



XP Days 2018

#xdde18

@thmuch

**Sei kein Held,
sei eine Null!**

Über 10x Developer und andere Herausforderungen











LEGO NASA APOLLO SATURN V

21309

USA

USA



asc-csa.gc.ca



THE #1 INTERNATIONAL BESTSELLER
CHRIS HADFIELD

'Houston, we
have a superstar'
Washington Post



'A one-man mission to
make space cool again'
Independent



AN
ASTRONAUT'S
GUIDE TO
LIFE ON EARTH

LIFE LESSONS FROM SPACE

"Aim to be a zero"

+1 0 -1





NASA



10x Developer –

10x schneller?

10x besser?

10x ... ?

#10xDeveloper

Gut gemeint.

#10xDeveloper



“Quality doesn’t happen
on four hours of sleep.”
– Dominica de Grandis

Mach die Menschen um dich herum 10x besser!

<https://www.katehedgeleston.com/blog/becoming-a-10x-developer>

#10xDeveloper



Donnerstag 17.07.2014

VERBOCK ES NICHT!

Das Einfangen eines Raumtransporters ist ein sehr gutes Beispiel dafür, was von Astronauten im Weltraum erwartet wird und wie sie denken: Wir haben über fünf Jahre lang unter anderem dafür trainiert, in diesem Moment alles richtig zu machen. Und nach wenigen Sekunden ist alles vorbei. Wenn alles gut klappt, wird unter Astronauten nach dem Manöver auch nicht mehr lange darüber geredet. Aber uns allen ist klar, in diesen Momenten hat fast jedes Missgeschick schwerwiegende Folgen.

Und selbst wenn es glimpflich endet: Jeder größere Fehler trägt fortan unweigerlich den Namen dessen, der ihn zuerst gemacht hat. Es ist also eher ein gutes Zeichen, wenn nach Ende einer Mission kein Manöver nach einem benannt wird.

Deshalb wünschen wir Astronauten uns untereinander vor einem Manöver oder vor dem Start auch nicht viel Glück oder werfen uns Phrasen wie »Hals- und Beinbruch!« zu, sondern verabschieden uns mit einem freundschaftlich gezwinkerten »Don't f*#k it up!«. Verbock es nicht!



Alexander Gerst: „166 Tage im All“

Wir vertreten gewissermaßen die Menschheit im Kosmos; die Welt schaut uns zu. Und unsere Aufgaben sind hier oben schon schwer genug, sodass Reid und ich für uns auch von Beginn an zum obersten Ziel der Mission erklärt haben: Wir wollen keine größeren Fehler machen. Wenn das gelingt, können wir völlig mit uns zufrieden sein. Dann wird die Expedition ein Erfolg.

Mehr sollten wir nicht versuchen. Zum einen kann Übermut schnell nach hinten losgehen. Zum anderen ist es für Astronauten auch gar nicht erstrebenswert, aus der Gruppe herauszustechen. Denn man könnte den anderen leicht das Gefühl geben, weniger wert zu sein – und damit die Stimmung gefährden, im Ernstfall vielleicht sogar das Gelingen eines Experiments ... oder mehr.

Ein Weltraumflug ist kein Wettbewerb; wir wollen als Team hier bestehen. Mein kanadischer Astronautenkollege Chris Hadfield hat dies einmal in drei schönen Kategorien beschrieben, in die sich das Handeln innerhalb einer Mannschaft einordnen lässt: »Minus eins« – das ist jemand, der für die anderen Probleme schafft, sein eigenes Gewicht nicht mitzieht. »Null«: ein Teammitglied, das die Dinge einfach am Laufen hält, für andere da ist und ihnen hilft, wenn es mal klemmt, aber dabei keine Unruhe verbreitet oder sich zu wichtig nimmt. Und letztlich »Plus eins«: Das sind jene, die für die Mission ein besonderer Gewinn sind, die Gruppe voranbringen.

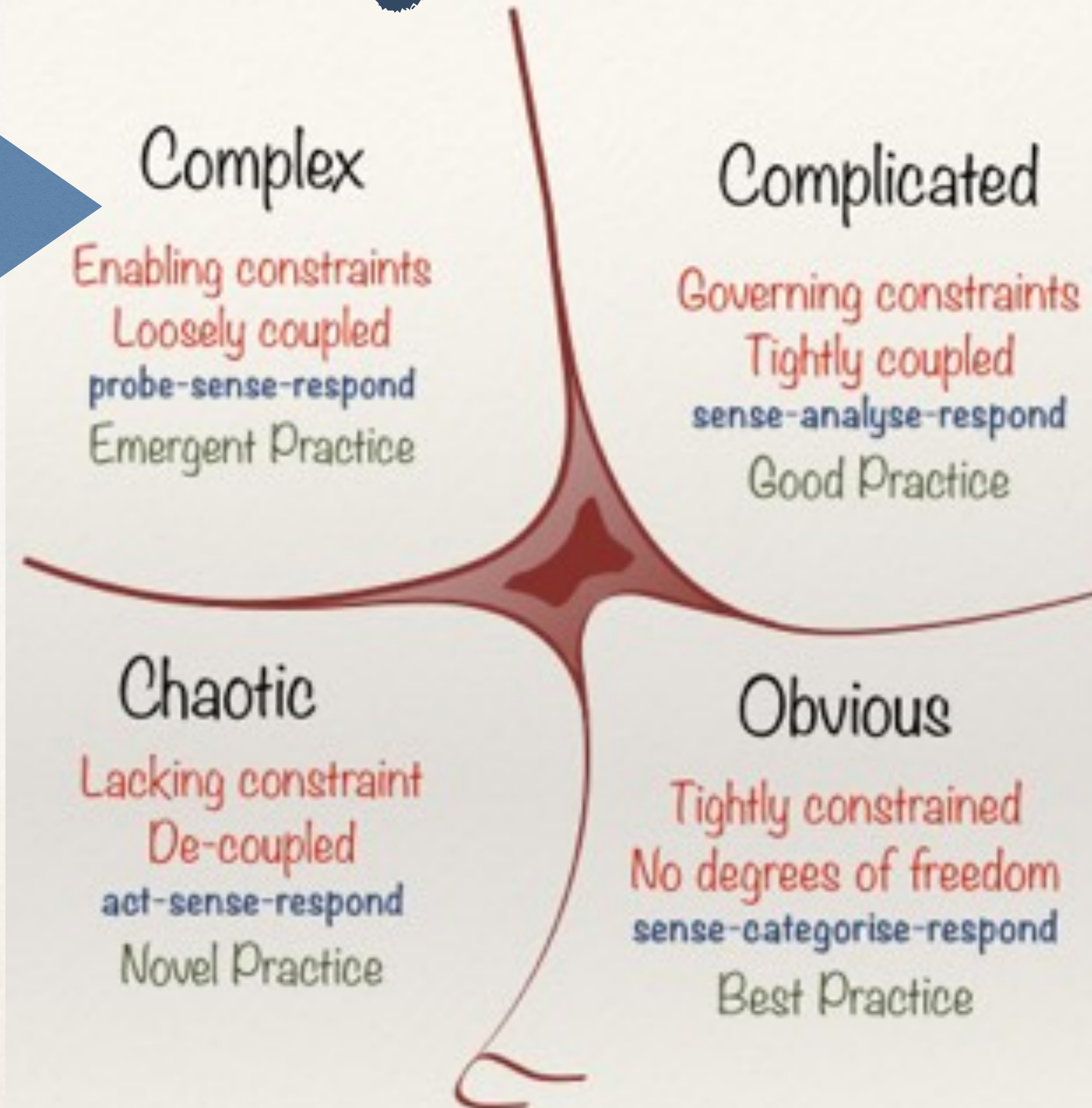
Das Problem ist: Um jeden Preis zu versuchen, eine »Plus eins« zu sein, ist der beste Weg in die Kategorie »Minus eins«. Aktionismus, selbst mit guten Absichten, kann sich in einem so komplexen Umfeld wie einer Raumstation katastrophal auswirken – vor allem, wenn man noch unerfahren ist.

Als Astronaut gilt: **Bemühe dich, eine Null zu sein!** Alles andere kommt im Laufe der Mission von selbst.

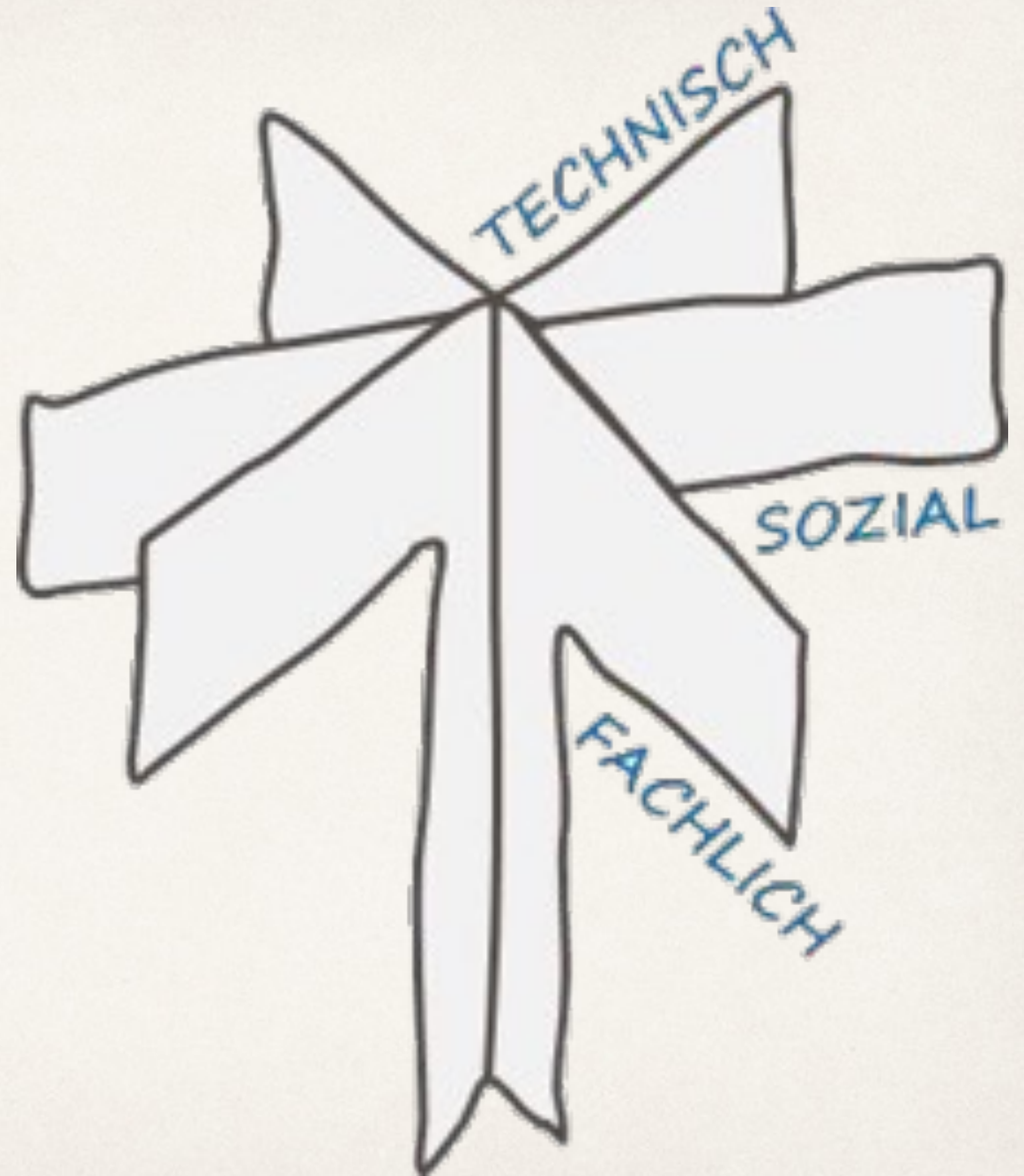


#Cynefin

Wir befinden uns
häufig hier!

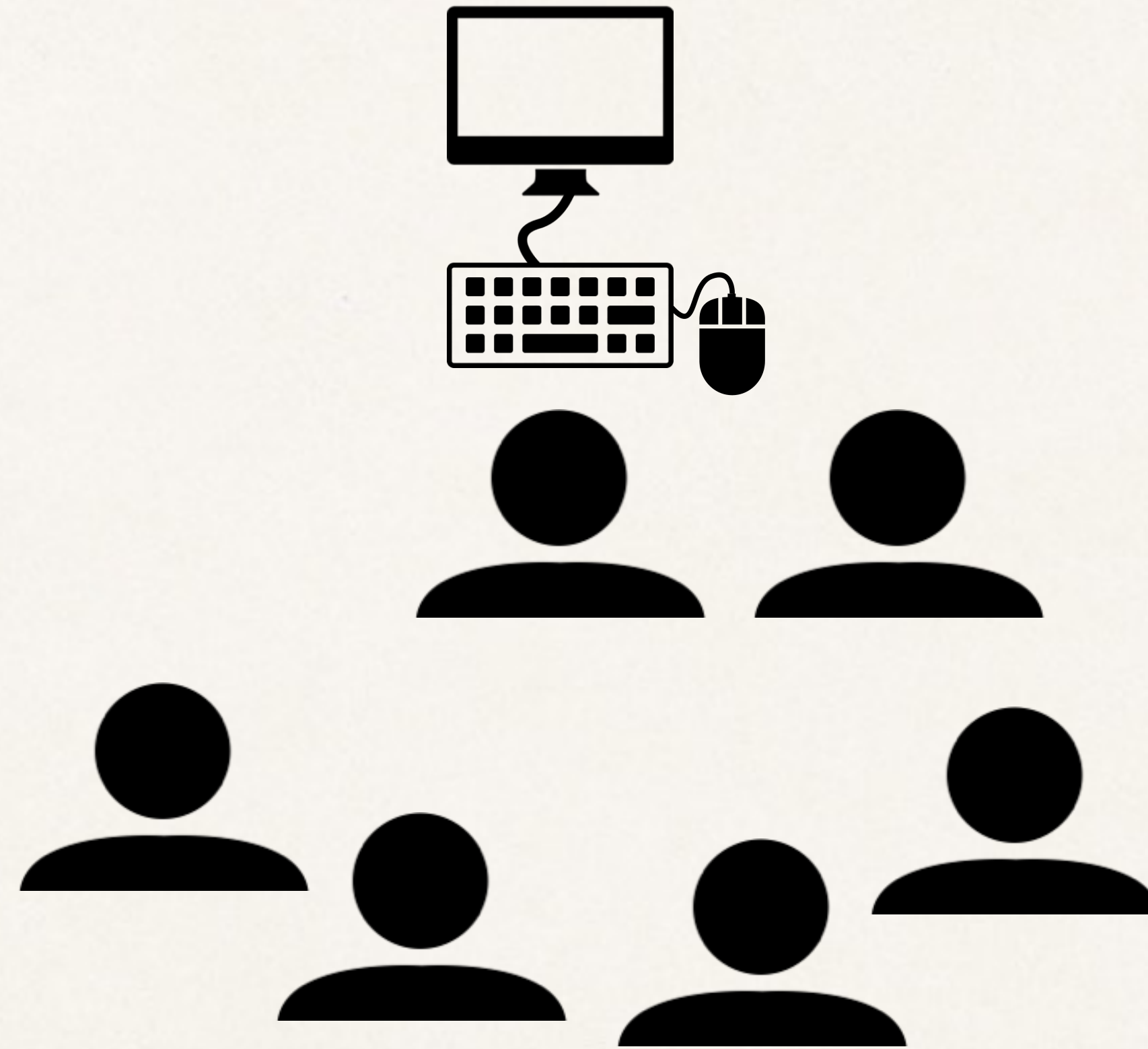


Star-shaped developers



#StarShape

Neue Formen der Zusammenarbeit



#MobProgramming

Zuhören.

Verstehen.

Gemeinsam machen.

Aneinander wachsen.

#SharingCulture



XP Days 2018

#xdde18

@thmuch

Sei kein Held, sei eine Null!

#AintToBeAZero