

# HANSER



Leseprobe

Frank Blome, Antoni Nadir Cherif

Projektmanagement mit Merlin

Das offizielle Handbuch

ISBN: 978-3-446-41927-8

Weitere Informationen oder Bestellungen unter

<http://www.hanser.de/978-3-446-41927-8>

sowie im Buchhandel.



# 1 Einführung

## 1.1 War Merlin ein Projektmanager?

---

Erfolgreiche Produkte haben meistens eine Geschichte dahinter. So auch Merlin, zu dem ich – Frank Blome – erste Überlegungen bereits im Jahr 2003 anstellte. Doch der Reihe nach. Mit der Gründung der ProjectWizards in 2002 hatte ich mich entschlossen, auf das damals noch relativ neue Mac OS X, also das von Apple aufgekaufte und weiter entwickelte NeXTSTEP, zu setzen. Die Rechner von Apple waren qualitativ hervorragend (was sie auch heute noch sind), und mit dem MS Office v. X hatten wir schon damals eine gute Grundversorgung von Software. Die Programme Word, Excel und PowerPoint hinkten zwar den Windows-Versionen etwas hinterher, doch die von uns benötigten Funktionen wurden angeboten. Wichtiger war damals die Kompatibilität mit den Windows-Daten. Und das war weitestgehend gegeben.

Ein anderes Thema war unser Hauptaufgabengebiet, das Projektmanagement. Hier hat sich die Situation nach und nach zu einem Drama entwickelt. Als einzige Projektmanagement-Software für Mac OS X war FastTrack Schedule von AEC erhältlich. Aber man merkte deutlich die Altlasten vom klassischen Mac OS. Außerdem gab es in der Software einige Ungereimtheiten, die einen professionellen Einsatz bei ProjectWizards ausschlossen.

Der nächste Schritt war auch nicht schmerzfreier. Da die Rechner damals noch mit einem PowerPC ausgestattet waren, waren Virtualisierungslösungen nicht sonderlich performant. Somit schied der Einsatz von MS Project auf Mac OS X aus. Wir hatten zwar einige Zeit einen Windows-Rechner mit Terminal-Server am Start, auf dem dann via „Remote Desktop“ zugegriffen wurde. Aber das war auch nicht das Gelbe vom Ei.

Also wurde weiter nach Alternativen gesucht. Irgendjemand in der Firma fing dann an, MS Excel als Projektmanagement-Werkzeug zu verwenden. Gute Idee, dachte ich mir und folgte ihm bereitwillig. Nach einigen Wochen hatten wir eine ansehnliche Menge an Datenblättern mit unzähligen Charts „zusammen gekriptet“. Problematisch wurde nur die von Tag zu Tag geringer werdende Übersichtlichkeit.

Als dann schlussendlich Einzelne wieder anfangen, die Komponente Software vollständig außer Acht zu lassen und ihren Job „zu Fuß“ oder besser gesagt manuell von Hand erledigen, war mir klar, dass etwas geschehen muss. So habe ich die Erstellung einer Marktübersicht in Auftrag gegeben. Ich wollte das Thema jetzt endlich strukturiert angehen und erst einmal wissen, welche Programme für Mac OS X auf dem Markt waren. Denn dieser Parameter hatte sich trotz aller Schwierigkeiten nicht geändert. Ich habe einmal gesehen, wie eine Virusattacke einen weltweit operierenden Konzern<sup>1</sup> lahmgelegt hat. Das sollte bei uns nicht geschehen. Daher war der Mac nach wie vor gesetzt.

Das Ergebnis der Marktübersicht war in der Tat übersichtlich. Ganze vier Programme waren aufgeführt, die in irgendeiner Weise als Projektmanagement-Werkzeug einsetzbar waren. Nach einigen Tests stellen sich zwei als mögliche Kandidaten heraus. Leider waren aber einige Unzulänglichkeiten enthalten. Zuerst versuchten wir, über den Support der Hersteller mit Funktionswünschen dem Thema Herr zu werden. Leider war das eine Fehl-anzeige. Also schrieb ich je eine Mail an beide Hersteller und bat ihnen eine Kooperation an. Ich war mittlerweile bereit, Geld zu investieren, schätzte aber den zweiten Teil meines Angebots viel höher ein: unser Wissen. Ich wollte einen KnowHow-Transfer starten und gemeinsam mit einem der Entwickler „die beste Projektmanagement-Software der Welt“ erschaffen. Denn eines waren wir zu dem Zeitpunkt nicht: Software-Entwickler.

Für mich überraschend, haben es beide Hersteller abgelehnt, eine Kooperation einzugehen. Das war unverständlich, aber nicht zu ändern. Mein Druck wurde in der Zwischenzeit immer größer. Durch die Konzeptionslosigkeit in Sachen Software stellten sich immer öfter Fehler ein. Vermeidbare Fehler. Und damit wurde das Problem existenziell. Nach einer ersten finanziellen Kalkulation zeigte sich, dass die Firma besser Geld in eine eigene Software investieren kann. Weitere Fehler würden uns weitaus teurer zu stehen kommen.

Damit war es beschlossen, wir würden eine eigene Software programmieren ... lassen, Wie gesagt, wir waren keine Entwickler. Ein erstes Konzept war schnell zusammengestellt. Nicht zuletzt durch die Hilfe einiger Partner und Kunden. Denn ich hatte mich entschlossen, das Projekt durch den Lizenzverkauf der Software an ausgewählte Kunden zu refinanzieren. Mit etwas Glück würde unsere eigene Lizenz dann sogar kostenlos sein. Ganz schön naiv ...

Mittlerweile schrieben wir das Jahr 2003, und auf [gebe.net](http://gebe.net)<sup>2</sup> habe ich Namen und Adressen einiger Software-Entwickler für Cocoa gefunden. Genau das war mir sehr wichtig: Wenn wir schon eine neue Software für das Mac OS X entwickeln, dann sollte es auch in Sachen Entwicklungssprache topaktuell sein.

Anfang 2004 schien es, dass wir einen Partner für die Entwicklung gefunden hatten. Es fehlte eigentlich nur noch das abschließende OK von mir für den Start, als sich noch ein Nachzügler aus Frankfurt a. M. meldete. Da ich sowieso eine Reise in die Richtung ge-

---

<sup>1</sup> Der „I love you“-Virus am 4. Mai 2000. Mehr dazu bei Wikipedia unter: <http://de.wikipedia.org/wiki/Loveletter>

<sup>2</sup> Das Mac Developer Directory ist immer noch aktiv und hier zu finden: <http://mdd.gebe.net>

plant hatte, erschien es mir nicht unvernünftig, auch diesen Kandidaten einmal unter die Lupe zu nehmen.

Die fachliche Qualität konnte ich bei dieser Suche nur als geneigter Laie bewerten. Also war es mir bei der Selektion viel wichtiger, mit dem Partner reden zu können. Ich musste feststellen, wie hoch die Auffassungsgabe und die Bereitschaft, mit eigenen Ideen auch mal über den Tellerrand zu schauen, ausgeprägt war. Schließlich gehört bei Entscheidungen von solcher Tragweite immer eine gute Portion „Bauchgefühl“ dazu. War der erste Kandidat schon ganz o.k. fand ich aber in dem Menschen aus Frankfurt a. M. schnell einen noch direkteren Zugang. Es passte einfach alles noch einen Tick besser. Und somit wurde die Entscheidung in letzter Minute revidiert und Frank Illenberger wurde freiberuflich der Entwickler von Merlin.

Der Name Merlin stand übrigens lange vor der ersten Zeile Code fest. Zum einen waren wir ProjectWizards, daher musste unsere Software auch den Namen eines Zauberers tragen. Andererseits haben wir viele Namen aus der Arthus-Sage im Gebrauch, da war die Entscheidung nicht sehr weit hergeholt. Denn, genau so wie der historische Merlin für König Arthus der Zauberer und Berater war, sollte unser Merlin der Zauberer und Berater für den Projektmanager werden. Und einen Namen aus Sicht des guten Marketings brauchten wir ja nicht zu wählen. Merlin sollte ja nur an ausgewählte Partner verkauft werden. Ganz schön naiv ...

Am 9. April 2004 hatten Frank Illenberger und ich dann unser Kick-off-Meeting in Frankfurt. Das Konzept wurde durchgesprochen, Fragen wurden beantwortet und Ideen ausgetauscht. Frank wollte etwa zwei Tage pro Woche an Merlin arbeiten. Einen Zieltermin gab es nur sehr grob, da wir beide so ein Projekt noch nie hatten. Ganz recht, Frank hatte bis dahin nur kleine Programme geschrieben. Erwähnte ich schon, dass wir etwas naiv an das Projekt herangingen?

Wie auch immer – nicht zuletzt Franks analytischer und akribischer Arbeitsweise ist es zu verdanken, dass Merlin schnell Formen annahm. Kleine und größere Krisen inklusive. Im Juli 2004 kam dann aber ein einschneidendes Erlebnis. Ich bekam eine E-Mail von Apple und wurde zur Apple-Expo nach Paris eingeladen, Merlin zu präsentieren. Schön, dachte ich mir, mache ich gerne. Nur woher wusste Apple von Merlin? Das Projektteam war mittlerweile auf knapp 20 Personen angewachsen, die in irgendeiner Form beteiligt waren. Natürlich hatte jeder eine NDA<sup>3</sup> unterzeichnet. Aber einer hat wohl „gepetzt“.

So habe ich mich nach Paris begeben und Merlin präsentiert. Ich wurde von Michel Suter mit den Worten „ich habe etwa 20 Minuten Zeit“ begrüßt. Ich startete mit meiner wohl vorbereiteten Präsentation ... nach zehn Minuten brach Michel ab und fragte mit Begeisterung nach dem geplanten Veröffentlichungsdatum. Als ich ihm aber verständlich machte, dass es Merlin nicht öffentlich geben wird, wurden seine Worte eindringlicher: „Ich hätte Schläge verdient, wenn ich so ein tolles Programm nicht für alle Macintosh-Anwender ver-

---

<sup>3</sup> Ein Non Disclosure Agreement, neudeutsch für Geheimhaltungserklärung. Mehr dazu unter <http://de.wikipedia.org/wiki/Geheimhaltungsvertrag>

füßbar machen würde!“ Gut, die Nachricht kam an. Noch im Flugzeug zurück nach Deutschland, setzte ich einen Business-Plan auf. Die Entscheidung war gefallen: Merlin sollte es für Mac OS X für die breite Masse geben.

Ich kann nicht behaupten, dass ich diese Entscheidung bis heute in irgendeiner Form bereut habe. Der Rest ist, wie man so schön sagt, Geschichte ...

Am 9. November 2004 erschien Merlin 1.0 und setzte damit den Startpunkt der zurzeit erfolgreichsten Projektmanagement-Software. Oder, wie ich immer gerne sage, „da haben wir wohl mehr richtig als falsch gemacht“.

## 1.2 Über dieses Buch

---

Wenn alles wie geplant klappt, sollte das Buch zum 9. November 2009 verfügbar sein. Also fünf Jahre nach der ersten Veröffentlichung von Merlin.

In fünf Kapiteln führen wir Sie in die praktische Bedienung von Merlin ein. Je nach Ihren Vorkenntnissen, können Sie an einer anderen Stelle in das Buch einsteigen.

### **Merlin-Grundlagen**

In diesem Kapitel wird der Einsteiger in Merlin bedient. Es werden, angefangen mit der Installation, die gesamte Oberfläche und deren grundlegende Bedienung erläutert. Sie erfahren die Konzepte, die hinter Merlin liegen, und bekommen einen ersten Einstieg in das Arbeiten und auch einen ersten Eindruck, wie Sie Merlin an Ihre persönlichen Bedürfnisse anpassen.

### **Projektmanagement mit Merlin**

Hier steht der Anwender von Merlin im Vordergrund, der seine Kenntnisse im Projektmanagement aufbauen möchte. Aber bitte bedenken Sie, dieses Buch ist kein typisches Buch für Projektmanagement. Wir glauben nicht, dass man diese komplexen Methoden auf ein paar Buchseiten erläutern kann. Vielmehr möchten wir Ihnen in vielen kleinen praxisorientierten Schritten die Umsetzung typischer Aufgaben im Projektmanagement mit Merlin nahebringen.

### **Zusammenarbeit**

Wenn Sie Ihre Planungen in Merlin vorgenommen haben, kommt irgendwann der Zeitpunkt, dass Sie die Ergebnisse mit anderen teilen möchten. Leider – oder vielmehr zum Glück – ist Merlin nicht die einzige Software auf dem Markt. Daher beschäftigt sich dieses Kapitel mit der Zusammenarbeit mit anderen Programmen.

## Publizieren im Netzwerk

Wenn im vorherigen Kapitel andere Programme im Mittelpunkt standen, geht es in diesem Kapitel um andere Menschen. Projektmanagement ist eine Teamarbeit. Daher bieten wir Ihnen hier einen Einblick in die verschiedenen Zusatzprogramme von Merlin. Es wird natürlich die Bedienung von Merlin iPhone und Merlin Web behandelt. Aber auch der Einsatz des Servers kommt dabei nicht zu kurz.

## Erweiterungen mit AppleScript

Über das *Senden an-Menü* und von externen Programme kann auf Merlin zugegriffen werden. Die Programmiersprache der Wahl ist dabei AppleScript. In diesem Kapitel werden Ihnen die wichtigen Befehle zum Zugriff auf Merlin und die enthaltenen Daten gezeigt.

## Anhang: Die Felder in Merlin und deren Bedeutung

Im Laufe dieses Buches werden Ihnen immer wieder Feldbezeichnungen wie *Vorgabe geplante Arbeit absolut* begegnen. Im Anhang sind alle Felder und Spalten in Merlin einzeln aufgeführt und erläutert.

### 1.2.1 Konventionen in diesem Buch

Wir haben das Buch so verfasst, dass Sie es möglichst ohne Restriktionen lesen und in der Praxis verwenden können. Sie werden alle Themen mit Bildern unterstützt vorfinden. An wichtigen Stellen heben wir mit Markierungen gezielt Bereiche hervor. Diesen sollten Sie dann Ihre besondere Aufmerksamkeit schenken.

Zusätzlich werden Sie vereinzelt diese Symbole finden:



#### Tip

Wann immer Sie dieses Symbol sehen, bekommen Sie einen Tipp entweder für eine spezielle Bedienung oder für eine andere Besonderheit.



#### Information

Mit diesem Symbol weisen wir Sie auf eine besondere Eigenschaft hin.



#### Hinweis

Mit einem Hinweis geben wir Ihnen ein Signal, damit Sie nicht in eine wohl bekannte Falle laufen, oder weisen auf Limitierungen hin.

Aber alles in allem sind diese Symbole für uns Apple Macintosh-Benutzer nicht neu.

### 1.2.2 Das Buch im Internet

Wir haben zu diesem Buch auch eine eigene Webseite angelegt und in das Gesamtangebot von ProjectWizards eingegliedert. Auf dieser Webseite finden Sie neben den Beispieldateien, die vor allem im Projektmanagement-Kapitel wichtig sind, auch die unvermeidlichen Errata. Auch die Weiterentwicklung des Buches ist geplant und hier transparent durchzuführen. In der ebenfalls enthaltenen Rückmeldungsfunktion (um das Wort „Feedback“ mal zu vermeiden) freuen wir uns auf Ihre Meinungen.

## 1.3 Danksagungen

---

### Von Frank Blome

Dieses Buch habe ich gemeinsam mit Antoni Nadir Cherif geschrieben. Er hat viele Erkenntnisse und Fragen aus Schulungen und dem Support in die Kapitel einfließen lassen und diese mit seinem hervorragenden Grundwissen über Mac OS X kombiniert.

Aber auch die anderen „Zauberer“ standen jederzeit mit Rat und Tat zur Seite. Daher geht hier unser erster Dank dem Team: Danke Andreas, Antoni, Evangelia, Frank, Kai, Stefanie und Torsten. Ihr seid das Herz von Merlin und die gute Seele dahinter.

Apropos Stefanie, meine liebe Frau und Assistentin „in Personalunion“. Danke für die unermüdliche Geduld und die tatkräftige Unterstützung.

Und natürlich geht mein Dank an alle, die einen wertvollen Beitrag zu dem Buch geleistet haben. Gleich ob an der entsprechenden Stelle namentlich aufgeführt oder nicht. Ihr habt uns sehr geholfen.

### Von Antoni Nadir Cherif

Mein Dank geht an Frank Blome und das gesamte Team. Ohne euch wäre dieses Buch nicht möglich gewesen und Merlin wäre nicht das, was es ist, ein ganz besonderes Programm, das auf dem Mac einen hohen Stellenwert hat. Danke auch an das Hanser-Team und alle, die am Entstehen dieses Buchs mitgewirkt haben. Ich möchte mich bei den vielen zufriedenen Kunden, die Merlin tagtäglich bei Ihrer Arbeit einsetzen, bedanken. Zum Schluss soll noch meine Familie für die großartige Unterstützung und ihr Verständnis für mein Bücherschreiben Erwähnung finden.

So, nun genug der Vorreden. Jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß bei der Lektüre!

Frank Blome & Antoni Nadir Cherif  
im August 2009