

Ausgangssituation von maxess systemhaus

MARKANT-SÜDWEST Software und Dienstleistungs GmbH

IT-Abteilung der
MARKANT-SÜDWEST
Handels AG

- make or buy decision
- Team Aufbau
- Zusammenstellen einer Entwicklungsmannschaft
- Auswahl geeigneter Tools
- Aufbau von Produktlinien



Copyright © Fraunhofer IESE 2001

Was macht MARKET MAKER?



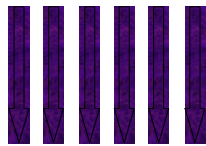
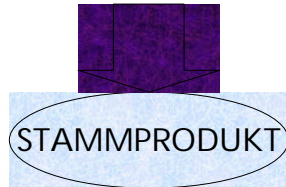
- MARKET MAKER Wertpapier-Analyse und Verwaltung
- MARKET MAKER live! Realtime-Informationssystem
- DATA-POOL Börsendatenbank
- MARKET MAKER MERGER der plattformunabhängige Client



Copyright © Fraunhofer IESE 2001

Aufgabenstellung

1x Entwicklung



x-mal Anpassung

- Entwicklungs- und Wartungsaufwand reduzieren
- Time-to-market verringern
- Qualität sicherstellen

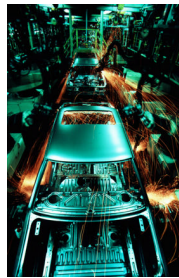
Die Lösung:

- ⇒ Produktivität bei der Entwicklung / Auslieferung ähnlicher Produkte steigern!



Copyright © Fraunhofer IESE 2001

Vorteile von Wiederverwendung nutzen



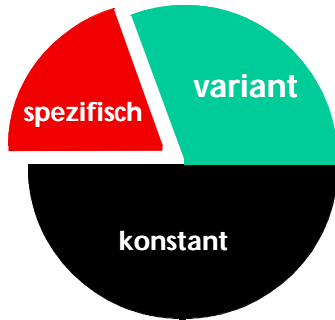
Für den Markterfolg von Software sind vor allem drei Faktoren entscheidend:
- Entwicklungskosten
- Entwicklungszeiten
- Produktqualität.

- Das Konzept Übertragen der Erfahrungen traditioneller Industriebranchen:
 - Automobilindustrie
 - Unterhaltungselektronik
 - Computerhardware
- Schnelle und effiziente Erzeugung eigener Produkte durch
 - Realisieren ähnlicher Produkte basierend auf einer gemeinsamen Plattform
 - Zukauf geeigneter Fremdkomponenten



Copyright © Fraunhofer IESE 2001

PuLSE™ - Product Line Software Engineering

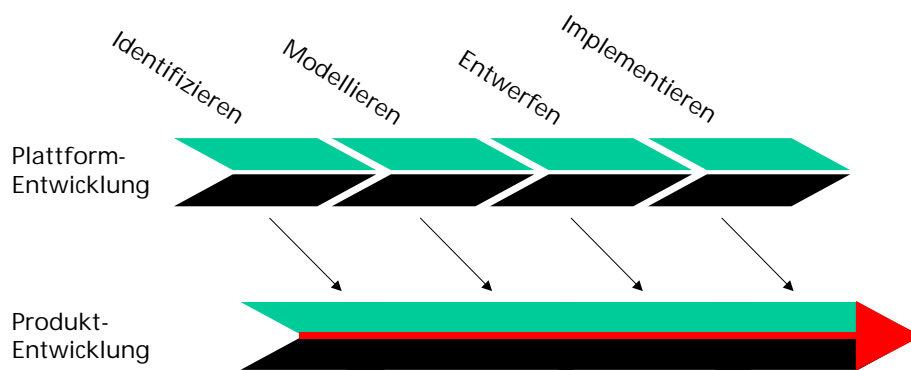


- Systematisch Wiederverwendung betreiben durch **Entwicklung in Produktlinien**
 - Systematische Auswahl derjenigen Produktbereiche, die Nutzen versprechen
 - Entwurf und Implementierung einer gemeinsamen Plattform: wiederverwendbare Komponenten für konstante und variante Produktanteile
 - Effiziente Entwicklung der Produkte auf der gemeinsamen Plattform und Ergänzung um kundenspezifische Anteile



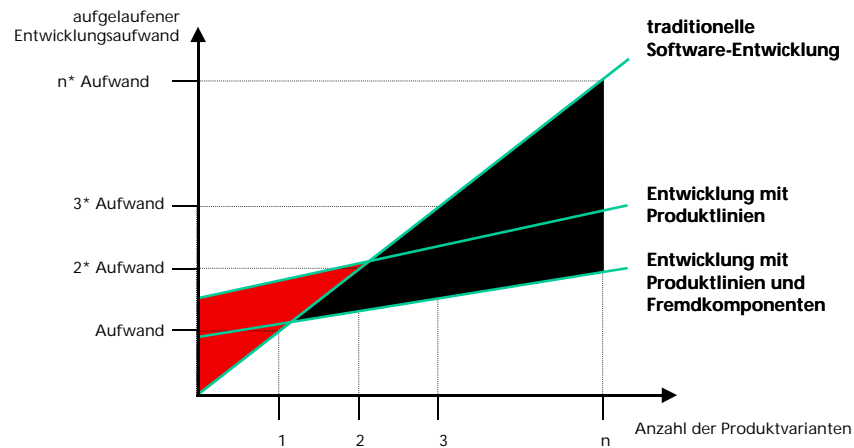
Copyright © Fraunhofer IESE 2001

Der Lebenszyklus von Produktlinien mit PuLSE™

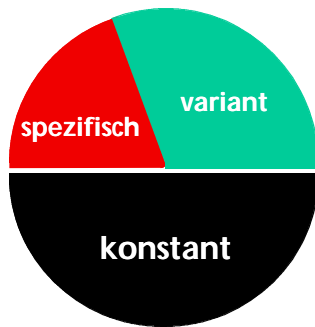


Copyright © Fraunhofer IESE 2001

Erwarteter Nutzen der Wiederverwendung



Produktivitätssteigerung durch Fremdkomponenten

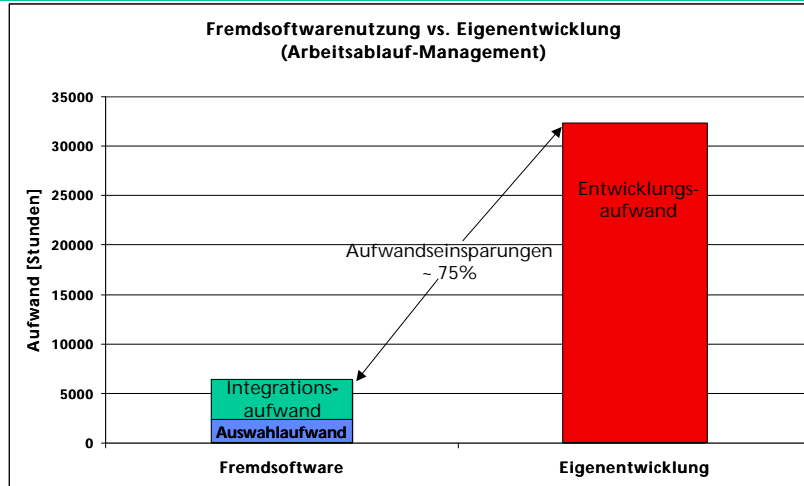


„Der Output eines systematisch durchgeführten Software-Entwicklungsprozesses sind circa 10 Zeilen spezifizierter, verifizierter und validierter Programm-Code pro Person und Tag.“

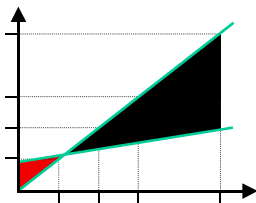
- Verwendung von Fremdkomponenten
 - Vorteile
 - niedrigerer Entwicklungsaufwand
 - Reduzierung der Time-to-Market
 - Erhöhung der Produktivität
 - Herausforderungen
 - Zuverlässigkeit der Fremdsoftware
 - Sicherheit der Fremdsoftware
 - Support durch Fremdsoftwarehersteller
- Beherrschen der Herausforderungen nötig
 - IESE-Produkt für Fremdkomponentenauswahl unterstützt Kunden beim Zukauf von Software
 - systematisch und qualifizierend
 - kostenoptimierend



Produktivitätssteigerung durch Fremdkomponenten



Produktivitätssteigerung durch zielgerichtete Wiederverwendung



- **Reduktion des Entwicklungsaufwands** durch
 - einmalige Entwicklung einer gemeinsamen Plattform für die Nutzung in verschiedenen Produkten (Produktlinien)
 - Zukauf fertiger Fremdkomponenten
- **Kürzere Entwicklungszeiten**
- **Sicherung und Steigerung der Produktqualität** durch den Einsatz erprobter Komponenten



3 Produktlinien



@x-trade



@x-commerce



@x-decision

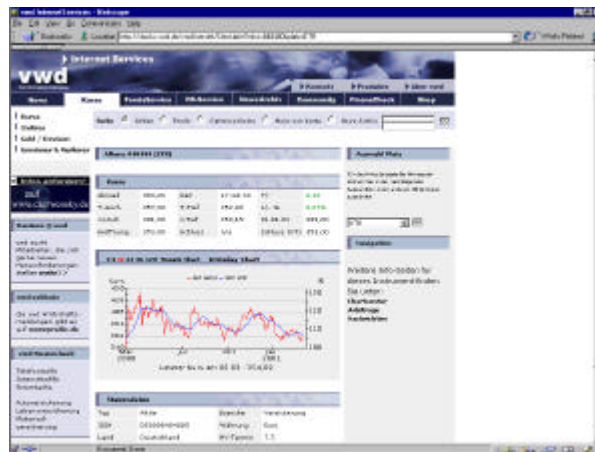


Fraunhofer
Institut
Experimentelles
Software Engineering



Copyright © Fraunhofer
IESE 2001

MARKET MAKER: Zwischenergebnisse



Fraunhofer
Institut
Experimentelles
Software Engineering



Copyright © Fraunhofer
IESE 2001