

Aus dem Inhalt

Ausgabe 13 // Frühjahr 2010

- // Industrialisierung in der IT Seite 1
- // doubleSlash setzt auf den 7er Pool Seite 2
- // Zunehmende IT-Unterstützung in der Marketing Planung Seite 3
- // Wussten Sie schon...? Seite 4
- // Hinter den Kulissen Seite 4

Editorial

Liebe Leserin, lieber Leser,

eine durchgängige Marketingplanung wird immer wichtiger. Damit beschäftigen wir uns in dieser slashUp Ausgabe.

Zudem befassen wir uns mit dem Thema Industrialisierung in der IT.

Viel Spaß beim Lesen.

Jan Schubert
Jan Schubert



// Industrialisierung in der IT

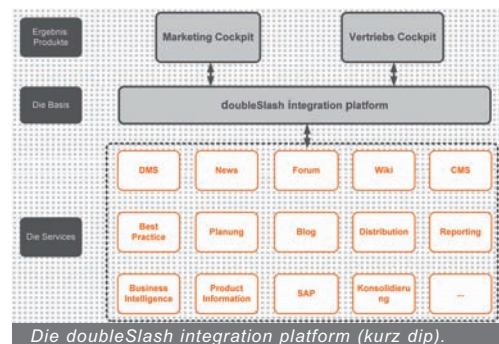
Der Begriff der Industrialisierung ist durch Standardisierung von Produkten und Prozessen, einem erhöhten Grad an Spezialisierung und einem Mehr an Automatisierung gekennzeichnet. Die Softwarebranche steht im Hinblick auf die Industrialisierung erst am Anfang. Gleichzeitig wird in Zukunft die Komplexität der IT-Landschaften in Unternehmen weiter steigen.

Die Produktion von Software wird vielerorts noch eher klassisch in Projekten organisiert. Das heißt gleichzeitig, dass vieles immer wieder neu entwickelt wird. Aktuell findet eine zunehmende Verbreitung von Software-Systemen und Schnittstellen statt, die über die Grenzen des eigenen Unternehmens (z.B. zu Händlern, Kunden, Lieferanten) und über Projektgrenzen hinweg geht. Systeme werden immer mehr und immer wieder neu verknüpft. Dadurch steigt die Komplexität.

Häufig werden immer größere Softwarelösungen benötigt, um alle Anforderungen abdecken zu können. Um die IT-Budgets in diesem Umfeld nicht in das Unendliche steigen zu lassen, wird in den Softwarehäusern zunehmend über eine Industrialisierung in der IT nach-

gedacht. Bisher wird dies vorwiegend als Verlagerung ins Ausland verstanden, zur günstigeren Produktion. Doch dies stellt langfristig keine Lösung dar, weil sie das Problem nicht an der Wurzel angeht. Vielmehr sollten bestehende Softwaresysteme und IT-Infrastrukturen intelligenter genutzt werden. Wiederverwendung ist, wie schon oft in der Geschichte der IT-Branche, das Thema.

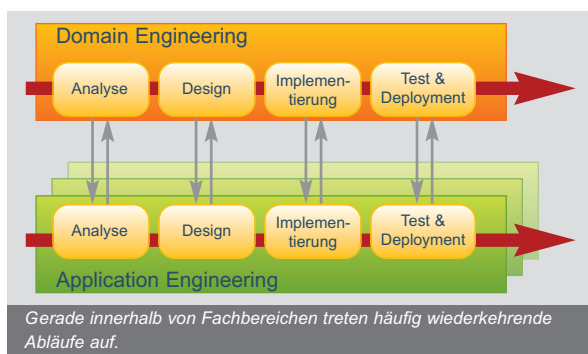
Vorwiegend steht die Zeitepoche im 18. Jahrhundert für die Industrialisierung, in der die Produktivität durch Automatisierung und Standardisierung mit Maschinen vorangetrieben wurde. Industrialisierung ist aber mehr als das, sie kennt vier Grundprinzipien. Neben Standardisierung und Automatisierung, Modularisierung, ständige Verbesserung und die Konzentration auf Kernkompetenzen.



Modularisierung ist das Arbeiten und Realisieren in Bausteinen – eine durchaus übliche Vorgehensweise in der IT. Auch die ständige Verbesserung der Prozesse wird in der Regel praktiziert. Als Beispiel gilt hier ein pro-

fessionelles und toolgestütztes Portfolio-Management, in dem alle IT-Projekte nach einheitlichen Standards reportet werden. Auch die Konzentration auf Kernkompetenzen und das Auslagern anderer Aufgaben ist ein bekanntes Prinzip in der IT.

Heute gibt es auf dem IT-Markt bereits eine Reihe von fertigen Services, die für die eigene Anwendung problemlos genutzt werden können. Denn bei der Erstellung von Softwareanwendungen treten innerhalb einer fachlichen Domäne sehr häufig wiederkehrende Muster auf, die genutzt werden können. Beispielsweise beim Reporting eines IT-Projektes oder bei der Planung einer Marketing-Kampagne.



Das „Domain Engineering“, also die Wiederverwendung von fachbereichsbezogenem Wissen – von den Kundenanforderungen bis zur fertigen Lösung – wird auf die Softwareentwicklung übertragen. Das heißt, es werden im Projekt, das als „Application Engineering“ bezeichnet wird, wiedererkennbare Muster im Designprozess herausgefiltert, in allgemein verwertbare Module extrahiert und zum Standard innerhalb einer fachlichen Domäne erklärt.

Wiederverwertbar und zum Standard erklärbar sind nicht nur Softwarekomponenten, sondern auch Prozesse, Richtlinien, Architektur, Infrastruktur und Werkzeuge. Wichtig ist hier auf jeden Fall der Rückfluss aus den Projekten: Anforderungen, neue Ideen und

neue Komponenten müssen in den Standard übernommen werden. Damit die Kommunikation in der Praxis auch tatsächlich fließt, muss der Hin- und Rückfluss gesteuert und moderiert werden.

Ein konkretes Beispiel, wie mit Hilfe des „Application Engineering“ Produktivitätssteigerung erzielt werden kann, ist die **doubleSlash integration platform** (kurz **dip**). Mit deren Hilfe werden Applikationen bereitgestellt, die in einem Unternehmen eine Vielzahl von Funktionen und Informationen mit einem Zugang sichtbar machen.

Für die Entwicklung von Services stellt die Plattform alle **technischen Grundlagen** bereit – Infrastruktur, Schnittstellen, Authentifizierung und Autorisierung etc.. Neue Services werden in die vorhandene Infrastruktur nur noch eingesetzt. **Im Ergebnis** steigt die Produktivität bei der Serviceentwicklung und die Unabhängigkeit des Auftraggebers vom Lieferanten.

Erfolgsfaktoren dafür sind eine Service Orientierte Architektur, sowie ein „Kochrezept“ für die einfache Integration neuer Funktionen.

Als Resümee kann man sagen: Für eine erfolgreiche Produktivitätssteigerung in der IT sind wiederverwendbare Komponenten und Prozesse fachbereichsbezogen zu schaffen.

Am 19. Mai 2010 können Sie übrigens zu Gast bei doubleSlash sein, um im Rahmen des PROFILE 2010 Programms der IHK mehr zum Thema Industrialisierung der Softwarebranche zu erfahren. Schauen Sie dazu einfach auf unsere Webseite unter die Rubrik „Unsere Events“. Wir freuen uns auf Sie.

// Veranstaltungstipp

// doubleSlash setzt auf den 7er Pool

Der 7er Pool ist eine Allianz von sieben Unternehmen mit insgesamt 70 Millionen Euro Jahresumsatz und 700 Mitarbeitern. Darin stecken die Erfahrungen aus mehr als 7.000 Projekten mit über 70.000 Projektjahren in der Automobilbranche. Entstanden ist der 7er Pool im Automotive Umfeld der BMW Group. Er besteht aus den IT-Unternehmen: DMC, doubleSlash, eSolve, F&F, proCon-IT, MVI SOLVE-IT und santix.



Im 7er Pool wird bewährtes, breites und tiefes Know-how auf den Feldern Kundenservice, CRM, Entwicklung, Fertigung, Vertrieb, Logistik und Finanzwesen gebündelt. Unter anderem in den Sektoren Automotive, Financial Services, Health Care, Aviation und Telecommunications. Der 7er Pool verbindet die Kompetenz, Stabilität und Schlagkraft eines großen Unternehmens mit den schlanken Prozessen von kleinen Einheiten.

Bei der Umsetzung von Projekten können die Unternehmen unmittelbar auf das Know-how und die Ressourcen des gesamten Pools zugreifen.



Weitere Informationen und News zum 7er Pool unter: www.7er-Pool.com

Zunehmende IT-Unterstützung in der MARKETING PLANUNG

Aus der Praxis

Je größer ein Unternehmen ist, desto komplexer sind seine Steuerungsprozesse. Diese Regel gilt auch in Vertrieb und Marketing. International agierende Unternehmen verwenden viel Personal und Zeit für die Umsetzung von Werbekampagnen. Eine bessere Unterstützung dieser komplexen Kommunikationsprozesse mit modernen IT-Lösungen spart Zeit und Geld.

Die Herausforderungen an eine moderne Marketingplanung sind vielfältig. Neben der traditionellen Werbung übernimmt das Marketing zunehmend Aufgaben, die den gesamten Wertschöpfungsprozess abdecken. Dazu zählt der Einfluss auf die Produktentwicklung bis hin zur ganzheitlichen Betreuung des Vertriebes. Um diese Aufgaben nachhaltig durchzuführen, bedarf es einer professionellen Marketingplanung.

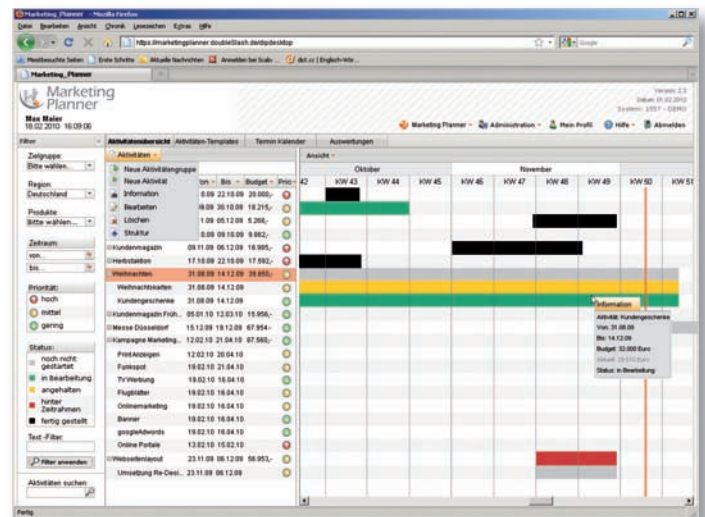
Unternehmen arbeiten häufig mit Händlern oder externen Agenturen zusammen. Diese werden oft in die Marketingplanung mit einbezogen, um ein optimales Ergebnis erzielen zu können. Die Planung findet meist mit Hilfe von Excel statt, was jedoch schnell an seine Grenzen stößt. Allein die räumliche Trennung der verschiedenen Mitarbeiter erschwert die Arbeit mit Excel erheblich bei Punkten wie der aktuellen Version, der Ablage oder manuellen Pflege des Dokuments.

Um diesen Problemen zu begegnen, kann heutzutage mit modernster Software gearbeitet werden. Aus unserer Projekt- und Kundenerfahrung, sowie Erfahrungen aus dem eigenen Marketing, kennen wir die Anforderungen an eine gute Marketingplanung. Unser „Marketing Planner“ stellt sich diesen Herausforderungen.

Umfassende Funktionen sind wichtig, dürfen aber nicht in einer „Featuritis“ enden. Zu den wichtigsten Funktionen gehören: Aktivitäten und Budgets planen, vordefinierte Aktivitäten erstellen, Budgets verwalten sowie Auswertungen erstellen.

Meist sind weniger die reinen Funktionen, sondern die technische Anpassungsfähigkeit ausschlaggebend für eine gute Software. Neue Produktreihen oder organisatorische Änderungen müssen u.a. schnell abgebildet werden können, damit die Marketingplanung langfristig mit der Software arbeiten kann. Die zentrale Bereitstellung und Pflege von Informationen sorgt für Transparenz in allen Marketingkampagnen.

Vom Produktmanagement über das zentrale Marketing bis hin zu den dezentralen Vertriebsseinheiten wird alles abgebildet. Ziel ist es, die Produktivität nachhaltig zu steigern. Die Software soll Aufgaben der Marketingmitarbeiter übernehmen, welche bisher manuell erledigt wurden. So werden Ressourcen freigesetzt, die in die eigentlichen Marketingtätigkeiten investiert werden können.



Gegen die Nutzung einer solchen Software spricht oft der hohe Aufwand bei der Einführung. Doch allein durch Zeiteinsparungen und Fehlerbeseitigungen kann die Effizienz enorm gesteigert werden. „Mit der richtigen Software kann man hier Effizienzsteigerungen von bis zu 30 Prozent erzielen“, erklärt Oliver Belikan, Geschäftsführer von doubleSlash.

Benutzerfreundliche Oberflächen und Dialoge sorgen dafür, dass sich jeder Benutzer sofort zurechtfindet. Schulungen sind somit nicht notwendig. Das Marketing Budget wird geschont und Risiken minimiert.

Aus diesen Gründen werden sich Softwareprodukte die das Marketing und nahe Bereiche wie Vertrieb und Service unterstützen, mittelfristig immer mehr durchsetzen.

Am 29. April veranstaltet doubleSlash zum Thema „Aktivitätenplanung im Marketing“ einen Webcast von 14:00 - 14:30 Uhr. Mehr dazu erfahren Sie auf unserer Webseite unter der Rubrik „Unsere Events“.

// Event-Tipp

// Wussten Sie schon...

...dass es bald HTML 5 geben wird?

Seit Beginn des Jahres 2008 arbeitet die HTML Arbeitsgruppe innerhalb des W3C (World Wide Web Consortium) an einem neuen Standard für webbasierte Inhalte und Applikationen. Der offizielle Name lautet HTML 5 und unterstreicht damit den Anspruch, HTML 4 abzulösen.

Große Erwartungen werden in die neuen Fähigkeiten zur Erstellung von Business-Applikationen gesetzt. Durch diese Fähigkeiten übernimmt der Browser einen Teil der Validierung von Eingabefeldern (z.B. E-Mail-Adressen, Zeitangaben, etc.). Das spart Programmieraufwand.

Google macht im Standardisierungsprozess mächtig Druck, da man gerade hier sehr stark auf die Bereitstellung von Applikationen über das Web fokussiert ist. Wann der Standard verabschiedet wird, ist jedoch noch nicht abzusehen.



// Hinter den Kulissen

Vom Praktikant zum Festangestellten

Rund 90% unserer Mitarbeiter sind den typischen Weg eines doubleSlashers gegangen. Das heißt, sie haben zunächst ein Praxissemester bei uns verbracht, dann ihre Diplomarbeit oder Thesis bei uns geschrieben und wurden schließlich fest ins doubleSlash-Team übernommen. So auch Nikolaj Kübler. Er hat Medieninformatik an der Hochschule der Medien in Stuttgart studiert und ist genau diesen Weg gegangen. Dies war für uns der Grund, einmal nachzufragen.



Nikolaj Kübler
Software Architect

- 1. Warum haben Sie sich damals entschieden, ihr Praxissemester bei doubleSlash zu absolvieren?*

Ich war während des vierten Semesters aktiv auf der Suche nach einem geeigneten Praktikumsplatz. In unseren hochschulinternen Newsgroups stieß ich auf einen Eintrag von doubleSlash, in dem ein interessantes Praktikum im Bereich Java-Entwicklung angeboten wurde. Daraufhin habe ich mich beworben und wurde auch prompt eingeladen. Das Vorstellungsgespräch verlief in angenehmer Atmosphäre und die netten Kollegen machten einen sehr kompetenten Eindruck. Auch das Einsatzgebiet war vielversprechend. Das alles gefiel mir auf Anhieb sehr gut und war Grund der Entscheidung. Auch heute schätze ich dieses angenehme Arbeitsklima noch sehr.
- 2. Worin bestand Ihr Aufgabenbereich während des Praktikums bzw. der Thesis?*

Während meines Praktikums kamen Frontend-Technologien wie JavaScript, XML und XSLT zum Einsatz. Später übernahm ich auch Aufgaben im Backend-Bereich, wo beispielsweise Servlets angepasst werden mussten. Interessant war auch die Einbindung von Google Maps zur Kartenansicht bzw. der Routenplanung an der ich mitarbeiten konnte. Meine Thesis schrieb ich über das Thema „Entwicklung eines Adressmanagementsystems auf Basis einer serviceorientierten Architektur“. Ziel der Arbeit war es, ein MiniCRM zu entwickeln, welches einen Adressabgleich von vorhandenen Kontaktadressen durchführen kann, mit welchem wir auch heute noch arbeiten.
- 3. Entsprachen Praktikum und Thesis bei doubleSlash Ihren Erwartungen?*

Mein Hauptziel im Praktikum war das Sammeln von praktischen Erfahrungen und sehen zu können, wie weit ich mit meinem bisherigen Wissen kommen kann. Schon nach den ersten Tagen bei doubleSlash wurde ich ins Projekt integriert und in die Entwicklung mit einbezogen. Bei Fragen und Problemen standen mir die Kollegen mit Rat und Tat zur Seite, was mich wirklich begeistert hat. Für die Thesis war mir eine gute Betreuung der Arbeit durch die Firma wichtig. Auch hier wurden die Erwartungen durch viele Gespräche mehr als erfüllt. Ich freue mich, heute unseren neuen Praktikanten ebenfalls weiterhelfen und sie in ihrem Lernprozess unterstützen zu können.

Impressum: doubleSlash Net-Business GmbH, Otto-Lilienthal-Str. 2, 88046 Friedrichshafen, Telefon: +49 7541/70078-0, Fax: +49 7541/70078-111; Internet: doubleSlash.de, blog.doubleSlash.de
Amtsgericht Ulm HRB 631718. Wir freuen uns über Kritik und Anregungen unter info@doubleSlash.de.

Copyright 2010 by doubleSlash Net-Business GmbH, Friedrichshafen