

## Literaturempfehlungen zu „IT-Kompetenz entwickeln“

Brooks, Frederick P.

### **Vom Mythos des Mann-Monats Essays über Software-Engineering**

Addison Wesley (Deutschland) 3-925118-098 1972

Ein gutes Buch zum Thema Software-Engineering

Brown, William J.v et al.

### **Anti-Patterns**

Wiley 0-471-19713-0 1998

Cockburn, Alistair

### **Agile Software Development**

Addison Wesley 0-201-69969-9 2002

Cooper, J.

### **Java Design Patterns**

Addison Wesley 2000

Fowler, Martin

### **Analyse Muster**

Addison Wesley 3-8273-1434-8

### **Analysis Patterns**

Addison Wesley 0-201-89542-0 1997

### **Refactoring**

Addison Wesley 0-201-48567-2 1999

Improving the Design of Existing Code

Gamma, E. et al.

**Design Patterns**

Addison Wesley Professional 0-201-63361-2 1994

Ein sehr gut aufgebauter Katalog von Mustern für OOD. Leider hauptsächlich mit C++-Beispielen. Sehr empfehlenswert

**Entwurfsmuster (deutsche Version von "Design Pattern")**

Addison Wesley (Deutschland) 3-89319-950-0

1. Aufl. 1996, Deutsche Übersetzung der Originalausgabe "Design Patterns" von Dirk Riehle

Gilb, Tom

**Principles of Software Engineering Management**

Addison Wesley Publishing 0-201-19246-2 1988

Grand, Marc

**Patterns in Java. Vol. I und Vol. II**

Wiley 1998

Heuer, A.

**UML@Work**

dPunkt Verlag 3-932588-38-X 1999

Hunt, Andrew; Thomas, David

**The Pragmatic Programmer - from journeyman to master**

Addison Wesley 0-201-61622-X 1999

Larmann, Craig

**Applying UML and Patterns**

Pearson Education 2002

Taschenbuch / Sprache Englisch

Norman, Donald

**The Design of Everyday Things**

Basic Books 0-465-06710-7 2002

Ein hervorragendes Buch über das Design von "alltäglichen Dingen" und die Konsequenzen für die Benutzer. Vom Spielzeug bis zum Softwareprodukt nimmt Norman ein breites Spektrum von "alltäglichen Dingen" unter die Lupe. Er arbeitet klare Kriterien für gutes (und damit auch schlechtes) Design heraus. Besonders frappierend sind die Konsequenzen schlechten Designs für die Benutzer, die vom vorübergehenden Ärger bis zur Erfahrung der "erlernten Hilflosigkeit" reichen. Ein Muss für alle Menschen, zu deren beruflichem Aufgabenfeld Design gehört. Dazu gehören z.B. auch Softwareprodukte und organisatorische Prozesse.

Pasch, Jürgen

**Software-Entwicklung im Team**

Springer 3-540-57228-7

Mehr Qualität durch das dialogische Prinzip bei der Projektarbeit

Wallmüller, E.

**Software-Qualitätsmanagement in der Praxis -**

**Softwarequalitätsmanagement durch Führung und Verbesserung von**

Hanser 2001 München Wien

Taschenbuch; 2. völlig überarbeitete Auflage

**Software-Qualitätssicherung in der Praxis**

Hanser 3-446-15846-4 2001; 2. München Wien

Ein Klassiker zum Thema Qualitätssicherung von Software.

In diesem Werk, welches sich die integrative Darstellung von 4 Aspekten der QS (planerische-administrative, konstruktive, analytische, psychologisch-orientierte) zum Ziel gesetzt hat, finden Sie neben den Grundlagen QS im Kapitel 3 vertiefte Ausführungen zur konstruktiven QS - Prinzipien, Methoden und Werkzeuge. Kapitel 6 geht intensiv auf organisatorische Maßnahmen ein.

Webster, B.F.

**Pitfalls of Object-Oriented Development**

M&T Books 1-55851-397-3 1995

Dieses Buch ist ein „survival guide for those who are undertaking object-oriented development projects“. Behandelt typische Fehler, die im Entwicklungsprozeß gemacht werden, deren Erkennung (Symptome) und Empfehlungen zu ihrer frühzeitigen Vermeidung. Trennt aus unserer Sicht klar zwischen „Dichtung und Wahrheit“ in der objektorientierten Softwareentwicklung. Viele der dort aufgeführten Beobachtungen können wir aus unserer bisherigen Projekterfahrungen nur bestätigen. Liefert konkrete Argumente und Entscheidungshilfen für das Management von OO-Projekten. Sehr empfehlenswert.

Züllighoven, Heinz

**Das objektorientierte Konstruktionshandbuch nach dem Werkzeug & Material-Ansatz**

dPunkt 3-932588-05-3 1998

Ein gutes Buch, welches jedoch fundierte Kenntnisse der theoretischen und praktischen Informatik voraussetzt.