

Die zwölf Workshops

A1: Hibernate: Design Patterns anwenden und Fallen vermeiden, Michael Jerger

Das Thema Persistenz hat auch mit dem Einsatz von Hibernate seine Komplexität nicht verloren. Viele Projekte verlieren sich in den Möglichkeiten, die Hibernate bietet und vergessen dabei, wichtige Nutzungs-Entscheidungen zu treffen. Der Workshop zeigt die in der Praxis vorkommenden typischen Fallen und notwendige Designentscheidungen auf und diskutiert Lösungsalternativen. Mit den vorgestellten Design Patterns sind Sie zukünftig in der Lage, Persistenz mit Hibernate ohne ernsthafte Probleme zu realisieren.

A2: Die Kunst des Micro-Benchmarking in Java Angelika Langer

Im Workshop wird dargestellt, worauf bei aussagekräftigen Micro-Benchmarks geachtet werden muss. Bei einer VM mit HotSpot-Technologie ist das eine nicht-triviale Aufgabe und mit zahlreichen Gelegenheiten, Fehler zu machen. Zum Beispiel fällt genau der Source-Code, der gemessen werden soll, der sogenannten Dead-Code-Elimination zum Opfer. In dem Workshop erläutern wir diesen und andere Fehler, untersuchen eine Fallstudie und geben Tipps für die Implementierung eines Micro-Benchmarks. ! Bitte Notebook mitbringen !

B1: Transformationales Projektmanagement Oliver Grasl, Jürgen Rohr

Wenn wir uns in Projekten nur auf Zahlen, Daten und vermeintliche Fakten stützen, übersehen wir leicht, dass persönliche und gemeinschaftliche Ziele, Erwartungen und Handlungsmuster eine Realität schaffen, die sich nicht auf dem Papier ablesen lässt. Transformationales Projektmanagement liefert Modelle, Methoden und Werkzeuge, um die Voraussetzung für die erforderlichen Veränderungen zu schaffen.

B2: Management komplexer Projekte jenseits von Handbuch-Weisheiten Gerhard Wohland, Matthias Wiemeyer

Für das Management komplexer Projekte sind die üblichen Projektmanagement-Methoden Nebensache oder sogar nutzlos. Dies gilt besonders dann, wenn das Projekt in Schwierigkeiten gerät. Komplexe Projekte stellen spezielle Anforderungen, die mit formalen Mitteln nicht gelöst werden können. Werden Schief lagen mit vermehrten Anstrengungen bei Planung, Steuerung oder Reporting bekämpft, wird das Elend nur noch größer. Erfahren Sie hier, wie Höchstleistungsteams stattdessen zum Erfolg kommen.

C1: JavaServer Faces and beyond, Andy Bosch

Ziel dieses Workshops ist es, nach einer kurzen Einführung in JSF einen Überblick über die „Welt von JSF“ zu geben. Es wird dabei u.a. auf die Open-Source-Implementierung MyFaces von Apache eingegangen. Diese freie Implementierung bietet zusätzlich zu den Standardkomponenten viele weitere hilfreiche Komponenten für die Entwicklung von User Interfaces. Es wird auch auf das Zusammenspiel von JSF und Ajax eingegangen.

C2: Papierprototyping für bessere Usability Astrid Beck

Prototyping ermöglicht frühzeitig im Projektverlauf einen Eindruck der Software und deren Benutzungsschnittstelle, um auf dieser Basis die Kommunikation mit dem Kunden zu unterstützen. In diesem Hands-on-Workshop erfahren Sie Grundlegendes zum Thema Prototyping und welche Unternehmen bereits mit Papierprototyping arbeiten. Sie werden die Methodik erproben und selbst Papierprototypen bauen. Abschließend werden die Prototypen einem Usability-Test unterzogen. Der Workshop beinhaltet Skript und Material. Bitte bringen Sie eine falls möglich Digitalkamera mit.

D1: Enterprise Architekturen in der Praxis, Adam Bien

Beim Entwurf der Softwarearchitektur eines Systems müssen neben den funktionalen und nichtfunktionalen Anforderungen, auch die gegebenen Randbedingungen wie z.B. verfügbare Software, bestehende Infrastruktur usw. berücksichtigt werden. In diesem Workshop werden die wichtigsten Designprinzipien, Vorgehensweisen und Entwurfsmuster vorgestellt. Die abstrakte Theorie wird mit Hilfe von Codebeispielen, UML-Diagrammen sowie konkreten Abbildungen auf J2EE, SOA, MDA, Inversion Of Control Container veranschaulicht. Neben der Vorstellung von pragmatischen Vorgehensweisen für die Definition einer Architektur können die Lösungsansätze und gewählte Technologien aus den Projekten der Workshop-Teilnehmer gemeinsam diskutiert und bewertet werden.

D2: Architektur mobiler Software-Systeme Peter Rudolph

Der Workshop stellt die wesentlichen Aspekte mobiler Software-Projekte auf technischer, fachlicher und organisatorischer Ebene dar. Fünf Jahre Frameworkentwicklung und sieben Mobil-Projekte für Notebooks und PDAs mit Anknüpfung von ERP-Systemen wie SAP auf Basis des Java-Frameworks in drei Jahren bieten die Erfahrungs-Grundlage für diesen Workshop.

E1: Release-Management aus Sicht des IT-Betriebs, Thomas Bassler

Die Ursachen für Probleme bei Inbetriebnahme eines Softwaresystems liegen häufig in der Kommunikation zwischen Entwicklung und Betrieb. Dieser Workshop zeigt, wie die Produktionsaufnahme zuverlässiger und transparenter gemacht werden kann. Es werden Kriterien für einen auf wirtschaftlichen Betrieb ausgerichteten Softwareentwurf erarbeitet. Anschließend wird der Prozess der Inbetriebnahme auf Grundlage von Service Level Agreements anhand der Best-Practice-Richtlinien der IT Infrastructure Library (ITIL) diskutiert und an einem realen Beispiel veranschaulicht.

E2: Teamentwicklung – Ergänzendes Miteinander, Peggy Stinson

Täglich sind wir mit Menschen unterschiedlicher Charaktere konfrontiert. Menschen, die auf eine andere Art und Weise motiviert werden. Menschen, die Entscheidungen auf einer völlig anderen Logik aufbauen. Lernen Sie mit ihren Teammitgliedern besser umzugehen, indem Sie erfahren: warum manche Menschen durch Stress „dicht machen“, warum der Eine jede Kleinigkeit detailliert fixiert haben möchte und ein Anderer nicht mal Basisinformationen findet, warum manche Menschen im Team ihre Gedanken aussprechen und Andere scheinbar nichts zu sagen haben.

F1: Business Process Management mit jBPM Bernd Rucker

Der Workshop beleuchtet SOA und das Business Process Management (BPM). Dazu wird ein kurzer Überblick über BPM-Tools gegeben und dann intensiv auf Jboss jBPM eingegangen. Dazu wird auch der Prozessdesigner mit Beispielprozess vorgestellt. Abschließend wird auf Realisierungsmöglichkeiten typischer Geschäftsanwendungen eingegangen und Best Practices zu Workflowmodellierung, Prozesskontext, Granularität, Fehlerbehandlung und Überwachung diskutiert.

F2: XP-Game, Timm Reinstorf, Marco Klemm

Das XP-Game ist ein spielerischer Weg, mit den komplexeren Konzepten von eXtreme Programming, wie Planning-Games, Teamgeschwindigkeit, Yesterday's Weather, Aufwandsschätzung und dem Lifecycle vertraut zu werden. Fachabteilung und Entwickler lernen mit viel Spaß zusammenzuarbeiten. Eine Erfahrung, die auch für andere Projekte hilfreich ist. Teilnehmen kann jeder, Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.