

weitere in dieser Ausgabe ...

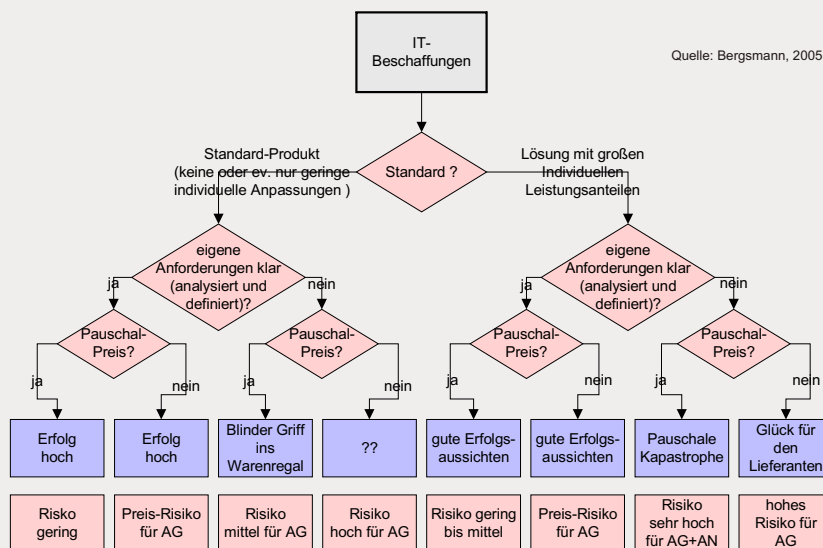
- ⇒ Problembereiche und Tipps bei Software-Ausschreibungen
- ⇒ Exkurs 'Mangelbegriff'
- ⇒ Gewährleistungsfristen
- ⇒ Zitate

Klassifikation von Software-Ausschreibungen/-Projekten

Es gibt viele unterschiedliche Möglichkeiten der Klassifikation von Ausschreibungen bzw. Projekten.

In der nachfolgenden Grafik wurden zwei in der Praxis sehr gängige Unterscheidungsmerkmale ('Standard-/ Individual-Lösung' und 'Pauschalpreis / nach Aufwand') gewählt und noch kombiniert mit dem für die Projektqualität sehr wesentlichen Parameter 'Anforderungen klar spezifiziert'.

Daraus ergeben sich 8 unterschiedliche Projektklassen:



Mögliche Lösungsansätze zur Bewältigung der Situation:

normale Projekt-Abwicklung	normale Projekt-Abwicklung, verstärktes Projekt-Controlling	möglichst breite Evaluierung, intensive Pilotphase	breite Evaluierung, intensive Pilotphase, iteratives Vorgehen	intensive Abnahmetests, klassische Projekt-Abwicklung	verstärktes Projekt-Controlling, intensive Abnahmetests	Finger weg! iteratives Vorgehen, Zwischen-Tests, verstärktes Projekt-Controlling	iteratives Vorgehen, Zwischen-Tests, verstärktes Projekt-Controlling
----------------------------	---	--	---	---	---	--	--

Der Projekttyp 7 (hoher Individualanteil in einem Pauschalpreisprojekt ohne klar spezifizierte Anforderungen) ist in Praxis (leider noch) sehr gängig.

Dass Projekte dieses Typs mit hoher Wahrscheinlichkeit scheitern oder große Probleme verursachen ist allgemein bekannt. Daher sollte nach Möglichkeit versucht werden, ein Software-Projekt so abzuwickeln, dass es einer der anderen Klassen zuzuordnen ist.

Generell (in allen Projekttypen) trägt meist der Auftraggeber das höhere Risiko! Diese Situation besteht, obwohl wir uns eigentlich seit dem IT-Einbruch nach dem Jahr 2000 in einem Käufer-dominierten Markt befinden. Leider sind sich die wenigsten Auftraggeber dieser Situation bewusst und agieren so, als ob sie die Lieferanten in der Hand hätten. Die unangenehmen Überraschungen kommen dann oft erst im Verlauf oder am Ende des Projekts.



Ein typisches Ausschreibungs-Projekt

Es beginnt mit einer Idee oder einem dringenden Bedürfnis (nach neuer Software).

Einige mögliche Anbieter werden gesucht und auch gefunden. Aus den Präsentationen der Interessenten wird eine grobe Liste aller möglichen (aber oft unnötigen) Features des Wunsch-Produkts erstellt.

Die eigenen Bedürfnisse, Prozesse, Anforderungen, Rahmenbedingungen, etc. werden aus Zeitgründen nicht oder nur rudimentär analysiert.

Es entsteht ein 3-10 seitiges 'Pflichtenheft'.

Der begleitende Vertrag wird aus Vertrags-Templates, die aus Büchern oder dem Internet kopiert wurden, 'zusammengeschustert'.

Das Wichtigste im Projekt ist jedenfalls der fixe Endtermin und ein Festpreis des Anbieters für die (kaum spezifizierten) Leistungen.

Der Auftrag wird vergeben und das Projekt startet frohen Mutes

So oder ähnlich starten viele Projekte und fügen sich damit schon vorher absehbar in die Kategorie der 80% nicht erfolgreich abgeschlossenen Projekte ein.

Wie es anders gehen könnte, erfahren Sie teilweise in diesem Knowledge-Letter..

Dipl.-Ing. Johannes Bergsmann

allgemein gerichtlich beideter und zertifizierter Sachverständiger für Informatik

Der Quality-Knowledgeletter ist ein periodisches Informationsmedium von Software Quality Lab und dessen Partnern mit den Schwerpunkten IT-Qualitätsmanagement, Projekt- und Prozess-Management.

Inhalt: fachliche Beiträge und Schwerpunktthemen, Vorstellung neuer Produkte und Leistungen, neue wissenschaftliche Erkenntnisse, ...

Aktuelle Fach- und Forschungsbeiträge sind willkommen. Einsendungen an info@software-quality-lab.at.

Weitere Infos zu diesem und anderen Themen finden Sie auf <http://www.software-quality-lab.at>.

Ausschreibungen für Software-Lösungen

Software-Ausschreibungen und Beschaffungen sind eigentlich ein seit Jahrzehnten gelebtes und banales Thema, sollte man meinen. Doch leider werden gerade bei Software-Beschaffungen, die keine Off-the-Shelf-Produkte (Software 'von der Stange') betreffen, immer wieder dieselben Fehler gemacht und damit viel Zeit und Geld unnötig verbraucht.

Dieser Artikel stellt den beispielhaften Ablauf einer Ausschreibung dar und versucht die Problembereiche aufzuzeigen, auf die dabei besonders geachtet werden sollte.

⇒ Projekt-Idee

Irgendwann beginnt bei verschiedenen Personen in der Organisation der Wunsch nach einer neuen Software-Lösung zu wachsen. Die Gründe dafür sind vielfältig:

- die bestehende Lösung ist technologisch zu alt
- sie erfüllt die Bedürfnisse nicht mehr
- ...

Das (implizite) Bewusstsein, eine neue Lösung zu wollen oder zu benötigen, kann sich oft über Monate und Jahre hinziehen.

In dieser Zeit werden ev. schon verschiedene Lösungen und Anbieter einer unstrukturierten Vor-Evaluierung unterzogen.

Zu einem bestimmten Zeitpunkt (oft ohne Betrachtung der Strategie und meist dann, wenn es schon nicht mehr anders geht) wird dann die Entscheidung getroffen, eine neue Lösung auszuwählen und zu beschaffen.

Falle Nr. 1: Die Entscheidung für die Beschaffung einer neuen Lösung wird meist zu spät getroffen.

Tipp: Die Entscheidung sollte nicht zu lange hinausgezögert werden. Sobald das Bedürfnis nach einer neuen Lösung etwas konkretisiert wurde, kann eine erste Kosten-/Nutzen-Analyse durchgeführt werden. Auf dieser Basis sollte die Idee freigegeben (Idea-Release) und die Entscheidung für eine Detail-Evaluierung getroffen werden.

Nun soll es natürlich schnell gehen. Die bisher schon vor-evaluierten Anbieter werden zu Präsentationen eingeladen.

Durch die Fakten (z.B. alte Lösung ist praktisch nicht mehr einsatzfähig) oder die Entscheider in der Organisation wird zu diesem Zeitpunkt oft ein relativ knapper Realisierungstermin vorgegeben.

Falle Nr. 2: Die Festlegung auf einen Endtermin des Projekts wird meist zu früh getroffen und veröffentlicht und schafft damit oft zusätzlichen Projekt-Druck.

Tipp: Die Entscheidung für einen Endtermin des Projekts sollte erst dann getroffen werden, wenn klar ist, was eigentlich realisiert bzw. beschafft werden soll. Wenn ein Endtermin fix vorgegeben ist, sollte entsprechend frühzeitig mit der Definition der Anforderungen begonnen werden, um Klarheit über den möglichen Realisierungsumfang zu erhalten.

⇒ Definition der Anforderungen

Aus den eigenen Bedürfnissen, die oft noch relativ unklar sind, und den Präsentationen und eventuell vorhandenen Beschreibungen von Standard-Lösungen der Anbieter wird eine 'Wunschliste' mit Funktionen der neuen Software erstellt.

Oft ist die Zeit für die Definition der Anforderungen relativ knapp bemessen und es bleibt bei einer groben 'Wunschliste' für die 'Ausschreibung'.

Wenn das Projekt entsprechend vorausschauend begonnen wurde, bleibt Zeit, um ein der Projektsituation und Risiko angepasste Anforderungsspezifikation zu erstellen.

Falle Nr. 3: Die gewünschte Lösung wird nicht klar beschrieben. Oft fehlen die 'nicht-funktionalen' Bestandteile der Spezifikation.

Tipp: Die gewünschten Funktionen möglichst klar und brauchbar spezifizieren (Checklisten für gute Anforderungen) und auf die 'nicht-funktionalen' Themen nicht vergessen (siehe entsprechender Quality-Knowledge-Letter). Lieber weniger Anforderungen spezifizieren, diese jedoch so, dass dann klar ist, was gewünscht wird.

Begleitend zur Anforderungs-Spezifikation werden ergänzend die allgemeinen Lieferanten-Verträge ausgearbeitet.

Falle Nr. 4: Die begleitenden Verträge sind oberflächlich, wichtige Punkte fehlen oder sind praktisch nicht haltbar. Typische Problemzonen sind: Test- und Abnahmeregeln, Source-Code-Frage, Dokumentation, Change-Management, ...

Tipp: Nehmen Sie keinen Standard-Vertrag, den Sie aus dem Internet herunterladen oder aus einem Buch über IT-Verträge kopieren. Lassen Sie Ihren Vertrag neben Ihrem Anwalt auch von einem Spezialisten für IT-Verträge prüfen (z.B. Ziviltechniker oder Sachverständiger für IT).

⇒ Lieferantenauswahl

Abhängig davon, ob eine längerfristige Zusammenarbeit mit dem Lieferanten geplant ist oder ob die Zusammenarbeit sich primär auf dieses eine Projekt beschränken soll, gibt es unterschiedliche Vorgehensweisen.

Vollständiger Knowledge Letter Zugang

Wir freuen uns, dass Sie an diesem Thema Interesse haben und den Knowledge Letter von Software Quality Lab bis hierher gelesen haben.



Dieser Knowledge Letter ist eine Vorschau (gekürzte Version des gesamten Artikels).

Wenn Sie den ungekürzten Knowledge Letter lesen möchten, registrieren Sie sich bitte unter <http://www.software-quality-lab.com/download/knowledge-letter/anfrage-knowledge-letter/>

Sie erhalten nach der Registrierung vollen Zugang zu allen bisherigen Knowledge Letters von Software Quality Lab und erhalten automatisch künftige Knowledge Letter per E-Mail.

Software Quality Days — Die größte Konferenz zum Thema „Software Qualität“ in Europa!



Besuchen Sie die Top-Konferenz mit allen Infos rund um Software Qualität.

Beste Qualität der Vorträge und Tutorials sowie eine Mischung aus praktischen und wissenschaftlichen Beiträgen machen die Software Quality Days zum Top-Event.

In den 3 praktischen Tracks werden anwendungsorientierte Vorträge präsentiert. Der wissenschaftliche Track zeigt Beiträge mit hohem Innovationsgrad und praktischer Anwendbarkeit, basierend auf Forschungsergebnissen. Im Solution Provider Forum präsentieren Aussteller ihre neuesten Tools mit Praxis-Beispielen.

Nähere Infos unter

www.software-quality-days.com

