KEYNOTE / REMOTE / INNOQ
TECHNOLOGY DAY

PASSION

Über Leidenschaft in einer Branche,
die das Tun an Maschinen abgibt

INNOQ

MICHAEL PLÖD
INNOQ Fellow

Welches Bild ist meins?

Entscheidet euch still. Merkt es euch.



A



B

Namibia.



AKT 1 / DAS FOTO

Den wichtigsten Wert sieht man dem Bild nicht an.

AKT 1 / DAS FOTO

Der Code ist das Foto.

"

Programming properly should be regarded as an activity by which the programmers form or achieve a certain kind of insight, a theory, of the matters at hand."

1985

Peter Naur

Programming as Theory Building

Vierzig Jahre lang haben wir für Code bezahlt. Gemeint war immer das Verstehen.

AKT 2 / DIE FRAGE

„Brauchen wir eigentlich noch Entwickler:innen?“

Die Frage ist nicht neu.

1843

Ada Lovelace

Kann die Maschine selbst etwas erschaffen? Ihre Antwort: Sie tut, was wir ihr anzuordnen wissen.

1952

Grace Hopper

Baut einen der ersten Compiler. Man sagt ihr, Computer könnten nur rechnen.

1985

FOTOGRAFIE

Minolta 7000 AF

Die erste Spiegelreflex mit integriertem Autofokus. Die Kamera übernimmt die Settings.

SOFTWARE

Programming as Theory Building

Peter Naur: Der Wert steckt in der Theorie in unseren Köpfen.

AKT 2 / DIE FRAGE

Settings sind Handwerk, nicht Ziel.

Blende und ISO. Kubernetes und Spring.

AKT 2 / DIE FRAGE

Vielleicht ist die größte Gefahr nicht, dass KI uns ersetzt.

Sondern dass wir produktiver werden als je zuvor und dabei verlieren, was wir an diesem Beruf am meisten lieben.

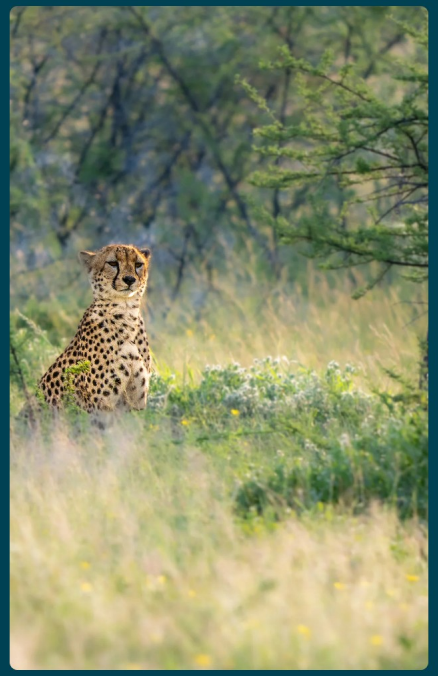
AKT 2 / DIE FRAGE

Wann habt ihr euch in diesen Beruf verliebt?

Denkt kurz an diesen einen Moment zurück.

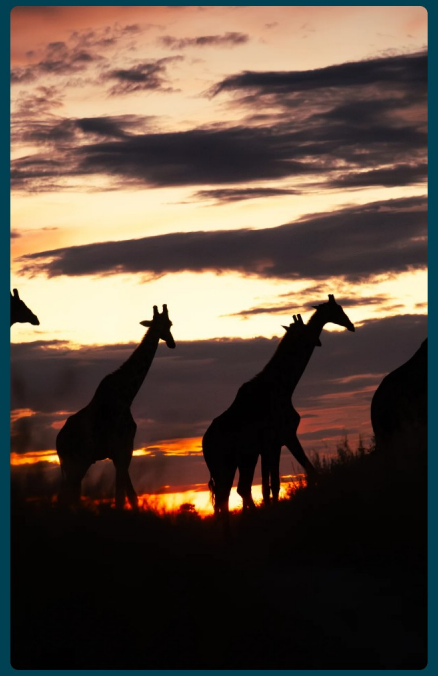
Fünf Dinge, die auf dem Spiel stehen.

Für jedes gibt es einen Moment in Namibia.



01

Neugier



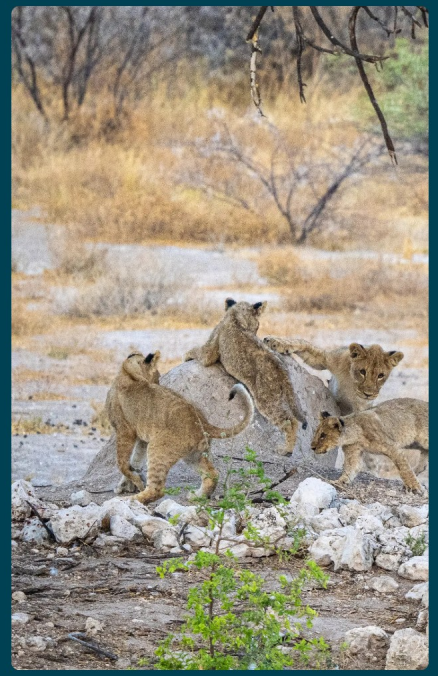
02

Geschmack



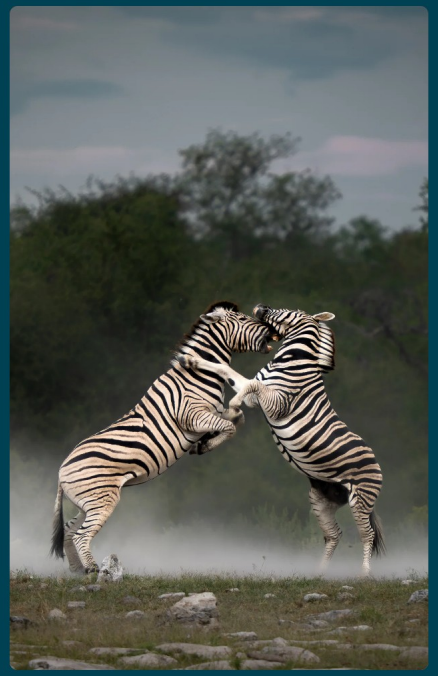
03

Haptik



04

Spaß



05

Leidenschaft



Neugier

01 / NEUGIER

Die Besten wollen wissen, warum.

Warum macht die Sachbearbeiterin das so? Warum gibt es diese Ausnahme?

01 / NEUGIER

Die Antwort ist da, bevor die Frage zu Ende gedacht ist.

Gute Fragen brauchen Zeit. Genau die nehmen wir uns immer seltener.

01 NEUGIER

Antworten sind billig geworden. Gute Fragen nicht.

„Let's see what's out there. Engage."

Jean-Luc Picard, Encounter at Farpoint, 1987

In memoriam Sir Patrick Stewart, 1940 bis 2026

EINE FRAGE AN DICH / NEUGIER



Wann hast du zuletzt einen Menschen gefragt, bevor du die Maschine gefragt hast?

Den Fachbereich, eine Nutzerin, die Kollegin, die das System seit zehn Jahren kennt.



Geschmack

02 / GESCHMACK

Vom Produzenten zum Kurator.

Kontrolle fragt

Funktioniert das?

Geschmack fragt

Ist das gut? Ist es das Richtige für die Menschen, die es nutzen?

02 / GESCHMACK

Geschmack ist kein Talent.

Er wächst durch Sehen, Vergleichen und eigenes Machen. Wer nur noch abnimmt, gewöhnt sich an den Durchschnitt.

02 GESCHMACK

Wenn Erzeugen nichts mehr kostet, wird Auswählen alles.

EINE FRAGE AN DICH / GESCHMACK



Kannst du erklären, warum etwas gut ist, nicht nur, dass es funktioniert?

Im nächsten Review einmal begründen, was gelungen ist.



Haptik



03 / HAPTIK

Unser Frühwarnsystem.

Die Haftnotiz an der Wand. Der Stift am Whiteboard. Das Debuggen um zwei Uhr nachts.



03 HAPTIK

Woher kommen die Senior Engineers von morgen?

Wenn wir heute die Aufgaben automatisieren, an denen die Juniors von gestern gewachsen sind.

03 HAPTIK

Wer nie selbst fokussiert, verlernt, Unschärfe zu erkennen.

EINE FRAGE AN DICH / HAPTIK



Was machst du noch bewusst selbst, damit du es nicht verlernst?

Und was gibst du den Jüngeren in deinem Team bewusst selbst in die Hand?

DIE WENDE

Delegieren oder im Gespräch bleiben.

Delegieren

Die Maschine liefert. Ich nehme ab. Mein Verstehen bleibt, wo es war.

Im Gespräch bleiben

Die Maschine fragt zurück. Ich denke weiter. Mein Verstehen wächst.



DER GUIDE

Er fährt. Er kennt die Spuren.

Welches Bild es wird,
entscheide ich.



Die KI darf fahren. Welches Bild es wird, entscheiden wir.



Spaß

04 / SPASS

KI gibt uns Spielzeit zurück.

Ein Prototyp, der früher eine Woche gekostet hat, kostet heute einen Nachmittag.

04 SPASS

Löwenbabies spielen nicht nur zum Spaß. Sie spielen, um jagen zu lernen.

EINE FRAGE AN DICH / SPASS



Wann hast du zuletzt etwas gebaut, nur um es zu verstehen?

Wegwerfprototypen waren nie so billig. Spielzeit ist Lernzeit.



Leidenschaft

05 / LEIDENSCHAFT

Das Ringen um ein Modell.

Drei Stunden über einen Begriff. Und plötzlich sehen alle, worum es eigentlich geht.

"

The major problems of our work are not so much technological as sociological in nature."

1987 **Tom DeMarco und Timothy Lister**

Peopleware

SINNGEMÄSS

Software ist kein Produkt, das man abliefert. Sie entsteht im Lernen und im Gespräch mit den Menschen, die sie nutzen.

1987 **Christiane Floyd**

Outline of a Paradigm Change in Software Engineering

05 LEIDENSCHAFT

Es gibt Mühe, die erschöpft. Und Mühe, an der wir wachsen.

EINE FRAGE AN DICH / LEIDENSCHAFT



Welche Mühe in deiner Arbeit willst du behalten?

Und welche darf dir die Maschine gerne abnehmen?

1985 / EDWARD DECI UND RICHARD RYAN

Keine Nostalgie. Grundbedürfnisse.

Autonomie

Aus eigenem
Antrieb handeln

Neugier, Spaß

Kompetenz

Etwas wirklich können

Geschmack, Haptik

Eingebundenheit

Zu Menschen gehören,
denen man vertraut

Leidenschaft

Self-Determination Theory, Deci und Ryan, seit 1985. Bekannt durch Daniel Pink, Drive. Die Zuordnung zu den Kapiteln ist meine Deutung.



Nicht alles, was wir automatisieren können, sollten wir aus unserer Erfahrung streichen.



Lehnt euch raus.

Alle Fotos: Michael Plöd · instagram.com/bitboss_photo
Thanks to Nadia, Jan-Joost, Franz, Hileni, Tristan and the rest of the Onguma Crew for everything. See you soon!