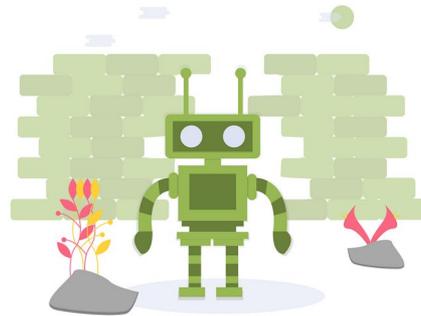


Software Engineering und Projektmanagement Teil I

Projektgruppe 642 SoSe 2021



O'REILLY®

Software Engineering at Google

Lessons Learned
from Programming
Over Time



Curated by Titus Winters,
Tom Manshreck & Hyrum Wright

Google's software engineering landscape

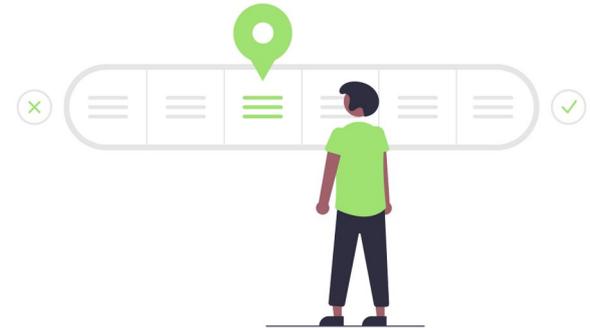
- Culture
- Processes
- Tools

Persönliche Erfahrungswerte (Software Engineering, Projektmanagement, Teamleitung)

- 2013 – 2015: Industrielle Phase
 - Software Development Engineer
- 2016: Teamleitung *DAP II* Praktikum
- 2020: Leitung/Vorlesung *Einführung in die Programmierung*
- 2017 – heute: Zentrumsteam - Buddhistisches Zentrum Arnsberg (privat)

Agenda

1. Arbeiten im Team
2. Prozesse
3. Tools



1. Arbeiten im Team



Warum Teams?

Software Engineering ist eine Teamleistung

Die drei Pfeiler der menschlichen Interaktion

- Demut
- Respekt
- Vertrauen (Verlässlichkeit)

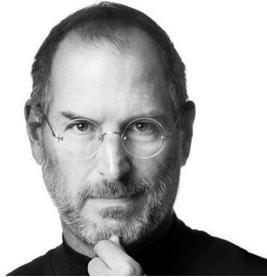
Die drei Pfeiler in der Praxis

- *Du bist nicht das Zentrum des Universums*
- Kritikfähigkeit
- Geduld
- Kommunikation

Teamleitung

- Not too loose, not too tight
- Uncertainty is your daily business
- Realismus ↔ Optimismus ↔ Idealismus

Realismus ↔ Optimismus ↔ Idealismus (Exkurs)



Kommunikation und Zusammenarbeit

- **Jour Fixe**
- Coding Dojo
- Code Review

Wissenstransfer

- Subteams → Knowledge Islands
 - Fragmentation
 - Verdoppelung

Vision

- Vision Shaping
- *Keep in touch with your inspiration*
- Gemeinsames Ziel

“That brings me to Dennis Ritchie. Our collaboration has been a thing of beauty.”
- Ken Thompson

Ken Thompson/Dennis Ritchie – Erfinder von Unix

