

Bild: Einer der Stars der Developer Week 2015: Der humanoide Roboter Roboy. Er ist ca. 1,40m groß, 30kg schwer und für einen Roboter richtig kuschelig.

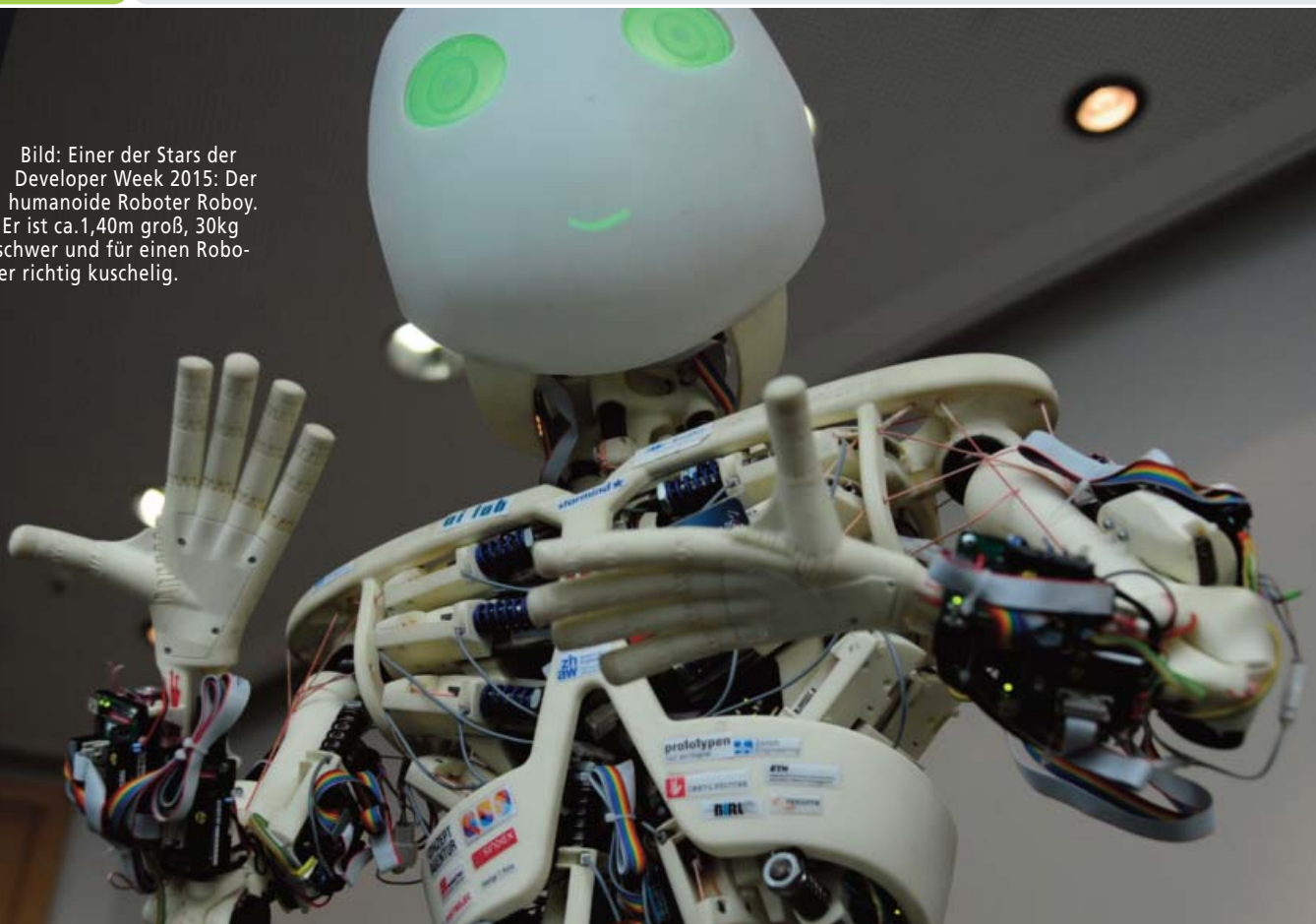


Bild: DWX – Developer Week

Vortrags-Überangebot

Entwicklerkonferenz Developer Week wächst weiter

Mitte Juni hat sich die deutschsprachige Software-Entwickler-Szene bereits zum dritten Mal auf der Developer Week (DWX) getroffen. Mehr als 1.400 Software-Entwickler kamen auf das Nürnberger Messegelände und sorgten für einen Teilnehmer-Rekord. In 200 Sessions und elf Workshops konnten sie sich über die neuesten Trends und Entwicklungen aus den Bereichen .NET-, Web- und Mobile-Programmierung informieren und weiterbilden.

Die DWX deckte thematisch einen großen Bereich der Software-Entwicklung ab. Als Einsteiger konnte man erstmals in neue Fachgebiete hineinschnuppern, Profis hatten die Gelegenheit, sich mit Expertenrat auf der Konferenz noch weiter zu verbessern.

Überangebot an Vorträgen

Themen wie Internet of Things, Architektur, Cross-Plattform, Cloud-Computing sowie Application Lifecycle Management (ALM) waren einige der Kernthemen der Konferenz, die in zehn parallelen Tracks präsentiert wurden. Für die Teilnehmer war es aufgrund des umfangreichen Angebots oftmals nicht einfach zu entscheiden, welchen Vortrag man hören soll? Tilman Börner,

Chefredakteur der Entwickler-Zeitschrift dotnetpro und als Chairman der Konferenz mit verantwortlich für das Programm, benannte bei Konferenz-Beginn ganz offen die Problematik eines gewissen 'Überangebots'. Auch für ihn sei es durchaus ein Dilemma, dass man eigentlich „bis zu sechs Vorträge gleichzeitig anhören müsste.“ Leider gab es lediglich einen Vortrag zum vieldiskutierten Windows 10. Die Informationen dazu waren – laut Aussage eines Redners – schlicht und einfach derzeit noch sehr vage und die neuen Features nur unzureichend dokumentiert. Unabhängig von der gewählten Programmiersprache und den eingesetzten Software-Technologien stellen die immer kürzeren Release-Zyklen für alle Software-Entwickler branchenübergreifend eine Herausforderung dar. Was heute

noch als Stand der Technik gilt, kann bereits in zwei bis drei Jahren veraltet sein. Wartung und Überarbeitung von sogenannter 'Legacy Software' wird daher immer mehr zum Thema, entsprechend überlaufen war auch eine sehr kurzweilige Session eines Experten aus Estland. Im Begleitprogramm zur Konferenz konnten sich die Teilnehmer u.a. über die Thematik 'Virtual Reality (VR)' informieren und dabei den Prototyp der VR-Brille 'Oculus Rift' live ausprobieren. Ein weiteres Trendthema wurde mithilfe von Drohnen präsentiert. Dass man solch ein Flugobjekt über eine Gestensteuerung mit nur einer Handbewegung nach lediglich 20s Einweisung recht präzise steuern kann, zeigte auf beeindruckende Weise, welches Potenzial in Natural User Interfaces stecken kann. Nach Tas-

tatur, Maus und Touch erweitern jetzt Force-Feedback und Gesten die Interaktionsmöglichkeiten zwischen Mensch und Maschine.

Architektur weiter zentrales Thema

Es ist mittlerweile in das Bewusstsein der meisten Software-Entwickler eingedrungen, dass Architektur mit die Basis für die Auslieferung qualitativ hochwertiger Software darstellt. Dementsprechend hoch war auch das Interesse an Vorträgen innerhalb des Tracks 'Architektur'. Software-Architektur definierte der IT-Berater Stefan Zörner als die „Summe wichtiger Entscheidungen.“ Wenn Entscheidungen elementar für die Software-Architektur sind, dann sind insbesondere Technologie-Entscheidungen strategische Entscheidungen, die man im Nachhinein, speziell bei umfangreichen Systemen, nur noch schwierig ändern kann, d.h. man darf auf keinen Fall mit seiner Entscheidung daneben liegen, weil dies in fünf

„Milchprodukte leben länger als so manches JavaScript Framework“

Manfred Steyer, IT-Berater aus Graz

Jahren bedeuten könnte, dass man große Teile der Software neu entwickeln muss. Wer dann nicht über die erforderlichen Personal- und Kapitalreserven verfügt, kann – insbesondere als kleiner Betrieb – schnell Schiffbruch erleiden. Mein Eindruck war, dass viele DWX-Teilnehmer sich von der Konferenz eine gewisse Entscheidungshilfe erhofften, auch unter wirtschaftlichen Gesichtspunkten. Abseits rein technischer Fragestellungen war der mögliche Informationsgewinn aber begrenzt. Viele Referenten fokussierten mit großer persönlicher Begeisterung stark auf die Software-Technologie. Marktrelevanz, Kosten und die Zukunftssicherheit wurden eher selten betrachtet.

Ausblick

Software-Entwicklung bleibt in Anbetracht der vielfältigen Anforderungen komplex und viele der dazu eingesetzten Technologien unterliegen einer sehr hohen, tendenziell eher noch weiter ansteigenden Veränderungsgeschwindigkeit. Der Veranstalter lieferte den Teilnehmern für den ersten Teil dieser Aussage ein Paradebeispiel frei Haus, denn die über die diversen App-Stores kostenlos angebotene Konferenz-App stürzte bei Nutzung der zentralen Funktionalität nach wenigen Interaktionen konsequent ab und war dadurch weitgehend nutzlos. Das blieb aber der einzige Schönheitsfehler in einer ansonsten perfekt organisierten Veranstaltung. Ob mit oder ohne App: Gut vorbereitet kann eine Konferenz wie die Developer Week für Entwickler und Entscheider viele nützliche Informationen liefern und eine wertvolle Orientierungshilfe darstellen. Die nächste Konferenz findet vom 20. bis 23. Juni 2016 in Nürnberg statt. ■

www.developer-week.de



Autor: Dipl.-Ing. Christian Demant, Geschäftsführer,
Demant Industriesoftware GmbH