer Parak currently works as a Software Developer at ThoughtWorks. Having started her career working with Microservices in a Java/Spring Boot environment, she recently found herself working with smart ecosystems by complete chance and developed a great passion for it.

Xiaofan Yan is an Experience Designer at ThoughtWorks. With a background in Human–Machine Interaction, she's always been an Experience Design Strategist driven by the user needs and product strategy.

Mittwoch 11:00 – 11:45 Mi 3.2

WORDS MATTER: PROMOTING INCLUSION IN DOCUMENTATION TO BUILD BETTER USER EXPERIENCES

Trends & Techniques If any person or groups of people feel unwelcome because of the language being used in a community, its products, or documentation, then the words should change. We can choose words that are precise, not dependent on metaphors, and convey messages without negative connotations. We will discuss the process of auditing our own work and identifying divisive language. We will also talk about methods to standardize replacements and collaborate with writers and product developers to carry out these changes in a sustainable way.

Target Audience: Content creators (writers, developers, etc.) and management

Prerequisites: None | **Level:** Basic



Eliane Pereira (she/hers), brazilian immigrant, currently living in Czech Republic, antiracist, antifascist.

Josip Vilicic (he/they), born in Chile, raised in Miami, and now living in Raleigh, North Carolina („the South“). Antiracist and antifascist activist.

Mittwoch 11:00 – 11:45 Mi 4.2

AGILE FOR FUTURE: MIT DEM AGILEN MANIFEST ZU MEHR NACHHALTIGKEIT!

Fusion: IT-Future-Society Das Agile Manifest erschließt „bessere Wege, Software zu entwickeln“. Könnte dieser bessere Weg auch den CO₂-Fußabdruck der Software berücksichtigen? Einer Prognose zufolge wird die IT bis 2030 21 % des weltweiten Energieverbrauchs ausmachen. Ändern wir die Art und Weise, wie wir Software implementieren, nicht, werden wir zur Erhöhung des CO₂-Fußabdrucks beitragen. Es ist also Zeit zu prüfen, wie agile Entwicklung dazu beitragen kann, den Energieverbrauch zu senken und für mehr – ökologische, soziale & wirtschaftliche – Nachhaltigkeit zu sorgen.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen, Projektleiter:innen, Manager, Entscheider, ...

Voraussetzungen: Kenntnisse des agilen Manifests/agiler Entwicklung von Vorteil

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten

Jutta Eckstein arbeitet weltweit als Business-Coach, Change-Manager & Beraterin. Ihr Fokus liegt auf unternehmensweiter Agilität in großen & verteilten Organisationen. Sie war von 2003-2007 im Vorstand der AgileAlliance. Sie hat einen M.A. in Business Coaching & Change Management, einen Dipl.-Ing. in Product-Engineering & ist als Immissionsschutzbeauftragte (Umweltschutz) zertifiziert. Jutta wurde 2011 von der Computerwoche in die Top 100 der bedeutendsten Persönlichkeiten der Deutschen IT gewählt.



Mittwoch 11:00 – 11:45 Mi 5.2

AN INTRODUCTION TO DIGITAL TWINS – DEFINITION, APPLICATIONS AND ARCHITECTURES

The Time is Now! Besides IoT and Machine2Machine communication Digital Twins are a cornerstone of the fourth industrial revolution. In general, a Digital Twin is the virtual replica of a physical object or system. But what does this mean in detail – what are the ingredients of a Digital Twin? How can Digital Twins be built and utilized and what value do they bring? This talk gives an overview of different types of Digital Twins, different applications from public to industrial utilization and architectural approaches how to create and execute them.

Target audience: System Architects, product owners, software engineers

Prerequisites: None | **Level:** Basic

Tim Schenk graduated in 2002 from the TU Munich in Applied Mathematics. After 3 years at a sister company of KUKA Robotics he joined Siemens Technology in 2005. There he researched on new system- and co-simulation methods. In 2014 he became senior key expert for simulation architectures and since then strives to establish simulation in operational support applications for industrial plants & infrastructures. Recently he manages a project that works on a future vision for a Digital-Twin-founded PLM.



Mittwoch 11:00 – 11:45 Mi 6.2

VOM WERTSTROM ZUR USER-STORY – JOURNEY MAPPING ALS HILFREICHES WERKZEUG

Product Development in Times of Digitalization Der Vortrag beschreibt, wie man von einem operativen Wertstrom (z. B. Beantragung eines Kredits) zur Ableitung von Features kommt und diese in MVP (Minimum Viable Products) und Folgereleases priorisiert. Wir schauen uns dabei Werkzeuge, wie z. B. Customer Journeys, Feature Mapping, Ideation und Priorisierungsmethoden an. Das Ganze wird anhand eines Beispiels/Fallstudie aus einem unserer großen Delivery-Projekte aufgezeigt.

Zielpublikum: UX, Architekt:innen, Entwickler:innen, Projektleiter:innen, Projektmanager:innen, Product Owner, Product Manager | **Voraussetzungen:** Basiswissen im agilen Requirements Engineering | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger



Sebastian Straube ist leidenschaftlicher Agilist. Sein Fokus liegt im agilen Produktmanagement. Er beschäftigt sich sehr stark mit den Themen Produktstrategie und Product Discovery. Bevor er Agile Coach wurde, war er selbst Produktmanager und hat E-Commerce Anwendungen sowie innovative mobile Apps entwickelt.

Kimberley Reutters große Leidenschaft liegt in der agilen Entwicklung digitaler Produkte. Ihr Fokus liegt im Product Ownership und dem Aufbau innovationsgetriebener und Kundenwert-maximierender Teams. Autonomie und Selbstorganisation sind für sie die zentralen Bausteine des agilen Mindsets.

Mittwoch 11:00 – 11:45 Mi 7.2

JUST ENOUGH MLOPS – WIE MAN MIT MLOPS NICHT ÜBERTREIBT

Artificial Intelligence Now! Der Umfang der MLOps-Prozesse und -Technologien hängt von dem AI „Maturity Level“ der jeweiligen Organisation ab. Das Umsetzen von kanonischem MLOps kann zu einer unnötigen Komplexität in der Architektur und Organization führen. Das „AI Readiness“-Framework definiert den Reifegrad einer Organisation bei der Nutzung von ML/AI und ordnet es in eine der drei Stufen ein: Tactical, Strategic und Transformational. In dem Vortrag gehe ich auf die drei „AI-Readiness“-Stufen ein und zeige, wie man eine MLOps Roadmap ableitet.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen, Projektleiter:innen, Machine Learning-Enthusiasten, Data Scientists | **Voraussetzungen:** Allgemeines Verständnis über Machine Learning | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

Larysa Visengeriyeva arbeitet als Consultant bei IN-NOQ. Aktuell beschäftigt sie sich mit Software-Engineering und Machine Learning – MLOps. Sie ist die Autorin von ml-ops.org. Larysa hat im Bereich des Augmented Data Cleaning promoviert.



Mittwoch 11:00 – 11:45 Mi 8.2

AGILES ENTWICKELN UND TESTEN – (K)EIN WIDERSPRUCH?

Testing & Quality Die Praxis in den agilen Teams ergibt immer größeren Bedarf an grundlegenden Testfähigkeiten auch für klassische Entwicklerrollen. Aber oft fehlen die entsprechenden Expertisen und die Akzeptanz für das Testen. Nötig ist eine stärker ausgeprägte Kultur des Testens als Schlüsselfaktor für den Erfolg agiler Projekte. Daher wurde vom GTB auf Basis des etablierten „Certified Tester“-Quasistandards für Testing-Skills ein auf die Bedürfnisse von Entwicklern zugeschnittener Kanon an Testwissen und ein praxisbezogener Kurs als Hilfestellung definiert.

Zielpublikum: Entwickler & Tester, Architekt:innen, Productmanager:innen, DevOps, Qualitätsmanager:innen, Entscheider, Human Resource | **Voraussetzungen:** Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger



Armin Metzger hat über 25 Jahre Erfahrung in Software-Entwicklung und -test in Industrie- und Forschungsprojekten und internationalen Gremien. Seit 2018 ist er Geschäftsführer des German Testing Board.

Erhardt Wunderlich arbeitet bei Alstom im Center of Expertise an dem Thema Tools and Processes. Er hat über 30 Jahre Erfahrung in Software-Entwicklung und -Test in verschiedenen Branchen.

Mittwoch 11:00 – 11:45 Mi 9.2

STRUCTURAL AND ADVANCED PATTERN FOR KUBERNETES

DevOps & Automation Now! Due to the capabilities of Kubernetes, the usage of patterns rises to solve complex questions, but causing often confusion and unnecessary implementations. This talk intends to show what are the right scenarios for and for which cases another pattern is more suitable. In this talk, Max will introduce you to various patterns, often misused by running applications and services within Kubernetes. The focus will be on structural patterns like Sidecars and Ambassadors as well as more advanced patterns like Controller and Operator.

Target Audience: Architects, DevOps Engineers, Platform Teams

Prerequisites: Good Understanding of Kubernetes | **Level:** Basic

Mittwoch 14:30 – 15:30 Mi 1.3

TECHNISCHE SCHULDEN: SOFTWARE LANGFRISTIG WEITERENTWICKELN

Modern Software Architecture Oft wird Software immer schlechter wartbar, je länger Entwicklungsteams an ihr arbeiten. Dazu hat sich die Metapher „technische Schulden“ etabliert. Aber es ist nicht immer sinnvoll, technische Schulden zu beseitigen und sie können auch „einfach so“ entstehen. Darum geht es in diesem Vortrag – und über die Grundlagen der Metapher, wie sie bei der Kommunikation mit Managern hilft, warum die Metapher eigentlich nicht besonders gut gewählt ist und natürlich wie man mit technischen Schulden sinnvoll umgehen kann.

Zielpublikum: Technische Projektleiter:innen, Architekt:innen, Entwickler:innen

Voraussetzungen: Grundlegendes Verständnis über Softwareentwicklung

Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Mittwoch 14:30 – 15:30 Mi 2.3

ACHTSAM AGIL

Social Integration Ist Achtsamkeit esoterische Schwurbelei? Wenn nicht, was ist dann der Nutzen von Achtsamkeit in unserer Arbeitswelt? Und was hat das mit Agilität zu tun? In den letzten 30 Jahren ist eine moderne Achtsamkeitspraxis entstanden, für die sich diese Fragen klar beantworten lassen. Der Vortrag ist interaktiv: Du lernst, was moderne Achtsamkeit ausmacht, was der Zusammenhang zu Agilität ist und wie sich der Nutzen von Achtsamkeit ganz konkret in deinem Leben manifestieren würde. Und du nimmst eine kleine Übung für den Alltag mit.

Zielpublikum: Du bist interessiert daran, persönliche Entwicklung mit Agilität zusammenzubringen | **Voraussetzungen:** Agiles Grundlagenwissen | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Mittwoch 14:30 – 15:30 Mi 3.3

VOM ZENTRALEN SECURITY GATEWAY ZU VERTEILTEN MICROGATEWAYS

Trends & Techniques Mit Microservice-Architekturen & DevOps-Prozessen werden große zentrale Security Gateway-Installationen zunehmend in Frage gestellt. Die notwendige Koordination zwischen Anwendungsverantwortlichen, Administratoren, Entwicklern & Security führt zu Effizienzverlusten und Frustration. Besser wäre es, Security-Aufgaben mittels Microgateways zu erledigen. Der Vortrag beleuchtet technische und organisatorische Herausforderungen von Microgateways und zeigt in einer Demo, wie Microgateways genutzt werden können, um existierende Services zu schützen.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen | **Voraussetzungen:** Projekterfahrung

Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Max Körbächer is Co-Founder of Liquid Reply, specialized in Kubernetes, cloud native development and hyper-converged infrastructure. He focuses on crafting cloud agnostic platforms on Kubernetes, solving the application delivery and giving advisory for a cloud native transformation. Since Kubernetes v1.17 he is part of the Kubernetes Release Team.



Eberhard Wolff ist Fellow bei INNOQ und arbeitet seit mehr als fünfzehn Jahren als Architekt und Berater, oft an der Schnittstelle zwischen Business und Technologie. Er ist Autor zahlreicher Artikel und Bücher, u. a. zu Continuous Delivery und Microservices, und trägt regelmäßig als Sprecher auf internationalen Konferenzen vor. Sein technologischer Schwerpunkt sind moderne Architektur- und Entwicklungsansätze wie Cloud, Continuous Delivery, DevOps und Microservices.



Markus Wittwer trainiert Agilisten und andere Wissensarbeiter. Als agiler Coach weiß er, dass die individuelle Praxis der Achtsamkeit die organisatorische Praxis der Agilität enorm unterstützt. Er ist zertifizierter Trainer für „Search Inside Yourself“, ein Programm zur Entwicklung von Achtsamkeit und emotionaler Intelligenz, das innerhalb von Google entwickelt wurde.



Stefan Dietiker ist seit 10 Jahren im Professional Services, nimmt Projekte wahr, arbeitet bei der Quality Assurance und im Requirements Engineering der Web Application Firewall mit. Er setzte Projekte im Bereich Cloud und Containerlösungen um. Vorher war er als Engineer und technischer Projektleiter in der Telekommunikation und für Industrielösungen tätig. Er ist Dipl.-Ing. FH und hat ein Zertifikat als CISSP (Certified Information Systems Security Professional) und AWS Certified Solution Architect Associate.



Mittwoch 14:30 – 15:30 Mi 4.3

SOFTWARE FOR FUTURE: DAS BIG PICTURE VON SOFTWARE UND NACHHALTIGKEIT VERINNERLICHEN!

Fusion: IT-Future-Society Wie hilft Software, positiv im Sinne von Nachhaltigkeit zu wirken? Welchen Fußabdruck hat Software selbst? Wo sind die Hebel? Wie kann man echten Impact erreichen? Wir möchten alle im IT-Business sensibilisieren: Es gibt viel zu tun und zu erreichen. The Time is Now! Denn der Energiehunger der weltweiten IT nimmt ständig zu. Gleichzeitig bietet Software viele Chancen, zu Nachhaltigkeit beizutragen. Trotzdem fehlt im IT-Business meist der klare Blick auf die zentralen Bezugspunkte von Software und Nachhaltigkeit! Genau hier setzt der Vortrag an.

Zielpublikum: Software-Ingenieur:innen, Architekt:innen, Projektleiter:innen, Manager:innen, Entscheider:innen | **Voraussetzungen:** Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger



Matthias Naab leitet die Hauptabteilung „Digital Ecosystem Engineering“ am Fraunhofer IESE. Er unterstützt Unternehmen bei der strategischen Positionierung zu Digitalen Ökosystemen.

Marcus Trapp leitet die Abteilung „Digital Innovation Design“ am Fraunhofer IESE. Er unterstützt Unternehmen bei der Ideenfindung und initialen Ausgestaltung digitaler Ökosysteme.



Mittwoch 14:30 – 15:30 Mi 5.3

DEEPPAKES AM LIMIT – FAKE-VIDEOCALLS MIT KÜNSTLICHER INTELLIGENZ

The Time is Now! Das TNG Innovation Hacking Team forscht seit dem Jahr 2019 intensiv an der künstlichen Intelligenz rund um Echtzeit-Deepfakes und entwickelt diese ständig weiter. Das Endergebnis und die einzelnen Schritte hin zum Fotorealismus werden in diesem Vortrag vorgestellt. Außerdem zeigen wir die verschiedenen Evolutionsschritte der Deepfake-Technologie, beginnend mit dem „Ur“-Deepfake und endend mit Echtzeit-Deepfakes des gesamten Kopfes. Mehrere Live-Demos bringen dem Publikum einzelne Bestandteile der Software näher. Dabei gehen wir insbesondere auf verschiedene neue Technologien zur Verbesserung der Deepfake-Erzeugung wie zum Beispiel Tensorflow 2 und MediaPipe und die Unterschiede zu unseren früheren Umsetzungen ein.

Zielpublikum: Architekten, Entwickler, Projektleiter, Manager, Entscheider
Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger



Martin Förtsch ist IT-Berater, Oracle JavaOne Rockstar und Intel Black Belt der TNG. Seine Arbeitsschwerpunkte sind Agile Development, Suchmaschinentechologien, Information Retrieval und Datenbanken sowie die Entwicklung von Showcases im Innovation-Hacking-Team.

Thomas Endres ist Partner und IT-Consultant für TNG Technology Consulting. Er arbeitet an Anwendungen im Bereich der AR/VR, KI sowie der Gestensteuerung.

Jonas Mayer arbeitet im Innovation Hacking Team der TNG und beschäftigt sich mit der Entwicklung innovativer Showcases und Prototypen in Soft- und Hardware. So arbeitete er u.a. an Deepfakes, Mixed Reality KI-Kunstwerken und autonom fliegenden Minidrohnen.



Mittwoch 14:30 – 15:30 Mi 6.3

SCHNELL, INNOVATIV, AGIL – DIGITALE TRANSFORMATION (REMOTE) GESTALTEN

Product Development in Times of Digitalization Für eine nachhaltige digitale Transformation braucht es eine funktionierende Innovationskultur, also Kreativität, Vernetzung und spontanen Austausch – aber wie geht das in Zeiten von Remote-Arbeit? In unserer Session teilen wir unsere Erfahrung und Methoden, wie Sie Innovationskultur fördern können und welche Rahmenbedingungen es dafür braucht. Anhand praktischer Beispiele aus zwei digitalen Transformationsprojekten teilen wir unsere Best Practices und Learnings. Dabei bleibt genügend Raum für Ihre Fragen und gemeinsame Diskussion.

Zielpublikum: Entwickler:innen, Führungskräfte, Architekt:innen, Manager, Projektleiter:innen, Entscheider | **Voraussetzungen:** Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger



Alexandra Hoitz ist Wirtschaftspsychologin und Organisationsentwicklerin bei Scalamento. Ihr Purpose: Potenziale von Individuen und Organisationen entfalten. Ihre Superkraft: Für Alex ist kein Problem zu komplex.

Anne Herwanger ist Agile Coach und Organisationsentwicklerin bei Scalamento. Ihr Purpose: Organisationen human-friendly gestalten. Ihre Superkraft: Anne vereint Zug zum Ziel mit jeder Menge Improvisationstalent.

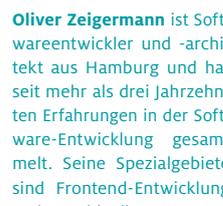


Mittwoch 14:30 – 15:30 Mi 7.3

MACHINE LEARNING BETRACHTET ALS EIN ENGINEERING PROBLEM

Artificial Intelligence Now! Machine Learning wird häufig immer noch als eine mathematische Herausforderung angesehen und an den Universitäten meist ebenso gelehrt. Es regt sich aber auch im akademischen Umfeld Widerstand und selbst Stars wie Andrew Ng bieten neuerdings Kurse mit Inhalten an, die uns Softwareentwickeln eher vertraut sind. In diesem Talk werde ich beleuchten, wie viel man wirklich wissen muss, um als Softwareentwickler Machine Learning sinnvoll einzusetzen.

Zielpublikum: Jede Rolle im Bereich Softwareentwicklung
Voraussetzungen: Verständnis von Softwareentwicklung, kein Verständnis von ML notwendig
Schwierigkeitsgrad: Anfänger



Oliver Zeigermann ist Softwareentwickler und -architekt aus Hamburg und hat seit mehr als drei Jahrzehnten Erfahrungen in der Software-Entwicklung gesammelt. Seine Spezialgebiete sind Frontend-Entwicklung und maschinelles Lernen. Er ist Autor mehrerer Videokurse und Fachbücher.



Mittwoch 14:30 – 15:30 Mi 8.3

METAMORPHES TESTEN

Testing & Quality Metamorphes Testen ist ein relativ neues Testverfahren, das sich besonders gut eignet, wenn kein ausreichendes Testorakel verfügbar ist. Metamorphes Testen betrachtet mehrere Ausführungen des Testobjekts und prüft, ob die Eingaben und Ausgaben bei diesen Ausführungen zueinander konsistent sind. Der Beitrag stellt das Verfahren vor, gibt einen Überblick über die bisherigen Erfahrungen bei klassischen und bei KI-basierten Systemen und ordnet es in die Testmethodik ein.

Zielpublikum: Softwaretester:innen | **Voraussetzungen:** Certified Tester Foundation Level
Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten

Matthias Hamburg war bis zu seiner Pensionierung im September 2019 Managing Consultant bei der Sogeti Deutschland. Seine fachlichen Schwerpunkte sind bei der Testanalyse, Testmanagement und Testprozessverbesserung. Im German Testing Board (GTB) und seinem Dachverband ISTQB engagiert er sich weiterhin ehrenamtlich. Unter anderem gibt er das Standardglossar der Testbegriffe in Englisch und in Deutsch und den Advanced Test Analyst-Lehrplan heraus.



Mittwoch 14:30 – 15:30 Mi 9.3

DEVSECOPS – A PRACTITIONER'S VIEW

DevOps & Automation Now! How do you do DevSecOps in practice? What are relevant tools and practices? Based on his work as a consultant and as a member of the advisory board that publishes the Thoughtworks Technology Radar Erik will give an overview of tools and practices that have proven themselves in real-world use. And because security is now relevant at each step of the process, the scope of the talk is broad. It includes architecture, the software supply chain, fitness functions and how to implement them in a build pipeline, as well as runtime monitoring.

Target Audience: Architects, Developers, Ops
Prerequisites: Knowledge of continuous delivery and DevOps | **Level:** Advanced

Erik Dörnenburg is a software developer and passionate technologist. As Head of Technology at ThoughtWorks he helps clients solve their business challenges using modern technologies, platforms, and practices. On his 25 year journey through the tech industry Erik has witnessed the rise – and sometimes fall – of many technologies. Always curious, he seeks to understand the potential of these new technologies, while figuring out with the wider community how to apply hard won experience and proven practices.



Mittwoch 17:00 – 18:00 Mi 1.4

7 MISSVERSTÄNDNISSE ZU SOFTWARE-ARCHITEKTUR

Modern Software Architecture In den letzten 30 Jahren habe ich viel Software selbst oder mit Teams entwickelt und viele Softwaresysteme analysiert, um die darin angesammelten technischen Schulden zu analysieren und Lösungen zu erarbeiten. Dabei bin ich immer wieder ähnlichen Missverständnissen rund um das Thema Software-Architektur begegnet. Dieser Vortrag wird klären, welche Missverständnisse das sind und warum sie anders gedacht werden müssen, damit wir mit unseren Software-Architekturen kleine und große Probleme lösen können.

Zielpublikum: Software-Architekt:innen, Softwareentwickler:innen, Projektleiter:innen, Manager:innen | **Voraussetzungen:** Projekterfahrung | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

Carola Lilienthal ist Geschäftsführerin bei WPS – Workplace Solutions und Mitglied der Geschäftsleitung. Seit 1998 entwickelt sie qualitativ hochwertige Softwaresysteme mit ihren Teams. Carola hält regelmäßig Vorträge auf Konferenzen, schreibt Artikel und hat ein Buch zum Thema „Langlebige Software-Architekturen“ veröffentlicht.



Mittwoch 17:00 – 18:00 Mi 2.4

D.A.R.E. MORE, F.E.A.R. LESS – PUT YOUR LEADERSHIP IN ACTION WITH PEN & PAPER

Social Integration Are you wondering: How is a diary connected with leadership? How can YOU and OTHERS benefit from written reflection? In this session you will get answers! You will benefit from my extensive (business) journaling experience. You will be introduced to psychological science that makes written self-reflection so powerful. You want to change habits in your life's "departments"? You want to harvest outstanding outcomes – at work and beyond? You want to spark change – in yourself and others? Then join and get your leadership in ACTION!

Target Audience: All curious human beings (including Developers, Architects, Managers, Project Leads) | **Prerequisites:** Openness for new ways of thinking (and behaviour) is helpful
Level: Advanced

Cosima Laube is an experienced independent coach, consultant and trainer with a proven track record in a variety of industries (automotive, finance & banking, healthcare, travel & tourism, public sector). Having a strong background as developer and people lead in software engineering, over the last 10+ years, Cosima enhanced her portfolio with solid coaching skills and university studies focused on I/O and Health Psychology. Her credo at work and in life is: Achieving MORE – together!



Mittwoch 17:00 – 18:00 Mi 3.4

UX ALS BOOSTER FÜR DAS SOFTWARE DEVELOPMENT

Trends & Techniques Bei der Berücksichtigung von UX im Software Development sehen sich Unternehmen häufig vor neue Herausforderungen gestellt. Wichtige Faktoren stellen Kosten, Zeit, die nachhaltige UX-Integration in die bestehende Vorgehensweise und spezifische Einschränkungen in der Praxis dar. Im Rahmen des Vortrags bieten wir einen Einblick in unsere Projekterfahrungen sowie die relevantesten Erkenntnisse und präsentieren unsere daraus abgeleitete Vorgehensweise.

Zielpublikum: Entscheider, Projektleiter:innen, UX-Spezialist:innen und -Interessierte, Schnittstellen IT und Fachbereich | **Voraussetzungen:** Grundkenntnisse menschenzentrierter Gestaltung/UX, Projekterfahrung | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten



Martha Janka praktiziert die menschenzentrierte Gestaltung mit großer Leidenschaft in Kundenprojekten sowie auf strategischer Ebene. Sie leitet das von ihr gegründete UX-Team bei der MT AG.

Stanislaw Miller arbeitet als Berater bei der MT AG und ist Mitglied des UX-Teams. Seine Kreativität und starke Empathie setzt er am liebsten im Rahmen der menschenzentrierten Gestaltung ein.



Mittwoch 17:00 – 18:00 Mi 4.4

CONTRIBUTION ZU OPEN-SOURCE-SOFTWARE UND EIGENE SOFTWARE OPENSOURCEN

Fusion: IT-Future-Society Was heißt es aus rechtlicher Sicht, zu Open-Source-Software beizutragen? Wer haftet wann und für was? Wie sieht es mit urheberrechtlichen Aspekten aus? Und welche Hürden muss man überspringen, um entweder bereits vorhandene eigene oder neue Software zu opensourcen? Wie kann ich verhindern, dass essenzielle Businessfunktionalität auch in Open Source überführt werden muss? Wie findet man die richtige Lizenz, wie ist das prozessuale Vorgehen? Der Vortrag gibt einen für Laien gut verständlichen Einblick mit detaillierten Hintergründen.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen, Entscheider, Manager
Voraussetzungen: Projekterfahrung von Vorteil | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

In Falk Müllers Brust schlagen zwei Herzen: Als Syndikusrechtsanwalt und Expert IT-Consultant bei diconium mit über 20 Jahren Berufserfahrung im E-Commerce als Softwareentwickler und Consultant verfügt er über profunde IT-Erfahrung. Zugleich betreut er als Fachanwalt für IT-Recht Mandanten bei Vertragsgestaltung, datenschutz-, lizenz-, marken- und urheberrechtlichen Fragestellungen im IT-Business. Falk ist kein Paragrafenreiter – er erklärt „Recht“ verständlich und unterhaltsam auf Basis echter IT-Praxis und ist regelmäßiger Speaker auf Konferenzen.



Mittwoch 17:00 – 18:00 Mi 5.4

“SHAPING TRANSFORMATIVE EXPERIENCES” – OPPORTUNITIES AND HOW THE PANDEMIC HAS BEEN A CATALYST

The Time is Now! Leaders of innovation, business and tech are experiencing an unprecedented demand to accelerate the pace of digital transformation. From board rooms to kindergarten classrooms, the unexpected upheaval triggered by the onset of the pandemic saw organizations make drastic changes. We now have the amazing opportunity to shape our future rather than to react to it. Pandemic affects and evolving needs are converging to drive development towards innovative solutions. While no one can predict future moments of opportunity, or how technology will impact our lives on the short and long term, with certainty, we know opportunities will continue to come. In this talk, Layla will share how we can learn from our transformations of past industrial revolutions, how shifts in human behavior help inform opportunities and how we can best consider interventions and take action.

Target audience: Strategists, Product Owners, Designers, Technologists, Developers, Architects, Managers – everyone | **Prerequisites:** None | **Level:** Advanced

Layla Keramat is a partner leading Prophet's Experience + Innovation Practice in EMEA. Layla has 25+ years of defining, designing and launching innovative products and solutions in markets across US, Europe, Middle East and China. Guided by a human centered design approach, she draws inspiration from working with people who are optimistic, take license and enjoy elevating our experiences. Layla's multi-disciplinary teams have designed beautiful and complex systems of service and product for connected car, future mobility, IoT (consumer and industry), telecommunication, learning and future cities.



Mittwoch 17:00 – 18:00 Mi 6.4

NEXT LEVEL COLLABORATIVE MODELLING : WIE SICH STAKEHOLDER UND ENTWICKLER DURCH DOMAIN STORYTELLING BESSER VERSTEHEN

Product Development in Times of Digitalization In jedem Projekt treffen unterschiedlichste Menschen aufeinander und damit verschiedenartige Sichtweisen. Fachliche Experten diskutieren mit Anwendern, Softwareentwicklern und unterstützenden Fachabteilungen wie PMO, Personalabteilung, Betriebsrat oder der Unternehmensrevision. Jede Stakeholdergruppe hat unterschiedliche Erwartungen bzw. konkreten Informationsbedarf an das Projekt. Der Vortrag stellt Lösungsansätze und Beispiele vor, wie man mit Domain Storytelling fundierte Antworten auf die Fragestellungen der Stakeholder finden kann.

Zielpublikum: Product Owner, Entwickler:innen, Anwender, Projektleiter:innen, Manager, Coaches, alle Stakeholder | **Voraussetzungen:** Nur eine Kurzeinführung in die Methode, aber trotzdem für Einsteiger geeignet, weil selbsterklärend | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

Carsten Lill (WPS – Workplace Solutions) interessiert sich für alles, was hilft, Projekte von der Vision bis hin zur Anforderung aufzusetzen. Er berät Kunden im Kontext Projekt- und Anforderungsmanagement, arbeitet als Agiler Coach und ist als praxisnaher Trainer für „Agilität und PM“ in Deutschland unterwegs.



Mittwoch 17:00 – 18:00 Mi 7.4

NEU

CAN AGILE BE DISRUPTED BY AI?

Artificial Intelligence Now! Agile is becoming a standard delivery method adopted by organizations across the globe, according to VersionOne's 11th Annual State of Agile Report. While 94 percent of survey respondents said their organizations practiced Agile, 80 percent said their organization was at or below a "still maturing" level. There are multiple reasons on why the Agile maturity of the teams are low, but the key one is teams look at Agile as a process change rather than a cultural change. In this presentation, we share our experiences in leveraging AI for Agile and the team feedback where these solutions were deployed. Did the AI in Agile help to address or mitigate the challenges it was introduced to address?



Jefferson Dsouza as an Accenture Managing Director brings with him about 21+ years of software industry experience to his role as Agile Community of Practice Lead, Living System Advisory Lead and Automation deployment lead at Accenture. He has over 14+ years of extensive expertise in Agile and Lean.

Raghavendra Meharwade (Raghu) is an active member of the Accenture Agile Community of Practice since 2011 and has worked as Scrum Master, Agile SME and Agile Coach for projects spread across geographies and domains. In his current role he is responsible for leading portion of myWizard platform that sets up AI in Agile and coaches teams on its use.



Mittwoch 17:00 – 18:00 Mi 8.4

TIEFKÜHLPIZZA, SOFTWARETESTEN UND DER MANN IM MOND – WIE DIE NASA MICH FÜR WORKSHOPS INSPIRIERTE

Testing & Quality In den 1960er Jahre entwickelte die NASA eine Methode zur Sicherstellung von Lebensmittelqualität: die Gefahrenanalyse der kritischen Kontrollpunkte nach HACCP. Diese Methode inspirierte mich zu einem Workshop, der über Teamgrenzen hinweg gemeinsam einen Blick auf die Qualität unseres Produkts wirft. In meinem Vortrag zeige ich Ihnen, wie ich als ursprünglich gelernter Koch, heute in der Rolle des Qualitätsmanagers, instinktiv Methoden der Lebensmittelhygiene anwende. Mit dem Ziel, welches wir alle möchten: die Qualität des Produkts!

Zielpublikum: Prozessverantwortliche, Testmanager:innen, Qualitymanager:innen, Entwickler:innen, Manager, Entscheider | **Voraussetzungen:** Keine besonderen Vorkenntnisse nötig | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Georg Haupts (Quality Evangelist) Motto: „Aus der Praxis für die Praxis!“ Denn als Test- und Qualitäts-Management-Experte blickt er auf 20 Jahre praktische Erfahrung für sowohl agile als auch klassische Soft- und Hardwaretests zurück. Georg Haupt legt hohen Wert auf eine ausgewogene Mischung aus manuellen, explorativen und automatisierten Tests. Darüber hinaus bietet er praktische Erfahrung in der Einführung von teamübergreifenden Test- und Testmanagementwerkzeugen und Prozessen.



Mittwoch 17:00 – 18:00 Mi 9.4

CLEAN INFRASTRUCTURE AS CODE

DevOps & Automation Now! The clean code principles are well-known in modern, agile software development. But what has become the default for our business code, unfortunately by no means applies to our infrastructure code. Instead, we find badly crafted, complicated and highly tangled code that is manually tested using a trial and error approach. However, for modern cloud based systems the infrastructure code plays a crucial role. So it's about time we begin to treat it as a 1st class citizen! This hands-on session shows how to craft clean infrastructure as code.

Target Audience: Architects, Developers, DevOps Engineers, SREs | **Prerequisites:** Basic knowledge of infrastructure as code practices and tools | **Level:** Advanced

Mario-Leander Reimer is a passionate developer, proud father, #CloudNativeNerd. Leander works as a principal software architect at QAware. He is continuously looking for innovations in software engineering and ways to combine and apply state-of-the-art technology in real-world projects.



NIGHTSCHOOLS MITTWOCH

Mittwoch 18:30 – 20:00 Nmi 1

MODERNE WEB-ARCHITEKTUREN ERFORDERN MODERNE SICHERHEITSMASSNAHMEN

Modern Software Architecture Im Web lauert eine Vielzahl von Sicherheitsgefahren. Deshalb sollten ein paar grundlegende Vorkehrungen getroffen werden: Angefangen bei der richtigen TLS-Konfiguration, über Schutzmaßnahmen wie dem Einrichten einer Content-Security-Policy und dem Überprüfen nachgeladener Ressourcen mittels Subresource Integrity, bis hin zur Absicherung von Cookies sowie dem Schicken oder Vermeiden bestimmter HTTP-Header. Welche grundlegenden Maßnahmen es zu beachten gilt und wie man diese umsetzt, erfahren Sie in diesem Vortrag.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen

Voraussetzungen: Basiskenntnisse Web-Entwicklung

Schwierigkeitsgrad: Anfänger



Lisa Moritz ist Senior Consultant bei INNOQ. Ihre Schwerpunkte liegen in Web-Architekturen und der Programmierung mit Java sowie JavaScript. Sie ist sowohl im Backend als auch im Frontend unterwegs. Neben der Programmierung und Konzipierung von Architekturen engagiert sie sich im Bereich Sketchnotes.

Christoph Iserlohn ist Senior Consultant bei INNOQ. Er hat langjährige Erfahrung mit der Entwicklung und Architektur von verteilten Systemen. Sein Hauptaugenmerk liegt dabei auf den Themen Skalierbarkeit, Verfügbarkeit und Sicherheit.



Mittwoch 18:30 – 20:00 Nmi 2

DATA TECHNICAL DEBT: LOOKING BEYOND CODE

Testing & Quality Data technical debt refers to quality challenges associated with legacy data sources, including both mission-critical sources of record as well as “big data” sources of insight. Data technical debt impedes the ability of your organization to leverage information effectively for better decision making, increases operational costs, and impedes your ability to react to changes in your environment. The annual cost of bad data is in the trillions of dollars, this problem is real and it won't go away on its own.

Target Audience: Developers, Data Professionals, Managers, Architects

Prerequisites: Understanding of basic data terms

Level: Basic

Scott Ambler is the Vice President, Chief Scientist of Disciplined Agile at Project Management Institute. Scott leads the evolution of the Disciplined Agile (DA) tool kit and is an international keynote speaker. Scott is the (co)-creator of the Disciplined Agile (DA) tool kit as well as the Agile Modeling (AM) and Agile Data (AD) methodologies.



Mittwoch 18:30 – 20:00 Nmi 3

THE TIME IS NOW – WIE WIR WANDEL BEWUSST GESTALTEN

Trends & Techniques Unsere Welt wandelt sich, und wir brauchen Wandel. Jedoch nicht zufälligen, sondern bewusst gestalteten Wandel. Gemeinsam statt durch Einzelne. Wie kommen wir dorthin?

- + Raus aus dem Autopilot-Modus: Durch mehr Bewusstheit im Alltag.
 - + Selbst-Bewusst-Sein: Insbes. für die eigenen Stärken und Motive.
 - + Die eigenen Energien freisetzen statt stetig auf Reserve fahren.
 - + Neues Miteinander: Durch echte Kooperation statt Konkurrenz.
 - + Die scheinbare Ohnmacht loslassen – und miteinander gestalten.
- Klingt einfach? Then come on, let's create! NOW.

Zielpublikum: Alle, denen dämmert, dass sie viel mehr können als sie täglich tun

Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Melanie Wohnert ist Diplom-Mathematikerin, ehemalige IT-Führungskraft und begeisterte Agilistin. Achtsamkeit veränderte ihr Leben in kleinen Schritten und in vielerlei Hinsicht. Heute ist sie selbstständige Trainerin, lehrt Achtsamkeit und Mitgefühl (MSC), auch in Unternehmen, und leitet zudem einen Trainer-Zertifizierungslehrgang für „Mindfulness in Organisationen“ (MIO). Sie hat zudem eine gemeinnützige Schulinitiative (mindscool) gegründet.



Mittwoch 18:30 – 20:00 Nmi 4

SICHER UNTERWEGS IN DER UNGEWISSEIT – EFFECTUATION

Product Development in Times of Digitalization Die meisten Verfahren zur Zukunftsgestaltung beginnen mit Analyse und Planung. Aber ist das auch der sinnvollste Ansatz für die Ungewissheit? Nein! Die Effectuation-Logik ermöglicht es, eine Zukunft aktiv zu gestalten, wenn das Umfeld ungewiss ist. Durch die Prinzipien entsteht ein „Sicherheitsnetz“ – sozusagen das Treppengeländer auf einer noch nicht sichtbaren Treppe. Diese Session erweitert die eigene „Zukunftsgestaltungskompetenz“ und befähigt, zwischen Planung und Gestaltung der Zukunft entscheiden zu können.

Zielpublikum: Entscheider:innen, Coaches, Scrum Master, Product Owner, Gründer:innen

Voraussetzungen: Neugierde, Offenheit für die Gestaltung der eigenen Zukunft

Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Susanne Neunes arbeitet freiberuflich als Prozessbegleiterin, Coach und Facilitation und unterstützt Unternehmen darin, Agilität zu leben. Sie ist systemische und hypnosystemische Beraterin (Schwerpunkt OE), Scrum Master sowie Effectuation Expert. Sie setzt sich dafür ein, mit Spaß und Leichtigkeit aus den begrenzten Ressourcen das Beste zu machen.



Mittwoch 18:30 – 20:00 Nmi 5

THE FUTURE STARTS HERE

The Time is Now! Who drove your digital transformation? Your CEO? CTO? Or COVID-19? Across workplaces, markets and everyday habits, the pandemic transformed our world beyond our control. But for the parts we were able to control, software and technology played key roles. The way that we work, what we work on and even why we work were all transformed in ways that few organisational transformation programs ever achieved. For better or for worse, software runs the world, and with great power comes great responsibility. Software has always been at the forefront of communication and distributed working, from the invention of the email to the current internet landscape, from social media to making socially distanced work a practical reality. Of course, it's not all good and things have not always turned out the way technologists expected. In this session we will explore the changes to the way we live that have moved from possibilities to realities and from opportunities to responsibilities.

Guests: Layla Keramat, Michael Kircher, Jan Bosch & Carola Lilienthal

Target audience: Everyone interested in Digitalization

Prerequisites: None | **Level:** Advanced



Kevlin Henney is an independent consultant, speaker, writer and trainer. His development interests are in patterns, programming, practice and process. He is co-author of "A Pattern Language for Distributed Computing" and "On Patterns and Pattern Languages", two volumes in the Pattern-Oriented Software Architecture series, and editor of "97 Things Every Programmer Should Know" and "97 Things Every Java Programmer Should Know".

Frank Buschmann is a Senior Principal Engineer at Siemens Technology. He works on modern architectures for industrial digitalization with focus on Cyber-Physical Production Systems and the Industrial IoT.



VORTRÄGE DONNERSTAG

Donnerstag 09:00 – 10:30 Do 1.1

ARCHITEKTUREXPLIZITE JAVA-APPLIKATIONEN MIT JMOLECULES

Modern Software Architecture Architektonische Konzepte in Code abzubilden, bleibt in Java-Applikationen meist eine Herausforderung, ebenso wie die Trennung von fachlichem Code und Applikationsframework. Der Vortrag gibt einen Überblick über das jMolecules API und zeigt, wie Entwickler:innen die bereitgestellten Abstraktionen nutzen können, um Architektur-Konzepte auszudrücken. Darüber hinaus wird konkrete Integration mit Technologien sowie die Generierung von Dokumentation am praktischen Beispiel beschrieben.

Zielpublikum: Software-Architekt:innen, Seniorentwickler:innen

Voraussetzungen: Grundlegende Java- und Software-Architekturkenntnisse

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten



Oliver Drotbohm ist Senior Principal Software Engineer bei VMware. Er widmet sich dem Entwickeln von Java-Enterprise-Applikationen, Open-Source-Projekten und ist Mitglied der JPA Expert Group. Seine Arbeitsschwerpunkte liegen im Bereich Software-Architektur, Domain-Driven Design, REST, Spring und Persistenztechnologien.

Stephan Pirnbaum ist Consultant bei der BUSCHMAIS GbR. Er beschäftigt sich leidenschaftlich gern mit der Analyse und strukturellen Verbesserung von Softwaresystemen im Java-Umfeld.



Donnerstag 09:00 – 09:45 Do 2.1-1

EIN MOVEMENT GESTALTET DIE TRANSFORMATION

Social Integration Als Agile Coaches können wir nur situative Impulse setzen, die nach unserem Weggehen oftmals verpuffen. Echte Transformation kann und wird nur von den Mitarbeitenden einer Organisation gestaltet und gelebt. Deshalb haben wir uns entschieden, Transformationen in Zukunft anders zu begleiten. Daraus ist Agile Living Movement entstanden. Wir haben 70 Mitarbeiter aus verschiedenen Unternehmensbereichen auf ihrem Weg zu Scrum-Experten in allen Rollen begleitet und zertifiziert. Sie haben gelernt, das Movement eigenständig weiter zu betreiben.

Zielpublikum: Führungskräfte, Entscheider, HR, Manager

Voraussetzungen: Transformation, Zusammenarbeit, Lernen

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten



Bettina Ruggeri hat 10 Jahre Software entwickelt und ist als agile Coach tätig und Coach für Zertifizierung nach Scrum Alliance. Eine wichtige Säule in ihrem Leben ist die Gewaltfreie Kommunikation (GfK).

Sven Schnee hat 10 Jahre, meist in chaotischen Projekten und Firmen, Software entwickelt. Daraufhin hat er seinen Fokus auf die Menschen ausgerichtet. Seine Vision, die Agilität in so viele Firmen und Teams wie möglich zu bringen, setzt er nun als Agile Coach erfolgreich um.



Donnerstag 10:00 – 10:45 Do 2.1-2

„EINE DEMOKRATIE, IN DER NICHT GESTRITTEN WIRD, IST KEINE.“ DEMOKRATIE IN UNTERNEHMENSPRAXIS.

Social Integration 2016 gründeten wir eine demokratisch-partizipative Firma. Zunächst erzählten wir darüber unseren Kunden nichts. Denn hier war Managementkompetenz und Prozess-Know-how gefragt. Eigenschaften, die augenscheinlich wenig Demokratie-Affinität fordern. Inzwischen färbt unsere interne Struktur unerwarteterweise auf unsere Kunden ab. Wir berichten von Partizipation, Pair-Doing, Prozesstransparenz, von Solidarität, Streiten, Systemversagen. Und von der viralen Übertragung von Demokratie-DNA von Organisation auf Organisation. Ein Erlebnisbericht.

Zielpublikum: Entscheider:innen, Manger:innen, Helmut-Schmidt-Fans

Voraussetzungen: Keine

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten



Anke Nehrenbergs twitter-Handle und Denkparadigma ist @moeglichwelten. Menschen vernetzen, Unternehmen um-/weiter-/ausbauen, Führungskräfte entwickeln und digitale Transformation mit Organisationen gestalten ist ihr Ding. Sie bewegt sich als T-shaped non-binary durch die Welt.

Johannes Mainusch schätzt Dinge wie innovative Techniken, Röhrenradios und Fahrradfahren. Und es begeistert ihn, wenn Menschen und auch er selbst lernen, besser zu werden. Er lernt funktionale Programmierung, die Modellierung von Organisationen und Dinge besser zusammen mit anderen zu machen.



Donnerstag 09:00 – 09:45 Do 3.1-1

SOFTWARE QUALITY IS NOT ONLY ABOUT CODE AND TESTS

Trends & Techniques Each project has its own unique technology stack, different business logic and a unique team. The definition of quality in our projects can vary greatly. However, there are good practices that will work everywhere. There are steps that can be taken in every project and team to produce the software of better quality. I will tell you how to improve communication and processes, and what tools we can use not to be ashamed of the fruits of our work. Everything from a programmer's perspective.

Target Audience: Developers and Tech/Project Leaders | **Prerequisites:** Some experience in professional software development | **Level:** Advanced

Aleksandra Kunysz has been creating software for years. She has experience in full stack programming, testing, requirements gathering, and conducting trainings. She has worked in corporations, startups and pro bono in various industries and countries.

Not only that, but she also enjoys solving problems and writing meaningful code. Since 2019, she has been advocating quality among programmers.



Donnerstag 10:00 – 10:45 Do 3.1-2

TDD MISCONCEPTIONS

Trends & Techniques “TDD is when you write tests before implementing the business logic” – a simple sentence that is also often misunderstood. Moving from one project to another, I have observed how many times people were terrified of TDD. I have been there too. This session will focus on trying to understand HOW and more importantly WHY you should consider TDD. I’ve transformed failures from my experience into a series of lessons learned, things that in hindsight should have been obvious.

Target Audience: Architects, Developers

Prerequisites: Basic knowledge in testing techniques

Level: Basic

Donnerstag 09:00 – 09:45 Do 4.1-1

IMMERSIVE, KOLLABORATIVE ARBEITSPLÄTZE

Fusion: IT-Future-Society Software-Engineering ist eine kollaborative Tätigkeit, an der mehrere Personen, oft von unterschiedlichen Standorten, zusammenarbeiten. Immersive Technologie (z. B. Virtual Reality oder Augmented Reality) kann dabei helfen, diese räumlichen Grenzen aufzuheben. Entsprechend unserer Forschung auf dem Gebiet wollen wir in diesem Vortrag zeigen, welche Möglichkeiten immersive, kollaborative Arbeitsplätze bieten, um Software-Entwicklungsteams beim Wissensaustausch und bei der visuellen Analyse von Daten zu unterstützen.

Zielpublikum: Entwickler:innen, Projektleiter:innen

Voraussetzungen: Kenntnisse Software-Visualisierung

Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Donnerstag 10:00 – 10:45 Do 4.1-2

(RESEARCH-)SOFTWARE-ENTWICKLUNG FÜR NON-IT'LER

Fusion: IT-Future-Society Software wird mehr und mehr von Menschen entwickelt, welche keine klassische Programmier-Ausbildung erhalten haben. In der Forschung ist diese Entwicklung besonders deutlich. Im DLR haben wir die Software Engineering Initiative gestartet, um Forschende dabei zu unterstützen, Software nachhaltig zu entwickeln. Die Initiative umfasst eine Software Engineering Guideline, Trainings, Wissensaustauschworkshops, Consultings sowie das Erstellen einer für alle zugänglichen Wissensbasis.

Zielpublikum: Manager, Entwickler:innen, Projektleiter:innen, Entscheider

Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Donnerstag 09:00 – 09:45 Do 5.1-1

SUSTAINABILITY IN SOFTWARE ENGINEERING – OR HOW TO FIGHT CLIMATE CHANGE AS A SOFTWARE ENGINEER

The Time is Now! In this talk, we will give an overview about all the different aspects that affect climate change from the software engineering perspective and discuss a number of concrete actions that every software engineer can take (and should keep in mind day-in day-out) to help fight climate change, including:

- Energy consumption of software and what that means for software engineering
- Research studies about software running in data centers and the problem of zombies
- Work towards operating software in a carbon-aware way
- When and how far do renewable energies help
- How does carbon offsetting works and how to select the right projects
- And more...

Target audience: Architects, Developers, Project Leads | **Prerequisites:** None | **Level:** Advanced

Olena Borzenko is a full-stack developer at The Adecco Group. She has previously worked in a service company based in Ukraine and took a part in the creation of various products from small startups, B2B applications, to enterprise platforms. Moreover, she is passionate about new technologies, clean code, and best practices. In her free time, when she's not spending it on hobbies, she likes to build demos around real-life use cases, share knowledge with others, and the opposite, learn about someone else's experience.



Annika Meinecke erforscht Human Factors in der Softwaretechnologie am DLR. Ihr Fokus liegt auf User Experience und Augmented Reality sowie der Nachverfolgung und Visualisierung von Informationen.

David Heidrich ist Forscher im Bereich Human-Computer Interaction am DLR. Seine Forschungsinteressen sind Human Factors in virtueller Realität, Serious Games und Software-Visualisierung.



Carina Haupt ist Leiterin der Gruppe Sustainable Software Engineering sowie stellvertretende Leiterin der Abteilung Intelligente und Verteilte Systeme des DLR. Ihr Ziel ist es, Domain-Wissenschaftler dabei zu unterstützen, Software und prozessbasierte Lösungen für ihre alltäglichen Probleme zu entwickeln. Ihre Forschungsthemen sind Software-Engineering im wissenschaftlichen Kontext, Open Source sowie Wissens- und Datenmanagement.



Martin Lippert leads the work on development environments for Spring and Spring Boot and is Sustainability Ambassador at VMware.



Donnerstag 10:00 – 10:45 Do 5.1-2

IT'S COMING! THE REVOLUTIONARY EFFECT OF CLIMATE ON ARCHITECTURE

The Time is Now! In 2020, Google Cloud, AWS, and Azure all committed to be carbon zero by 2030. It's the incredibly tough goal of zero emitted carbon as a result for operating our applications and services. They can't do it alone. AWS says "we optimize for sustainability of the cloud, while customers are responsible for sustainability in the cloud, meaning they must optimize their workloads and resource utilization." I don't think this is a request. They've signed up to be carbon zero by 2030. That means we have too. The clock is ticking.

Target audience: General techie – this works for all | **Prerequisites:** None | **Level:** Advanced

Anne Currie has been in the tech industry for nearly 30 years. In the 90's she worked on high performance backend infrastructure. In the 00's on ecommerce, and in the 10's on cutting edge ops. The 20's is all about climate.



Donnerstag 09:00 – 10:30 Do 6.1

WORKSHOP: RESILIENTE ORGANISATION TRIFFT RESILIENTE IT-ARCHITEKTUR

From Projects to Products/Services Um nachhaltig erfolgreich zu sein, müssen Unternehmen schnell, robust und anpassungsfähig auf die steigende Dynamik im Markt reagieren. Doch wie entsteht Dynamikrobustheit in Unternehmen und was bedeutet das für die Organisationsstrukturen und IT-Architektur? In unserem Workshop möchten wir unsere Erfahrung aus der Begleitung zweier Großkonzerne mit euch teilen und anhand von praktischen Beispielen Konzepte von Conways Gesetz über den Tech-Radar bis hin zu Team-Topologien beleuchten. Dazwischen ist genug Zeit für Praxisfragen und Diskussion.

Zielpublikum: Manager, Entscheider, Agile Coaches, Projektleiter:innen, Architekt:innen

Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten



Alexandra Hoitz ist Wirtschaftspsychologin und Organisationsentwicklerin bei Scalamento. Ihr Purpose: Potenziale von Individuen und Organisationen entfalten. Ihre Superkraft: Für Alex ist kein Problem zu komplex.

Anne Herwanger ist Agile Coach und Organisationsentwicklerin bei Scalamento. Ihr Purpose: Organisationen human-friendly gestalten. Ihre Superkraft: Anne vereint Zug zum Ziel mit jeder Menge Improvisationstalent.

Stefan Link ist Gründer von Scalamento und Organisationsentwickler mit Leidenschaft. Sein Purpose: Unternehmen fit für dynamische Märkte machen. Seine Superkraft: Er spricht fließend IT und Business.

Donnerstag 09:00 – 10:30 Do 7.1

NEU

NÖRGEN IST EINFACH. ABER WIE (GENAU) GEHT EIGENTLICH ARCHITEKTURBEWERTUNG?

Software Architecture Communication & Assessment Architekturbewertungen sichern Entscheidungen ab, zeigen Risiken auf und schaffen Transparenz. Richtig gemacht stellen sie ein exzellentes Kommunikationsmittel dar – und keinesfalls einen Pranger. In Umfeld der Architektur-Reviews gibt es ein reiches Arsenal an Methoden und Werkzeugen. Sie reichen von qualitativen Ansätzen wie ATAM bis zum Auswerten von Metriken oder dem Messen von Antwortzeiten, Durchsatz oder ähnlichem. Hier gebe ich Orientierung, ordne ein und zeige auf, was wo und wann welchen Nutzen stiftet.

Zielpublikum: Vor allem Menschen, die Architekturentscheidungen treffen und/oder verantworten. Insbesondere im Team. Entscheider können problemlos folgen.

Voraussetzungen: Erfahrung in Software-Entwicklungsvorhaben sind von Vorteil

Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Stefan Zörner ist Software-Architekt bei embarc in Hamburg. Er wirkt bei Entwurfs- und Umsetzungsfragen mit, unterstützt beim Festhalten von Architektur und beleuchtet Lösungsansätze in Bewertungen. Sein Wissen und seine Erfahrung teilt er regelmäßig in Vorträgen, Artikeln und Workshops. Stefan ist aktives Board-Mitglied im ISAQB und Autor des Buchs „Software-Architekturen dokumentieren und kommunizieren“.



Donnerstag 09:00 – 09:45 Do 8.1-1

DOMAIN-DRIVEN DESIGN FÜR LEGACY-SYSTEME

Use Domain-Driven Design Now! Auch Legacy-Systeme kann man mit Domain-driven Design (DDD) verbessern. Am Anfang sollte die Frage stehen, warum ein erfolgreiches Legacy-System überhaupt verbessert werden soll. Der Vortrag zeigt, wie man sich dazu an Änderungen des Geschäftsmodells orientieren kann. Technische Ansätze wie das Extrahieren von Bounded Contexts oder die Implementierung von Bubble Bounded Contexts verdeutlichen zudem, wie man ganz praktisch vorgehen kann. So kann DDD auch bei der Anpassung existierender Systeme an sich ständig ändernde Anforderungen helfen.

Zielpublikum: Technische Projektleiter:innen, Architekt:innen, Entwickler:innen

Voraussetzungen: Grundlegendes Verständnis über Softwareentwicklung

Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Eberhard Wolff ist Fellow bei INNOQ und arbeitet seit mehr als fünfzehn Jahren als Architekt und Berater, oft an der Schnittstelle zwischen Business und Technologie. Er ist Autor zahlreicher Artikel und Bücher, u. a. zu Continuous Delivery und Microservices, und trägt regelmäßig als Sprecher auf internationalen Konferenzen vor. Sein technologischer Schwerpunkt sind moderne Architektur- und Entwicklungsansätze wie Cloud, Continuous Delivery, DevOps und Microservices.



Donnerstag 10:00 – 10:45 Do 8.1-2

DOMAIN DRIVEN TRANSFORMATION – ÜBER DEN UMBAU VON IT-LANDSCHAFTEN MIT DDD

Use Domain-Driven Design Now! In den letzten Jahren erfahren IT-Landschaften durch Digitalisierung einen großen Änderungsdruck. Für ältere IT-Landschaften bedeutet dies eine komplette strategische Neuausrichtung. In diesem Beitrag schlagen wir mit Domain Driven Transformation eine Methodik vor, in der DDD mit Methoden des EAMs kombiniert wird. Im Kern liegt die Definition von Bounded Contexts und einer Context Map, die mit der IST-IT-Landschaft abgeglichen werden kann. Aus dem Abgleich entstehen Handlungsfelder, die priorisiert und in eine Roadmap aufgenommen werden.

Zielpublikum: IT-Architekt:innen, IT-Manager und Projektleiter:innen

Voraussetzungen: Grundsätzliches Verständnis von DDD und EAMs

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten



Sönke J. Magnussen begann bei Lufthansa als ABAP- & Java-Entwickler sowie als Software-Architekt. Als Manager leitete er Digitalisierungsvorhaben sowie die Neuausrichtung von IT-Landschaften auf Digitalisierungs- und Cloud-Strategien. Als IT-Architekt und Consultant bei der WPS hilft er Teams, IT-Landschaften auf die Zukunft auszurichten.

Henning Schwentner liebt Programmieren in hoher Qualität. Dies lebt er als Coder, Coach und Consultant bei der WPS aus. Er hilft Teams dabei, ihre gewachsenen Monolithen zu strukturieren oder neue Systeme von Anfang an mit einer tragfähigen Architektur zu errichten.



Donnerstag 09:00 – 09:45 Do 9.1-1

OPENTELEMETRY – EIN OFFENER STANDARD FÜR DEN DURCHBLICK IN ANWENDUNGSLANDSCHAFTEN

DevOps & Automation Now! Um in verteilten Anwendungslandschaften den Überblick zu behalten, gibt es schon seit einiger Zeit unterschiedliche Ansätze, um Daten wie Metriken, Traces und Logs zentralisiert zu analysieren. Die Uneinheitlichkeit machte es bislang aufwendig, wirklich alle Komponenten einfach zu berücksichtigen. Im Jahr 2019 wurde unter dem Dach der Cloud Native Computing Foundation (CNCF) OpenTelemetry als herstellernertrautes, quelloffenes Ökosystem mit dem Ziel geschaffen, die Erfassung und Übertragung von Telemetriedaten zu standardisieren.

Zielpublikum: Architects, Developers, Process Owners, DevOps, Decision Makers

Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Dennis Kieselhorst ist Solutions Architect bei Amazon Web Services (AWS). Er hat über 15 Jahre Erfahrung mit Software-Architekturen, insbesondere in verteilten, heterogenen Systemlandschaften. Dennis unterstützt verschiedene Open-Source-Projekte und ist Committer/PMC-Mitglied bei der Apache Software Foundation. Er wirkt in den Organisationskomitees der Java User Group (JUG) Bremen-Oldenburg und des Java Forum Nord mit.



Donnerstag 10:00 – 10:45 Do 9.1-2

CLOUD SECURITY IN ACTION! – EIN FINANZDIENSTLEISTER GEHT IN DIE CLOUD

DevOps & Automation Now! In diesem Vortrag berichtet die SüdLeasing – eine 100%ige Tochter einer Landesbank – von ihrem Weg von der „Legacy-IT“ zur modernen cloud-basierten Umgebung. Aufgrund der Sensitivität der Daten lag von der ersten Sekunde ein besonderer Fokus auf dem Thema Cloud Security. Business Continuity und Disaster Recovery wurden voll automatisiert mit Hilfe von Terraform, Access Control Lists und Microsoft Azure aufgebaut.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen, Manager

Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger



Thorsten Jakob ist Consultant für IT-Architekturen und Cloud-Migrationen bei Novatec. Aktuell ist er als Cloud Security Architect für eine Cloud-Migration bei einem BaFin regulierten Kunden im Einsatz.

Tamira Horn arbeitet als IT Security-Administratorin bei SüdLeasing. Als Administratorin für komplexe Firewall-Systeme, Endpoint Security, SIEM, als auch Network Segregation kennt sie die Infrastruktur bis zu kleinsten Details.



Donnerstag 11:00 – 11:45 Do 1.2

EAM IS DEAD; LONG LIVE AGILE. AGILE IS DEAD; LONG LIVE DIGITAL TRANSFORMATION

Modern Software Architecture Klassisches EAM ist gut verstanden und hat in sich nur langsam oder voraussehbar verändernden Umgebungen erhebliche Verbesserungen bewirkt. Aufgrund steigender Komplexität und Dynamik nimmt die Verbreitung Agiler Methoden immer weiter zu. Außerdem werden im Zuge der digitalen Transformation Veränderungen auf der Business-Seite zunehmend zum wesentlichen Treiber strategischer Veränderungen in der IT. Darauf muss sich die IT insgesamt und die Unternehmens-Architektur im Besonderen mit ganz neuen Vorgehensweisen einstellen.

Zielpublikum: Unternehmensarchitekt:innen, IT-Manager, Architekt:innen, Projektleiter:innen, Change-Manager | **Voraussetzungen:** Grundkenntnisse EAM, Agile Methoden, Projekterfahrungen | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten



Michael Kunz hat nach dem Studium der BWL mit den Schwerpunkten Unternehmensführung und Informatik in Köln fast 20 Jahre als Projektleiter, (Unternehmens-) Architekt, (Transformations-) Berater und Manager in der IT-Industrie gearbeitet. Dabei war er sowohl für Anwenderunternehmen als auch für Beratungs- und Produkthäuser tätig. In den letzten Jahren hat er Unternehmen in verschiedenen Branchen bei ihrer Digitalen Transformation auf Fach- und IT-Seite unterstützt, u. a. beim Aufbau Digitaler Geschäftsmodelle.

Donnerstag 11:00 – 11:45 Do 2.2

WARUM TEAMS OHNE GEMEINSAMES ZIEL NICHT DYSFUNKTIONAL SEIN MÜSSEN

Social Integration Teams sollten interdisziplinär sein und möglichst fokussiert auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten. So lehrt es uns sowohl die klassische Management-Literatur als auch agile Methoden wie Scrum. Nur leider gibt es in der Praxis immer wieder sehr erfolgreiche Teams, auf die keines dieser Kriterien zutrifft. Wenn man genauer hinsieht, entdeckt man, dass es verschiedene Arten von Teams gibt, die unterschiedlich organisiert und geführt werden sollten. Gemeinsam werden wir die verschiedenen Spielarten erkunden.

Zielpublikum: Coaches, Manager, Teamleitende

Voraussetzungen: Basiswissen über Teams, hilfreich: Agile Grundkenntnisse

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten

Donnerstag 11:00 – 11:45 Do 3.2

HINTER DEM HYPE

Trends & Techniques Neue Ansätze, neue Technologien lösen Probleme – ja, nein, vielleicht? Hinter den Neuigkeiten stecken oft alte Bekannte. Probleme, die wir lange kennen, sind selten ganz weg – aber immerhin gewandelt, geändert, besser beherrschbar. Neue Lösungen ändern die alten Probleme. Nur, mit steigendem Alter werden sie selbst zum Teil eines neuen Problems? Das ist das Spannungsfeld für Architekten, die Systeme bauen, die lange leben sollen. Ihre Aufgabe ist nicht nur technologisch; sie sollen auch in alle Richtungen Vertrauen ausstrahlen, dass das Projekt und die Organisation auf dem richtigen Weg sind. Dazu gehört auch, die richtigen Probleme zu kennen und die richtigen Lösungen zu wählen. Machen Sie mit: In dieser interaktiven Session reden wir darüber. Wir betrachten das Neue und das Mitgenommene, die Lösungen und die Nebenwirkungen, die Stakeholder und ihre Prioritäten.

Zielpublikum: Architekt:innen, und die mit ihnen arbeiten

Voraussetzungen: Rollenerfahrung | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

Donnerstag 11:00 – 11:45 Do 4.2

HAQOONA MATATA – DIE DIGITALISIERUNG LEBENSLANGEN LERNENS

Fusion: IT-Future-Society Die Digitalisierung auf der einen Seite und lebenslanges Lernen auf der anderen Seite führt zu der Frage: Welche Plattform wird unseren lebenslangen Lernweg begleiten? Wer bekommt die Daten und wer kann Bildung weltweit fair ermöglichen? Die Antwort ist eine Plattformgenossenschaft, die allen Nutzern gehört, auf der Lieferanten faire Bedingungen vorfinden und alle profitieren. Wir haben uns auf den Weg gemacht, diese Vision zum Leben zu erwecken, und werden von unserer Reise berichten.

Zielpublikum: Jeder, der sich für lebenslanges Lernen und/oder Plattformökonomie interessiert

Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Donnerstag 11:00 – 11:45 Do 5.2

THE PERCEIVED LOSS OF CONTROL: HOW UX CAN HELP TO UNDERSTAND AI

The Time is Now! With AI entering more and more aspects of our lives, scepticism and worries towards this technology are increasing too. Empathy towards basic human needs and a great User Experience can help AI being more widely accepted and used. But how to get there? After covering basic UX principles, the talk will deep dive into the fields of trust, transparency and explainable AI. The goal is to outline a path to a fruitful collaboration and mutual understanding between humans and AI.

Target audience: Software Engineers, Data Scientists, Product Owners, Researchers, Designers

Prerequisites: None | **Level:** Basic

Jens Coldewey ist Agilist der ersten Stunde und geschäftsführender Gesellschafter der improv. Er hat David Kesby in einem gemeinsamen Projekt kennengelernt und ist beeindruckt von der Klarheit, mit der dessen Konzepte immer wieder auftauchende Probleme adressieren



Klaus Marquardt ist Platform System Architect und gestaltet das technische Kernsystem von vernetzten Therapiegeräten. Er beschäftigt sich mit einfachen, skalierbaren und wiederverwendbaren Lösungen, und den Zusammenhängen zwischen Projekten, Personen, Organisationen und Prozessen.



Tim Weilkens ist Vorstand der Genossenschaft oose und u. a. Berater und Trainer für Systems Engineering.

Marko Ilic ist bei oose hauptsächlich im Marketing tätig. Außerdem ist er Mitglied der Gruppe, die bei oose die Gründung einer Plattform-Genossenschaft für lebenslanges Lernen vorantreibt.

Jan Korsanke is an experienced Freelance UX Designer and loves to explore what design and technology can do for humanity. Artificial intelligence, Algorithms and Ethics are a big part of that exploration and have been fascinating him for a couple of years.



Across his professional experience, he collaborated with large companies, consultancies and a startup specialised in the AI/ML sector.

Donnerstag 11:00 – 11:45 Do 6.2

MYTHOS TEAMAUTONOMIE – WARUM SIE EINE ILLUSION IST UND WIR SIE TROTZDEM BRAUCHEN

From Projects to Products/Services Autonome Teams sind etwas, das häufig als Fundament agiler Organisationen gesehen wird. Der Vortrag beschäftigt sich mit Teamautonomie aus Perspektive von Organisationen und Software-Entwicklung entlang folgender Fragen:

- Was bedeutet Autonomie in einer Organisation?
- Kann es autonome Teams eigentlich geben?
- Warum passiert es, dass Teams nicht autonom sind?
- Warum ist die Illusion von Autonomie oft wertvoller als faktische Autonomie?
- Und warum ist die Abwesenheit von Autonomie wertvoll?

Zielpublikum: Architekt:innen, Projektleiter:innen, Manager, Entscheider, Scrum Master, Agile Coaches | **Voraussetzungen:** Projekterfahrung | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

Gerrit Beine ist Trainer und Berater bei INNOQ. Er ist seit 1998 in der IT unterwegs, seit 2001 mit agilen Methoden. Er war viele Jahre lang Software-Architekt in großen Projekten. Nach 10 Jahren agile Coaching baut er zwischen Organisationsstrukturen und langlebigen Software-Architekturen. Gerrit hat Informatik studiert, ist Autor zahlreicher Fachartikel und regelmäßig als Sprecher auf Konferenzen zu den Themen Software-Architektur und Agile zu treffen.



Donnerstag 11:00 – 11:45 Do 7.2

MEISTERWERK ODER GROSCHENROMAN? 7 ANTI-PATTERNS UND TIPPS FÜR GUTE ARCHITEKTUR-DOKUMENTATIONEN

Software Architecture Communication & Assessment Dokumentation hilft, Ideen zu kommunizieren und uns auch noch nach Wochen an Lösungskonzepte zu erinnern. Trotzdem wird sie häufig stiefmütterlich behandelt und wir treffen viel häufiger auf tolle Architekturen als auf tolle Architekturdokumentationen. In diesem Vortrag berichten wir von unseren Erfahrungen rund um Architekturdokumentation. Wir fassen 7 Anti-Patterns zusammen und geben Tipps, wie jede:r die Architekturdokumentation verbessern kann. Unsere Tipps sind unabhängig vom verwendeten Vorgehen und kombinierbar mit Templates wie arc42.

Zielpublikum: Entwickler:innen, Software-Ingenieur:innen, Architekt:innen
Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten



Matthias Naab und **Dominik Rost** sind Software-Architekten in leitender Rolle am Fraunhofer IESE. Sie unterstützen Kunden unterschiedlicher Branchen bei Design, Bewertung und Modernisierung ihrer Systeme.

Donnerstag 11:00 – 11:45 Do 8.2

WHAT DO YOU MEAN?

Use Domain-Driven Design Now! The world in which a software system lives is filled with meaning. The structure, concepts and names that inform the code, its changes and the mental models held by developers are expressions of meaning. The very act of development is an exercise in meaning – its discovery, its formulation, its communication. But just because we are immersed in concepts of meaning from an early age, and just because the daily work of software development is about wrangling meaning, that doesn't mean we're necessarily good at it. Let's talk about what we mean.

Target Audience: Developers, Architects, UX, Product Owners
Prerequisites: No specific prerequisites | **Level:** Advanced

Kevlin Henney is an independent consultant, speaker, writer, reviewer, and trainer. His development interests are in programming, people and practice. He is co-author of "A Pattern Language for Distributed Computing" and "On Patterns and Pattern Languages", two volumes in the Pattern-Oriented Software Architecture series, and editor of "97 Things Every Programmer Should Know" and co-editor of "97 Things Every Java Programmer Should Know".



Donnerstag 11:00 – 11:45 Do 9.2

REVOLUTIONIZE DEVOPS WITH ML CAPABILITIES. INTRODUCTION TO AMAZON CODEGURU AND DEVOPS GURU

DevOps & Automation Now! I will introduce two AWS services: CodeGuru and DevOps Guru. CodeGuru Reviewer uses ML and automated reasoning to automatically identify critical issues, security vulnerabilities, and hard-to-find bugs during application development. DevOps Guru analyzes data like application metrics, logs, events, and traces to establish baseline operational behavior and then uses ML to detect anomalies. It does this by having the ability to correlate and group metrics together to understand the relationships between those metrics, so it knows when to alert.

Target Audience: Developers, Architects, Decision Makers | **Prerequisites:** Basic understanding of the code quality metrics and observability | **Level:** Basic

Vadym Kazulkin is Head of Development at ip.labs, a 100% subsidiary of the FU-JIFLM Group, based in Bonn. ip.labs is the world's leading white label e-commerce software imaging company. Vadym has been involved with the Java ecosystem for over 20 years. His current focus and interests include the design and implementation of highly scalable and available solutions, Serverless and AWS Cloud. Vadym is the co-organizer of the Java User Group Bonn and Serverless Bonn Meetup, and a frequent speaker at various Meetups and conferences.



Donnerstag 14:30 – 15:30 Do 1.3

EVENTS@ALLIANZ

Modern Software Architecture Der Beitrag diskutiert, wie man event-getriebene Architekturen als eine Form der reaktiven Architekturen in einer Beratungssoftware einsetzen kann. Warum wurde für diese Beratungssoftware der event-getriebene Ansatz gewählt? Es werden sowohl die geschäftlichen als auch die technischen Anforderungen diskutiert, die zur Wahl dieses Architektur-Ansatzes geführt haben. Der event-getriebene Ansatz erwies sich als der richtige, um eine Entkopplung der Systeme und ein gesamthaftes Bild der einzelnen Aktivitäten für den Benutzer sicherzustellen.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen, Entscheider | **Voraussetzungen:** Prinzipielles Verständnis von Software-Architektur | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Donnerstag 14:30 – 15:30 Do 2.3

HINTER DEN KULISSEN DER LV 1871 – VIER LMU-STUDIERENDE HELFEN BEI DER EINFÜHRUNG VON TEAM-METRIKEN

Social Integration Wie kann man eigentlich sehen, wo IT-Teams stehen und was sie an Unterstützung und Führung brauchen? Wir wollten in der LV 1871 endlich mal weg von nur „Bauchgefühl“ und haben uns mit vier Studierenden der LMU auf den Weg gemacht, um ein Reifegradmodell mit passenden Metriken zu entwickeln, die uns einen Überblick über unsere Entwicklungsteams geben. Im Sommer 2021 wurde das 6K-Modell vorgestellt und danach eingeführt. Wie ist das 6K-Modell entstanden, wie sieht es aus und welche Erfahrungen haben wir mit ihm gemacht? – Ein Erfahrungsbericht.

Zielpublikum: Agile Coaches, IT-Führungskräfte, Management
Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

Donnerstag 14:30 – 15:30 Do 3.3

SKETCHNOTES IN DER IT

Trends & Techniques Die meisten unserer alltäglichen Notizen leiden unter dem „Lang-und-unleserlich“-Syndrom, weswegen sie schnell im Altpapier landen. Oft helfen diese Notizen nicht dabei, sich an die wichtigen Dinge zu erinnern. Dabei haben wir sie doch genau dafür erstellt! Alle können Sketchnotes erstellen: Ich zeige dir, wie du mit dem Sketchnoten starten kannst, worin die Vorteile liegen, und wir zeichnen Schritt für Schritt Symbole für abstrakte IT-Begriffe, damit du deine erworbenen Kenntnisse auf der OOP einsetzen kannst.

An die Stifte, fertig, los!

Zielpublikum: Alle | **Voraussetzungen:** Papier und Stift (digital oder analog)
Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Donnerstag 14:30 – 15:30 Do 4.3

DER MENSCHLICHE FAKTOR – WARUM DINGE SCHIEFGEHEN

Fusion: IT-Future-Society „Ursache war menschliches Versagen“ hört man oft, wenn etwas schiefgeht. Aber was bedeutet das? Hat der Bediener geschlafen? War er vielleicht überfordert mit dem System? Muss und kann man den Menschen besser ausbilden oder auswählen? Ist „die Organisation“ schuld? Oder war das System unglücklich design? Muss man Systeme anders gestalten? Gibt es so etwas wie ein 100 % sicheres System? Was sind überhaupt Systeme? Nur technisches Gerät? Oder auch komplexe Gebilde wie Software oder die Gesellschaft? Fragen über Fragen. Im Vortrag Ideen für Antworten.

Zielpublikum: Jeder, der sich für technische Systeme (auch) jenseits der Software interessiert
Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Annegret Junker ist Lead Architect bei Allianz Deutschland. Sie arbeitet seit mehr als 30 Jahren in der Software-Entwicklung in unterschiedlichen Rollen und unterschiedlichen Domänen wie Automotive, Versicherungen und Finanzdienstleistungen.



Besonders interessiert sie sich für **DDD**, **Microservices** und alles, was damit zusammenhängt. Derzeit arbeitet sie in einem großen Versicherungs-Projekt als übergreifende Architektin.



Susanne Eckel hat früher Lehramt Chemie und Musiktheorie studiert, jetzt aber den Ort zum Wirken gefunden: Als Agiler Coach begleitet sie Menschen, Teams und die Organisation dabei, sich kontinuierlich weiterzuentwickeln.

Oliver Fischer arbeitet seit 2019 als Agiler Coach & Organisationsentwickler bei der LV 1871. Er hat mehr als 12 Jahre Erfahrung in der Einführung von Agilität, ist Systemischer Coach & Design Thinker.

Lorena Empl, Bachelor in Wirtschaftspädagogik mit Schwerpunkt Strategic Organization an der LMU München absolviert. Aktuell im Masterstudium der Betriebswirtschaftslehre, ebenfalls an der LMU, mit Schwerpunkt Leadership & HR.

Lisa Moritz ist Senior Consultant bei INNOQ. Ihre Schwerpunkte liegen in Web-Architekturen und der Programmierung mit Java sowie JavaScript. Sie ist sowohl im Backend als auch im Frontend unterwegs. Neben der Programmierung und Konzipierung von Architekturen engagiert sie sich im Bereich Sketchnotes und macht seit Juni 2020 regelmäßig Sketchnotes für den Podcast Software-Architektur im Stream. Dort steht sie auch gelegentlich als Gast oder Interviewer vor der Kamera.



Markus Völter arbeitet als Entwickler und Berater rund um Domänenspezifische Sprachen, Software-Architektur und Automatisierung. Markus hat Physikalische Technik studiert und zwischenzeitlich in Informatik promoviert. Daneben gibt er seit 12 Jahren einen Wissenschaftspodcast heraus. Beruf und Hobby zusammen erlauben ihm Einblicke in die verschiedensten Domänen, Systeme und Organisationen, die in diesen Vortrag einfließen.



Donnerstag 14:30 – 15:30 Do 5.3

MONOLITH TO MICROSERVICES

The Time is Now! In this talk, I'll share with you some key principles and a number of patterns which you can use to incrementally decompose an existing system into microservices. I'll also cover off patterns that can work to migrate functionality out of systems you can't change, which are useful when working with very old systems or vendor products. We'll look at the use of strangler patterns, change data capture, database decomposition and more. Coming out of this talk you'll have a better understanding of the importance of evolving an architecture, along with some concrete patterns to help you do that on your own projects.

Target audience: Developers, architects, operations, testers and anyone actively involved in software delivery | **Prerequisites:** Basic knowledge about microservices and software delivery
Level: Advanced

Sam Newman is a technologist and consultant who focuses in the areas of cloud, continuous delivery and microservices. As well as helping companies all over the world get software into production, Sam is also an experienced conference speaker and writer.



Donnerstag 14:30 – 15:30 Do 6.3

THE CTO GUIDE ON HOW TO BUILD A SUCCESSFUL PRODUCT DEVELOPMENT ORGANIZATION

From Projects to Products/Services This talk describes how to build and run a successful product development organization that delivers business value, not just features. I will cover what makes effective product development teams, how to structure, loosely couple, align and choreograph them, especially in larger organisations with up to 100 teams. Methods I will talk about include OKRs and Kanban Flight Levels. In this context I will also show when and how decentralised product teams can benefit from centralised platforms.

Target Audience: CTO, Manager, Decision Makers | **Prerequisites:** Experience with software development at scale | **Level:** Advanced

Matthias Patzak is a Principal Advisor at Amazon Web Services. Before joining Amazon Web Services, Matthias was Vice President IT at AutoScout24 and Chief Digital Officer at Home Shopping Europe. In both companies he introduced lean-agile operational models at scale and lead successful cloud transformations resulting in shorter delivery times and increased business value.



Donnerstag 14:30 – 15:30 Do 7.3

DER ARCHITEKTURÜBERBLICK. LÖSUNGSANSÄTZE PRÄGNANT UND NACHVOLLZIEHBAR DARSTELLEN

Software Architecture Communication & Assessment In dieser Session zeige ich entlang echter Softwaresysteme, wie Sie und Ihr Team Ihre Architekturansätze auf geringem Raum verdichtet und zugleich überzeugend darstellen. Sie erfahren, welche Inhalte mindestens in einen Architekturüberblick hineingehören und welche Formen sich in welcher Situation bewährt haben. Das Vorgehen für bestehende Systeme kommt genauso zur Sprache wie das Anfertigen bei neuen Softwarelösungen. Der Vortrag ist reich gespickt mit Beispielen und Best Practices, insbesondere mit Tipps gegen das Veralten der Inhalte.

Zielpublikum: In erster Linie alle, die Software entwerfen und entwickeln. Entscheider können problemlos folgen | **Voraussetzungen:** Erfahrung in Software-Entwicklungsvorhaben sind von Vorteil | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Stefan Zörner ist Software-Architekt bei emarc in Hamburg. Er wirkt bei Entwurfs- und Umsetzungsfragen mit, unterstützt beim Festhalten von Architektur und beleuchtet Lösungsansätze in Bewertungen. Sein Wissen und seine Erfahrung teilt er regelmäßig in Vorträgen, Artikeln und Workshops. Stefan ist aktives Board-Mitglied im ISAQB und Autor des Buchs „Software-Architekturen dokumentieren und kommunizieren“.



Donnerstag 14:30 – 15:30 Do 8.3

COLLABORATIVE MODELLING DOMAIN BOUNDARIES

Use Domain-Driven Design Now! Within DDD we have the perspective of strategic design where we can split a large-system into multiple sub-domains, each having its purpose and responsibilities, where teams can work in autonomous, clean bounded contexts. One of the most effective ways to define these boundaries is by collaborative modelling with all the stakeholders involved in these domains. Join us were we share war stories about our experience doing collaborative modelling in several companies with 30+ people.

Target Audience: Architects, Manager, Decision Makers, Tech Leads
Prerequisites: None | **Level:** Advanced



Kenny Baas-Schwegler empowers organisations, teams and people in building valuable software products by leveraging Deep Democracy, Domain-Driven Design, Continuous Delivery and visual collaborate tools.

Paul de Raaij, a strategic software delivery consultant, is coaching leadership in designing and evolving the best environment for employees to thrive in. Using a mixture of social sciences, technology and management knowledge to bring new perspectives to our clients given their context.

Donnerstag 14:30 – 15:30 Do 9.3

WILLKOMMEN ZU HAUSE – EIN CLOUD-MIGRATIONSABENTEUER

DevOps & Automation Now! In der Cloud-Szene ist es Trend, über 6R zu reden, d. h. die 6 Möglichkeiten zum Wechsel in die Cloud. Doch wenige haben bisher einen „Re-Purchase“, also die Lieferung gleicher Funktionalität mit einer neuen Software, jemals in der Praxis gesehen. Dies ist die Reise eines Consumer-Produkts nach Hause – auf unsere Public Cloud, umgesetzt mit einem anderen Open-Source-Produkt. Wie funktioniert die Migration von mehreren Millionen Kunden und 5 Petabyte Daten im laufenden Betrieb? Wie geht Customizing und Vollautomatisierung mit Terraform?

Zielpublikum: Jeder, der sich für reale, moderne Cloud-Migrationen interessiert

Voraussetzungen: Grundlagen von Public Cloud und DevOps-Automatisierung

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten

Bernd Rederlechner arbeitet als T-Systems Lead Architekt an innovativen Lösungen im Bereich „Emerging Industries“. Vom kleinen Innovationsprojekt bis zum strategischen Großprojekt hat er die Architektur vieler Kunden vorhaben bis zum produktiven Einsatz verantwortet. Diese Erfahrung gepaart mit Praxiswissen über die Agilisierung von Organisation, DevOps und Public Cloud nutzt er jetzt, um Kunden und Organisationen Wege zur modernen und effizienten Umsetzung ihrer digitalen Geschäftsideen zu zeigen.



Donnerstag 17:00 – 18:00 Do 1.4

KEEPING CALM – KONSISTENZ IN VERTEILTEN SYSTEMEN LEICHTGEMACHT

Modern Software Architecture 10 Jahre nach CAP wurde das CALM-Theorem formuliert, das beweist, was wir immer alle geahnt haben: Im Fall von Netzwerkpartitionen sind Konsistenz UND Verfügbarkeit unter bestimmten Bedingungen möglich! Im Vortrag gehen wir auf eine Journey vom CAP-Theorem hin zum CALM-Theorem. Ich räume mit gängigen Mythen auf und zeige euch, wie ihr das CALM-Theorem praktisch anwenden könnt. Der Vortrag vereint neueste Forschungsergebnisse und Lessons Learned aus mehreren Studien mit konkreten Entwurfsmustern und Code-Beispielen für Architekt:innen.

Zielpublikum: Architekt:innen | **Voraussetzungen:** Fachkenntnisse verteilte Systeme, BasiswissenDDD, Entwurfsmuster, Java | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

Susanne Braun ist Entwicklerin, Software-Architektin und Forscherin am Fraunhofer IESE. Sie hat mehr als 10 Jahre professionelle Erfahrung und war lange Zeit für Capgemini sd&m und die Accso tätig, bevor sie zu Fraunhofer wechselte. In ihrer PhD erforscht sie, wie man zu besseren Software-Architektur-Konzepten für verteilte Systeme kommt, die mit Eventual Consistency klarkommen müssen. Sie spricht regelmäßig auf Konferenzen, ist aktives Mitglied der Java User Group Community, Mitglied im Programm-Komitee der JavaLand und Co-Organisatorin der CyberLand Online-Events.



Donnerstag 17:00 – 18:00 Do 2.4

TEAMS EFFEKTIV FÜHREN MIT DEM TEAMRADAR

Social Integration Kennen Sie das? Ein Team ist aufgestellt oder läuft schon seit einer Weile, aber irgendwie wird man das Gefühl nicht los, dass es eher auf einem Feldweg als auf der Autobahn unterwegs ist. Wir stellen ein Modell vor, das einen guten Überblick liefert, welche Faktoren zu beachten sind, um ein Team gut zu begleiten, und unterlegen es mit Erfahrungen aus unserer langjährigen Praxis.

Zielpublikum: Projektleiter:innen, Führungskräfte, Scrum Master, Agile Coaches

Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger



Fabian Schillers agile Reise begann mit einem XP-Projekt. Seitdem erlebte er agile Methoden in verschiedenen Rollen, Branchen und Unternehmen. Heute arbeitet er freiberuflich als Agile Coach, Scrum Master und Trainer.

Björn Andersson verfügt über mehr als 15 Jahre Erfahrung im Bereich der Software-Entwicklung. Er ist mit vielen typischen Herausforderungen bei der Realisierung von IT-Projekten vertraut. Seit 10 Jahren unterstützt er Software-Entwicklungsteams als Scrum Master und Agile Coach. Dazu ist er noch ScrumAlliance Certified Scrum Trainer (CST).

Donnerstag 17:00 – 18:00 Do 3.4

GOOD FENCES MAKE GOOD NEIGHBOURS

Trends & Techniques When breaking up our software into modules we all too often forget the important social aspects; how the design affects the teams. We need modules that not only make us efficient but also harmonious. We know that good fences make good neighbours, but only when the boundaries are placed correctly. We are going to take a closer look at why modularity is needed, what it actually can do for us, and how we can increase our chances of getting it right by taking a systems thinking approach.

Target Audience: Software Architects, Developers, Systems Designer

Prerequisites: None | **Level:** Expert

Trond Hjorteland is an IT architect and aspiring sociotechnical systems designer from the consulting firm Scienta.no and has many years experience with large, complex, and business critical systems, primarily as a developer and architect on middleware and backend applications. His main interests are service-orientation, domain-driven design, event driven architectures, and sociotechnical systems, working in industries like telecom, media, TV, and public sector. Mantra: Great products emerge from collaborative sensemaking and design.



Donnerstag 17:00 – 18:00 Do 4.4

THERE IS NEVER TIME (IN GUTEN ZEITEN KÜMMERT UNS NICHTS, IN SCHLECHTEN ERSPAREN WIR UNS ALLES)

Fusion: IT-Future-Society Wirklicher Wandel meint so etwas wie „Umstellung der Ernährungsgewohnheiten“, nicht aber „neue erfolgreiche Schnell-Diät“. Unternehmen staunen heute über Disruptoren, die gleich die ganze Welt verändern möchten („Skalierung“). Die stemmen das mit Top-Management, vielen 5-Sterne-Mitarbeitern und oft Hunderten von Millionen von Dollar. Wo sind Neuerfindung, Re-Digitalisierung, Up-Skilling aller Mitarbeiter? Hier gibt es nur Vorzeigeprojekte, kurz: Man betreibt Cargo-Kulte. Wir fallen zurück und sorgen uns kaum. Der Vortrag sucht nach Gründen.

Zielpublikum: General | **Voraussetzungen:** Interesse für größere Zusammenhänge
Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten

Gunter Dueck lebt als freier Schriftsteller, Philosoph, Business Angel und Speaker bei Heidelberg. Nach einer Karriere als Mathematikprofessor arbeitete er fast 25 Jahre bei der IBM, zuletzt bei seinem Wechsel in den Unruhestand als Chief Technology Officer.

Er ist für humorvoll-satirisch-kritisch-unverblümete Reden und Bücher bekannt, zuletzt „Schwarmdumm“ und „Heute schon einen Prozess optimiert?“.



Donnerstag 17:00 – 18:00 Do 5.4

SECURITY ENGINEERING FOR MACHINE LEARNING

The Time is Now! The research at the Berryville Institute of Machine Learning (BIIML) is focused on understanding and categorizing security engineering risks introduced by ML at the design level. Though the idea of addressing security risk in ML is not a new one, most previous work has focused on either particular attacks against running ML systems (a kind of dynamic analysis) or on operational security issues surrounding ML. This talk focuses on the results of an architectural risk analysis (sometimes called a threat model) of ML systems in general. A list of the top five (of 78 known) ML security risks will be presented.

Target audience: Architects, Technical Leads, and Developers and Security Engineers of ML Systems | **Prerequisites:** Knowledge on ML architecture design | **Level:** Advanced

Gary McGraw is co-founder of the Berryville Institute of Machine Learning. He is a globally recognized authority on software security and the author of eight best selling books on this topic. His titles include Software Security, Exploiting Software, Building Secure Software, Java Security, Exploiting Online Games, and 6 other books; and he is editor of the Addison-Wesley Software Security series. Gary produced the monthly Silver Bullet Security Podcast for IEEE Security & Privacy magazine for thirteen years. His dual PhD is in Cognitive Science and Computer Science from Indiana University where he serves on the Dean's Advisory Council for the Luddy School of Informatics, Computing, and Engineering.



Donnerstag 17:00 – 18:00 Do 6.4

TEAMSTRUKTUREN FÜR SOFTWAREMODERNISIERUNG

From Projects to Products/Services Vom Spotify-Modell über Inverse Conway zu Team Topologies: Die Ideen für die Organisation von Software-Entwicklung sind vielfältig. Bei einer Modernisierung konkurrieren die Bedürfnisse von alter und zukünftiger Architektur, das erschwert die Entscheidung für eine Struktur, die beide Seiten angemessen behandelt. Auf welche Probleme stoße ich hier, welche Möglichkeiten habe ich zur Gestaltung meiner Teams und welche Variante ist am wirksamsten? Ein Überblick über die aktuellen Ansätze, angereichert mit den Schmerzen aus der Praxis.

Zielpublikum: Projektleiter:innen, Manager, Entscheider:innen, Architekt:innen, Agile Coach
Voraussetzungen: Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten



Mick Hohmann hat 15 Jahre Projektmanagement Erfahrung und ist als Agile Coach für Mayflower tätig. Micks Leidenschaft ist es, Menschen & Teams zu inspirieren und für ihre Aufgabe zu begeistern, damit sie fokussierter und motivierter wertschöpfende Produkte erzeugen können.

Johann-Peter Hartmann programmiert seit 1984 und verdient seit 1992 sein Geld mit Software. Er ist ein „Hacker gone Management“ mit viel Erfahrung als CTO, Founder, Advisor und Investor, mit Spaß an Architektur, Leadership, Agile, DevOps und natürlich Security.

Donnerstag 17:00 – 18:00 Do 7.4

TECHNICAL DEBT: A MANAGEMENT PROBLEM THAT REQUIRES A MANAGEMENT SOLUTION

Software Architecture Communication & Assessment The primary cause of technical debt in your organization is very likely your project managers – not your programmers nor your architects. In this keynote Scott Ambler explores the root causes of technical debt within organizations, many of which trace back to the project management (PM) mindset and the strategies that result from it. Scott works through how to make leadership aware of technical debt and its implications, how to evolve your management practices, and strategies to embed technical debt thinking and behaviors into your culture.

Target Audience: Developers, Architects, Leaders, Managers
Prerequisites: None | **Level:** Advanced

Scott Ambler is the Vice President, Chief Scientist of Disciplined Agile at Project Management Institute. Scott leads the evolution of the Disciplined Agile (DA) tool kit and is an international keynote speaker. Scott is the (co)-creator of the Disciplined Agile (DA) tool kit as well as the Agile Modeling (AM) and Agile Data (AD) methodologies.



Donnerstag 17:00 – 18:00 Do 8.4

VISUALISIERUNG SOZIOTECHNISCHER ARCHITEKTUREN MIT TEAM TOPOLOGIES UND CONTEXT MAPS

Use Domain-Driven Design Now! Soziotechnische Architekturen verheiraten organisatorische und strukturelle Betrachtungen auf Software-Architekturen. Um dieses Geflecht zu visualisieren, haben sich in den letzten Jahren zwei Techniken etabliert: Context Maps aus dem strategischen DDD und Team Topologies von Matthew Skelton und Manuel Pais. Dieser Vortrag stellt beide Ansätze vor und zeigt, wie diese zusammen genutzt werden können, um verschiedene Perspektiven und Fragestellungen auf den Themenkomplex Architektur / Organisation greifbar zu machen.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entscheider:innen, Manager, Projektleiter:innen

Voraussetzungen: Grundlagen Architektur | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

Michael Plöd ist Fellow bei INNOQ. Seine aktuellen Interessengebiete sind Microservices, Domain-driven Design, Alternativen zu alt eingewachsenen Software-Architekturen, Event Sourcing und Präsentationstechniken für Entwickler und Architekten. Michael ist zudem Autor des Buchs „Hands-on Domain-driven Design – by example“ auf Leanpub.



Donnerstag 17:00 – 18:00 Do 9.4

VON MANAGED CLOUD ZU GITOPS: MULTI CLIENT-CLUSTER DEPLOYMENTS

DevOps & Automation Now! In diesem Vortrag beschreiben wir die Entwicklungsstufen unseres Deploymentprozesses hinsichtlich der Infrastruktur in der Cloud. Von der managed Cloud über „Infrastructure as Code“ mit Cloudformation, das für ein dediziertes System funktionierte. Inzwischen sind wir auf den GitOps-Ansatz gewechselt, mit dem wir stabile Infrastruktur-Deployments in Produktion bringen. Wir beschreiben, welche Herausforderungen zu lösen waren im Hinblick auf Configuration as Code, dem richtigen Git-Flow und der Einhaltung von Konzernvorgaben und ISO-Normen.

Zielpublikum: Entwickler:innen, DevOps-Engineers

Voraussetzungen: Grundwissen in Infrastruktur as Code, Pipelines, Automation

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten



Johannes Dienst ist Softwarecrafter aus Leidenschaft bei der DB System. Sein Tätigkeitsschwerpunkt liegt im Bereich Content Management, DevOps und Softwarequalität.

Jan Kohlhaas ist DevOps-Ingenieur bei der DB System. Sein Tätigkeitsschwerpunkt liegt im Bereich Content Management, Infrastructure as Code und Monitoring.



NIGHTSCHOOLS DONNERSTAG

Donnerstag 18:30 – 20:00 Ndo 1

QUANTENCOMPUTING IN DER ANWENDUNG – STATE-OF-THE-ART UND FUTURE ROADMAP

Modern Software Architecture Das Thema Quantencomputing (QC) ist in aller Munde. Doch was ist QC? Für welche Anwendungsdomänen ergeben sich Chancen? Wie integriert man Quantenalgorithmen in Software-Architekturen? Was ist der aktuelle Stand der Technik bzgl. Frameworks und Tools? Dieser Vortrag vermittelt grundlegendes QC-Wissen und stellt ausgewählte Anwendungsfälle vor. Ein Hands-on-Beispiel veranschaulicht Vorgehen und Entwicklungswerkzeuge, um QC-Potenziale in der Anwendung zu identifizieren, effiziente Quantenalgorithmen zu integrieren und schlussendlich auszuführen.

Zielpublikum: Produktverantwortliche, Architekt:innen, Entwickler:innen

Voraussetzungen: Keine Vorkenntnisse zu Quantencomputing notwendig

Schwierigkeitsgrad: Anfänger



Oliver Denninger leitet den Forschungsbereich Software Engineering am FZI Forschungszentrum Informatik. Seit zehn Jahren beschäftigt er sich mit Qualitätssicherung und -vorhersage zur Entwurfszeit.

Christian Tutschku ist theoretischer Festkörperphysiker mit Fokus auf Quantencomputing. Am Fraunhofer IAO entwickelt er anwendungsnahe Quantenalgorithmen für das IBM Q System One in Ehningen.



Donnerstag 18:30 – 20:00 Ndo 2

DAS GEHEIMNIS VON HIGH-PERFORMING-TEAMS : VON VERANTWORTUNG, SELBSTMANAGEMENT UND POTENZIALEN

Social Integration In dieser Session zum Thema High-Performing-Teams möchten wir uns einigen Aspekten widmen, die eine gesunde Basis für Teams bilden, auf der aufgebaut werden kann. Teams spielen eine entscheidende Rolle im Projekterfolg und im Kontext der Agilität im Allgemeinen. Wenn Du also erfahren möchtest, was es mit Verantwortung, Verantwortlichkeit und Selbstmanagement auf sich hat und wie Teams ihr volles Potenzial entfalten können und wie Du sie aktiv dabei unterstützen kannst, dann bist Du hier genau richtig!

Zielpublikum: Manager, Führungspersönlichkeiten, Coaches, Coaches, Scrum Master, Projektmanager, Entwickler:innen | **Voraussetzungen:** Keine Voraussetzungen, ein generelles Interesse an der Arbeit mit Menschen wäre jedoch hilfreich | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten



Björn Jensen ist Certified Scrum Trainer (CST) & Certified Team Coach (CTC). Seit den frühen 2000er Jahren ist er in agilen Kontexten unterwegs und begleitet Unternehmen seit 2008 in ihren Wandlungen.

Roman Müller geht als zertifizierter Co-Active® und Certified Team Coach (CTC) der Berufung nach, Systeme und Organisationen auf dem Weg in sinngetriebene und nutzenorientierte Umgebungen zu begleiten.



Donnerstag 18:30 – 20:00 Ndo 3

IT-ORGANISATIONSARCHITEKTUREN FÜR FLOW

Trends & Techniques „Flow bezeichnet das als beglückend erlebte Gefühl eines mentalen Zustandes völliger Vertiefung und restlosen Aufgehens in einer Tätigkeit, die wie von selbst vor sich geht“ (Wikipedia). „Das wollen wir auch“ wird der Ruf aus IT-Entwicklungsorganisationen laut. Wie das gehen kann? Zwei Beispiele aus der Praxis geben Inspiration, nachdem wir geklärt haben, welche Fragen wir uns vor einer solchen Transformation unbedingt stellen sollten, um den Zustand von optimaler Passung zwischen Menschen und Aufgaben in der eigenen Organisation zu erreichen.

Zielpublikum: Entscheider, IT-Führungskräfte, agile Rollen, Menschen, die etwas verändern wollen | **Voraussetzungen:** Keine | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Kim Duggen ist in ihrem Element als Organisations-Architektin im Bereich New Work, Selbstorganisation und (IT-)Strategie, wenn sie mit Menschen arbeitet, die selbst etwas tun wollen, anstatt mit Theorie oder Musterlösungen vorliebzunehmen. Situationsgerecht wechselt sie in die Rolle des Beraters, Coaches oder Trainers – je nachdem, welche individuellen Herausforderungen mit dem Kunden passgenaue Lösungsstrategien erfordern.



Donnerstag 18:30 – 20:00 Ndo 4

DOCUMENTATION-AS-CODE – DOKUMENTATION KONTINUIERLICH UND AUTOMATISIERT ERSTELLEN

DevOps & Automation Now! Im Gegensatz zu den klassischen Ansätzen verfolgt Docs-as-Code das Ziel, die in Softwareprojekten relevante Dokumentation genau wie den Quelltext zu behandeln. Somit können die gleichen Werkzeuge wie für die Entwicklung verwendet werden, um die Erzeugung und Auslieferung in den automatisierten Build-Prozess einzubinden. Jede Art von Dokumentation gewinnt somit an Sichtbarkeit und durch die Eingliederung in die Entwicklungsprozesse und die damit verbundene kontinuierliche Weiterentwicklung steigen Qualität und Akzeptanz bei den Lesern.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen | **Voraussetzungen:** Grundlegende Kenntnisse von Architektur-Dokumentation und über automatisiertes Build-Management | **Schwierigkeitsgrad:** Fortgeschritten

Falk Sippach arbeitet bei der embarc Software Consulting als Software-Architekt, Berater und Trainer. Bereits seit über 15 Jahren unterstützt er in meist agilen Software-Entwicklungsprojekten im Java-Umfeld. Als aktiver Bestandteil der Community (JUG Darmstadt) teilt er zudem sein Wissen gern in Artikeln sowie bei Vorträgen und unterstützt bei der Organisation diverser Fachveranstaltungen.



Donnerstag 18:30 – 20:00 Ndo 5

PECHA KUCHA ALL NIGHT LONG!

Trends & Techniques Pecha Kucha erlaubt allen Sprecher:innen gerade mal 6 Minuten und 40 Sekunden. In dieser Zeit kann er mit exakt 20 Bildern, die genau 20 Sekunden eingeblendet werden, seine Idee – im wahrsten Sinne des Wortes – auf den Punkt bringen. Für die Zuhörer bedeutet dies: Kein zeitraubendes „Gelaber“, dafür aber knackige und unterhaltsame Informationen. Freuen Sie sich auf eine bunte und unterhaltsame Auswahl von Vorträgen mit vielen inspirierenden Inhalten und Bildern!

Zielpublikum: Alle
Voraussetzungen: Keine
Schwierigkeitsgrad: Anfänger



Martin Heider hat über 25 Jahre Berufserfahrung im IT-Bereich und hilft Teams und Organisationen, ihre Arbeitsweise zu verbessern. Er ist Initiator des Agile Coach Camp Germany, Play4Agile & Coach Reflection Day.

Christine Neidhardt ist ein leidenschaftlicher, systemischer und integraler Coach, der Organisationen und Menschen hilft, Räume zu schaffen, in denen sich jeder authentisch zeigen kann.



TUTORIALS FREITAG

Freitag 09:00 – 16:00 Fr 1

PARADIGMS LOST, PARADIGMS REGAINED: PROGRAMMING WITH OBJECTS AND FUNCTIONS AND MORE

Full Day Tutorial It is very easy to get stuck in one way of doing things. This is as true of programming as it is of life. Although a programming paradigm represents a set of stylistic choices, it is much more than this: a programming paradigm also represents a way of thinking. It represents a set of patterns of problem framing and solving and contains the ingredients of software architecture. This session explores the strengths and weaknesses of different programming styles, patterns and paradigms across different programming languages, past and present.

Target Audience: Developers, Architects | **Prerequisites:** Programming experience
Level: Advanced

Kevlin Henney is an independent consultant, speaker, writer, reviewer, and trainer. His development interests are in programming, people and practice. He is co-author of "A Pattern Language for Distributed Computing" and "On Patterns and Pattern Languages", two volumes in the Pattern-Oriented Software Architecture series, and editor of "97 Things Every Programmer Should Know" and co-editor of "97 Things Every Java Programmer Should Know".



Freitag 09:00 – 16:00 Fr 2

BIG DATA UND MACHINE LEARNING IN DER PRAXIS

Full Day Tutorial Big Data und Machine Learning sind aktuelle Konzepte und Technologien, die neue Anwendungsmöglichkeiten für IT in Unternehmen schaffen. In diesem eintägigen Workshop lernen Sie, wie Sie schnell und auf einfache Weise Aufgabenstellungen im Bereich Big Data und Machine Learning mit Hilfe der freien, offenen, grafischen Umgebung „KNIME“ selbst bearbeiten können. Sie bearbeiten hierbei in einem Scrum-Team eigenständig jeweils Fallstudien aus dem Bereich Big Data und Machine Learning zur Verarbeitung von OpenData aus dem Bereich Car-Sharing (Flinkster).

Max. Teilnehmerzahl: 20

Benötigt wird die Software KNIME.

Zielpublikum: Entwickler:innen, (Unternehmens-)Architekt:innen, IT-Manager/IT-affine Mitarbeiter:innen | **Voraussetzungen:** Grundkenntnisse Programmierung, Big Data, Machine Learning
Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Michael Kunz hat nach dem Studium der BWL mit den Schwerpunkten Unternehmensführung und Informatik in Köln fast 20 Jahre als Projektleiter, (Unternehmens-)Architekt, (Transformations-)Berater und Manager in der IT-Industrie gearbeitet. Dabei war er sowohl für Anwenderunternehmen als auch für Beratungs- und Produkthäuser tätig. In den letzten Jahren hat er Unternehmen in verschiedenen Branchen bei ihrer Digitalen Transformation auf Fach- und IT-Seite unterstützt, u. a. beim Aufbau Digitaler Geschäftsmodelle.



Freitag 09:00 – 16:00 Fr 3

FACILITATING COLLABORATIVE DESIGN DECISIONS

Full Day Tutorial If we want to make sustainable design decisions for our architecture that are embraced by everyone, the most effective way is to do this collaboratively. It is hard to do because we need to deal with all sorts of group dynamics that cause people to stop sharing what they want, ending up in resistance behaviour from sarcastic jokes, to stopped communication. So how can we make collaborative design decisions better? Join us in this hands-on workshop where we explore different models of decision making.

Max. number of participants: 24

Target Audience: Architects, Managers, Decision Makers
Prerequisites: None | **Level:** Expert



Kenny Baas-Schwegler empowers organisations, teams and people in building valuable software products.
Evelyn van Kelle is a strategic software delivery consultant, with experience in coaching, advising and guiding organisations and teams in designing socio-technical systems.
Gien Verschate, a software developer with 10 years of experience. She specialises in bridging the gap between users and developers by practicing domain driven design.

Freitag 09:00 – 16:00 Fr 4

C++20 – EIN VOLLSTÄNDIGER ÜBERBLICK

Full Day Tutorial C++20, die nächste große Revolution von C++, ist dabei sich durchzusetzen. Mit Concepts, Ranges, Koroutinen und Modulen stehen große neue Features zur Verfügung, die das Programmieren in C++ teilweise radikal ändern. „Kleinigkeiten“ wie neue Operatoren, Erweiterungen zu Multi-Threading und Concurrency, Kalender und Zeitzonen, formatierte Ausgabe, neue Template-Features und Sprachmittel zum Compile-Zeit-Computing runden das Release ab. Dieses Tutorial gibt einen umfassenden Überblick gewürzt mit Beispielen und ersten Erfahrung aus der Praxis.

Zielpublikum: Entwickler:innen | **Voraussetzungen:** Grundkenntnisse in C++
Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten

Nicolai Josuttis ist seit über 20 Jahren an der Standardisierung von C++ beteiligt, ist Autor etlicher internationale Standard-Werke zu C++ und ein bekannter Sprecher und Trainer auf dem Gebiet.



Freitag 09:00 – 16:00 Fr 5

DOMAIN-DRIVEN DESIGN-TUTORIAL: DDD INTENSIV

Full Day Tutorial In den Zeiten von Microservices wird klar, wie wichtig Domain-Driven Design nach wie vor ist. Denn nur mit Strategischem Design und dem Aufteilen der Domäne in Bounded Contexts kann ein sinnvoller (nämlich fachlicher) Schnitt für die Microservices gefunden werden. Aber auch Taktisches Design mit der Ubiquitous Language und den Building Blocks haben nichts an Aktualität verloren. In diesem Workshop nehmen wir uns einen Tag Zeit, um DDD näher anzuschauen. Der Workshop besteht aus abwechselnd Vortrag, Diskussion und Übungen.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen, Projektleiter:innen, Manager, Entscheider, POs, Fachexpert:innen | **Voraussetzungen:** Erfahrung in mittleren bis großen Projekten
Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Henning Schwentner liebt Programmieren in hoher Qualität. Diese Leidenschaft lebt er als Coder, Coach und Consultant bei der WPS – Workplace Solutions aus. Dort hilft er Teams dabei, ihre gewachsenen Monolithen zu strukturieren oder neue Systeme von Anfang an mit einer tragfähigen Architektur zu errichten. Häufig kommen dann Microservices oder Self-Contained Systems heraus. Henning ist Autor von „Domain Storytelling“ (Addison-Wesley) und dem www. LeasingNinja.io sowie Übersetzer von „Domain-Driven Design kompakt“ (dpunkt).



Freitag 09:00 – 16:00 Fr 6

HANDS-ON-EINSTIEG IN WARDLEY MAPPING

NEU

Full Day Tutorial In diesem interaktiven Workshop erarbeiten wir uns das Thema Wardley Maps und wie sich diese in der Weiterentwicklung von komplexen Softwaresystemen und Softwarelandschaften pragmatisch einsetzen lassen. Wardley Maps sind evolvierende Strategielandkarten, welche ein kontextspezifisches Situationsbewusstsein für die eigenen Softwaresysteme (und mehr) schaffen. Sie bieten uns einen Ort, um komplexe Sachverhalte zu kommunizieren: Wie hängen Business und Systeme zusammen? Wo bauen wir etwas selbst und was holen wir von extern? Welche Entwicklungspraktiken und Vorgehen setzen wir dafür ein? Mit Wardley Maps erstellen wir für diese Art von Fragen Landkarten, um unsere eigene Situation besser zu verstehen. Und mehr! Mit einer Karte können wir auch planen, wo die Reise hingehen soll. Wardley Mapping bietet uns hierfür einen reichen Fundus an Wegweisern zum Navigieren und Tipps zum Umgang mit Hindernissen.

Zielpublikum: Architekt:innen, Entwickler:innen, Projektleiter:innen, Manager, Entscheidende
Voraussetzungen: Interesse an visueller Kommunikation, keine Scheu vor praktischen Übungen in Miro | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Markus Harrer arbeitet seit über zwölf Jahren in der Software-Entwicklung. Seine Spezialgebiete sind Clean Code, Softwaresanierung, Performance-Optimierung und Software Analytics. Als Berater bei INNOQ hilft er, Software nachhaltig und strategisch sinnvoll zu verbessern.



Freitag 09:00 – 16:00 Fr 7

EMBRACE UNCERTAINTY, AND REALITY WILL HUG YOU BACK

Full Day Tutorial We live in an uncertain world that seems to shift and transform by the second. How can our software teams ever be effective when the ground is shifting below their feet? While the discomfort of uncertainty and chaos may well make us feel uncomfortable, even fearful. It's precisely where the value in most of our projects lies. In this session we'll explore how to embrace uncertainty and deliver the right things at the right time. Even when it seems hard to pin down what the right thing is and when it's needed!

Target Audience: Agile Coaches, Product Managers, Product Owners, Project Managers
Prerequisites: Some experience with the application of agility to a team or organisation.
Level: Advanced

John Le Drew has spent most of the last 2 decades working in the software industry, with a focus on web technologies. After 10 years as a software engineer John moved into consultancy where he quickly learned the value of team dynamics and how most technical challenges are projecting underlying issues with collaboration. So his focus shifted, while still being very involved technically, his first focus is on facilitating a safe, creative, collaborative environment.



Freitag 09:00 – 16:00 Fr 8

STRUCTURED TEST DESIGN AND CONDITION-ORIENTED TEST CASE DESIGN WITH ECT AND MCDC

Full Day Tutorial Test case design is one of the core competences of the testing profession. This tutorial is about an effective and elegant technique that is still too little known. After an overview presentation of test design using coverage-based test design techniques and experience-based test approaches, this tutorial addresses one of the (seemingly) harder techniques from the condition-oriented group of coverage-based test design techniques, the Elementary Comparison Test (ECT) that uses Modified Condition Decision Coverage (MCDC).

Target Audience: Quality engineers, test engineers, developers
Prerequisites: General knowledge of IT delivery, quality engineering and testing
Level: Advanced

Rik Marselis is principal quality consultant at Sogeti in the Netherlands. He is a well-appreciated presenter, trainer, author, consultant and coach in the world of quality engineering. His presentations are always appreciated for their liveliness, his ability to keep the talks serious but light, and his use of practical examples with humorous comparisons. Rik is a trainer for test design techniques for over 15 years.



Freitag 09:00 – 16:00 Fr 9

AUSGEBUCHT!

REACTIVE STREAMS: AUTOMATISCHE PARALLELITÄT, WUNSCH UND WIRKLICHKEIT

Full Day Tutorial Reactive Streams sind eine Schlüsseltechnologie für hochskalierbare verteilte Systeme, sie automatisieren Parallelität und Nebenläufigkeit transparent. Aber wie erziele ich ein ganz bestimmtes Parallelitätsverhalten? Wann laufen Datenproduktion oder Pipeline-Stufen parallel? Wie optimiere ich Performance und Skalierbarkeit? Im Tutorial lernen Sie, Parallelität in Reactor und RxJava effizient auf nichtfunktionale Anforderungen Ihres Systems zuzuschneiden und lernen den grundlegenden Einsatz und Realisierungskonzepte dieser Frameworks kennen.

Max. Teilnehmerzahl: 30

Auf dem Rechner sollte JDK 9 oder neuer installiert sein.

Zielpublikum: Entwickler und Architekten die Reactive Streams effizient nutzen wollen

Voraussetzungen: Java Grundkenntnisse | **Schwierigkeitsgrad:** Anfänger

Marwan Abu-Khalil ist Software-Architekt in der Siemens AG und Trainer im Siemens Zertifizierungsprogramm für Software Architekten. Er unterrichtet seit Jahren leidenschaftlich Parallele Programmierung für die unterschiedlichsten Programmiersprachen und Umgebungen.



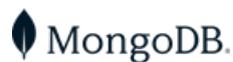
WWW.OOP-KONFERENZ.DE



GOLDSPONSOREN



SILBERSPONSOREN



BRONZESPONSOREN

