

Wikinomics

(Link zum Artikel: <http://www.it-republik.de/dotnet/artikel/2988>)

Multifunktionsstool oder Wiki Chaos?

Text: von Uta Kapp und Jean-Pierre Berchez

Ein Wiki als integrierter Aspekt einer Collaboration-Plattform ist mehr als ein projektbezogenes Glossar. Es ist eine lebendige Wissensbank und damit nicht nur eine passive Dokumentation. Wenn jedes betroffene Mitglied eines erweiterten Projektteams, das auch Benutzer, Manager und Auftraggeber aktiv miteinbezieht, Zugriff auf das Wiki hat und seinen Part einbringt und pflegt, dann ist die Transparenz zu jeder Zeit gegeben.

Der Erfolg so genannter "Social Software", wozu auch Wikis gehören (Don Tapscott, Anthony D. Williams, Wikinomics. Die Revolution im Netz. Carl Hanser Verlag München, 2007), im öffentlichen Internet, hat viele agile Unternehmen dazu angeregt, diese als firmeninterne Wissensmanagement-Lösungen einzusetzen. Vor allem für Softwareprojekte sind sie sehr nützlich. Sie werden inzwischen nicht nur für die Entwicklung von Open-Source-Software eingesetzt, sondern auch für kommerzielle Projekte. Selbstorganisation ist das oberste Prinzip in allen Web-2.0-Technologien. Dies erfordert eine hohe Disziplin, aber auch eine große Toleranz. Das Ziel ist es, Werte wie Offenheit und Gleichrangigkeit zu leben. Damit in einem Unternehmen ein Mitarbeiter sein Wissen gerne allen zur Verfügung stellt und es mit ihnen teilt, braucht er die Sicherheit, dass seine gelieferten Informationen nicht missbraucht werden. Ihm muss auf der anderen Seite auch das Vertrauen entgegengebracht werden, das notwendig ist.

Die chaordische Organisation

Der Gründer der Kreditkartengesellschaft Visa, Dee Hock, hat den Begriff der chaordischen Organisation geprägt (Dee Hock, Die chaordische Organisation, Schäfer-Poeschel, Oktober 2008). Er benannte damit die perfekte Ausgewogenheit zwischen Chaos und Ordnung: chaordisch. Wir können uns den Umgang mit Ordnung und Chaos von der Natur anschauen, wo ständige Veränderung, Kreativität und Komplexität eine geniale Ordnung hervorbringen.

Dieses Prinzip der chaordischen Organisation können wir uns in der Softwareentwicklung zu Nutze machen. Es ist ein komplexes Unterfangen, bei dem Flexibilität gefordert ist. Die Veränderung des Umfeldes ist Schwindel erregend. Ein großes Maß an Chaos ist an der Tagesordnung und zeigt sich in den vielen Produktversionen, die gleichzeitig in Umlauf sind. Sie laufen auf vielen Hardware- und Betriebssystemen. Jedes Produkt besteht wiederum aus einer riesigen Anzahl Komponenten und Bibliotheken unterschiedlicher Hersteller, die jeweils ihre eigene Versionierung haben. So sind, direkt und indirekt, eine Vielzahl von Personen an der Entwicklung eines Produktes beteiligt.

Hock hat bewiesen, dass eine sehr große Anzahl von Individuen mit einer gemeinsamen Vision zusammenkommen kann, während gleichzeitig die Autonomie eines jeden beteiligten Individuums gesteigert statt geschluckt wird. Sowohl das Individuum als auch die Gemeinschaft profitieren unter diesen Bedingungen voneinander, denn im Idealfall entsteht ein harmonischer Tanz zwischen den Einzelteilen und dem Ganzen. Dabei werden immerfort

neue kreative Fähigkeiten in beiden frei. Da Software ein nicht materielles Gut ist, unterliegt es der ständigen Veränderung. Software, die nicht wächst, ist tot, gleich einer Pflanze, die vertrocknet. Kreativität ist der Dünger für die Software.

Der Wiki-Garten

Dieses Prinzip aus Ordnung und Chaos spiegelt sich in einem erfolgreichen Wiki wider. Wenn es neu gestartet wird, dann ist das so ähnlich wie mit einem neu angelegten Garten. Zuerst werden klare Strukturen gebildet. Der zuständige "Wiki-Architekt" freut sich über seine neu angelegte Projektstruktur. Wenn die Wissensbank sich mit Leben füllt und wächst, dann ist das genauso wie wir uns das wünschen. Wie in einem neuen Garten wuchert mit den Nutzpflanzen leider auch das Unkraut recht schnell. Informationen werden doppelt abgelegt und zu einem Thema gibt es verschiedene Seiten mit unterschiedlichen Titeln. Da hilft es nur, einen Gärtner einzusetzen, der im Wiki jätet und gießt. Er führt doppelte Seiten zusammen und entfernt Spam.

Am Anfang, wenn ein Wiki zum ersten Mal in einem Team eingesetzt wird, dann kann es passieren, dass jeder seine private Ecke pflegt statt zu kooperieren. Hier ist die Ausbildung einer Wiki-Kultur nötig und der "Wiki-Gärtner" für die Schulung des Projektteams zuständig. Es entwickelt sich dann schnell ein gemeinschaftliches Arbeiten. Alles Wissen des Projekts ist an einem Platz auffindbar. Im Unterschied zur klassischen E-Mail-Kommunikation, die linear abläuft, bleibt das Wissen zentral abrufbar und kann von jedem ergänzt werden. In dem weltweit populären Wikipedia, sind so schon eindrucksvolle Seiten kooperativ unter Mitarbeit von tausenden Personen entstanden. Ein bekanntes Beispiel ist hier eine Seite, die entstand, als Augenzeugen über den Terroranschlag im Juli 2005 auf die Londoner U-Bahn berichteten. Tausende Personen partizipierten an diesem Tag bei der Aktualisierung einer Seite in Wikipedia und erstellten gemeinsam einen authentischen Augenzeugenbericht des Tages.

Das Projekt-Wiki

Wikis sind integrierter Bestandteil von vielen Collaboration-Plattformen. Manche haben das Wiki-Konzept auch auf Tracker und Foren ausgedehnt, und die gesamte Plattform stellt sich als "Smart Wiki" dar. Hier können nicht nur Links innerhalb des eigentlichen Wikis gesetzt, sondern auch Tracker, Work Items und andere Dokumente auf der Plattform verlinkt werden. Ein Projektwiki ist, im Unterschied zu Dokumenten, Builds, Sourcecode-Versionen und Releases, nicht einzufrieren. Auch wenn es möglich ist, den Versionsstand zum Zeitpunkt der Veröffentlichung einer Release festzuhalten, so ist der Wert davon gering. Wenn ein Release frei gegeben wird, dann geht die eigentliche Kommunikation erst richtig los. Hilfetexte für die Anwendung der neuesten Features werden z. B. von Benutzern geschrieben. So bleibt die Wissensbank eines Projektes immer lebendig. Es lässt sich sehr schwer nachvollziehen, auf welches Softwarerelease sich ein Eintrag bezieht. Normalerweise geht man davon aus, dass sich ein Neueintrag auf die zu diesem Zeitpunkt letzte offiziell frei gegebene Version bezieht.

Ein bisschen Chaos bleibt immer, auch in einem geordneten Wiki.

Uta Kapp arbeitet als freiberufliche IT Beraterin und systemischer Coach. Mit einer Kombination aus Fachberatung und Prozessberatung für Softwareprojekte, hilft sie

Entwicklungsteams bei der Bewältigung der ständig steigenden Komplexität. Hier kommen die agile Softwareentwicklungsmethode Scrum und Organisationsaufstellungen zum Einsatz. Der Einsatz von Collaboration-Plattformen ist ein weiterer Schwerpunkt.

Jean Pierre Berchez ist Geschäftsführer der [HLSC UG](#) und beschäftigt sich seit mehr als 15 Jahren mit den Themen Projektmanagement, Software Engineering und objektorientierte Softwareentwicklung. In den letzten Jahren liegt sein Interesse insbesondere auf den Themengebieten agile Entwicklung mit Schwerpunkt Scrum sowie "Collaborative" Software Development. Neben seiner Tätigkeit als Geschäftsführer ist Jean Pierre Berchez auch als Lehrbeauftragter an den BAs Stuttgart und Heidenheim sowie an der Hochschule Liechtenstein für die Themen "Anforderungsmanagement", "Scrum" und "Collaborative Software Development" tätig. Er organisiert unter anderem den Community-Event "[Scrum-Day](#)" in Deutschland.

Original Artikel auf:

<http://it-republik.de/dotnet/artikel/Integrationen-und-Schnittstellen-%96-Wie-es-Euch-gefaellt-3135.html>

andere Artikel dieser Serie

- [Kollaborieren mit Plattform](#)
- [Bughunting](#)
- [Was macht ein Open Source-Projekt erfolgreich?](#)
- [Metriken, Statistiken, Dashboards](#)
- [Kommunikation zwischen Entwicklern, Benutzern und Management](#)
- [Wikinomics](#)
- [Kollabieren oder Kollaborieren](#)
- [Integration statt Brückenbau](#)
- ["Projekt Gold" oder: Der Weg führt zum Ziel](#)