

Incursiuni speculative in si dincolo de ingineria softului**Cuprins**

Partea I. Managementul proiectelor soft
Este managementul o problema, inca nerezolvata, a omenirii ?
Preliminarii
Lectiile antichitatii
Lectiile evului mediu
Lectiile capitalismului timpuriu
Experimentele socialiste
Capitalismul dirijat de puterea financiara
Concluzia
Contexte si tipare de manifestare a celor care ne conduc
Preliminarii
Conditionarea spatio-temporala a conducatorului
Tipare de manifestare a conducatorilor
Concluzia
Despre management ca sistem
Preliminarii
Ce este un sistem de management in genere?
Subsistemul organizatoric
Subsistemul metode si tehnici de management
Concluzia
Managementul ca problema in industria softului
Preliminarii
Enuntul problemei
Industria softului incotro?
Probleme specifice in industria softului
Spirala ametitoare a schimbarilor
Suveranitatea creativitatii in raport cu rutina
Prea multe artefacte pentru evaluarea carora nu exista metrice obiective
Indoiala este inceputul care amana sfarsitul cunoasterii
Nu trebuie taiate aripile liberului arbitru al informaticianului
Concluzia
Conducatori si executanti in industria softului
Preliminarii
Despre o parte din invariantii de baza
Arii de activitate importante. Posturi de lucru
Concluzia
Nivele de management in industria softului

Preliminarii

Nevoia de autocontrol si sistemele de management

Autocontrolul in industria softului

Dezvoltarea sistemelor soft folosind managementul orientat pe autocontrol

Proactivitatea: cheia autocontrolului

Concluzia

Arii de activitate in industria softului

Preliminarii

Scurt istoric al ariilor de activitate in industria timpurie a softului

Arii de activitate in zilele din urma ale industriei IT. Nucleul tehnologic de baza

Arii de activitate in zilele din urma ale industriei IT. Prospectarea noilor tehnologii

Concluzia

Mitul planificarii care securizeaza succesul unui proiect soft

Preliminarii

Radacinile istorice ale planificarii

Invariantii ne vazuti ai planificarii

Pe primul loc, onestitatea.

Vine, mai apoi, creativitatea.

Ooo! Empatia! Asta da povara!

Nu poate lipsi bagajul profesional asortat domeniului in care se exercita ompetentele de planificare

Ai pasiune pentru excelenta in domeniu?

Ai insusiri de lider?

Ce stil de planificare prefer eu?

Concluzia

De ce este comunicarea o mare problema in industria softului?

Preliminarii

Limbajele. Temelie a comunicarii intre oameni

Comunicarea ca problema in industria softului

Comunicarea inteleasa ca schimb de mesaje

Infrastructura comunicarii ca problema

Concluzia

Cine raspunde de producerea calitatii in industria softului?

Preliminarii

Cum se vede calitatea prin ochii omului de rand?

Cum se vede calitatea prin ochii celor care au patima inavutirii?

Cum se vede calitatea prin ochii inteleptilor?

Cum se vede calitatea prin dioptriile brandurilor industriale?

Concluzia

De ce a devenit schimbarea o obsesie/un modus vivendi?

Preliminarii

Ce este schimbarea in viziunea filozofilor?

Ce spune omul obisnuit despre schimbare?

Politicienii si schimbarea?

Lumea afacerilor si schimbarea

Este schimbarea un ingredient important in industria softului?

Concluzia

Incotro ne indreptam?

Preliminarii

Sa aruncam o privire pe gaura cheii care deschide usa viitorului?!

Concluzia

Partea II. Ingineria softului

Despre limbaje ca instrumente suport pentru simularea gandirii speculative

Preliminarii

Drumul de la cuvinte la limbaj

Explorarea universului care face obiectul cunoasterii

Intemeierea limbajului adecvat pentru descrierea unui univers

De ce riscanta?

De ce complexa?

De ce interesanta?

Regandirea schemelor de raportare la infinit a universului cercetat

Ce anume sta la baza dinamicii spiralei cunoasterii?

Concluzia

De la intuitiv la speculativ in modelarea sistemelor informationale

Preliminarii

Intuitivul-povestea primilor pasi in cunoastere

Ingrediente si principii de interes in cunoasterea circumstantiala

Speculativul si nostalgia cunoasterii absolute

Intoarcerea omului la tainele cunoasterii circumstantiale

Asimilarea critica a cunostintelor dobandite deja de omenire

Proba adevarului

Proba scufundarii in particular

Inovarea in domeniul cunoasterii

Concluzia

Raportarea rezilienta la schimbarea tehnologiilor

Preliminarii

Schimbarea. O abordare independenta de context

Lumea tehnologiilor si schimbarea

Cateva reflectii care ar putea sa ne ajute sa convietuim cu schimbarea

Concluzia

Inca un punct de vedere relativ la schimbarea rezilienta a sistemelor

Preliminarii

Ce este un sistem rezilient?

Cateva tipuri de rezilienta

Rezilienta reactiva

Rezilienta proactiva

Rezilienta conservativa. Ipostaza BPE

Rezilienta conservativa. Ipostaza BSC

Rezilienta in faza terminala

Concluzia

Tangential despre schimbarea rezilienta a tehnologiilor in industria softului

Preliminarii

Despre tehnologii in genere

Scheme de dezvoltare a tehnologiilor in industria softului

Scurt istoric

Schema teoretica. Recomandata de intelepti

Schema pragmatica. Impusa de logica profitului

Concluzia

Despre utilizatorii produselor IT si cerintele lor functionale.

Preliminarii
Despre schimbare in genere
Inapoi la cerintele functionale ale utilizatorilor
Datele
Procedurile de actualizare, consultare sau interpretare a datelor
Schemele de traficare a datelor
Contextul vizual al interactiunii om-calculator
Concluzia
Despre rezilienta cerintelor functionale.
Preliminarii
Ce este o schimbare rezilienta? Dar opusul ei?
Motive frecvente pentru schimbarea cerintelor functionale
Toate cerintele functionale imbatranesc
Cerintele functionale nu pot fi mai bune decat oamenii care le nascocesc
Cerintele functionale sunt obligate sa tina pasul cu timpul
Odata cu reinventarea lor, tehnologiile determina reinventarea cerintelor functionale
Uneori cerintele functionale se pot naste cu handicap
Cerintele functionale sunt permanent in urma nevoilor reale
Etica specificarii cerintelor functionale le poate feri de adversitatea utilizatorului
Concluzia
Prolegomene la raportarea rezilienta la schimbarea paradigmelor conceptuale
Preliminarii
Ce este cunoasterea?
Cum putem intelege necunoscutul?
Inzestrarea cu abilitati de comunicare
Insusirea si antrenarea abilitatilor de invatare orientata pe achizitie de cunostinte
Insusirea si antrenarea abilitatilor de invatare orientata pe descoperire
Elaborarea si sau sistematizarea paradigmelor de cunoastere noi
Concluzia
Exigente in modelarea sistemelor soft
Preliminarii
Ce este modelarea?
Conceptul de model
Ipostaze ale conceptului de model in informatica
1-modelul ca sistem
2-modelul ca subsistem
3-modelul ca pachet sau modul
3.1 conceptul de modul. Componente
3.2. Principii ale modularizarii
Modelul ca si componenta
Modelul ca interfata
Modelul ca serviciu
Modelul ca si clasa
Modelul ca operatie
Modelul ca tip abstract de date
Concluzia
Bazele utilizarii conceptului de interfata in modelarea artefactelor soft
Prolegomene
Aparatul conceptual utilizat in modelarea orientata pe interfete
Orientarea pe interfete. Introducere Conceptul de artefact 142

Stadii in demersul de realizare a unui artefact IT
Artefactul in stadiul de metafora
Artefactul in stadiul de cutie neagra
Stadiul incipient de structurare
Stadiul avansat de structurare
Consideratii preliminare relativ la specificarea comportamentului artefactelor
Concluzia
Rolul testarii in realizarea sistemelor soft reziliente
Preliminarii
Ce este calitatea?
Definitie aproximativa a calitatii in industria softului
Producerea efectiva a calitatii in industria softului
Responsabilitatile managerilor
Responsabilitatile executantilor
Despre rolul testarii in industria softului
Concluzia
Despre haos si creativitate
Preliminarii
Ce este haosul?
Haos si creativitate in industria softului si dincolo de ea
Concluzia