



Informatik 2016



Call for Participation

Software-Engineering für Multi-Plattform-Umgebungen

Thema

Entwickler von Softwareanwendungen stehen in zunehmendem Maß vor der Aufgabe, nicht nur für eine homogene Zielplattform (etwa Programmiersprache, Frameworks, Datenbank) zu entwickeln, sondern für mehrere. Anlass dazu kann etwa sein:

- die Anforderung, Teile der Anwendung zur Steigerung der Benutzerfreundlichkeit auf dem Endgerät des Benutzers zu betreiben, Teile davon aus Sicherheitsgründen auf einem Server,
- die Modernisierung von Legacy-Anwendungen durch die Anbindung neuer Benutzeroberflächen,
- Microservices, bei denen die Plattformscheidung den einzelnen Entwicklerteams freigestellt wird, die jedoch nach außen als kohärente Anwendung erscheinen müssen,
- das Zusammenwirken von Anwendungskomponenten, für die unterschiedliche Plattformen technisch sinnvoll sind, etwa operative Daten und Funktionen zusammen mit Business Intelligence,
- die begrenzte Lebensdauer mancher Plattformen und die Unsicherheit, was als nächstes kommt.

Die traditionellen Grundsätze des Software Engineering gehen auf solche Anforderungen kaum ein; es gibt für sie keine geschlossene Lehre. Deshalb wollen wir Überlegungen und Erfahrungen von in der Praxis tätigen Software-Entwicklern und -Architekten zu diesem Aufgabenfeld zusammentragen. Die folgende Liste von Fragen, die in den Beiträgen behandelt werden können, ist keineswegs vollständig:

- Wie werden in einer Zeit, in der Plattformen kommen und verschwinden, Plattformscheidungen getroffen?
- Wie geht man in Entwicklung und Test mit Funktionalität um, die auf mehreren Plattformen identisch sein soll, etwa gleichen Datenstrukturen oder fachlichen Funktionen?
- Macht eine best-of-breed-Auswahl von Plattformen (für jede Aufgabe die genau passende Plattform) das Entwickeln einfach oder – durch die entstehende Komplexität – wieder komplizierter?
- Gibt es Rückwirkungen auf die Anforderungen, die an eine Anwendung gestellt werden können?
- Wie stark ist die Affinität von Entwicklerteams zu bestimmten Plattformen – anders ausgedrückt: Befähigt eine gute Informatikausbildung dazu, sich auf jeder Plattform rasch sicher bewegen zu können?

Zu diesem Themenfeld erbitten wir Berichte aus real durchgeführten Entwicklungs- und Weiterentwicklungsprojekten, die Software-Ingenieuren helfen können, gute Lösungen für ihre Aufgaben zu finden und weniger gute zu vermeiden. Wie stets bei Workshops von SE live ist dabei eine selbstkritische Haltung willkommen, die auch unliebsame Erfahrungen nicht ausspart.

Beiträge zu dem Workshop

15. 6. 2016 Einreichung von Extended Abstracts im Umfang von 3000 bis 4000 Zeichen (ca. 2 Seiten) im PDF-Format an workshop2016@se-live.org. Die Abstracts sollen erkennen lassen, welche Entwicklungsaufgaben anstanden und welche Beiträge zur Beherrschung der Multi-Plattform-Problematik dargestellt werden.
10. 7. 2016 Benachrichtigung über Annahme oder Ablehnung der Beiträge.

Die Konferenzsprache ist deutsch oder englisch. Die Einreichung eines ausformulierten Papers ist, abweichend von den im Rahmen der Tagung sonst üblichen Regeln, nicht erforderlich. Autoren angenommener Beiträge, die daran interessiert sind, können ihre Vortragsfolien im Rahmen der Tagungsdokumentation veröffentlichen; dies ist jedoch nicht zwingend gefordert. Stellen Sie in diesem Fall bitte sicher, dass das Urheberrecht an sämtlichem eingereichten Material bei den Autoren liegt.

Ablauf des Workshops

Der Workshop wird ganztägig am Donnerstag, den 26. September 2016 durchgeführt.

Vormittags Vorstellung der vom Programmkomitee akzeptierten Beiträge durch die Autoren, dabei Diskussion vorwiegend zu diesen Beiträgen.

Nachmittags Podiumsdiskussion der Autoren mit Einbeziehung aller Teilnehmer; die Kernfragen der Diskussion werden von den Organisatoren anhand der eingereichten Beiträge ermittelt und den Autoren zur Vorbereitung mitgeteilt.

Programmkomitee

Ruth Breu, Universität Innsbruck
Wolfgang Glock, Landeshauptstadt München
Gabriele Haller, gt-muenchen GmbH
Thomas Matzner, Berater für Systemanalyse (Vorsitz)
Gerhard Müller, TNG Technology Consulting
Friederike Nickl, Swiss Life
Oliver Wiegert, iteratec

Zu den Veranstaltern und der Vorgeschichte des Workshops

Der Workshop ist eine Veranstaltung des Netzwerks „Software Engineering Live“ (SEL) (<http://www.se-live.org/>).

Das Netzwerk SEL wird getragen vom Arbeitskreis AK-SEL der GI/GChACM-Regionalgruppe München, dem German Chapter of the ACM.

Inhaltlicher Schwerpunkt des Arbeitskreises und der Workshopreihe „Software Engineering Live“ ist die Diskussion und der Erfahrungsaustausch zwischen Software-Architekten und Methodenverantwortlichen über den Einsatz von Techniken und Methoden des Software Engineering zur Beherrschbarkeit der Komplexität bei der Entwicklung und Evolution großer IT-Systeme.

Das Netzwerk veranstaltet neben regelmäßigen lokalen Vortrags- und Diskussionabenden größere Veranstaltungen im Abstand von ein bis zwei Jahren seit 2001, bislang stets in Süddeutschland oder Österreich. Zu diesen erscheinen zwischen 35 und 70 Teilnehmer. Workshops im Rahmen einer GI-Jahrestagung wurden zuletzt 2008 und 2012 angeboten.

Ziel des Workshops auf der Informatik 2016 ist neben dem inhaltlichen Austausch die regionale Ausweitung des Netzwerks. Gerne leistet das Leitungsgremium von SE live Unterstützung bei der Gründung ähnlicher Netzwerke in anderen Regionen.