SEACON 2018
Software Engineering + Architecture

Besser besser werden

Digitalisierung: Bei uns geht das nicht ...!?

03. - 04. Mai 2018 in Hamburg

Konferenzprogramm 2018

Partner holisticon · it-agile · WPS WORKPLACE SOLUTIONS · HEC IT-ENGINEERING (30 JAHRE 1988 2018 MADE BY HEC) · SIS a Sopra Steria company

Sponsoren Hermes Weil's gut ankommt. · QAWARE SOFTWARE ENGINEERING · Saxonia Systems So geht Software.

Veranstalter SIGS DATACOM FACHINFORMATIONEN FÜR IT-PROFESSIONALS

www.SEA-CON.de

SEACON 2018
Software Engineering + Architecture

Besser besser werden

Digitalisierung: Bei uns geht das nicht …!?

Am 03. und 04. Mai 2018 findet zum zehnten Mal die SEACON in Hamburg statt. Freuen Sie sich mit uns auf spannende Vorträge in den folgenden Tracks:

- Skalierende Architekturen
- Lernende Organisationen
- Anpassungsfähige Entwicklungsprozesse

In unseren drei Themenfeldern spiegelt sich wider, was Firmen und Organisationen heute umtreibt: Um langfristig zu überleben, müssen sich Firmen zu lernenden Organisationen entwickeln, die vom Markt her gedacht werden und sich auf Wertschöpfung fokussieren. Dazu bedarf es Veränderungen auf allen Ebenen.

Nur wenn die Entwicklungsprozesse ein Höchstmaß an Anpassungsfähigkeit bieten und nur wenn die zugrunde liegenden Architekturen entsprechend skalierbar sind, kann diesen komplexen Herausforderungen der heutigen Zeit erfolgreich begegnet werden. Dies bedeutet, in Netzwerken innerhalb und außerhalb der Organisation zu denken und Austausch und Offenheit als Prinzipien zu leben. Es ist Zeit, besser besser zu werden.

Auf der SEACON können Sie den ersten Schritt in Richtung besser machen. Hier verbinden sich die Erfahrungen unserer Sprecher und Ihre eigenen Erfahrungen. Dazu wird auch in diesem Jahr ein nicht unerheblicher Teil des Programms durch interaktive Formate bestimmt. Mit den Pecha Kucha-Sessions bieten wir ein informatives und zugleich unterhaltendes Format, das Themen kurz und knackig auf den Punkt bringt. Sie haben im Open Space ganz konkret die Möglichkeit, Ihre Fragen und Herausforderungen, aber auch Ihr Wissen einzubringen! Sie können direkt und persönlich mit Experten und anderen Teilnehmern Fachgespräche führen und Ihr Netzwerk erweitern.

Wir freuen uns sehr darauf, Sie am 03. und 04. Mai 2018 in Hamburg zu begrüßen und mit Ihnen gemeinsam besser besser zu werden.

Der Fachbeirat der SEACON 2018

Jochen Meyer
Carola Lilienthal
Henning Wolf
Frank Düsterbeck
Dirk-Andrew Heil
Stefan Link

Jochen Meyer

Dr. Carola Lilienthal

Henning Wolf

Frank Düsterbeck

Dirk-Andrew Heil

Dr. Stefan Link

SEACON 2018
Software Engineering + Architecture

Konferenzprogramm 2018

Vorwort des Fachbeirats	2
Programmübersicht	**4**
Keynotes	**5**
Die Jubiläumskonferenz	**6**
Vorträge Donnerstag, 03. Mai 2018	**7**
Vorträge Freitag, 04. Mai 2018	**14**
Tickets	23
Auf einen Blick	24

NUR HEUTE ab 16:00 Uhr!

Donnerstag, 03. Mai 2018

08:30–09:30	Registrierung | Kaffee | Ausstellungsbesuch		
09:30–10:30	**Begrüßung und Keynote: Rosalie Herrmann & Romy Randel | Schülerinnen der Evangelischen Schule Berlin Zentrum** **Umgang mit Komplexität lernen**		
10:30–11:15	**Open Space Eröffnung, Marktplatz und folgende Pecha Kucha-Vorträge** 1. Trainieren ist Üben mit System oder besser besser werden | Rico Saßen 2. Intelligente Unternehmensapplikationen durch maschinelles Lernen | Ferhat Ayaz		
11:15–11:45	Networking und Kaffeepause | Ausstellungsbesuch		
Track	**Skalierende Architekturen**	**Lernende Organisationen**	**Anpassungsfähige Entwicklungsprozesse**
	Do 1.1	**Do 1.2**	**Do 1.3**
11:45–12:30	The joy of multiple models – DDD als Basis für Microservices Henning Schwentner	Don't let Regulation kill your Mojo! Agilität & Dynamik im hochregulierten Umfeld Sebastian Hoitz	Agile Entwicklung im Großen: Etablieren von Lean EAM, mehr Aufgaben und Kompetenzen in den Teams sowie gelebter Kulturwandel Thorsten Düvelmeyer | André Christ
12:30–14:00	Networking und Mittagessen | Ausstellungsbesuch		
	Do 2.1	**Do 2.2**	**Do 2.3**
14:00–14:45	Kundenzentrierte Vertikalisierung im ECommerce – ein Praxisbericht Jens Himmelreich | Alexander Knöller	Taylor ist tot, es lebe der Mensch – Führung in der lernenden Organisation Frank Düsterbeck	Vortrag von Jitender Vashist
	Do 3.1	**Do 3.2**	**Do 3.3**
14:55–15:40	**Open Space Arbeitsgruppe**	**Open Space Arbeitsgruppe**	**Open Space Arbeitsgruppe**
15:40–16:10	Networking und Kaffeepause | Ausstellungsbesuch		
	Do 4.1	**Do 4.2**	**Do 4.3**
16:10–16:55	Steinzeit war gestern! Vielfältige Wege der Cloud-nativen Evolution Mario-Leander Reimer	Company Coaches – Scrum Master für die ganze Firma Stefan Zumbrägel | Sandra Sieroux	Von Entwicklern Testen lernen Kay Grebenstein
	Do 5.1	**Do 5.2 | Pecha Kucha**	**Do 5.3**
17:05–17:50	Java Webservices auf Basis von HTTP/2 – alles schneller, oder was? Jan Weinschenker	1. So sollten Sie mit Kanban nicht starten Sven Günther 2. Wie lernen Frösche fliegen? Team-Skills in Retrospektiven Joris Wachter 3. Gamification: Wie Arbeit zum Spiel wird! Merlin Sewina 4. Visuell ist das neue Schnell – Neue Perspektiven der Web Performance Johannes Weiß 5. NLG – wenn Zahlen-Wüsten zu Erkenntnis-Oasen werden Andreas Penzel | Dirk-Andrew Heil	Level Up! Gamification in agilen Entwicklungsteams erfolgreich praktizieren Björn Meschede
18:00–19:00	**Keynote: Stefan Tilkov | InnoQ Deutschland GmbH: Architekturtransformationen in der Praxis**		
19:00–21:00	**Welcome Reception | Wir feiern die 10. SEACON!**		

Freitag, 04. Mai 2018

08:30–09:00	Registrierung | Kaffee | Ausstellungsbesuch		
Track	**Skalierende Architekturen**	**Lernende Organisationen**	**Anpassungsfähige Entwicklungsprozesse**
	Fr 1.1	**Fr 1.2**	**Fr 1.3**
09:00–09:45	Der Weg zur funktionalen Softwarearchitektur Michael Sperber	FlixBus – Von 0 auf 1.200: Erfolgsgeheimnisse der Digitalisierung in einer Non-Tech Branche Tom Kell	Don't look back in anger – Was ich als Architekt aus der Historie eines Softwaresystems lernen kann Dennis Pagano | Nils Göde
09:55–10:35	**World Café**		
10:35–11:05	Networking und Kaffeepause | Ausstellungsbesuch		
	Fr 2.1	**Fr 2.2**	**Fr 2.3**
11:05–11:50	Wiederverwertung der Anwendungen dank der Microservices-Architektur Renat Zubairov | Frank Türling	Vom Gehirn abgeschaut: Wie funktioniert Lernen? Mark Lambertz	Wenn Du es eilig hast, gehe langsam – Wie WIP Limits Kooperation und Stabilität von Teams beeinflussen Thorsten Sturm
	Fr 3.1	**Fr 3.2**	**Fr 3.3**
12:00–12:30	**Open Space Arbeitsgruppe**	**Open Space Arbeitsgruppe**	**Open Space Arbeitsgruppe**
12:30–14:00	Networking und Mittagessen | Ausstellungsbesuch		
14:00–14:30	**Kurzvorstellung Open Space Ergebnisse**		
	Fr 4.1	**Fr 4.2**	**Fr 4.3**
14:40–15:25	Vertikale Organisationen – Organisationsmuster für große und verteilte Produktentwicklung Johannes Mainusch	Digital Factory Lab – Inkubator & Keimzelle für Startup-Kultur im Mercedes-Benz Werk Bremen Torben Mülchen	Source Code Analyse mit Machine Learning in einem großen IT-Verfahren des IT-Systemhauses der Bundesagentur für Arbeit Eldar Sultanow | Alexander Stolz | Stefan Konopik
15:25–15:50	Networking und Kaffeepause | Ausstellungsbesuch		
	Fr 5.1	**Fr 5.2**	**Fr 5.3**
15:50–16:35	Rethinking Softwarearchitecture in der digitalen Transformation – wenn Veränderung die einzige Konstante ist Jörg Steffen Treiner	Eleven Lessons Learned aus einem agilen Großprojekt bei EOS Maik Wurdel	Meine ungeliebte Systemlandschaft: Outsourcen und vergessen – ein gute Idee? Stephan Tost
	Fr 6.1	**Fr 6.2**	**Fr 6.3**
16:45–17:30	Events-First Microservices: Mit Domain-Driven Design Reaktive Systeme modellieren Lutz Hühnken	BI@OTTO agil machen – reicht nicht! Astrid Ritscher	Wie man KI ins Testen bringt Jeremias Rößler

INHALTSVERZEICHNIS

9:30 – 10:30

Umgang mit Komplexität lernen

Rosalie Herrmann

Romy Randel

sind Schülerinnen der Evangelischen Schule Berlin Zentrum Mitte.

Rosalie und Romy beschreiben ihren (ungewöhnlichen) Schulalltag, und wie das Lernen in ihrer Schule organisiert ist. Dazu beschreiben sie Projekte, in denen die Schülerinnen und Schüler Verantwortung und den Umgang mit Herausforderungen lernen.

18:00 – 19:00

Architekturtransformationen in der Praxis

Stefan Tilkov

ist Geschäftsführer und Principal Consultant bei der INNOQ, wo er sich vorwiegend mit der strategischen Beratung von Kunden im Umfeld von Softwarearchitekturen beschäftigt. Er ist Autor des Buchs “REST und HTTP”, Mitherausgeber von “SOA-Expertenwissen” (beide dpunkt.verlag), Autor zahlreicher Fachartikel und häufiger Sprecher auf internationalen Konferenzen.

Eigentlich wollen alle nur das Beste – und doch ist es oft so schwer, sinnvolle Veränderungen durchzusetzen. Dieses Gefühl plagt IT-Konferenzbesucher, wenn sie, frisch beflügelt von den großartigen Berichten über die Innovationsführer, wieder „nach Hause” kommen und dort mit den tollen neuen Ideen vor Wände laufen. In diesem Vortrag werfen wir einen Blick auf die typischen Probleme und diskutieren Wege, sie zu überwinden. Für das systematische Vorgehen spielen neben Technologie auch Politik und Betriebswirtschaft eine wichtige Rolle.

Die Jubiläumskonferenz

Im Jahr 2009 haben wir die 1. SEACON in Hamburg durchgeführt. An dieser Stelle sei erwähnt, dass dieses Event eine Gemeinschaftsproduktion engagierter Menschen und Firmen aus Hamburg war, die ein hohes Interesse an einem neuen Konferenzformat hatten, welches sich von den bisherigen Angeboten unterscheiden sollte, auf Nachhaltigkeit ausgerichtet sein musste, von Experten für Experten sein sollte und last but not least seine Heimat in Hamburg und damit im Norden haben sollte.

Von der ersten Idee im Jahr 2007 bis zum ersten Event sind fast 2 Jahre ins Land gegangen und wir als Veranstalter SIGS DATACOM GmbH waren beeindruckt vom Engagement unserer Gründungspartner und sind es heute noch.

Seien Sie am 03. und 04. Mai 2018 dabei,
wenn die SEACON **zum 10. Mal** ihre Pforten öffnet.

INHALTSVERZEICHNIS

PROGRAMMÜBERSICHT

Do 1.1 | 11:45–12:30

The joy of multiple models – DDD als Basis für Microservices

Henning Schwentner liebt Programmieren in hoher Qualität. Diese Leidenschaft lebt er als Software-Architekt, Berater und Entwickler bei der WPS - Workplace Solutions aus. Seine Projekte sind Domain-Driven, agil und in Programmiersprachen wie Java und C#, aber auch ABAP. Ihn interessieren Menschen, langlebige Softwarearchitekturen, große Refactorings und die Evolution von Programmiersprachen. 2017 hat er „Domain-Driven Design kompakt“ von Vaughn Vernon ins Deutsche übersetzt.

Softwareentwicklung ist Modell-Bildung. Wir bauen einen Teil der Wirklichkeit als Programm nach und verbessern sie so. Ein traditioneller Ansatz ist, die Domäne als Ganzes möglichst detailgenau nachzubilden. Aber ist das eigentlich der Zweck von Modellen? Wenn wir genau hinschauen, bemerken wir, dass ein Modell eigentlich genau das Gegenteil ist – Ein Modell ist nämlich eine Abstraktion der Wirklichkeit, in die nur das Wesentliche übertragen wird. Was wesentlich und was unwesentlich ist, ergibt sich aus dem Kontext. Ein einfaches Modell ist leichter zu verstehen als ein kompliziertes. Deshalb ist es eine gute Idee, von einer komplizierten Wirklichkeit mehrere einfache Modelle zu bilden. Genau diesen Effekt machen sich Microservices und DDD mit seinem strategischen Design zu nutze. In diesem Talk betrachten wir, wie man gute Modelle baut und die Domäne so aufzuteilen, dass wir auch mit mehreren sinnvoll und unabhängig arbeiten können.

Zielpublikum: Architekten, Entwickler, Entscheider, Product Owner
Voraussetzungen: Projekterfahrung, Programmierkenntnis
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Do 1.2 | 11:45–12:30

Don’t let Regulation kill your Mojo! Agilität & Dynamik im hochregulierten Umfeld

Sebastian Hoitz ist Product Owner bei Finanzcheck.de und Geschäftsführer der komola GmbH. Der Wirtschaftsinformatiker und Entwickler gründete noch während seiner Schulzeit, nachdem er gerade ein Jahr als Austauschschüler Tech-Luft im Silicon Valley geschnuppert hatte, das IT-Unternehmen komola GmbH. Seit 2015 ist er zudem maßgeblich an der agilen Transformation bei Finanzcheck.de beteiligt und treibt die Produktentwicklung mit voran.

Fintech trifft Bank – Die Herausforderung ist, Agilität und Dynamik in einem hochregulierten Spannungsfeld zu bewahren. Um den Kunden das Beste aus beiden Welten anbieten zu können, ist ein konstantes Lernen und rasches Reagieren auf Erkenntnisse spielentscheidend. Dieser Vortrag zeigt am Beispiel von Finanzcheck, als einem der erfolgreichsten Deutschen FinTech Startups, wie das Arbeiten in einer lernenden, selbstverwalteten Netzorganisation im stark regulierten Umfeld gelingen kann.

Zielpublikum: Entwickler, Manager, Entscheider
Vorraussetzungen: Keine fachlichen Voraussetzungen
Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Do 1.3 | 11:45–12:30

Agile Entwicklung im Großen: Etablieren von Lean EAM, mehr Aufgaben und Kompetenzen in den Teams sowie gelebter Kulturwandel

Thorsten Düvelmeyer war nach der Ausbildung als mathematisch technischer Assistent bei einer Versicherung in Köln bei verschiedenen Unternehmen in der Software Entwicklung tätig.
Elf Jahre lang war er im Bereich Enterprise Integration in der SAP Beratung tätig. Seit 2017 ist er als Solution Architekt bei der Hermes Germany GmbH für verschiedene Projekte sowie die Aufbau der EAM Plattform zuständig.

André Christ Leidenschaft ist es, Unternehmen dabei zu unterstützen, ihre IT Architekturen zu modernisieren. Vor der Gründung von LeanIX hat er mehrere Jahre in einem führenden Inhouse Beratungsunternehmen gearbeitet, wo er das Top-Management zu strategischen Themen beriet.

In einem großen IT Programm entwickelt die Hermes Germany GmbH aktuell viele Systeme neu: Neben der Umsetzung einer Cloud-Strategie und dem Aufbau einer Microservice Architektur, wird der Entwicklungsprozess aktuell an die neuen Anforderungen angepasst.
Um die zahlreichen Projekte zielgerichtet umsetzen zu können haben wir ein Team von Solution- sowie Enterprise Architekten aufgebaut. Wir unterstützen Projekte und etablieren ein agiles EAM mit dem Fokus auf Kollaboration, Einfachheit & Automatisierung.
Den Teams geben wir mehr Verantwortung: neben Testen und Security auch bei der Architektur (Technologie-Auswahl, Schnittstellen-Gestaltung & Entwicklungswerkzeuge).

Zielpublikum: Architekten, Projektleiter, IT-Manager, Entwickler
Voraussetzungen: Erfahrung in der Software Entwicklung
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Do 2.1 | 14:00–14:45

Kundenzentrierte Vertikalisierung im E-Commerce – ein Praxisbericht

Jens Himmelreich lebt in Bremen. Er studierte Informatik und Philosophie. Vor 17 Jahren fand er seinen Weg in die Programmierung webbasierter E-Commerce-Anwendungen. Weil er ungern fremdbestimmt arbeitet, gründete er vor 12 Jahren mit fünf Kollegen ‘neuland – Büro für Informatik’. Dort wirkt er nach wie vor.

Alexander Knöller lebt in Bremen. Er studierte Informatik und Psychologie. Seit 17 Jahren entwickelt und berät er im Feld des E-Commerce, seit 11 Jahren bei ‘neuland – Büro für Informatik’. Er stand Galeria und Breuninger bei der Umsetzung und Konzeption ihrer neuen E-Commerce-Plattform zur Seite.

Skalierung ist das zentrale Problem einer fortgeschrittenen E-Commerce-Lösung: viele Kunden, viele Transaktionen, viele Entwicklungsteams. Vertikalisierung – der Bau unabhängiger Komponenten von der Datenhaltung bis zum UI – adressiert Skalierungsprobleme durch maximale Entkoppelung. Wir stellen aus der Erfahrung dreier E-Commerce-Projekte (galeria.de, breuninger.at, manufactum.de) dar, wie man die Kundensicht benutzt, um einen fachlichen Schnitt der Komponenten zu motivieren. Was bei unterschiedlicher Projektgröße (zwei bis sieben Teams) zu beachten ist, ist ebenso Gegenstand wie die organisatorischen und kulturellen Implikationen, die so eine Reorganisation der Strukturen nach sich zieht.

Zielpublikum: Softwarearchitekten, Produktmanagement und Softwareentwicklende
Voraussetzungen: Erfahrungen mit modernen Web-Architekturen
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Do 2.2 | 14:00–14:45

Taylor ist tot, es lebe der Mensch – Führung in der lernenden Organisation

Frank Düsterbeck ist Geschäftsführer der Kurswechsel Unternehmensberatung GmbH und Berater bei der HEC GmbH. Kern seiner Arbeit ist die Qualifizierung, Beratung und Unterstützung von Menschen in den Bereichen Organisation, Zusammenarbeit und Führung – immer mit dem Fokus auf den Einsatz agiler Verfahren und Methoden. Frank ist Fachbeirat und Sprecher auf unterschiedlichen Konferenzen und Veranstaltungen. Weiterhin doziert er an Hochschulen im Bremer Umland.

„Wir brauchen starke Leader um den Herausforderungen der Digitalisierung energisch entgegen zu treten!“. Wer das denkt ist in diesem Vortrag genau richtig. Denn hier wird aufgeräumt mit Management, Führern und Leadern. Es wird gezeigt warum das agile Prinzip „Die besten Architekturen, Anforderungen und Entwürfe entstehen durch selbstorganisierte Teams“ wichtig ist und warum das mit starken Führern so nicht klappt. Es wird gezeigt was Selbstorganisation bedeutet, welche Voraussetzungen gegeben sein müssen, welche neuen Herausforderungen und Konflikte für Teammitglieder und Führung / Management entstehen und wie ein Team dorthin kommt – oder auch nicht.

Zielpublikum: Alle
Voraussetzungen: Keine
Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Do 2.3 | 14:00–14:45

Jitender Vashist Jitender ist seit 2005 ein Teamplayer im Technikumfeld. Fleißig Münzen hat er bei digitalen Firmen wie Opodo, edreams ODIGEO und Bauer Xcel Media gesammelt. Viele technische Hindernisse dabei übersprungen. Als CTO bei MOIA tritt er das Boss Battle gegen ineffizienten Stadtverkehr an.

Coming soon.

Do 3.1 – 3.3 | 14:55–15:40
Open Space Arbeitsgruppen

Bringen Sie Ihre eigenen Fragen oder Themen ein: im Open Space der SEACON! Diskutieren Sie mit Sprechern, Ausstellern und anderen Teilnehmern.

B.Y.O.B.
Bring Your Own Boss

SEACON 2018
Software Engineering + Architecture

Zeigen Sie's Ihrem Chef!

Die SEACON ist DER Branchentreff für Software-Architekten, -Entwickler, -Projektmanager und -Entscheider im Norden. Sie wissen das schon längst. Aber weiß das auch Ihr Chef? Bringen Sie Ihn doch einfach mit. Erleben ist besser als erklären.

Bring Your Own Boss Program:

- Ihr Chef besucht kostenfrei die SEACON am Donnerstag, 03. Mai 2018 ab 16 Uhr
- 2 Vorträge in den Tracks am Nachmittag
- Besuch der Keynote von Stefan Tilkov
- Teilnahme an der Welcome Reception
- Erkenntnis 1:
  Die SEACON ist IT-Weiterbildung auf höchstem Niveau.
- Erkenntnis 2:
  Die Teilnahmegebühr der SEACON ist keine Ausgabe, sondern eine Investition.

Sie und Ihr Chef interessieren sich für das B.Y.O.B. Program? Aktivieren Sie bei der Anmeldung einfach das Auswahlfeld und wir melden uns bei Ihnen.

Do 4.1 | 16:10 – 16:55

Steinzeit war gestern! Vielfältige Wege der Cloud-nativen Evolution

Mario-Leander Reimer ist Cheftechnologe bei der QAware GmbH. Er ist Spezialist für den Entwurf und die Umsetzung von komplexen System- und Softwarearchitekturen auf Basis von Open-Source Technologien. Er beschäftigt sich intensiv mit Technologien rund um den Cloud Native Stack und deren Einsatzmöglichkeiten im Unternehmensumfeld.

Jahrzehntelang wurden Java Enterprise Anwendungen als Monolithen entwickelt und betrieben. Leider können diese Systeme und die aktuellen Betriebsmodelle den hohen Anforderungen moderner Geschäftsmodelle nur noch schwer genügen. Kurze Release-Zyklen, Antifragilität und Hyperscale scheinen unerreichbar zu sein. Was also tun? Muss man diese Systeme alle neu bauen? Das ist sicherlich kein besonders ökonomischer und sinnvoller Weg. Dieser Vortrag zeigt mögliche, elegante und aufwandsminimale Wege der Cloud-nativen Evolution von Bestandssystemen. Wir berichten aus der Praxis, wie wir buchstäblich hunderte J2EE (!) und Java EE Anwendungen mit einem gestuften Vorgehen fit für den Betrieb in einer modernen PaaS Umgebung gemacht haben.

Zielpublikum: Architekten, Entwickler, Projektleiter, Manager
Voraussetzungen: Grundkenntnisse in Java und gängigen Cloud-Technologien sind von Vorteil.
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Do 4.2 | 16:10 – 16:55

Company Coaches – Scrum Master für die ganze Firma

Stefan Zumbrägel ist gelernter Berufsschullehrer und seit 2012 in agilen Projekten aktiv. Seit einem Jahr ist er einer von zwei Company Coaches und hilft dem Unternehmen bei der Selbstorganisation.

Sandra Sieroux hat den agilen Zirkus 1999 als Softwareentwicklerin betreten. Seit 2011 arbeitet sie bei it-agile als agiler Coach und hilft dem Unternehmen heute als einer von zwei Company Coaches bei der Selbstorganisation.

Beim Wandel zu einer agilen Organisation ändert sich unter anderem auch das Aufgabenbild von Führungskräften. Wenn mehr Verantwortung z. B. in Teams verlagert wird, was macht dann der klassische Manager noch? Braucht ein agiles, selbstorganisiertes Unternehmen so etwas wie Manager überhaupt noch? Und wer kümmert sich wie darum, dass auch unangenehme Dinge erledigt werden?
Als it-agile leben wir Selbstorganisation und gehen mit all den genannten Herausforderungen um. Als Teil der Lösung haben wir die Rolle Company Coach geschaffen. Die Rolle agiert ähnlich wie ein Scrum Master und hilft uns als Organisation, gemeinsam konsequent und effektiv zu sein. Wir haben damit einen für uns funktionierenden Weg gefunden, die Mitarbeiter im System bei der Ausübung der verteilten Managementaufgaben zu unterstützen, ohne ihnen die Aufgaben abzunehmen. Wir berichten von unseren Erfahrungen und geben konkrete Ideen mit, wie andere ähnliches umsetzen können.

Zielpublikum: Verantwortliche in Organisationen, Agile Coaches
Voraussetzungen: Vorwissen über Selbstorganisation
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Do 4.3 | 16:10–16:55

Von Entwicklern Testen lernen

Kay Grebenstein arbeitet als Testmanager und agiler QA-Coach für die Saxonia Systems AG, Dresden. Er hat in den letzten Jahren in Projekten unterschiedlicher fachlicher Domänen (Telekommunikation, Industrie, Versandhandel, Energie, ...) Qualität gesichert und Software getestet.

Agile Methoden und DevOps ändern Tempo und Arbeitsweise von Testern. Zur Bestimmung der optimalen Testabdeckung von manuellen Black-Box-Tests nutzen Tester Testfallermittlungsverfahren basierend auf den Anforderungen. Doch wie bestimmen Tester die Testabdeckung, wenn durch reines Refactoring keine Anforderungen umgesetzt wurden. Und wie können sie sich sicher sein, dass in agilen Projekten explorativ alles geprüft wurde oder die Regressionstests vollständig sind?
Tester benötigen hier neben den klassischen Testwissen ein Verständnis für neue Arten von Tools und deren Zusammenspiel. Entwickler setzen hier bereits Werkzeuge ein, die den meisten Testern unbekannt sind. Der Vortrag zeigt, wie Tester für die Ermittlung der Testabdeckung von Black-Box-Testfällen Code Coverage Tools einsetzen können. Außerdem wird vermittelt, wie die Auswertung von CVS wie Git für Tester einen zusätzlichen Hinweis auf die Testauswahl für eine Testdurchführung liefert.

Zielpublikum: Tester, agile Teams, Scrum Master, Projektleiter
Voraussetzungen: Nähe zu Entwicklungsprojekten
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Do 5.1 | 17:05–17:50

Java Webservices auf Basis von HTTP/2 – alles schneller, oder was?

Jan Weinschenker arbeitet bei der Holisticon AG in Hamburg. Er ist dort als Berater im Geschäftsfeld Architektur tätig. Er beschäftigt sich dort mit dem Design, der Entwicklung und der Verbesserung von verteilten Unternehmens- und Webanwendungen. Die Erstellung solider, qualitativ hochwertiger Software sowie deren Wartbarkeit liegen ihm dabei besonders am Herzen. Er ist außerdem Mitorganisator des Web-Performance-Meetups Hamburg.

Die neue Version 2 des HTTP-Protokolls macht das Netz schneller. Dazu nutzt es viele ausgefeilte technische Rafinessen: Request-Multiplexing, komprimierte Protokoll-Metadaten und Server-Push. All dies macht das Surfen sehr viel angenehmer und sorgt für eine bessere User-Experience.
HTTP/2 zielt darauf ab, die Netzbandbreite besser auszunutzen. Profitieren auch SOAP- und RESTful-Webservices vom neuen HTTP? HTTP/2 bringt Mehraufwand für die Entwickler. Lohnt sich das am Ende? Meist schon, es gibt aber auch Aspekte, die einen echt Nerven kosten.

Zielpublikum: Entwickler, Architekten
Voraussetzungen: Interesse am Themenbereich Web-Performance | Grundkenntnisse der Netzwerkprotokolle TCP und HTTP | Begeisterung bei der Vorstellung, performante Webservices implementieren zu können.
Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten

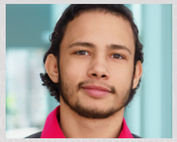
PechaKucha 20×20 IMAGES SECONDS

Do 5.2 | 17:05–17:50

Pecha Kucha

1. So sollten Sie mit Kanban nicht starten
Sven Günther

2. Wie lernen Frösche fliegen? Team-Skills in Retrospektiven
Joris Wachter



3. Gamification: Wie Arbeit zum Spiel wird!
Merlin Sewina

4. Visuell ist das neue Schnell – Neue Perspektiven der Web Performance
Johannes Weiß

5. NLG – wenn Zahlen-Wüsten zu Erkenntnis-Oasen werden
Andreas Penzel | Dirk-Andrew Heil

Do 5.3 | 17:05–17:50

Level Up! Gamification in agilen Entwicklungsteams erfolgreich praktizieren

Björn Meschede ist Senior Berater bei der viadee IT-Unternehmensberatung. Als Software Engineer und Product Owner hat er die Herausforderung, Teams dauerhaft auch für Wartungsarbeiten zu motivieren und sich dabei beständig weiter zu entwickeln, aus den beiden Perspektiven in klassischen wie agilen Projekte kennengelernt. Mitverantwortlich für den Themenbereich „Clean Code“ und das gelebte Qualitätslevel in der viadee ist Björn auch für die interne Ausbildung der Entwickler/innen zuständig.

Mehr Spaß bei der Arbeit, neu motivierte Teams und bessere Software – die Erwartungen, die mit dem Einsatz von Gamification in Softwareprojekten verbunden werden, sind hoch. Doch Erfolgsgeschichten sind immer noch rar. Was macht also einen praktikablen Gamification-Ansatz aus und wie kann er in einem agilen Umfeld integriert werden? Ausgehend von diesen Fragen wurde in der viadee ein Spielkonzept entwickelt, welches aus bewährten Kennzahlen zur Codequalität Herausforderungen für Teams erzeugt. Angesiedelt im Kontext klassischer Rollenspiele werden Sicherheitslücken zu Monstern, fehlende Tests zu Rätseln und Wartungsaufgaben zu Abenteuern. Damit daraus keine „Solo-Abenteuer“ werden, wurde besonderes Augenmerk auf Teamwork, angemessene Belohnungen und Steuerungsmöglichkeiten für Product Owner geachtet.
Der Vortrag zeigt anhand eines Projektes bzw. Abenteuers, wie Gamification in einem agilen Umfeld erfolgreich angewendet werden kann.

Zielpublikum: Projektleiter, Scrum Master, Entwickler, Product Owner
Voraussetzungen: Projekterfahrung. Fachkenntnisse in agilen Methoden sind hilfreich aber nicht notwendig.
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Fr 1.1 | 09:00 – 09:45

Der Weg zur funktionalen Softwarearchitektur

Michael Sperber ist Geschäftsführer der Active Group GmbH, die Individualsoftware ausschließlich mit funktionaler Programmierung entwickelt. Er ist international anerkannter Experte für funktionale Programmierung und wendet sie seit über 20 Jahren in Forschung, Lehre und industrieller Entwicklung an. Außerdem hat er zahlreiche Fachartikel und Bücher zum Thema verfasst. Michael Sperber ist Mitbegründer des Blogs funktionale-programmierung.de und Mitorganisator der Entwicklerkonferenz BOB.

Die Vorteile funktionaler Programmierung in der Softwarearchitektur sind bekannt: Weniger Komplexität, weniger Kopplung, weniger Abhängigkeiten, weniger Interferenz zwischen Komponenten, mehr Möglichkeiten zur Modularität. Toll wäre das natürlich im aktuellen Softwareprojekt, aber das ist ja meist objektorientiert-imperativ mit Java oder C# entwickelt. Den funktionalen Ansatz in den alten Sprachen umsetzen? Alles wegwerfen und neu schreiben? Rapid Prototyping mit FP und dann doch wieder Java? Einfach mit Scala oder F# weiterprogrammieren? Erstmal umfangreich refaktorisieren? Meist gibt es einen inkrementellen Ansatz, der sich schnell amortisiert, aber der jeweils beste Weg hängt vom konkreten Projekt und vom Team ab. Der Vortrag greift Beispiele aus realer Projekterfahrung auf, zeigt in was für Situationen sich der Umstieg auf FP lohnt und wie ihn Softwarearchitekten und Entwickler am besten umsetzen.

Zielpublikum: Architekten, Projektleiter
Voraussetzungen: keine besonderen
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Fr 1.2 | 09:00 – 09:45

FlixBus – Von 0 auf 1.200: Erfolgsgeheimnisse der Digitalisierung in einer Non-Tech Branche

Tom Kell engagierte sich, als studierter Betriebswirt, von Beginn an im IT- und Internet-Umfeld. 12 Jahre lang verantwortete er das Projektmanagement und die Vertriebssteuerung eines mittelständischen Softwareherstellers und baute danach die Digital-Unit einer Marketing- und Event-Agentur auf. Weitere Erfahrungen sammelte er als Delivery Manager bei Accenture Digital/Interactive und im Technology Department von Zalando bevor er Ende 2016 zu FlixBus wechselte, wo er jetzt als Senior Agile Coach im Bereich FlixTech maßgeblich die Change Projekte begleitet, die die Mobilität der Zukunft gestalten.

Ein „Busunternehmen“ wird zum Aushängeschild der deutschen und europäischen Start-Up-Szene. Als einzigartige Kombination aus Technologie-Startup, Internetunternehmen und klassischem Verkehrsbetrieb hat FlixBus innerhalb kürzester Zeit Europas größtes Fernbusnetz geschaffen. Das Erfolgsrezept basiert dabei auf der externen und internen „FlixBus Experience”. Neben einem Einblick in die Geschichte des Unternehmens und in das dahinterliegende Geschäftsmodell, werden Geheimnisse gelüftet, wie eine derartige Entwicklung möglich ist. Tiefe Einblicke in die Organisation und Weiterentwicklung des Tech-Departments werden zeigen, welche Rolle Kundenorientierung, Mut, Innovationen und Überzeugungen spielen und wie gelebte Agilität die Motivation der Mitarbeiter beeinflusst. Der Vortrag vermittelt viele Learnings und soll zum Erfahrungsaustausch aller Teilnehmer anregen.

Zielpublikum: Teilnehmer mit Interesse an der Organisation und Gestaltung eines Tech Departments.
Voraussetzungen: Keine
Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Fr 1.3 | 09:00 – 09:45

Don‘t look back in anger – Was ich als Architekt aus der Historie eines Softwaresystems lernen kann

Dennis Pagano hat in Software Engineering promoviert und begleitet als Berater für Software-Qualität bei der CQSE GmbH viele Firmen beim Verbessern ihrer Qualitätssicherungs- und Testprozesse. Er wurde zu einem der Top-Sprecher der Software Quality Days gewählt und hat einen Best-Paper-Award auf dem QS-Tag bekommen.

Nils Göde unterstützt Sie als Experte für Software-Qualität dabei, die Qualität Ihrer Software zu analysieren und zu verbessern. Für seine Forschung bekam er den Software Engineering Preis der Denert-Stiftung.

Haben wir Kopfmonopole in kritischen Bereichen? Warum treten bei uns Fehler wiederholt auf? Als moderne Architekten nehmen wir oft eine zentrale Rolle in der Software-Entwicklung ein, die über das klassische Modellieren von Systemen hinaus geht. Gerade wenn Fragestellungen Zuständigkeitsbereiche überspannen, sind wir daher gut geeignet, um fundierte Antworten zu liefern - insbesondere wenn mal etwas schiefgeht. Im letzten Jahrzehnt war die Analyse von Versionshistorien zentrales Forschungsthema. Welche Rückschlüsse können jedoch in der Praxis gezogen werden und wie hilft mir das als Architekt, um übergreifende Fragen faktenbasiert zu beantworten? Wir haben viele der Techniken selbst ausprobiert - sowohl auf bekannten Open Source Systemen, als auch im industriellen Umfeld - mit überraschenden Resultaten. Dieser Vortrag stellt die interessantesten Ergebnisse dar und verdeutlicht, welche der Analysen und Ergebnisse in der Praxis hilfreich sind.

Zielpublikum: Projektleiter, Teamleiter, Architekten, Entwickler und Qualitätsverantwortliche
Voraussetzungen: Von Vorteil sind Interesse an Software-Entwicklung und Softwarequalität. Daneben sind aber keine technischen Kenntnisse erforderlich.
Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Fr | 09:55 – 10:35

World Café

Kontroverse bis provokante Fragestellungen aus den bisherigen Vorträgen und konstruktive Diskussionen, so dass alle von dem Wissen der anderen profitieren.

Fr 2.1 | 11:10 – 11:50

Wiederverwertung der Anwendungen dank der Microservices-Architektur

Renat Zubairov ist Geschäftsführer und Gründer von elastic.io GmbH. Seine Laufbahn führte ihn von Nokia, Nokia-Siemens Networks, zu TCS und DHL. Dort sammelte er umfassendes praktisches Wissen in Bereichen Datenintegration, Anwendungsintegration und Business Process Management. Renat Zubairov trägt aktiv zu der Open-Source Community bei.

Frank Türling ist Vorstandsvorsitzender von Cloud Ecosystem e.V. und Geschäftsführer der Basaas GmbH. Er verfügt über eine langjährige Erfahrung im Cloud-Business. In zahlreichen Projekten unterstützt Türling Software-Anbieter, Cloud-Marktplätze und Distributoren bei der Entwicklung des Cloud-Business.

Eine hohe Flexibilität und Skalierbarkeit zählen zu einigen der größten Vorteile von Microservices im Vergleich zu den Monolithen. Der wohl spannendste Vorteil liegt jedoch daran, dass ganze Teile der auf den Microservices basierten Anwendungen “herausgenommen” und für den Aufbau einer anderen Anwendung verwendet werden können. In diesem Vortrag werden Renat Zubairov und Frank Türling zeigen, wie die Microservices-Architektur es ermöglicht, Teile einer bereits existierenden Integrationsplattform für die Erstellung einer Open-Source Standard-Integrationslösung wiederzuverwenden, welche im Rahmen des staatlich geförderten Projektes „Open Integration Hub” entwickelt wird.

Zielpublikum: Architekten, VPs Engineering, Projektleiter, Projektmanager, Entwickler
Voraussetzungen: Kentnisse über Docker, Containers, Kubernetes, Apache Mesos, Apache Marathon, REST-API
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Fr 2.2 | 11:10 – 11:50

Vom Gehirn abgeschaut: Wie funktioniert Lernen?

Mark Lambertz wurde 1971 in Düsseldorf geboren und arbeitet als Berater und Coach für Unternehmen, welche in diesen komplexen Zeiten die Chancen der Digitalisierung für sich erschließen möchten. Der Mensch mit seinen Bedürfnissen und Fähigkeiten steht hierbei stets im Mittelpunkt seiner Arbeit. Er co-gründete 1995 die Digitalagentur anyMOTION und leitete diese 20 Jahre lang. In dieser Zeit wuchs das Unternehmen auf 60 Mitarbeiter heran und ist seitdem im Digital Ranking in den Top 70 vertreten. Professionelle Schwerpunkte: Organisation, Innovation & Experience Design

Die Diskussion um das Thema der lernenden, selbstorganisierten Teams hat mittlerweile den Mainstream erreicht. In den großen Wirtschaftsmagazinen taucht in diesem Zusammenhang immer wieder das Schlagwort der Agilität auf und gleichzeitig sprießen neue Organisationsmodelle wie zum Beispiel die Holakratie, Adhockratie oder Tribe Cultures aller Orten.
Diesen Buzzwords ist gemein, dass sie nichts weniger als Kochrezepte für selbstorganisierte und selbstlernende Teams und Organisationen bieten wollen. Aus der Sicht der Systemtheorie (gleich welcher Schule) ist das eine amüsante Angelegenheit, denn es ist hinlänglich bekannt, dass alle komplexen Systeme stets selbstorganisiert sind und gar nicht anders können als zu lernen.
Es stellt sich also nicht die Frage ob eine Organisation lernt, sondern nur wie. Das Viable System Model (VSM) von Stafford Beer bietet vielfältige Einsichten zur Gestaltung einer nachhaltig erfolgreichen Organisation.

Zielpublikum: Agilisten, Projektleiter, Führungskräfte, Team-Manager, Organisationsdesigner, Startups, etc.
Voraussetzungen: Grundkenntnisse in agilen Arbeitsweisen und deren Begrifflichkeiten (Scrum, Kanban-Board, etc.).
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Fr 2.3 | 11:10 – 11:50

Wenn Du es eilig hast, gehe langsam – Wie WIP Limits Kooperation und Stabilität von Teams beeinflussen

Thorsten Sturm arbeitet seit über 25 Jahren in unterschiedlichen Rollen im IT-Bereich, davon etwa 15 Jahre als Projektmanager, Team- oder Entwicklungsleiter und in den letzten Jahren hauptsächlich als agiler Coach. Schwerpunkt der Tätigkeit als agiler Coach liegt in der Unterstützung von Unternehmen oder Teams bei der Einführung oder Verbesserung agiler Vorgehensweisen und der Durchführung der notwendigen Änderungsprozesse.

WIP Limits sind eine der bekanntesten Kernpraktiken von Kanban. Selbst sehr einfach gehaltene Kanban-Umsetzungen machen in der Regel von ihnen Gebrauch. Dabei ist der Hauptgrund für ihre Einführung meist der Wunsch nach einer höheren Entwicklungsgeschwindigkeit. Wir wollen in dieser Session einmal beleuchten, warum WIP Limits gar keinen direkten Einfluss auf die Entwicklungsgeschwindigkeit haben, dafür aber umso stärker auf die Lösungszeit von Aufgaben und die Zusammenarbeit im Team einwirken und damit Stabilität, Verlässlichkeit und Nachhaltigkeit der Entwicklung beeinflussen. Neben dem theoretischen Hintergrund von WIP Limits betrachten wir vor allem Beispiele für ihren Effekt in realen Projekten. Insbesondere untersuchen wir, welche Auswirkungen verschiedene Arten von WIP Limits auf die Kooperation in Teams, deren Stabilität und die Verlässlichkeit im Entwicklungsprozess haben.

Zielpublikum: Entwickler, Teamleiter, Projektleiter, Manager
Voraussetzungen: Erfahrung in Teamarbeit, Vorkenntnisse in Kanban sind von Vorteil aber keine Voraussetzung
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Fr 3.1 – 3.3 | 11:50 – 12:30

Open Space Arbeitsgruppen

Bringen Sie Ihre eigenen Fragen oder Themen ein: im Open Space der SEACON! Diskutieren Sie mit Sprechern, Ausstellern und anderen Teilnehmern.

Fr 4.1 | 14:40–15:25

Vertikale Organisationen – Organisationsmuster für große und verteilte Produktentwicklung

Johannes Mainusch von 2007 bis 2015 war ich IT-Manager bei XING, bei OTTO und bei der EPOST. 2016 haben wir kommitment mit dem Ziel gegründet, demokratische und partizipatorische Strukturen in die Wirtschaft zu bringen.

Vertikalen sind ein Architektur- und Organisationsmuster. Sie übertragen das Prinzip der losen Kopplung auf Entwicklungsteams, indem Organisation und Softwarearchitektur Hand in Hand „vertikalisiert“ werden. Organisatorische Vertikalisierung bedeutet unabhängige, cross-funktionale Teams, die für eine klar abgrenzbare fachlichen Domäne verantwortlich sind. Vertikalisierung schafft unabhängige Teams und IT-Komponenten und hilft bei der Skalierung und Verteilung von Produktentwicklung.

Beispiele: XING, OTTO, EPOST, Breuninger, Berenberg, Spotify

Zielpublikum: Produktmanager, Architekten, Entwickler, Line-Management, Agile Coaches
Voraussetzungen: Keine
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Fr 4.2 | 14:40–15:25

Digital Factory Lab – Inkubator & Keimzelle für Startup-Kultur im Mercedes-Benz Werk Bremen

Torben Mülchen ist Mitbegründer und Leiter des Digital Factory Labs im Mercedes-Benz Werk Bremen. Nach unterschiedlichen Projekten in der Daimler-Zentrale in Stuttgart und dem Werk Bremen sowie einer zwischenzeitlichen Startup-Erfahrung hat Torben Mülchen beide Welten im Digital Factory Lab zusammengebracht. Er wohnt in Bremen und hat eine Familie mit 2 Kindern.

Corporate meets Startup – das Digital Factory Lab im Mercedes-Benz Werk Bremen zeigt, wie hoch-motivierte interne Mitarbeiter in einem Produktions- und Konzernumfeld unter startup-ähnlichen Bedingungen in hoher Geschwindigkeit innovative Produkte und Services hervorbringen, die die Flexibilität, Qualität und Wettbewerbsfähigkeit der Fabrik erhöhen und weltweit innerhalb der Daimler AG Anwendung finden.

Zielpublikum: Alle
Voraussetzungen: Keine
Schwierigkeitsgrad: Offen für alle. Die Aspekte zu Selbstorganisation und Führung sind eher für mittel und Fortgeschritten. Aber ich denke, dass der Vortrag auch für Anfänger verständlich und spannend ist.

Fr 4.3 | 14:40–15:25

Source Code Analyse mit Machine Learning in einem großen IT-Verfahren des IT-Systemhauses der Bundesagentur für Arbeit

Eldar Sultanow ist Architekt bei Capgemini Deutschland. Davor war er 5 Jahre CIO eines mittelständischen Pharmagroßhändlers, nachdem er über vier Jahre als JEE-Entwickler/Architekt für ein E-Commerce-Unternehmen in Berlin tätig war, das ein führendes Verbraucherinformationsportal Europas entwickelt und betreibt.

Alexander Stolz ist Architekt bei Capgemini Deutschland. Er ist seit 7 Jahren in der Softwareentwicklung tätig, davon 3 Jahre im Public Bereich und davor in verschiedenen Branchen wie Biotech, Air-Traffic Management und Logistik.

Stefan Konopik arbeitet im IT-Systemhaus der Bundesagentur für Arbeit innerhalb des IT-Verfahrens ALLEGRO. Seine Interessen liegen im Bereich der populationsbasierten Algorithmen und des maschinellen Lernens.

Hundertausende Transaktionen pro Tag mit einem Jahresvolumen von 25 Milliarden Euro in einem der größten öffentlichen IT-Verfahren: Das bedeutet enorm hohe Anforderungen an die Qualität der entwickelten Software. Kleinste Fehler im Source Code können teils sehr große und öffentlichkeitswirksame Auswirkungen haben. Machine Learning bietet Möglichkeiten zur Code-Analyse, die über die bisherigen Ansätze und Tools weit hinausgehen. In unserem Vortrag stellen wir diese vor und zeigen, wie wir diese in einem missionskritischen Projekt zur Anwendung bringen.

Zielpublikum: Architekten, Entwickler, Manager, Entscheider
Voraussetzungen: Machine Learning, Java Kenntnisse, Eclipse, Kritische Projekte
Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten

Fr 5.1 | 15:50–16:35

Rethinking Softwarearchitecture in der digitalen Transformation – wenn Veränderung die einzige Konstante ist

Jörg Steffen Treiner Allianz Deutschland

In Zeiten schneller Veränderungen und hoher Agilitätansforderungen scheinen klassische Architekturprinzipien wie Wiederverwendung und Komplexitätsreduktion durch Technologiestandardisierung an ihre Grenzen zu stoßen und werden sogar als „verhindernd“ wahrgenommen. Der Vortrag beleuchtet, mit welchen beispielhaften Praktiken und Organisationsprinzipien Softwarearchitekten in Zeiten des Umbruchs die Digitalisierung von Geschäftsmodellen aktiv mitbegleiten können und zum Enabler digitaler Geschäftsmodelle werden können.

Zielpublikum: Alle
Voraussetzungen: Keine
Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Fr 5.2 | 15:50–16:35

Eleven Lessons Learned aus einem agilen Großprojekt bei EOS

Maik Wurdel trägt die technische Verantwortung für die Neuentwicklung des Kernsystems für Deutschland bei der EOS Gruppe. Zentrales Anliegen des Informatikers ist es, Fachbereich und IT für dieses Vorhaben an einen Tisch zu bekommen und die Motive und Notwendigkeit für eine zukunftsfähige Architektur zu erläutern – und diese dann auch umzusetzen. Maik Wurdel ist seit 2015 bei EOS Technology Solutions beschäftigt, einem Unternehmen der Otto Group. Vorher war er vier Jahre lang als Berater tätig.

EOS baut ein neues Kernsystem für das Forderungsmanagement, welches das bestehende System ablösen soll, bevor es von der Cash Cow zum Poor Dog mutiert. Natürlich soll das neue System nach modernen Konzepten mit modernen Technologien umgesetzt werden; im Rahmen eines agilen Großprojektes – neues Terrain für EOS. Grund genug, aus den bisherigen Erfahrungen zu berichten. Welche Herausforderungen sind dem Team begegnet? Wie konnten sie gelöst werden? Welche Fehler hat das Team gemacht? Welche Erfolge konnten erzielt werden?

Zielpublikum: Führungskräfte, Projektleiter und Change Agents in Organisationen, die agil(er) werden möchten
Voraussetzungen: keine
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Fr 5.3 | 15:50–16:35

Meine ungeliebte Systemlandschaft: Outsourcen und vergessen – ein gute Idee?

Stephan Tost		
	seit 2013	Sopra Steria Consulting: IT-Service Management (insbes. Incident- und Problem), Application Management, IT-Betrieb, Monitoring, v. a. bei Kunden des Bankensektors
	2004-12	insiders GmbH, später SCHUFA-Holding AG: Entwicklung, Test, Systemanalyse, Anforderungsspezifikation, 2nd+3rd Level Support, Leitung Anwendungsbetreuung

Application Management Services (AMS) als Outsourcing-Modell für den Betrieb und die Wartung von Softwaresystemen sind weit verbreitet. Dabei werden verschiedene Phasen in der Zusammenarbeit zwischen Kunde und Dienstleister durchlaufen. Vor Vertragsschluss erfolgt in der Due Diligence eine relativ grobe Betrachtung des Themengebietes. Nach Vertragsschluss beginnt die Übergabephase (Transition); es folgt die Betriebsphase in Verantwortung des Dienstleisters. Am Ende steht die Rücktransition, wobei der Dienstleister die Betreuung der Anwendung wieder an den Kunden oder einen anderen Dienstleister abgibt. Eine der zentralen Herausforderungen eines AMS-Dienstleisters bei einem solchen Projekt, ist die Gewinnung und Erfassung von Wissen um die zu betreuende Systemlandschaft sowie die Schaffung von effizienten Nutzungs- und Pflegemöglichkeiten dieser Informationen. Dieser Beitrag beleuchtet dieses Themengebiet auf Basis von konkreten Projekterfahrungen und gibt Tool- und Vorgehensempfehlungen aus Sicht eines AMS-Dienstleisters. Besonderer Fokus wird auf die Erstellung von Visualisierungen von Systemlandschaften gelegt und Herangehensweise und best practice aus der Praxis und im Detail erläutert.

Zielpublikum: Alle
Voraussetzungen: Freude an einer gesamtheitlichen Sicht auf eine Systemlandschaft.
Eine grobe Vorstellung davon, daß eine Anwendung, die man programmiert, nicht alles ist, sondern 1. die Systemumgebung in ihrer Gesamtheit 2. (meist) ein komplexeres Geflecht
Schwierigkeitsgrad: Anfänger

Fr 6.1 | 16:45–17:30

Events-First Microservices: Mit Domain-Driven Design Reaktive Systeme modellieren

Lutz Hühnken ist freiberuflicher Consultant, Trainer und Solutions Architect. Er arbeitet seit 1997 in der Softwareentwicklung und war in verschiedenen Rollen an der Realisierung von Webprojekten in unterschiedlichen Branchen beteiligt. Aktuell beschäftigt er sich vorrangig mit Reactive Systems – der Entwicklung von fehlertoleranten, skalierbaren, verteilten Systemen – mit Scala, Akka, Play und Lagom.

Event-Storming ist ein Workshop-Format, das in verschiedenen Phasen der Softwareentwicklung eingesetzt werden kann. In der Domain-Driven Design-Community hat es sich innerhalb kurzer Zeit zu einem beliebten und erfolgreich verwendeten Werkzeug entwickelt. Wir wollen aber nicht nur Event-Storming verstehen, sondern noch einen Schritt weitergehen: Wie übersetzen wir ein Event-Storming Modell in eine lauffähige Anwendung?
Hierzu werden wir einen kleinen Exkurs in die Microservice-Architektur machen. Eventgetriebene Microservices erlauben uns, skalierbare und fehlertolerante Systeme, auch „Reaktive Systeme“ genannt, zu entwickeln, die Single-Points-of-Failure und Flaschenhälse konsequent vermeiden, und in gewissem Rahmen zur Selbstheilung fähig sind.
Schließlich werden wir sehen, wie die Konzepte dieser beiden Ansätze korrespondieren, und wie aus einem Event-Storming Modell eine reaktive Anwendung ensteht.

Zielpublikum: Architekten, Entwickler
Voraussetzungen: Interesse an Microservice-Architektur
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Fr 6.2 | 16:45–17:30

BI@OTTO agil machen – reicht nicht!

Astrid Ritscher ist als Agiler Coach im Bereich Business Intelligence bei OTTO tätig. Nach Abschluss ihres Informatikstudiums hat sie viele Jahre für Logistikunternehmen und Banken Software entwickelt. Sie hat Software-Entwicklungsteams geleitet und zu agilen Themen und NoSQL Datenbanken beraten. Jetzt unterstützt sie cross-funktionale Teams, aus Daten das Beste für OTTO zu gewinnen. Sie arbeitet passioniert dafür, dass Teams effektiv, fokussiert und mit Spaß wirken können – dabei setzt sie auf Agilität, Pragmatismus und Empathie.

Der Business Intelligence Bereich von OTTO liefert die Grundlage für datengetriebene Entscheidungen, damit OTTO am Markt und für seine Kunden besser agieren kann.
Dafür nutzen wir technologischen Fortschritt und gehen neue Wege, wie wir effektiv zusammen arbeiten, um Lösungen zu liefern, Wechselwirkungen mit Kultur, Organisation, Strukturen und Menschen inbegriffen. Was funktioniert, was läuft nicht, und warum ist agil nicht alles?

Zielpublikum: Projektleiter, Manager, Entscheider
Voraussetzungen: Keine
Schwierigkeitsgrad: Mittel

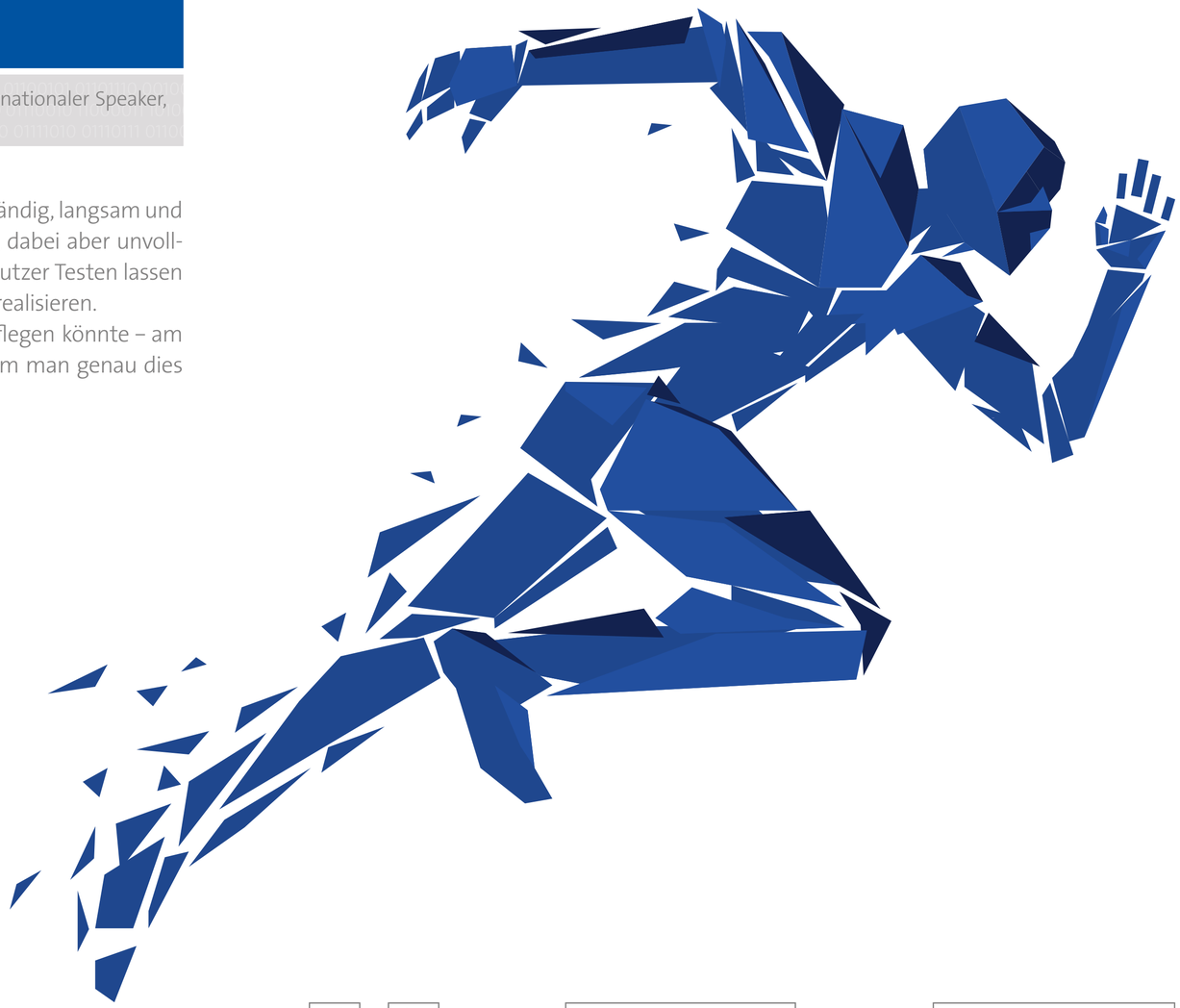
Fr 6.3 | 16:45–17:30

Wie man KI ins Testen bringt

Jeremias Rößler ist Gründer von ReTest und bringt KI ins Testen. Er ist internationaler Speaker, Blogger, Entwickler und Forscher.

Heutige Test-Prozesse sind alles andere als agil: Manuelles Testen ist aufwändig, langsam und teuer. Automatisierte Tests sind aufwändig zu Erstellen und zu Pflegen, dabei aber unvollständig und brüchig. Wenn man nicht wie Google oder Facebook seine Nutzer Testen lassen kann, lässt sich damit Shift Left oder Continues Deployment schwerlich realisieren.
Was wenn man automatische Regressionstests einfach Erstellen und Pflegen könnte – am besten noch per KI? Ich zeige Ihnen einen interessanten Ansatz, mit dem man genau dies erreichen könnte.

Zielpublikum: Entwickler, Projektleiter, Entscheider
Voraussetzungen: grundlegendes Verständnis für Entwicklung und Testing
Schwierigkeitsgrad: Anfänger



Early Bird bis zum 13. April 2018!

Sprinten Sie schon jetzt zur Anmeldung – sichern Sie sich mit einer frühen Anmeldung den Early Bird-Preisvorteil sowie den Raspberry Pi 3.

Der Raspberry Pi 3

- Chipsatz Broadcom BCM2837 mit Betrieb bei 1,2 GHz
- 64 bit Quad Core ARM Cortex-A53
- 802.11 b/g/n Wireless LAN
- Bluetooth 4.1 (Classic & Low Energy)
- 1 GB LPDDR2-Speicher
- Unterstützt alle aktuellen ARM GNU/Linux-Distributionen und Windows 10 IoT
- 4 x USB- und 1 x MicroSD-Slot

	Alumni*	Early Bird-Preis	Normalpreis (ab 13. April)
2 Tage	€ 1.190,-	€ 1.350,-	€ 1.390,-
1 Tag	€ 990,-	€ 990,-	€ 990,-
3für2	€ 2.780,-	€ 2.780,-	€ 2.780,-

alle Preise verstehen sich zzgl. MwSt.

* Alumni-Vorteil: Alumni sind Sie, wenn Sie in der Vergangenheit bereits zahlungspflichtig an einer Veranstaltung von SIGS DATACOM teilgenommen haben.

Sie sind ein gutes Team?

Teamangebot zur SEACON: 3 nehmen teil, 2 zahlen.
Wenn 3 Teilnehmer aus Ihrem Unternehmen an der Veranstaltung teilnehmen, müssen nur 2 zahlen. Diese Investition lohnt sich für Ihre Mitarbeiter und Ihr Unternehmen. Wählen Sie bei der Anmeldung einfach das 3für2 Ticket aus.

Teamangebot zur SEACON

3 nehmen teil
2 zahlen

Ihre Vorteile:

- Sie nehmen an beiden Konferenztagen teil.
- Sie besuchen die Keynotes und die Tracks Ihrer Wahl.
- Sie nehmen an der Welcome Reception teil.
- Alumni-Status: Damit erhalten Sie künftig bei Anmeldungen zu unseren Konferenzen attraktive Preisvorteile.

SEACON 2018
Software Engineering + Architecture

Wann?

SEACON 2018
Donnerstag, 03. Mai 2018
Freitag, 04. Mai 2018

Wo?

Radisson Blu Hotel, Hamburg
Marseiller Straße 2
20355 Hamburg
Tel.: +49 (0) 40 / 35 02 - 0
www.radissonblu.de/hotel-hamburg

Anreise?

100 m vom ICE- und S-Bahnhof „Dammtor“
Tiefgaragenstellplätze auf Anfrage beim Hotel

Fragen?

Leonie Blanke
Tel.: 0 22 41 / 23 41 - 503
Leonie.Blanke@sigs-datacom.de

Fabian Winkler
Tel.: 0 22 41 / 23 41 - 531
Fabian.Winkler@sigs-datacom.de

Anmeldung?

Online unter **www.SEA-CON.de**

Übernachtung?

Radisson Blu Hotel, Hamburg
(bitte selber buchen)
Begrenztes Zimmerkontingent
175 Euro/EZ; inkl. Frühstück und MwSt.
Abrufstichwort: „SEACON 2018“
Dieses Angebot gilt bis zum 04. April 2018.
Tel.: +49 (0) 40 / 35 02 - 0

Weitere Hotelvorschläge finden Sie unter:
www.sea-con.de/seacon2018/service/hotels.html

Radisson BLU HOTEL, HAMBURG

www.SEA-CON.de

SEACON 2018
Software Engineering + Architecture

LERNENDE ORGANISATIONEN

ANPASSUNGSFÄHIGE ENTWICKLUNGSPROZESSE

SKALIERENDE ARCHITEKTUREN

10. SEACON

Besser besser werden

Digitalisierung: Bei uns geht das nicht ...!?

03.–04. Mai 2018 in Hamburg

Die andere Software-Konferenz

Partner: holisticon, it-agile, WPS Workplace Solutions, HEC IT-Engineering, ISS a Sopra Steria company

Sponsoren: Hermes Weil's gut ankommt., OAWARE Software Engineering, Saxonia Systems So geht Software.

Aussteller: Anforderungsfabrik, CQSE, ERGOSIGN

Veranstalter: SIGS DATACOM Fachinformationen für IT-Professionals

Medienpartner: iX Spektrum, JavaSPEKTRUM, OBJEKTspektrum, t3n digital pioneers