

Referat

af Parnas og Clements' "A rational design process"

Artiklen ligger ud med at forklare hvordan det er at programmøre bare designer ting uden nogen bestemt grund til hvorfor, det er der åbenbart rigtig mange som ikke kan lide.

Men man kan heldigvis "fake" design-delen, for at få det til at ligne at man designer programmet på en rationel måde og det kan betale sig at gøre sådan under udviklingen og maintenance.

Grundene til at en design proces aldrig kan være rationel, men kun ideel er:

1. Dem som vil have produktet ved ikke hvad de vil have
2. Man finder ud af ting undervejs som er forkerte og bliver derfor nødt til at lave ting anderledes
3. Mennesker kan ikke huske alle detaljer derfor bliver projektet delt op, men der kan opstå fejl indtil da
4. Projekter ændre sig nogle gange pga. årsager udefra
5. Menneskelige fejl
6. Nogle gange prøver man ting, selvom de ikke er rationele
7. Man genbruger til tider ting fra andre projekter for at spare tid

Hvis man ikke kan følge en ideel proces helt, er det bedst at komme så tæt som muligt på den, ved at gøre tingene næsten ligesom den ideelle proces siger og derved kan man "fake" en rationel design proces. Grunden til at man kan blive nødt til at gøre sådan nogle ting, er fordi at designers har svært ved at få over et stor projekt og har derfor brug for hjælp, og man skal researche meget på projektet for at undgå at skulle lave ting om, der kan tingene ikke laves perfekt.

Der bliver også skrevet at det er godt have folk udefra projektet til at bedømme det, samt at bruge resourcer fra andre projekter hvis muligt.

Den eneste måde man kan vide hvor langt man er, er ved at vide hvilke ting der skal laves og hvad kriterierne er for det er.

Hvis man skal være en rationel designer skal man vide hvad der skal gøres for at man kan fuldføre, dette kan gøres med et dokument som beskriver hvad kravene er for programmet. Dette dokument vil hjælpe på at folk ikke spørger om unødige spørgsmål og fjerner lidt tænke arbejde fra programmørerne da papiret fortæller dem hvad programmet skal kunne osv.

Et ideelt dokument skal beskrive hvad der skal laves for at produktet er acceptabelt at skulle give

til kunden.

Der bliver også skrevet om hvad der er galt med den dokumentation der er i dag og hvorfor. Det kan fx være at dokumentationen er sat dårlig sammen, eller at der er masser af unødigt tekst, samt at det kan ske at personen der har skrevet det, bruger ord som ikke er forklaret.

Diskussion

Umiddelbart kan det godt forstås hvorfor det er at man skal "fake" design processen og i sidste ende ville det også være bedst for kunden. Fordi ikke nok med at man faktisk har nogle papirer der kan dokumentere ens produkt, så kan det bruges til at blive vist til kunden for at man kan vise fremskridt og for at de kan følge med. Yderligere ville nye personer som bliver tilføjet til projektet hurtigt kunne opnå nok information om produktet til at kunne komme i gang til at arbejde med det.

Sammen med kunden har vi også lavet et dokument som beskriver hvad det er produktet skal kunne, og hvor hvad skal være samt funktion. Dette gør det nemt for os som udviklere at vide hvad vi skal/må gøre for at kunne gøre kunden tilfreds.