Nerds and Geeks beginnen sich zu organisieren

Software verändert unsere Welt; die etwa 10 Millionen[[1]](#footnote-1), Menschen die Software entwickeln hinterlassen ihre geistigen Resultate in hunderten Alltagsprodukten und Services, die wir alle mehrmals täglich nutzen. Die Anforderungen der Märkte, die Technologien und deren Geschwindigkeit mit der sie sich verändern und der Anspruch die richtigen Probleme zu lösen, machen Software hoch komplex. Moderne Systeme, auch die unzähligen weniger bekannten und nicht nur die von Amazon, Facebook, Twitter oder Netflix bieten enorm schnell viele neue Features auf unterschiedlichsten Plattformen an. Damit erreichen sie oft tausende Menschen.

Diese Geschwindigkeit erfordert Technologien die weder von Individuen noch von Organisationen oder gar großen Konzernen alleine beherrscht werden können. Es geht um Skalierbarkeit für unzählige Nutzer, um Machine Learning, Neuronale Netzwerke, Big Data, Mobilität und Kommunikation für jeden von uns.

Die Geeks haben erkannt, dass sie nicht mehr alleine weiterkommen, konventionelle Organisationen mit ihren starren Strukturen ihnen keine adäquaten Perspektiven bieten. Folglich entwickeln sie neue Methoden der Zusammenarbeit: Die, die früher als soziale Problemfälle galten, tauschen sich nun aus; über Technologien, Wissen, Problemlösungen. Sie gründen Startups und bringen Industrien ins Wanken. Fintechs stellen Geschäftsmodelle von über viele Jahrzehnte gewachsenen Banken in Frage, Uber das Taxigeschäft weltweit und Streaming-Dienste wie Spotify die Musikindustrie. Google und Tesla dringen in die Geschäftsfelder der Automobilindustrie vor.

Heute erfolgreiche Organisationen haben das erkannt. Sie haben erkannt, dass ihre Geeks nur in der Community, mit den 10 Millionen anderen erfolgreich sein können. Nur gemeinsam können sie die Komplexität der Probleme und deren Lösungen beherrschen. Es sind die Geeks und Nerds, so ähnlich wie die aus der TV Serie Big Bang Theorie oder diejenigen die auf der Uni immer alleine in schwarzer Kleidung in der Vorlesung gesessen sind, die beginnen zu kollaborieren. Spinner, Individualisten, Weltverbesserer? Genau diese Menschen lernen sich zu organisieren, zusammenzuarbeiten, an einem Strang zu ziehen.

Es ist nicht wichtig, besser zu sein. Es geht nicht um Macht oder um Konkurrenz. Sie sind keine Babyboomer mehr, die sich schon am Spielplatz durchsetzen mussten, denn das hätten sie sowieso nie gekonnt. Es sind Menschen, die danach streben anderen zu helfen, die unsere Welt besser machen wollen. Für sie ist eine bessere Welt eine sichere, helle, lebenswerte Welt. Gehalt spielt eine untergeordnete Rolle, denn in einer besseren Welt ist für jeden genug da. Genug damit man nicht täglich über die eigene Existenz nachdenkt und sehr wahrscheinlich auch mehr. Diese Individuen, die sich schwer tun soziale Kontakte aufzubauen aber mit dem inneren Drang die Welt zu verändern, erkennen nun wie stark sie gemeinsam sind. Denn Technologie spiegelt Fortschritt wider.

Technologie die zu komplex ist, um alleine beherrscht zu werden braucht Mitstreiter. Diese Mitstreiter finden sich via GitHub, Google, Blogs, Konferenzen und vielen andern Communities. Sie schreiben Software gemeinsam in Pair Programming, sie arbeiten in Feature Teams oder programmieren im Mob (bis zu 10 Personen vernetzt über Tools und Video-Sessions mehrere Stunden täglich und regelmäßig). Und sie nutzen dabei Tools aus der Community. Ihre Arbeit lieben sie, weil sie es lieben, wenn andere ihre Resultate verwenden. Aber nur solange sie sich selbst organisieren. Freedom of Command and Control; sie wollen nicht in ein Acht-Stundenkorsett gepresst werden, denn Ideen und Kreativität entsteht nicht dort. Es soll ihnen niemand erklären wann oder von wo sie arbeiten, solange sie das Resultat regelmäßig oder gar kontinuierlich abliefern. Sie wollen frei sein von irgendwelchen Kommandoketten. Dafür liefern sie, andauernd, kontinuierlich, regelmäßig. Feedback ist für sie essentiell, sie tun alles, damit ihre Resultate auf die Anforderungen ihrer Nutzer abgestimmt sind; ehrliche User Experience ist ihr Reality Check für Erfolg oder Misserfolg. Diejenigen die Feedback geben sind ihre Kommilitonen aber auch wir, die User, die Applikationen wie Uber, Netflix, Amazon aber auch Sage Software oder Barclays Banking Services nutzen. Sie wissen, dass Feedback schnell und sicher in ihre Resultate einfließen muss. Dazu brauchen sie die Lösungen der Anderen. Sie akzeptieren in einer Welt zu leben, die andauernd im Fluss ist und sich stetig verändert. Sie passen sich an, indem sie ihre Resultate schnell abänderbar gestalten. Sie haben erkannt, dass ein schnelles Anpassen nur über das Teilen von Technologien und Wissen führt. Sie schützen ihr geistiges Eigentum indem sie pragmatisch, balanciert und fair agieren.

Wir dürfen nicht vergessen, es sind die Geeks, die sich organisieren. Sie sind nicht naiv. Sie wissen um die Bedrohungen im Internet und auch das Clouds wie Amazons AWS oder gar eine Dropbox Risiken in sich bergen und sie wissen auch, dass Gesetze einzuhalten sind. Sie haben aber auch verstanden, dass nur offenes Denken, das Reduzieren der Angst vor Veränderungen, sowie das Ausprobieren von Technologien, diese überhaupt erst ermöglichen.

Je einfacher Veränderung ist, je schneller ein Feature freigeschaltet oder eine nicht funktionierende Funktion abgeschaltet werden kann, desto eher funktioniert Innovation. Letzteres wird über Vorgehensweisen, die wir heute als agil bezeichnen, erreicht; Veränderung soll einfach, billig und schnell möglich sein. Die Community bietet die technologische Basis dafür, die es vor wenigen Jahren in der Form noch nicht gab. Es sind Geeks, Tüftler und meist die intelligentesten von uns, was sie machen hat den Anspruch zu funktionieren; technische Exzellenz und fehlerfreie Systeme sind ihr Ziel. Ihre Resultate haben höchstens einen oder zwei Fehler pro Lieferung, nicht hundert oder tausende. Sie schreiben Tests bevor sie entwickeln und ihnen passiert ein Fehler nur einmal.

Mehr als 40 Jahre alte Konzepte der Informatik wie Divide and Conquer führen zu Architekturen, die wir vor 10 Jahren Service Oriented Architecture und heute Mikroservices nennen. Heutige Technologien unterstützen diesen kulturellen Wandel in der IT Industrie besser als nie zuvor. So wie objektorientiertes Programmieren als ein Konzept für Menschen eingeführt wurde, da wir unsere Welt in Objekten wahrnehmen, sind agiles Vorgehen und das Aufspalten von komplexen Systemen in beherrschbare Teile ebenfalls Konzepte für Menschen. Menschen die nicht länger in Konzernen arbeiten wollen, die von Politik und Netzwerken beherrscht werden, sondern in denen Ehrlichkeit und Transparenz durch vernünftige Entscheidungen des Managements manifestiert ist.

Unternehmen welche die „Chain-Of-Blame“ durchbrechen, ihre Entscheidungen auf jene Information und beständige Ausbildung stützen, die sie gratis von den kontinuierlich abgelieferten Resultaten ihrer Geeks und Nerds bekommen, werden erfolgreich sein. Dabei spielt Feedback und User Experience wohl die entscheidende Rolle. Je offener und schneller das Feedback das Management erreicht und je offensichtlicher diese Daten Entscheidungen fordern, desto besser werden diese sein und Organisationen an einem Strang ziehen lassen.

Schlagworte wie Agilität, Continous Delivery, Divide and Conquer revolutionieren derzeit die IT Industrie. Es sind nicht Forderungen von einigen Hippies oder Querdenkern, sondern ein Resultat der technologischen Weiterentwicklung und der Schnelligkeit unserer Zeit, die auch unsere intelligentesten, die Geeks und Nerds, anders nicht bewältigen werden können.

1. http://www.infoq.com/news/2014/01/IDC-software-developers [↑](#footnote-ref-1)