



Midrange MAGAZIN

Aktuelle Ausgabe Oktober 2005

Was, woher und wann lernen?

Wissen, woher nehmen?

Jede Wissenschaft, jede Industrie, jedes Handwerk haben ihre Grundlage im Hinblick auf angereichertes Wissen. Das Software-Handwerk ist in dieser Hinsicht eine Ausnahme, da die Technologie noch zu sehr in Bewegung ist, um eine längerfristig gültige Richtung zu erkennen. Die Angebote der Ausbildungsinstitute orientieren sich am Markt – häufiger aber an den Möglichkeiten und Abhängigkeiten des Instituts, sehr oft ohne besonderen Wert auf eine fundierte Basis zu legen. Möglicherweise liegen die Ursachen im jugendlichen Alter der Branche.

Anlässlich einer Ehrung zu seinem 85. Geburtstag hat der weltbekannte österreichische Computer-Pionier und Mitkonstrukteur des „Mailüfterl's“, Dr. Heinz Zemanek, den Ausspruch gemacht, dass „der Computer gerade in die Flegeljahre gekommen ist“.

In diesem Zusammenhang können wir auch eine altbekannte Weisheit hinzufügen: „Die Technik entwickelt sich immer vom Primitiven über das Komplizierte zum Einfachen.“

Betrachtet man die Entwicklung des Computers, glaubt man derzeit kurz nach der Grenze zwischen Primitivem und Kompliziertem angekommen zu sein. Immerhin sind doch 50 Jahre seit der Entwicklung des Mailüfterl's vergangen.

Von Einfachheit keine Spur, ein PC mit Windows ist zwar einfach zu bedienen, wird man aber gezwungen, ein Stockwerk tiefer zu gehen, steht man einem Betriebssystem gegenüber, das auf einem „normalen“ PC mehr als 3 GB Speicher benötigt.

Wir haben die letzten 20 Jahre Computer-Geschichte miterlebt. Da wir uns für diese Branche entschieden haben, wissen wir, dass es eine unserer Lebensaufgaben ist zu lernen.

Aber was, woher und wann lernen?

Die Wahl des Werkzeugs bestimmt den WAS. Dabei hängt es trotz Erfahrung und Instinkt immer auch vom Glück ab, wenn ein Unternehmen sich für ein Werkzeug entscheidet, das lange genug am Markt ist, um vom erarbeiteten Wissen zur Zufriedenheit zu profitieren.

Für das WOHER gibt es probate Ansätze. Zur Weiterbildung sehen wir folgende Möglichkeiten:

- Lernen durch „Try und Error“ unterstützt von Fachliteratur ist zeitaufwendig und frustrierend. Wenn man über diese Methode weitergekommen ist, hat man allerdings einiges Wissen erarbeitet und Zähigkeit bewiesen.
- Ausbildungsinstitute können gegen klingende Münze eine gute Handhabung eines Werkzeugs vermitteln, allerdings ist die Tiefe der Inhalte meist begrenzt.
- Unternehmen wie IBM und Microsoft haben gute Strategien entwickelt, um das Wissen über ihre Produkte in die Köpfe der Teilnehmer zu bringen. Hinzu kommen Prüfungen mit Zertifizierungen, die den Teilnehmern helfen, einen Return On Investment zu erarbeiten.

Ohne Eigeninitiative geht also gar nichts. Damit sind wir beim WANN. Ein IT-Schaffender ist gesegnet, wenn sein Arbeitgeber den Nutzen der Weiterbildung erkennt und den Aufwand dafür trägt.

Bei den meisten Unternehmen, die iSeries einsetzen, ist dieses Bewusstsein unterentwickelt. Oft genügt es dem Arbeitgeber, wenn der Mitarbeiter die Aufgaben des Alltags bewältigen kann. Diese Strategie führt das Unternehmen langsam aber sicher in eine technologische Sackgasse, die erst ins Bewusstsein tritt, wenn man den Point Of No Return überschritten hat.

Hinzu kommen die provozierenden Fragen: „Wer braucht heute noch RPG-Entwickler?“ „Wieso sollte ich diese Uralt-Technologie lernen?“

Hier eine interessante Antwort: Im Jahre 2003 war ich bei der ersten Europa-Präsentation von ASNA VisualRPG.NET in London. Das Durchschnittsalter der Teilnehmer war um die 50 Jahre. Eine Teilnehmerin war 22 Jahre alt. Während einer Pause wurde sie vom Vortragenden gefragt, warum Sie mit RPG arbeitet. Ihre verblüffende Antwort: „Weil ich mehr verdiene, als wenn ich PC programmiere.“ Das zeigt uns doch Einiges auf.

Die junge Dame hat sicherlich eine gute Ausbildung und programmiert auch RPG. Vermutlich ist Sie für ihren Arbeitgeber wertvoll, weil sie aktuelle Technologien kennt und an Aufgaben ohne Scheuklappen herangeht.

Dies zur Situation anderswo. Hier im deutschsprachigen Raum ist es eher so, dass RPG-Programmierer langsam aber sicher aus den Unternehmen verschwinden – trotz ihres hohen Firmenwissens und oft jahrzehntelanger Praxis in der Entwicklung und Betreuung von IT-Projekten. Die Gründe mögen vielfältig sein, sie liegen sicher auch darin, dass zu lange auf einmal aufgebautes Wissen vertraut wurde. Noch ist es nicht zu spät, dagegen etwas zu unternehmen.

Ausgerechnet Microsoft kommt den RPG-Programmierern entgegen und bietet mit dem RPG-Compiler von ASNA einen Einstieg in die DotNet-Technologie an. IBM hat nach jahrelangem Abwehrkampf DotNet als Alternative für RPG-orientierte Unternehmen entdeckt und empfiehlt VisualRPG.NET auf der iSeries-Innovations-Roadmap.

Es ist wirklich an der Zeit, den momentan in Wirtschaft und Politik vorherrschenden Negativ-Trend umzukehren und sich auf seine Stärken zu besinnen. Andere Länder zeigen uns das. Dazu ein Leitsatz für alle, die dieser massiven Herausforderung gegenüberstehen:

„Was ich nicht kann, können andere.
Aber, was andere können, das kann ich auch!“

Fachautor: Christian Neißl