



Codermetricx  
By Jonathan Alexander  
First Edition September 2011-11-05  
ISBN 978-1-4493-0515-4  
260 Seiten,  
EUR38.00, SFR64.90

## Rezension

Das Buch richtet sich an Projektleiter bzw. IT-Entscheider von Softwareentwicklungerteams. Ziel des Buches ist die Entwicklung und Einführung von Kennzahlen, durch die man den Beitrag von Entwicklern zum Erfolg der Softwareentwicklung beurteilen kann. Der Autor ist selbst Leiter verschiedener Entwicklerteams und beabsichtigt mit diesem Buch seine eigene Erfahrungen mit der Öffentlichkeit zu teilen. Das Buch ist in drei Abschnitten aufgebaut, die folgende Themen behandeln:

1. Konzeptionelle Einführung
2. Vorstellung verschiedener Kennzahlen
3. Einführung und praktischer Einsatz innerhalb eines Entwicklerteams

Innerhalb seines Buches benutzt der Autor Analogien aus dem Bereich des Sports. Aufgrund der Herkunft des Autors werden Analogien aus den typischen amerikanischen Sportarten Baseball und Football benutzt, welche für den deutschsprachigen Leser nicht eingängig sind. Die einzelnen Abschnitte werden durch Kapitel unterbrochen, in denen der Autor sein Konzept durch praktische Erfahrungen erläutert.

Im ersten Abschnitt werden grundlegende Konzepte über Kennzahlen erläutert. Hierbei wird u. a. die Zielsetzung bei der Entwicklung solcher Kennzahlen erläutert und darauf hingewiesen, dass es sich hierbei um einen dynamischen Prozess handelt. Als Zielsetzung werden hierbei folgende Punkte genannt:

- Menger der abgearbeiteten Tätigkeiten.
- Qualität der erstellten Software
- Zusammenarbeit der Entwickler

Als Quelle für die Ermittlung der Kennzahlen werden Daten aus

- Berichte/Aussagen der Entwickler

- Projektmanagementsysteme
- Bug-Tracking Systeme
- Vertriebsstatistiken

Im zweiten Abschnitt werden verschiedene Kennzahlen referenzartig vorgestellt. Hierbei werden für jede Kennzahl folgende Informationen dargestellt:

- Zweck der Kennzahl
- Formel zur Berechnung
- Anmerkungen

Im ersten Kapitel der zweiten Abschnittes werden Kennzahlungen zur Beurteilung der Fähigkeiten von Entwicklern vorgestellt, wobei zwischen ‚offensiven‘ und ‚defensiven‘ Kennzahlen unterschieden wird. Während die ‚offensiven‘ Kennzahlen die verschiedenen Aspekte der Produktivität eines Entwicklers messen, decken die ‚defensiven‘ Kennzahlen die Qualität bzw. das Auftreten von Problemen während des Entwicklungsprozesses ab. Weiterhin werden in diesem Abschnitt auch Kennzahlen vorgestellt, mit deren Hilfe man den Erfolg eines Produktes beim Kunden bewerten kann.

Im dritten Abschnitt wird zuerst ein Konzept zur Einführung des vom Autor erläuterten Konzeptes vorgestellt, wobei zuerst ein einzelnes Entwicklerteam als Pilotteam ausgewählt werden soll. Hierbei sollen Kennzahlen ausgenutzt werden, deren Daten möglichst leicht erhoben werden können. Zum Schluss werden noch Ratschläge für eine möglichst optimale Zusammenstellung eines Entwicklerteams dargestellt.

### **Fazit:**

Auch wenn das vom Autor erläuterte Konzept schlüssig erscheint, werden bestimmte Punkte, die für den deutschsprachigen Leser relevant sein könnten, nicht behandelt. So muss man für den hiesigen Sprachraum davon ausgehen, dass z. B. eine Einbindung der Personalvertretung erforderlich sein dürfte, da das Konzept des Autors letztendlich eine Leistungsüberwachung der einzelnen Entwickler vorsieht. Außerdem darf man auch nicht die psychologischen Aspekte vergessen, da durch dieses Konzept durchaus ein Leistungsdruck erzeugt werden könnte, welcher bei einzelnen Entwicklern zu einem Burn-out Syndrom führen könnte. Auch die Entscheidung des Autors, Analogien aus den Sportarten Baseball und Football zu benutzen, ist für den deutschsprachigen Leser nicht besonders hilfreich. Letztendlich muss man auch bedenken, dass es sich beim dem im Buch dargestellten Konzept nicht um eine abgeschlossene Handlungsanweisung handelt, sondern um ein Konzept, das sich innerhalb der vorhandenen Gegebenheiten evolutionär entwickeln kann.