



Newsletter

Nr. 8 – 4. Quartal 2010

Aktuelle Informationen aus dem Projekt „NeFa – Entwicklung einer zukunftsfähigen Justizsoftware auf Basis von Standardtechnologien“

Editorial

Liebe Leserinnen, liebe Leser,

das Jahr 2011 verspricht spannend zu werden. Die Entwicklungsarbeit im Projekt „NeFa“ schreitet voran. Am 30. September soll die pilotierungsreife Version für die landgerichtlichen Zivilsachen vorliegen. Im weiteren Verlauf wird die neue Software sowohl in Hessen als auch in Niedersachsen an je einem Landgericht pilotiert werden. Für Hessen nimmt das Landgericht Kassel die Herausforderung an, für Niedersachsen das Landgericht Hildesheim. Da trifft es sich gut, dass sowohl Kassel als auch Hildesheim Dienstsitz je eines im Projekt „NeFa“ tätigen Produktmanagers sind.

Bis zum erfolgreichen Pilotierung wartet allerdings noch jede Menge Arbeit auf die „NeFa“-Teammitglieder. Die Entwickler arbeiten derzeit an der „Werkzeugkiste“, mit der die Textstellen in die Lage versetzt werden, rechtzeitig zur Pilotierung neue Verfügungs- und Dokumentvorlagen für den landgerichtlichen Zivilbereich vorzubereiten. Dies findet in enger Abstimmung mit der hessischen und der niedersächsischen Textstelle statt.

Die Entwicklung folgt einem sog. agilen Entwicklungsmodell, das in der Informatik als effizientes Vorgehensmodell anerkannt ist. Dies ermöglicht, dass die Zwischenergebnisse der Softwareentwicklung regelmäßig durch das „NeFa“-Fachteam, das aus Praktikern aller Dienste besteht, auf ihre praktische Nutzbarkeit in den Gerichten geprüft werden.

Ein wichtiger Aspekt des praktischen Einsatznutzens einer Software ist ihre einfache Bedienbarkeit und ihre Übersichtlichkeit. Dazu muss die Benutzeroberfläche der Software bestimmten Anforderungen entsprechen. Damit die Entwickler dies im Rahmen ihrer Arbeit hinreichend berücksichtigen können, ist ein sog. GUI-Styleguide, also eine Handlungsanweisung für die Entwickler, entworfen worden, die konkrete Anhaltspunkte für die Erstellung der Programmoberfläche enthält. In diesem Zusammenhang wird natürlich auch an körperlich beeinträchtigte Nutzer der Software gedacht. Es wird darauf geachtet, Barrieren für Personen mit eingeschränkter Sehfähigkeit oder Motorik zu vermeiden und die Verwendung assistiver Techniken zu unterstützen. Der Styleguide widmet dem Thema der Barrierefreiheit eigens ein ganzes Kapitel.

Bei der Erstellung des Styleguide im Rahmen der Projektarbeit hat uns Herr Dr. Michael Gellner unterstützt, der dankenswerterweise in diesem Newsletter sein Vorgehen und seinen gedanklichen Ansatz für die optimale Gestaltung von Benutzeroberflächen vorstellt.

Auch die Entwicklersicht ist in diesem Newsletter wieder vertreten: Der Artikel „Was ist eigentlich eine... Schätzklausur?“ beschäftigt sich mit der Aufwandsschätzung für Softwareprojekte. Nicht zuletzt wird in diesem Newsletter die mittlerweile gute Tradition fortgesetzt, zwei Mitglieder des „NeFa“-Projektteams kurz steckbrieflich vorzustellen.

Viel Vergnügen bei der Lektüre!

Holger Sanio

Projektleiter „NeFa“

K o n t a k t :

Niedersächsisches Justizministerium

Dienstsitz:

Landgericht Göttingen, Berliner Str. 7, 37073 Göttingen

Tel.: 0551/403-1019, Fax: 0511/120-995093, Mobil: 0163/3335143

E-Mail: Holger.Sanio@justiz.niedersachsen.de

Das „NeFa“-Projektbüro ist erreichbar unter nefa@justiz.niedersachsen.de oder tel. unter 0551/403-1309 bzw. -1481.

Professionelle Benutzeroberflächen mit einem GUI-Styleguide

Von Dr. Michael Gellner, freier Berater

Ziele des GUI-Styleguides

Das wichtigste Ziel des GUI-Styleguide ist die Festlegung und Wiedergabe von Anforderungen für das Querschnittsthema Bedienungsoberflächen (engl. Graphical User Interfaces, kurz GUIs). Die Herausforderung bei Querschnittsthemen: sie vervielfachen die fachlichen Anforderungen, wenn sie nicht extrahiert werden. Beispielsweise: Zahlreiche Funktionen werden über einen Knopf aufgerufen. Wenn bei jeder Funktion definiert wird, wie sich ein Knopf verhält (Schattierungen, Darstellung bei Betätigung, wenn passiv-aktiv, wenn im Kontext deaktiviert etc.), verstellt dies bereits für ein sehr einfaches Bedienelement durch viele identische Beschreibungen die eigentlichen fachlichen Anforderungen. Das Ergebnis sind nicht mehr beherrschbare Dokumente und hohe Managementaufwände. Daher werden Themen wie Oberflächen ausgegliedert und separat beschrieben – so wie hier.

Weitere Ziele:

- **Kommunikation mit den Entwicklern:** diese können frühzeitig Stellung zur Machbarkeit oder zum Aufwand bestimmter Anforderungen beziehen.
- **Vorgabe für die Entwickler:** nach Abstimmungsprozessen ist der Styleguide ein verbindliches Anforderungsdokument. Änderungen sind bei Bedarf möglich, sollten aber via Change Management erfolgen.
- **Werkzeug** um die **Konsistenz** von Lösungen durch explizite Verbalisierung sicher zu stellen. Ein Styleguide ist ein Mittel zur Verhinderungen einer Schar von Lösungen.
- **Träger des jeweils letzten Standes** der kontinuierlich auftretenden und diskutierten Änderungswünsche. Bedienungsoberflächen können in der Praxis meist nicht vollständig im Vorhinein „erdacht“ werden. Viele wichtige Ideen entstehen erst beim Fühlen der ersten Versionen aus den Eindrücken heraus. Nach jedem Sprint können sich wichtige Erkenntnisse ergeben, die ggf. nach erfolgtem Abstimmungsprozess auch in dieses Vereinbarungsdokument einfließen müssen.

Damit scheint das Thema Bedienungsoberflächen hervorgehoben. Ist das angemessen – wenn ja warum?

Eindeutig: Ja. Denn:

- Das Thema der Bedienungsoberflächen ist in der Praxis der entscheidende Punkt dafür, ob eine Software Akzeptanz findet oder nicht. Es gilt: Aus der Sicht der Anwender ist die Oberfläche die Software.
- Zudem: Je nach Umgebung macht die Programmierung der Oberfläche etwa 50% bis 80% des Codes aus. Beim vorliegenden Projekt dürfte der Anteil eher am oberen Ende liegen. Gründe dafür sind u.a. sehr hohe Anforderungen an die Bedienungsoberfläche und eine maskenintensive Aufgabenstellung.

Die erfolgreiche Entwicklung von Bedienungsoberflächen für eine Anwenderschaft ist kein Zufall und geschieht nicht nebenbei. Dieser Teil erfordert entsprechend gerichtete Entwicklungsanstrengungen. Dieser Zusammenhang ist heute als „Conways Law“ bekannt: „Jede Software spiegelt die Organisation wieder, die sie gemacht hat.“ Darum ist ein GUI-Styleguide ein wichtiger Schritt in Richtung passgenaue Oberfläche.



„Vermittler zwischen Mensch und Maschine“

Dr. Michael Gellner ist seit 12 Jahren Usability-Experte sowie als Spezialist für diverse Themen im Bereich Softwaretechnik tätig. Er hat Kommunikationswissenschaften und Informatik an der TU-Berlin studiert und 2004 im Bereich Softwaretechnik promoviert. Seit 2003 ist er Mitglied im Berufsverband der deutschen Usability Professionals.

Von 1998 bis 2004 war er wissenschaftlicher Assistent am Lehrstuhl für Softwaretechnik der Universität Rostock. In der Zeit war er am Aufbau des dortigen Usability-Labors beteiligt und hat neben den Forschungstätigkeiten Studenten in Informatikfächern wie Programmierung, Modellierung, Software-Architektur, Usability etc. unterrichtet.

Seit 2004 ist er als Berater für die Qualität von Software und Entwicklungsprozessen sowie als Risikomanager tätig. Die Auftraggeber kommen aus verschiedenen Bereichen wie der Bankenbranche, dem Publishing-Bereich oder der Industrie. 2008 veröffentlicht er sein Fachbuch Usability Evaluation Patterns, in dem er die Best-Practices für Usability-Engineering aus Wissenschaft und Praxis offenlegt.

Zuletzt war Dr. Michael Gellner als Führungskraft bei der Bosch und Siemens Hausgeräte GmbH Leiter des weltweiten Prozessmanagements und des Entwicklungssupports. Hier erlangte er auch den Status eines zertifizierten Green Belts in der Qualitätsmanagement-Methode Six Sigma.

Seit Juli 2010 ist er wieder als freier Berater tätig. In dieser Eigenschaft unterstützt er das Projekt „NeFa“ bei der Definition und Abstimmung eines GUI-StyleGuide.

Der GUI-Styleguide und die existierenden Standards

Anforderungen an Softwarelösungen kommen aus projektinternen sowie externen Quellen.

- Die Basis bilden die Funktionen, die einer Umgebung fehlen. Das sind die Punkte, für die eine eigene Entwicklung überhaupt angestoßen wird. Für diesen meist fachlichen Teil gibt es Anforderungsmanager, die die benötigten Punkte erheben, verwalten und entwicklungsgerecht abfassen. Dieser Teil ist hochgradig projektspezifisch.
- Auf der anderen Seite gibt es allgemeine Regelungen, deren Einhaltung mehr oder minder verpflichtend ist:
 - Ganz oben auf der Pflichtskala sind hier gesetzliche Vorgaben, z.B. Regelungen zur Barrierefreiheit oder zur Ergonomie. Offen ist lediglich wie diese Anforderungen erfüllt werden.
 - Danach kommen Normen und Standards. Für die darin enthaltenen Vorgaben gilt in der Praxis: sie sind zu erfüllen, wenn nichts anderes vereinbart wird. Anders als bei gesetzlichen Vorgaben können die Parteien hier abweichende Vereinbarungen treffen. Im Projekt „NeFa“ besteht die Vorgabe so nahe wie möglich entlang der vorhandenen Standards zu arbeiten.
 - Einen ähnlichen Rang wie Standards haben herstellerspezifische Regelwerke, z.B. die Microsoft Windows User Experience. Hierin beschreiben Hersteller, wie und wofür die Oberflächen-Komponenten einer aktuellen Plattform konzipiert sind.

Dennoch gibt es immer Besonderheiten, die in keinem der allgemeinen Regelwerke vorweg erfasst sind. Essentiell: die NeFa-Oberfläche soll sich so intensiv wie möglich in Microsoft Word einbetten.

Wege zum GUI-Styleguide und zu dessen Inhalten

Mit dem vorliegenden GUI-Styleguide liegen detaillierte Antworten für Fragen der Bedienungsoberfläche vor. Wissensgeber waren das Fachteam und das Entwicklerteam des „NeFa“-Projekts. Im Rahmen zweier ergebnisreicher Workshops mit strukturierter Moderation wurden die bisherigen Erfahrungen mit der Anwenderschaft und die Anforderungen an die Oberfläche abgefragt.

Der GUI-Styleguide enthält im Ergebnis nun Festlegungen zu folgenden Punkten:

- Wie die Einbettung in die Umgebungen Windows und Word gestaltet werden soll
- Die Aufteilung der Word-Arbeitsfläche durch die geplanten Word-Add-Ins
- Das Verhalten, das von bestimmten Bedienelementen erwartet wird
- Die Durchgängigkeit der Unterstützung von Tastatureingaben
- Unterstützungen, die aus Gründen der Barrierefreiheit entwickelt werden müssen

Insgesamt umfasst der GUI-Styleguide aktuell über 60 NeFa-spezifische Vorgaben mit Hintergrundinformationen, Hinweisen zur Implementierung sowie Fallstricken, die vermieden werden sollten. Ein Change Manager für die weitere Pflege des Dokuments wurde aus dem Kreise der Entwickler bestimmt.

Was ist eigentlich... eine Schätzklausur?

Von Klaus Lange, Entwickler

Für größere Softwareprojekte spielt die Planung und Zusammenarbeit der einzelnen Teams und deren Mitglieder eine wichtige Rolle.

Um die Fertigstellung des Gesamtprojektes und nötiger Zwischenschritte (z.B. wie in der letzten Ausgabe beschrieben, für den EDV-Gerichtstag) planen zu können, werden zunächst die einzelnen Anforderungen aufgenommen und in UserStories (also Beschreibungen, was ein Benutzer wie machen möchte) aufgeteilt.

Es ist übrigens bei Softwareentwicklung ähnlich wie bei Gerichtsverfahren: Es gibt durchaus einfache Verfahren / UserStories, genauso wie es schwierige oder sogar extrem komplexe gibt. Dadurch ist es natürlich kaum aussagekräftig nur auf die Anzahl der Verfahren/UserStories eine Planung zu machen (obwohl auch das bereits eine grobe Einschätzung geben kann). Um die Planung bei Gericht machen zu können, haben sich schlaue Köpfe Systeme wie Pebb\$y oder ähnliche ausgedacht. Bei Softwareprojekten ist das auch so, nur dass dort das Ganze mit „Story Points“ geplant wird.

Story Points darf man dabei nicht mit exakten Zeitangaben verwechseln, sondern diese sollen eine geschätzte Komplexität der jeweiligen Aufgabe abbilden. Da man bei der Planung nur relativ grob über die Beschreibung der durchzuführenden Programmierung gehen kann, wäre eine Einschätzung in zu benötigten Stunden auch eine sehr ungenaue Planung, die eine genauso exakte Planung versprechen würde, wie die Anzahl der UserStories. Folgende Story Points können während der Planung abgegeben werden:

Story Point	Aufwand
0	Kein Aufwand
1	Sehr kleiner Aufwand
2	Kleiner Aufwand. Doppelt so groß wie sehr kleiner Aufwand
3	Mittlerer Aufwand. So groß wie sehr kleiner und kleiner Aufwand zusammen
5	Großer Aufwand. So groß wie kleiner und mittlerer Aufwand zusammen
8	Sehr großer Aufwand. So groß wie mittlerer und großer Aufwand zusammen
13	Riesiger Aufwand. So groß wie großer und sehr großer Aufwand zusammen

Um die Story Points für die UserStories planen zu können, werden Schätzklausuren abgehalten. Dazu treffen sich jeweils ein Produkteigner (also derjenige, der die einzelnen UserStories gegenüber den Entwicklern vertritt und genau weiß, was mit der einzelnen Aufgabe gemeint ist), ein Entwickler (der die technische Sicht der Dinge hat und ggf. vorhandene Abhängigkeiten zu anderen technischen Gesichtspunkten ansprechen und in die Schätzung geben kann), unser DevLead (der Leiter des Entwicklungsteams) sowie der Architekt (derjenige, der die Gesamtstruktur des Entwicklungsprojektes am besten überblickt). Es wird für die Schätzklausuren absichtlich ein relativ kleiner Kreis von Personen zusammengeführt, damit es dort zwar die nötigen (aber auch nur diese!) Diskussionen gibt.

Nachdem der Produkteigner die aus Benutzersicht zu erstellende Funktionalität dargelegt hat, kommt es zu manchmal kürzeren, aber auch durchaus zu längeren und kontroversen Diskussionen, wie die Umsetzung durchgeführt werden soll. Grundsätzlich sollen hier schon alle möglichen Abhängigkeiten, die an der Umsetzung hindern könnten, bedacht werden.



Abbildung 1: Karten mit den Story Points

Am Ende einer solchen Diskussion steht immer die Abschätzung der Aufgabe in den Story Points. Hierfür sind Karten (siehe Abbildung) mit den möglichen Anzahl von Story Points an die Mitglieder der Runde verteilt und jeder hält die Karte mit den Story Points, die er für richtig hält hoch.

Und man sollte es nicht glauben, obwohl in vielen Fällen mit unterschiedlichen Argumenten in die Diskussion eingegriffen wurde, werden am Ende in den meisten Fällen die gleichen Story Points durch die Teilnehmer geschätzt.

„NeFa“ – Ein Modell auch über Deutschland hinaus? – Ein Reisebericht

Von Holger Sanio, Projektleiter

Auf Wunsch und Einladung der Fa. Microsoft habe ich vom 19. bis zum 21.10.2010 als Vertreter des Projekts „NeFa“ an der sog. **Microsoft EMEA Industry Solutions University** in Barcelona teilgenommen.

Auf der Veranstaltung kommen jährlich Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Fa. Microsoft aus den Regionen Europa, Mittlerer Osten, Afrika und Kanada zusammen um sich über Geschäfts- und IT-Strategien auszutauschen und sich gegenseitig ihre erfolgreichsten Vertriebs- und Geschäftsmodelle zu vermitteln. Auf deren Grundlage sollen die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von Microsoft ihre Kunden in den jeweiligen Regionen optimal unterstützen und beraten. In diesem Jahr waren über 1.000 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von Microsoft vor Ort.

Die Veranstaltung gliedert sich auf in die Microsoft Geschäftsbereiche Public Sector (mit Education, Government, National Security und Health), Communications Sector, Financial Services Sector, Manufacturing & Resources Sector und Distribution & Services Sector.

Nach einer zentralen Auftaktveranstaltung schließen sich Vortrag-Sessions in den einzelnen Geschäftsbereichen an. Ich habe gemeinsam mit Herrn Lipp von der Microsoft Deutschland GmbH einen Vortrag im Rahmen der Session „Driving Office 2010 and SharePoint 2010 in PS&NS“ präsentiert. (PS&NS: Public Sector / Nonprofit Sector)

Im Rahmen dieses Vortrags, der in englischer Sprache gehalten wurde, haben Herr Lipp und ich das Projekt „Nefa“, dessen Ansatz der justizinternen Entwicklung, den Bezug zu Microsoft und den aktuellen Entwicklungsstand vorgestellt. Die ca. 40 Zuschauerinnen und Zuschauer waren augenscheinlich von unserem Ansatz beeindruckt und spendeten bei Demonstration der Software nach der automatisierten Erstellung der gerichtlichen Dokumente aufgrund der richterlichen Verfügung spontan Beifall. Im Rahmen der sich anschließenden kurzen Diskussion zeigte sich, dass Microsoft ähnliche Entwicklungsansätze in der italienischen und in der niederländischen Justiz verfolgt. Entsprechende Projekte stehen in beiden Ländern allerdings erst am Anfang. Eventuell bietet sich zu gegebener Zeit ein Informations- und Erfahrungsaustausch an.

Beeindruckend war der logistische Aufwand dieser Großveranstaltung mit insgesamt 1.150 Besucherinnen und Besuchern, den die Fa. Microsoft auf sich nimmt, um ihre Angestellten einen internationalen Austausch zu ermöglichen.

Auch in diesem Jahr wird das Projekt „NeFa“ wieder im Mittelpunkt einiger hoffentlich gut besuchter Veranstaltungen stehen. Fest im Kalender eingetragen sind bereits der Europäische Polizeikongress im Februar in Berlin und die CeBIT im März in Hannover. Der nächste Newsletter wird von beiden Veranstaltungen berichten.

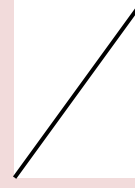
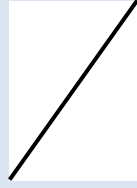
Voraussichtlich in der Januarausgabe von eGovernment-Computing erscheint zudem exklusiv ein Interview der beiden IT-Verantwortlichen der niedersächsischen und der hessischen Justiz zum Thema „NeFa“. E-Government Computing ist eine deutsche Fachzeitschrift für Informationstechnik. Sie richtet sich an die IT- und e-Government-Entscheider in Bund, Land und Kommune, um die öffentlichen Einrichtungen über die digitale Informationsverarbeitung im Public Sector zu informieren. Die erste Ausgabe erschien im November 2001 zur Kongress-Fachmesse „Moderner Staat“. In dem geplanten Interview stellen sich Herr Dr. Köbler, Abteilungsleiter für IT und Modernisierung, Justiz-Controlling, Organisation und Liegenschaften im Hessischen Ministerium der Justiz, für Integration und Europa, und Herr Glahn, Leiter des Referats für IT und Elektronischen Rechtsverkehr im Niedersächsischen Justizministerium, den Fragen der Fachzeitschrift zur agilen justizinternen Softwareentwicklung im Rahmen des Projekts „NeFa“.



Blick in das „centre convencions internacional barcelona“ – der Austragungsort der diesjährigen MS EMEA ISU

Steckbriefe...

Wer ist eigentlich:



Name:
Vorname:
Alter:
Rolle im Projekt:
Amts-/Dienstbezeichnung:

Aktuelle Dienststelle:

Aktueller Dienstsitz:

Ausbildung:

Justizerfahrung:

Bisherige Behörden:

Hobbies:

Aus Gründen des Datenschutzes
sind die Inhalte der Steckbriefe in
der Internetversion des Newslet-
ters nicht enthalten.

Wir bitten um Ihr Verständnis.