

Detailprogramm 2015

# Puzzle Tech Talk

## Workshop

### Red Hat Cloud Infrastructure (RHCI)

Die Red Hat Cloud Infrastruktur hilft dabei, eine „Infrastructure-as-a-Service (IaaS)“ zu bauen und zu managen. Mit einer Cloud Infrastruktur kann die Arbeit einer IT Abteilung bedeutend erleichtert werden.

#### RHCI beinhaltet:

- Red Hat Enterprise Linux OpenStack Platform
- Red Hat Satellite
- Red Hat CloudForms
- Red Hat Enterprise Virtualization

Der Workshop setzt dabei den Fokus auf das Deployment von virtuellen Maschinen und Instanzen via Foreman/Satellite auf Red Hat Enterprise Virtualization/OpenStack.

*Den Workshop leitet Jürg Gerber, Deputy Chief Technical Officer bei Puzzle ITC. Unterstützt wird er von Andreas Grünenfelder, Senior System Engineer bei Puzzle.*

## Community Treffen

### hitobito Community Treffen

hitobito ist eine Open Source Gemeinschaftslösung, welche von Puzzle ITC und Jungwacht Blauring Schweiz initiiert wurde. Die Community (aktuell bestehend aus der Jubla, der Pfadibewegung Schweiz, zwei Regionen des Cevi sowie insieme Schweiz) trifft sich regelmässig zum gemeinsamen Austausch sowie der Planung von möglichen Weiterentwicklungen.

*André Kunz und Bruno Santschi sind verantwortlich für den Bereich Open Source Solutions bei Puzzle ITC.*

## Eröffnung Puzzle Tech Talk

### Begrüßung durch Mark Waber

Mark Waber, CEO von Puzzle ITC, wird den Tech Talk eröffnen. Neben einem kurzen Überblick über die wichtigsten Veränderungen bei Puzzle wird er mit Ihnen zurück in die Vergangenheit und in die Zukunft blicken.

## Tech Track

### Praxiseinsatz von Docker im Kontext von OpenShift V3

OpenShift ist die Red Hat Platform as a Service (PaaS) Plattform, welche es Entwicklern ermöglicht einfach und schnell skalierbare Applikationen auf einer Cloud Plattform zu entwickeln oder bestehende Applikationen mit geringem Aufwand in die Cloud zu bringen. Mit OpenShift Enterprise V3 bringt Red Hat die "next generation PaaS", welche in ihrer Basis auf bewährte moderne Open Source Konzepte wie Docker Container und Kubernetes setzt. Daniel Binggeli und Thomas Philipona zeigen anhand von Praxisbeispielen, welche neuen Konzepte mit OpenShift V3 und Docker angewandt werden und was für Vorteile die next generation PaaS mit sich bringt.

*Thomas Philipona ist Head of Middleware bei Puzzle und setzt sich in dieser Funktion stark für OpenShift und dessen Weiterentwicklung ein. Daniel Binggeli, Head of Development dev/tre, unterstützt ihn bei diesem Referat von Seiten Projekt Management.*

## Tech Track

### Ist JavaScript Business ready?

#### ... dies und weitere JavaScript/Java real-world Erfahrungen

Kann in einem Java EE Business Applikationsprojekt JavaScript professionell eingesetzt werden? Wie integriert man die JavaScript-Welt in die Java-Welt? Wie sieht es aus mit Testing in JavaScript? Wie wird JavaScript in den Buildprozess eingebunden? Welche weiteren Erfahrungen und spannende Erkenntnisse im Zusammenhang mit JavaScript konnten bei Puzzle gewonnen werden? Marc Schmid erzählt aus seinen Erfahrungen, welche auf Java EE und JavaScript basieren.

*Marc Schmid ist Senior Software Architect bei Puzzle ITC.*

## Tech Track

### JavaScript kann auch Apps

Apache Cordova ermöglicht das Entwickeln von Hybrid Apps für verschiedenste Mobile Plattformen mit Hilfe von Web Technologien und freier Software. Wie funktioniert dieser Ansatz? Was sind die Vor- und Nachteile?

*Mathis Hofer ist Senior Software Engineer bei Puzzle ITC.*

## Tech Track

### Der Mehrwert von Puppet Enterprise

In diesem Vortrag wird die plattformunabhängige und einfach zu erlernende deklarative Sprache Puppet als Werkzeug zur Nutzung eines einheitlichen Konfigurationsmanagements für die gesamte IT Infrastruktur vorgestellt.

*Andreas Wilke ist diplomierter Wirtschaftsinformatiker und arbeitet als Technical Solutions Engineer bei Puppetlabs in Deutschland.*

## Business Track

### Erfahrungen mit DevOps@Puzzle angelehnt an das Buch „The Phoenix Project“

Die Bereiche Development und Operations verschmelzen immer mehr. Die neue Ausrichtung DevOps stellt Experten beider Fachrichtungen vor offene Fragen und Hürden. Auch vor Puzzle macht dieser Trend nicht Halt. Peter Mumenthaler zeigt deshalb, welche Rollen Aspekte wie Constraints, Changemanagement, Number of Deployments per Day, Kanban, Work in Progress (WIP), Security, direkte Verknüpfung von Businessanforderung mit der IT, Automatisierung, Continuous Improvement, Scrum und unplanned Work in der täglichen Anwendung spielen.

*Peter Mumenthaler ist Head of System Engineering und Senior Software Architect bei Puzzle ITC.*

## Business Track

### Community - gemeinsam Freud und Leid teilen

„Geteiltes Leid ist halbes Leid“ - ein Grund für die Bildung einer Software-Community. Die Vorteile liegen klar auf der Hand: Kosten, Entwicklungszeiten und Know-how teilen, gemeinsam nach der besten Lösung für alle streben. Die Mitglieder können aber unterschiedlich viel Zeit und Ressourcen für die Community und die Entwicklungen der Software-Lösung einsetzen. Entscheidungsfindungen ziehen sich deshalb oft in die Länge. Weitere Fragen welche in der Community zu beantworten sind: Welche Erweiterung wird für alle, welche für einen Teil und welche nur für ein Community-Mitglied umgesetzt? Wer bezahlt was und wie viel? Wer hat welchen Einfluss auf die Community?

Wer aber das Ziel der Community nicht aus den Augen verliert und auch einen Blick über den eigenen Garten hinaus wirft, wird Teil von etwas Grossem, denn: „Gemeinsam sind wir stark“.

Dieser Talk zeigt die Herausforderungen und Chancen einer Community anhand der Open Source Mitgliederverwaltung „hitobito“ auf und wie sich diese weiterentwickeln könnte.

*Olivier Brian ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Berner Fachhochschule und arbeitet für die Pfadibewegung Schweiz.*

## Business Track

### Requirements Engineering by Prototyping

Unklare und unvollständige Anforderungen sind eine der häufigsten Ursachen für Terminverschiebungen, Kostenüberschreitungen und Fehlentwicklungen in IT-Projekten. Gutes Anforderungsmanagement ist sehr schwierig und benötigt viel Wissen aus verschiedenen Domänen. Es braucht eine genaue Kenntnis der fachlichen Aspekte, der Arbeitsabläufe, der Vorgaben aus dem Business und der technischen Rahmenbedingungen.

Diese verschiedenen Sichtweisen unter einen Hut zu bringen und ein einheitliches, gemeinsames Verständnis bei den verschiedenen Stakeholdern zu erreichen, ist mit klassischen, schriftlichen Anforderungsspezifikationen kaum zu erreichen. Bei Puzzle ITC hat es sich deshalb bewährt, die gesammelten Anforderungen in einem non-funktionalen Prototyp zu visualisieren und vor der Umsetzung mit allen involvierten Parteien zu validieren. In diesem Vortrag zeigen wir Ihnen anhand von verschiedenen Fallbeispielen, wie dies im Projektalltag konkret umgesetzt werden kann.

*Philipp Murkowsky, Head of User Experience bei Puzzle ITC und We are Cube und hat an der Universität Bern Psychologie studiert.*

## Business Track

### Wie verkaufe ich agile Methoden in 21 Minuten?

Agiles Projektmanagement unterscheidet sich grundlegend von einem klassischen "Wasserfall"-Modell, insbesondere durch seine hohe Flexibilität bei Anforderungsänderungen und durch die kontinuierliche Integration der entwickelten Lösungen. In der Softwareentwicklung haben sich agile Modelle klar durchgesetzt. Arbeitet ein Auftraggeber nach einer klassischen Methode und der Auftragnehmer agil, ergeben sich daraus mehrere Herausforderungen. Damit ein agiles Vorgehen sein ganzes Potenzial entfalten kann, ist eine aktive Rolle des Kunden zentral. Das Verhältnis zwischen den Parteien muss von gegenseitigem Vertrauen geprägt sein. Doch wie überzeugen wir unsere Auftraggeber von einem agilen Ansatz?

*Daniel Binggeli ist bei Puzzle Head of Development /dev/tre. Mit ihm auf der Bühne steht Lara Eggimann, Project Manager bei Puzzle ITC.*

## Podiumsdiskussion

### «Open Source Projekte/Produkte: Community versus Enterprise» als Abschluss im Rahmen einer Podiumsdiskussion.

*Moderation: Matthias Stürmer, Universität Bern*