

**10. und 11. Mai**

Novotel, Hofmannstraße 34, 91052 Erlangen

## A

### **A1 Eclipse Microprofile** JEE lebt

Die Java Enterprise Edition hat sich über zwei Jahrzehnte entwickelt, um verteilte Anwendungen zu betreiben.

Mit dem MicroProfile beginnt ein Reload der JEE für Microservices und die Cloud. Bestehende Standards der JEE werden weiter verwendet oder auch aussortiert, neue Standards werden aufgenommen.

Wir werfen einen Blick auf MicroProfile, um altbekannte Standards aus der JEE wiederzufinden und im besonderen auch die neu hinzugekommenen, angefangen von Config, Health, Opentracing, Open-Api, Fault-Tolerance bis ... kennen zu lernen.

### **A2 It's a JDK jungle out there** Oder wie es mit den neuen Java-Versionen geordnet weitergeht

Mit dem JDK-Enhancement-Proposal (JEP 322) wird die zeitbasierte Java-Release-Versionierung definiert, die auf dem aktuellen Java SE Version-String-Schema basiert und die Namensgebung für die kommenden Versionen der Java SE Plattform und das JDK vorgibt. Seit dem Jahr 2018 erscheinen die künftigen Java-Feature-Releases alle 6 Monate. Das JDK11 wurde als Long-Term-Support-Release (LTS-Release) im September 2018 veröffentlicht und nach sechs Monaten folgte das OpenJDK12 im März 2019. Mit dem zeitlichen Abstand von sechs Monaten bekommen die Entwickler wesentlich schneller neue Java-Funktionsmerkmale, als dies mit dem bisherigen Dreijahreszyklus der Fall war. Zwischen den OpenJDK/JDK-Feature-Releases sind zwei Updates geplant, bei denen es um die Wartung und Bugfixing geht. Diese werden wie gewohnt, jeweils im Januar, April, Juli

und Oktober eines Jahres als Java Critical Patch Update erscheinen. Die Planung sieht vor, jeweils alle drei Jahre ein weiteres Java-LTS-Release zu veröffentlichen, damit der Anwendungsbetrieb eine stabile und ausgereifte Java-Basis bekommt, die mit der nachfolgenden Versionierung \$FEATURE.\$INTERIM.\$UPDATE.\$PATCH gekennzeichnet wird. Im Vortrag werden Beispiele zum Version-String besprochen, sowie Empfehlungen diskutiert, wie die künftige Java-Strategie mit dem OpenJDK, Oracle JDK (LTS) und der neuen Java SE Subscription (Support) für die Entwickler und für den Anwendungsbetrieb aussehen soll. Zudem wird die Weiterentwicklung der OpenJFX/JavaFX UI-Technologie mit den Aktivitäten der Developer-Community dargestellt.

### **A3 Und was kommt jetzt?** Über Java 12, 13, 14, ...

Mit den halbjährlichen Versionen von Java ist es immer wieder eine Überraschung, was genau denn freigegeben werden wird. Mit Java 12 gibt es dann auch keine weltbewegenden Neuheiten, denn auf die wirklich spannenden Dinge müssen wir nach wie vor noch warten. Dieser Vortrag gibt deshalb Auskunft darüber, was in der aktuellen Java-Version neu ist, und was in zukünftigen Versionen – hoffentlich möglichst bald – zu erwarten ist.

### **A4 Java goes modern** Beyond the Streaming API

Funktionale Programmierung erfreut sich einer wachsenden Beliebtheit. Auch Java erlaubt dank Functional Interfaces, Streaming API, Lambdas seit JDK 8 rudimentäre Verwendung des Paradigmas. Aber ist damit das Ende der Fahnenstange erreicht? Wo liegen die Einschränkungen in Java?

In diesem Talk möchte ich die Defizite der Streaming API kurz erklären und

anschließend mit Hilfe der Library VAVR eine probate Lösung mittels Live Coding zeigen. Ich werde hierbei streng nach TDD vorgehen, so dass der Talk 50-50 TDD und VAVR enthält.

### **A5 KISS your DB** Get back in control of your SQL

Der Sessiontitel ist Leitsatz des Persistenz-Managers JOOQ und Ausdruck der Grundeinstellung, dass SQL ein zu mächtiges Werkzeug ist, um es hinter komplizierten und dennoch einschränkenden Abstraktionen wie JPA zu verbergen. SQL-freies CRUD ist OK, aber anspruchsvolle Datenbanknutzung ist Aufgabe von Entwicklern, nicht Frameworks. Bei einem Architekturaudit durch Adam Bien im vergangenen Jahr bestätigte der Java Champion eine Unzufriedenheit vieler Entwickler über das Gefühl des Kontrollverlusts mit Hibernate und Co. Durchschaubare und magiefreie Persistenz-Manager wie PriDE und JOOQ sind auch in seinen Augen hilfreiche und empfehlenswerte Alternativen. Grund genug einmal vorzustellen, wie diese Dinger funktionieren und was sie so anders macht.

### **A6 Puzzlespiele | Micro Frontends**

UI für Microservice-Architekturen

Microservices sind nicht nur in aller Munde, sie werden aktuell in vielen Softwareprojekten realisiert. Oft beschränkt sich das aber nur auf die Backendservices und -kommunikation. Im Frontend existiert dann jedoch wieder ein alles integrierender Monolith, der z. B. über ein API Gateway die Microservices anbindet. Warum dies problematisch ist und wie man das mit Micro Frontends eleganter lösen kann, wird hier erklärt. Praxisnahe Softwarearchitektur mit konkreten Umsetzungsbeispielen.

**A7 Wer zahlt, schafft an**  
Schnittstellen aus Sicht des Clients definieren

„Der Client braucht das so!“ Sätze dieser Art fallen beim Design einer neuen Serviceschnittstelle häufig. Gefolgt von „Wir machen die Schnittstelle etwas breiter, dann ist der Dienst wiederverwendbar.“ Aber hat eigentlich jemand den Client gefragt, was er wirklich will? Und warum will jeder Nutzer eines Dienstes etwas anderes?

Generische, vom Dienstanbieter geschnittene APIs sind wie allgemeine Datenmodelle. Nicht die Menge aller Weisheit, sondern die Summe aller Kompromisse. Und leider selten wirklich gut. Mit Client Driven Contract (CDC) wird die Herangehensweise umgedreht und auf das Wesentliche reduziert. Nicht der Dienstanbieter sagt, was er kann, sondern jeder Client definiert, was er braucht. Eine beliebte Möglichkeit dies zu tun, ist die Beschreibung der gewünschten Interaktionen und das Testen der selbigen mittels PACT. Der Vortrag zeigt, wie mit PACT Files Client-Interaktionen beschrieben werden. Wie diese sowohl zur Client- als auch zur Provider-Verifikation oder zum Mocking verwendet werden können und was sie von Schnittstellendokumentation (a la Swagger) unterscheidet.

**A8 13 Cloudy Years**

Vor 13 Jahren begann der Boom des Cloud-Computing, der zu einer unüberschaubaren Landschaft an Plattformen, Anbietern, Tools und Konzepten geführt hat. Leicht geht der Überblick zwischen IaaS, CaaS, PaaS, FaaS und SaaS verloren – und die Liste ist noch nicht einmal vollständig.

Es wird Zeit, etwas Licht zwischen die Wolken zu bringen und einen Überblick über die zeitgenössische Landschaft zu erlangen. Auf unserer Reise von physischen Servern bis hin zu Serverless und darüber hinaus gibt es auch den einen oder anderen Exkurs zu den jeweiligen Namensgebern.

## B

**B1 Test, Test, Test, Repeat**

Wir schreiben alle jede Menge Code, dabei kann auch einmal etwas kaputt gehen. Aber wie kann man das verhindern? Wie schreibt man eigentlich so einen Test? Und welches Tool oder Framework sollte ich dafür verwenden? Wenn ihr euch eine dieser Fragen schon einmal gestellt habt, seid ihr hier genau richtig!

**B2 Schulen der Test-getriebenen Entwicklung**

In der Test-getriebenen Entwicklung sind seit vielen Jahren die Chicago und die London School vorherrschend. Letztes Jahr ist die Münchner Schule (von David Völkel) dazu gestoßen. Die verschiedenen TDD-Schulen unterscheiden sich grundlegend in ihrer Methodik. Dennoch schließen sie sich nicht gegenseitig aus. In diesem Vortrag haben Sie die Gelegenheit, die verschiedenen Schulen kennen zu lernen und zu erfahren, welcher Ansatz sich in welchem Kontext am besten eignet.

**B3 Praxisbericht zu automatisierten Akzeptanztests**

Mit den Akzeptanztests wird innerhalb der Software-Entwicklung geprüft, ob die Software die gestellten Anforderungen erfüllt und somit fachlich korrekt funktioniert. Traditionell werden die Akzeptanztests durch den Product Owner oder einen Fachbereichsmitarbeiter durchgeführt. Manuelle Tests sind zeitaufwendig und lassen sich schlecht in eine CI/CD Pipeline integrieren. Aus diesen Gründen führt kein Weg an automatisierten Akzeptanztests vorbei. Bei diesen Tests ist es mit der Einführung eines neuen Tools nicht getan und der Erfolg hängt von vielen Faktoren ab.

Dieser Vortrag gibt einen Überblick über das Thema. Nach einer Einführung

werden verschiedene Methoden und Tools vorgestellt. Danach werden die Auswirkungen der Tests auf den Software-Entwicklungsprozess vorgestellt.

**B4 Können willkürliche Tests und Zombies unseren Code besser machen?**

Testing 201: Know your tools

Test Driven Development (TDD) wird oft reduziert auf „erst einen roten Test schreiben, dann implementieren“. Dass dies nicht immer praktikabel ist, lehrt uns der Alltag. Warum propagieren trotzdem viele erfahrene Entwickler diesen Ansatz? Schreibt man wirklich bessere Software, wenn man Tests schreibt?

Und was hat es mit „Property Based Testing“ auf sich? Man soll seinen Test-Code noch komplizierter machen? Aber sollten Tests nicht „einfach“ sein? Und auch dokumentieren und vor Regressionsbugs schützen?

Und schließlich behaupten einige Ketzer, dass die liebgezwungene Code Metrik „Code Coverage“ durch „Mutation Tests“ ersetzt werden sollte.

Dieser Vortrag wird versuchen, Antworten auf diese Fragen zu geben: Wie so oft muss man die Werkzeuge erst kennen, bevor man sie richtig miteinander kombinieren kann.

**B5 Teile... Überall Teile**  
Web Components

Mit Web Components wird es möglich, komponentenorientierte Webanwendungen zu schreiben. Und zwar direkt mit Standard-Webtechnologien, ohne Frameworks. Dadurch wird es aber auch möglich, Web Components mit Frameworks wie Angular oder React zu kombinieren.

Web Components, das bedeutet „Custom Elements“, „Shadow DOM“, „HTML Imports“ und „HTML Templates“. Mit diesen vier Features wird es möglich, gekapselte Komponenten zu erstellen, die trotzdem erweiterbar sind. Mit Hilfe

von Libraries wie z.B. lit-html wird das Schreiben von Web Components noch einfacher.

In diesem Vortrag zeige ich anhand praktischer Beispiele, wie und wofür man Web Components jetzt schon verwenden kann. Ich werde zeigen, wie sich Komponenten verhalten und aussehen können und konfigurierbare Schnittstellen anbieten können.

## **B6 Spider App**

Desktop-Anwendungen mit Web-Technologien bauen, das geht? Ja, mit Electron. Vor Jahren noch war der Trend Desktop-Anwendungen in den Browser zu bringen. Mit mehr oder weniger Erfolg. Hier geht der Weg in die andere Richtung und man kann zur bestehenden Web-Anwendung noch eine Desktop-Version entwickeln. Ob das ebenso erfolgreich ist, wird der Vortrag zeigen.

## **B7 ECMAScript unter der Lupe**

Mit ES2019 steht die nächste Version im Sommer in den Startlöchern.

Es ist Zeit die wichtigsten Änderungen der vorherigen Versionen zusammenzufassen. Dieser Vortrag liefert einen einfachen Einstieg für alle, die sich mit den verschiedenen Versionen bisher kaum oder gar nicht auseinandergesetzt haben. Gezeigt werden die spannendsten Neuerungen durch leicht verständliche TypeScript-Beispiele.

## **B8 Web-Kartograph**

Die Aufgabe: Eine (Land-)Karte auf eine Webseite bringen. Das Problem: Sie soll nach Möglichkeit dynamisch sein. Mit Hervorhebungen von Regionen, Tooltips zu Städten, und anderen interessanten Informationen. Die Lösung: SVG-Maps.

In diesem Vortrag wird gezeigt, wie man solch eine Karte erstellt, und welche Technologien dabei zum Einsatz kommen.

## C

### **C1 Ketten los**

Eine Spazierfahrt durchs Internet der Werte

Der Hype vor gut einem Jahr hat viel Geld in die Kryptosphäre gespült. Während sich die Aufregung gelegt hat und viele Betrüger das Weite gesucht haben, haben die ernsthaften Projekte wie Ethereum, Ripple und Konsorten die Zeit genutzt, um sich technisch weiterzuentwickeln. Der Vortrag gibt einen Überblick über die aktuellen Entwicklungen im ‚Internet der Werte‘. Von sich in Produktion befindlichen Enterprise-Anwendungen auf Blockchain-Basis über Zahlungsnetzwerke für Mikrotransaktionen im Browser bis hin zu Kryptospielen. Die spannendsten Entwicklungen finden aber immer noch in den unteren Schichten des Technologie-Stacks statt. Vor allem im Bereich Interoperabilität zwischen mehreren Blockchains und Skalierung der einzelnen Instanzen mit Hilfe von Zustandskanälen und Side-Chains tut sich viel.

### **C2 KI im iPhone**

Mit .NET und Core ML2 dem iOS etwas beibringen

KI in der Cloud leidet oft durch lästige Latenzen und Netzabhängigkeit. In diesem Beitrag bringen Sie die KI direkt auf das Mobiltelefon. Dort lernen die Teilnehmer einen Technologieüberblick über die aktuellen Frameworks von Apple für iOS kennen. In einer Live Demo mit Create ML2, Xamarin und Visual Studio wird einem iPhone beigebracht, Hunde und Katzen zu unterscheiden. Weiterhin werden die Grenzen und Möglichkeiten der Wiederverwendung auf Android und anderen Plattformen deutlich. Ziel des Beitrags ist es, dem Teilnehmer KI für iOS und Android ganz ohne Big Data und Cloud zu zeigen und dient als Inspiration für völlig neue Anwendungsmöglichkeiten.

### **C3 Run for your Lives**

Gamification mit der Fitbit Steps API

Als Software-Entwickler sitzt man zuviel. Da kann es helfen, sich mit einem Fitness-Armband zu mehr Bewegung zu motivieren. Aber nur die beliebig gewählten täglichen Ziele für Schritte&Co. zu erfüllen, ist auf Dauer wenig spannend. Wie viel besser wäre es da, die tägliche Schritt-Leistung zum Beispiel als Währung in einem Online-Spiel einsetzen zu können.

Im Vortrag wird eine frühe Version genau eines solchen Spiels vorgestellt. Dabei wird mit der Integration der Fitbit API begonnen, anschließend Architektur und Implementierung des Servers und zuletzt der Browser-Client vorgestellt. Als Programmiersprachen kommen dabei die funktionalen Sprachen Elixir und Elm zum Einsatz – Kenntnisse in diesen sind aber nicht nötig.

### **C4 Verschränkt**

Quantum Computing für Anfänger

Bits die gleichzeitig 0 und 1, miteinander verschränkt oder schneller als das Licht teleportiert sein können. Es ist unglaublich, keinesfalls eingängig, nichtsdestotrotz die Realität. Durch ein Gedankenexperiment demonstriert dieser Vortrag erst, dass die reale Welt tatsächlich nicht nach den Newtonschen Gesetzen funktioniert. Durch die gewonnene Intuition wird – sehr vorsichtig – ein bisschen Mathematik eingeführt, wodurch das Quantum Computing weniger mysteriös und sehr viel verständlicher gemacht werden kann. Im Anschluss werden die Bausteine von Quantum Algorithmen noch kurz erläutert.

Am Schluss wird das diskutierte Experiment tatsächlich auf einen echten Quantumrechner durchgeführt.

### **C5 Verbranced, vermerged und zugenäht**

Git-Branching Modelle kurz vorgestellt

Dank der Flexibilität von Git gibt es nicht „das Verfahren“, wie Features-Branched,

Releases und mehrere Alt-Versionen im Repository abgebildet werden. Anhand von OpenSource-Projekten werden Möglichkeiten vorgestellt und verglichen.

## **C6 Spielend Technologien kennenlernen**

Sie möchten eine neue Technologie lernen, wissen aber nicht wie? Dann machen Sie doch ein Spiel draus! Jeder Programmierer hat schon einmal „von seinem eigenen Spiel geträumt“. Solche komplexen Programme eignen sich nämlich hervorragend, um das Wissen über Software und Architektur mit Begeisterung zu erweitern. Aber erfinden Sie das Rad nicht zwingend neu. Schauen Sie doch mal in Ihre Brettspiele-Sammlung oder setzen auf einfache Klassiker wie Game of Life oder Tic-Tac-Toe und versuchen Sie sich an Design und Implementierung.

In der alltäglichen Welt werden wir zudem gelegentlich mit Vorurteilen konfrontiert, dass das Auswählen einer beliebigen Technologie eine schlechte Idee sei. Unsere Neugier und der Forscherdrang lassen uns jedoch genauer hinschauen. Was liegt da näher, als dies dann in der Praxis durch etwas Spieltrieb schmackhaft zu machen.

Am Ende bleibt vielleicht etwas zum Zocken.

## **C7 Nicht totzukriegen** Die Kakerlakendatenbank

Keine Transaktionen, kein Schema, keine Joins – was bringen uns eigentlich NoSQL-Datenbanken? Neben der Skalierbarkeit und Resilienz leider auch viel Unbequemes. Warum also nicht CockroachDB verwenden, die das Beste der relationalen und NoSQL-Datenbanken vereinigt? Im Vortrag wird live eine Datenbank-Cloud mit Sharding und Replication aufgebaut, verschiedene Wartungsszenarien demonstriert und erläutert, warum CockroachDB eine große Zukunft hat.

## **C8 EventStorming |> Actor**

Wer Domain-Driven Design als Vorgehensweise verwendet, um komplexe

Geschäftslogik zu modellieren und zu implementieren, setzt in der Regel auch EventStorming als gemeinsame Methode zum Erkennen, Lernen und Verteilen von Wissen an alle Projektbeteiligten ein.

Setzt man auf das Actor Model als technischen Unterbau, so kann man, die beim EventStorming gewonnenen Kenntnisse fast direkt in Programmcode umsetzen, ohne strukturelle Änderungen vornehmen zu müssen.

Die dabei entstehenden reaktiven Systeme verwenden Vorgehensweisen und Muster, die Vorbilder in der Natur haben und für jeden projektbeteiligten verständlich sind.

In diesem Vortrag werden wir in diese Ideen eintauchen und demonstrieren, dass dieses Szenario für jeden Realität werden kann.

## **D**

### **D1 DIGITAL LEADERSHIP & MINDSET**

Wie können Führungskräfte und Mitarbeiter\*innen den Wandel gestalten?

New Leadership, positive Management, Digitalisierung, agiles Arbeiten – alles Zauberwörter in den Zeiten des Wandels in unserer komplexen und sich schnell verändernden Welt. Doch vor allem fordert dieser Wandel, dieses hohe Tempo, die exponentiellen Fortschritte von Technologien jeden von uns auf, seine Haltungen im Umgang mit Veränderung zu hinterfragen. Und hier kommt in Unternehmen den Führungskräften eine zentrale Rolle zu – über die wir mit den Teilnehmern\*innen diskutieren und unsere Konzepte hierzu vorstellen wollen. Es erwartet die Besucher\*innen ein Bericht über die Führungsherausforderungen im echten Leben einer Bank und eine offene Diskussion zu den gemeinsam gefundenen Erkenntnissen.

### **D2 Die dunkle Seite des Backlogs**

Wie Teams werthaltige Produkte herstellen

Oft scheinen Backlog-Items in agilen Projekten „vom Himmel zu fallen“, zumindest aus Sicht des Entwicklers.

Manchmal sind Features primär politisch motiviert und müssen vom Product Owner weitergereicht werden, ohne dem Sinn und Zweck derselben wirklich auf den Grund gehen zu können. Dieser Vortrag stellt Impact Mapping und User Story Mapping vor, zwei sich ergänzende Methoden, welche den Fokus auf den echten Mehrwert eines Features lenken. Zudem bieten sie allen Beteiligten den Raum, sinnvolle Features und Ideen gemeinsam zu identifizieren und herauszuarbeiten.

Sinnhaftigkeit des eigenen Handelns und Zugehörigkeit sind zwei ureigene Bedürfnisse des Menschen. Sinnvolle Ideen und die Zugehörigkeit zu einer „Mannschaft“ begeistern. Begeisterung führt so zu Motivation, Motivation zu Commitment, Commitment zu Erfolg.

### **D3 Master of Disaster**

Weil Aufgaben keine Option ist

Das Böse lauert immer und überall. Sicher ist nur, dass nichts sicher ist. Und meistens kommt kein Unglück allein, die Ereignisse überschlagen sich in einem erschreckenden Automatismus. Und wir stehen mitten drin und hadern mit uns, mit der Lösung.

Doch wie gehen wir mit kleinen und größeren Desastern um? Und wie können wir uns vor neuen Katastrophen schützen? Und wie gelangen wir die Handlungshoheit wieder zurück?

Antworten auf diese Fragen bekommst Du in diesem Vortrag. Er zeigt, wie wir in der Gemengelage aus Schicksal und selbst verschuldeten Katastrophen den Überblick behalten. Denn erst dann können wir kluge Entscheidungen treffen und als cleverer Opportunist das Beste für uns herausholen.



**D4 What if Luke Skywalker had gone drinking instead?**

R2-D2 flüchtet in die Ödlandschaft. Luke und C3-PO beschließen, hinter „ihm“ herzulaufen. So beginnt die StarWars-Geschichte, wie wir sie kennen. Was wäre, wenn Luke mit den Achseln gezuckt und stattdessen auf einen Drink in die nächste Kneipe gegangen wäre? Die ganze StarWars-Story zeigt einen Luke mit Glück. Aber hatte er das? Oder war es die Macht? Oder etwas ganz anderes....?

In diesem interaktiven Gespräch werden wir Ihr Verständnis von Glück auseinander nehmen. Wir werden es dann wieder zusammensetzen, damit Sie das Glück bestmöglich nutzen können, wenn es passiert. Das heißt, Sie maximieren Ihren „Return on Luck“ (ROL). Wir werden zuerst über das Glück mittels der Star Wars-Geschichte diskutieren. Dann zeigen wir Ihnen, wie sich das auf ihre Karriere auswirkt. Wir werden über Träume, Ziele und Prognosen sprechen. Und Sie werden endlich den ersten Schritt machen, um die ROL auf Ihren eigenen Reisen zu maximieren!

**D5 Your Colleague is not a machine**

Kommunikation ohne Verlierer aus Sicht eines Entwicklers

Im Programmieralltag wünschen wir uns effiziente, expressive und moderne Programmiersprachen ohne historischen Ballast und undefined behaviour. Für den zwischenmenschlichen Kontakt wählen wir jedoch häufig Sprach- und Konfliktlösungsmuster, die keine der erwähnten Eigenschaften aufweisen. Im Gegenteil: schlechte Kommunikation trifft uns. Sie verursacht in uns den Instinkt, zu kämpfen oder wegzulaufen. Wir reagieren mit Auflehnung, Aggression, Ablehnung, Intrige, innerer Flucht oder Kapitulation. Schlechte Kommunikation ist damit einer der Hauptgründe für ineffiziente Teams und mangelnde Motivation. Moderne Kommunikationspsychologie zeigt hier alternative

Handlungsoptionen auf, die eine humanere, gewaltfreie und effiziente Kommunikation ermöglichen.

**D6 Sedierte Agilität?**  
Schatzsuche im Traceability-Dschungel

Manche Industriezweige wie z.B. Automotive verlangen bei der Entwicklung eine gut dokumentierte Rückverfolgbarkeit. Das macht meistens wenig Spaß und ist speziell im Bereich der agilen Software-Entwicklung oft verpönt. Die empfundene Lähmung, die man durch die Dokumentation bekommt, kann, wenn man sie richtig einsetzt, die Agilität in den Entwicklungsteams fördern. Eine Reise durch den Dschungel von vielen tausend Trace-Links zeigt, wie stark die Daseinsberechtigung der „rechten Seite“ des agilen Manifests ist.

**D7 101 Leadership**

Je höher die Führung, desto größer die Effektivität. Das wahre Maß der Führung ist der Einfluss – nicht mehr und nicht weniger. Führung entwickelt sich täglich, nicht an einem Tag. Die erste Person, die du führst, bist du. Echte Führung ist die Person, der andere gerne selbstbewusst folgen werden. Andere zu ermächtigen, verändert Leben. Der dauerhafte Wert einer Führungskraft wird an der Nachfolge gemessen. Erfahren Sie mehr über Ihre Führungsqualitäten und wie Sie darin wachsen können.

**D8 Software-Entwickler Sisyphos**  
Was uns die griechische Mythologie für die Software-Entwicklung lehrt

Der mühsam arbeitende Sisyphos als Software-Entwickler, der bärenstarke und gewitzte Herkules als Toolchainexperte und die warnende Cassandra als Projektleiterin? Google als rätselhaftes Orakel von Delphi? Säge so Software-Entwicklung im alten Griechenland aus?

Auch wenn die griechische Mythologie steinalt ist, lässt sich so einiges aus ihren Geschichten und Sagen lernen, sogar (oder gerade eben) in Zeiten von Indus-

trie 4.0 und künstlicher Intelligenz. Nicht umsonst wird bei der Namensgebung für Softwareprojekte gerne mal ein griechischer Gott konsultiert.

Der Streifzug durch Griechenlands Mythen ist auch ein Streifzug durch menschliche Abgründe. Genie und Wahnsinn liegen dabei oft nah beieinander oder vereinigen sich in einer Person, nicht nur in der IT-Branche, sondern auch im alten Griechenland.

## E

**E1 Keto Diet: it's a no grainer**

Letztes Jahr habe ich 20 Kilo verloren, mehrmals 30-Stunden gefastet, ernsthaft Sport betrieben und mich dabei noch nie so gut gefühlt. Habe ich Ihr Interesse geweckt? Schon mal die Ernährungspyramide gesehen? Unten gibt es viel Obst und Gemüse und darüber fast genauso viel Getreide. Dann kommen etwas weniger Milchprodukte und noch weniger Fleisch. Endlich kommt ein winziges bisschen Fett an der Spitze. Mit diesem fettarmen Modell sind wir in den letzten 40 Jahren immer dicker und krank geworden. Einige Leute haben beschlossen diese Pyramide umzudrehen und eine sogenannte kohlenhydratarme und fettreiche Diät einzuhalten. Ich bin einer davon. Diese Inversion der empfohlenen Ernährungspyramide versetzt Ihren Körper in einen Stoffwechsellzustand, der „Ketose“ genannt wird. Wenn dies geschieht, wird Ihr Körper unglaublich effizient bei der Verbrennung von Fett für Energie.

In diesem Vortrag werde ich meine subjektive Reise durch verschiedene Low-Carb-Diäten präsentieren und beschreiben, wie ich bei einem ketogenen Lebensstil geblieben bin. Wir werden einen Exkurs in die Welt der LowCarb-, 4-Hour-Body-, Atkins-, Paleo- und Ketogene-Diäten/Lifestyles machen. Sie erwarten Informationen über Eiweiß, Kohlenhydrate, Fett, Kalorien,

die Ernährungspyramide, Insulin, ketone Körper, die Leberfunktion, das Sättigungsgefühl und noch viel mehr... und natürlich auch über Speck!

**E2 Dankbarkeit im Business?**

Mehr als Anerkennung und Kudo-Cards!

Kennst Du das? Jemand bedankt sich bei Dir und Du denkst: „Das ist doch mein Job!“ und „Dafür werd' ich bezahlt.“ Oder kannst Du Dich etwa schon gar nicht mehr erinnern, wann Du zuletzt ein aufrichtiges „Ich danke Dir“ gehört und gespürt hast?

Ja, genau: gehört UND gespürt! Wir Menschen bestehen aus viel mehr als nur unserem Hirn zum Denken – auch im Business. Positive Emotionen zu spüren, trägt nachgewiesenermaßen zu mehr Widerstandskraft (=Resilienz) und mentaler Gesundheit bei. Beides sind Themen denen wir noch immer zu wenig Beachtung schenken – auch im agilen Umfeld.

Wie wäre es mit gesunder, glücklichmachender Zusammenarbeit mit echten Menschen als Basis für „Performance“, „Outcome“ und vor allem: begeisterte Kunden? Du glaubst, das geht nicht? Dann komm in unsere Session!

Wir zeigen Dir wissenschaftliche Hintergründe, teilen unsere Erfahrungen mit Dankbarkeit im Business... und unsere ganz persönliche Reise zur Dankbarkeit verraten wir dabei auch.

**E3 Kata, Randori und Shiai**

Judo als Grammatik, Vortrag und Diskussion

Seit 1882 wird Judo als Sport im Wesentlichen in 3 Disziplinen gelehrt. Nachahmen fest vorgeschriebene Abläufe in der Kata, das Üben dieser Techniken im Randori und schließlich die Anwendung im Wettkampf. Nebenbei werden dabei Prinzipien vermittelt, die auch im täglichen Leben Wert haben. Entwickelt als eine Schule für Körper und Geist sind die Kerninhalte auch nach

fast 140 Jahren noch aktuell und sinnvoll. Das Beste ist: mit dem richtigen Auge betrachtet, hat das allesamt sogar ein bisschen mit Software zu tun – also der ideale Sport für Informatiker.

**E4 Heute back ich, morgen brau ich**

Hobbybrauen

Bier trinken, ist einfach, Bier brauen ebenso. Der Vortrag gibt einen Einblick in die Herstellung vom eigenen Bier. Wir schauen uns an, welche Schritte, Werkzeuge und Zutaten dafür notwendig sind.

Die rechtlichen Aspekte des Heimbrauens finden auch Erwähnung.

Neben den theoretischen Betrachtungen darf am Ende auch eine kleine Bierprobe nicht fehlen.

**E5 Einer für alle, alle für einen**

Ein Überblick über die Psychologie von Individuen in Gruppen

Wir alle definieren uns als Mitglieder von Gruppen, sei es nun als Angehörige einer Nationalität, Bewohner eines Bundeslands, Einwohner einer Stadt, Anhänger eines Lifestyles, Vertreter einer politischen Meinung, Fans eines Sportvereins, Mitglieder einer Berufsgruppe, Mitarbeiter eines Unternehmens oder Teil eines Freundeskreises. In diesem Vortrag soll auf Grundlage psychologischer Forschung diskutiert werden, wie wir unsere Gruppen auswählen (oder ob sie für uns gewählt werden), welche Funktionen und Konsequenzen unsere Gruppen für uns haben und wieso unsere eigene Gruppe in einem Streit mit anderen definitiv immer recht haben wird.

**E6 Präsentation und Kognition**

Warum manche Präsentationen funktionieren und viele eben nicht

Bleierne Textwüsten, verwirrenden Slides und der rote Faden ist eher ein graues Knäul – unsere tägliche Tour de Force durch solche Präsentationen ist mit Kaffee allein nicht mehr zu bewältigen. Erkenntnisse aus der Neurophysiologie zeigen

auf, was dabei im Gehirn des Zuhörers vorgeht, warum die typische Businesspräsentation versagen muss und mit welchen verblüffend einfachen Regeln effektive und kurzweilige Präsentationen gestaltet werden können.

**E7 Techniken der Malerei**

Weil sich Technik im Titel immer gut macht

Zeitgeist, ein wesentlicher Ausgangspunkt für Kunst aller Epochen, wird immer auch durch Erfindungen, Weiterentwicklungen und Neuentdeckungen gesteuert. So hatte etwa das Aufkommen der Fotografie ein Umdenken in der Malerei zur Folge, da sie deren Daseinsberechtigung ins Wanken brachte. Die Farbtube revolutionierte die Ateliermalerei und ermöglichte Freiluftmalerei, wodurch eine ganze Stilrichtung entstand. Der Blick hinter die Kulissen lohnt sich: In diesem Vortrag wird daher das Zusammenspiel von Technik, Fortschritt und Kunst, insbesondere in ihrer Rolle als Spiegel vom Zeitgeschehen, über die Jahrtausende beleuchtet.

**E8 Krankheit als ordnendes Prinzip**

Ursache und Wirkung

Warum werden wir krank? Was steckt dahinter? Wie kann echte Prävention aussehen? Und wenn die Krankheit schon zugeschlagen hat, was dann? „Auf der Flucht“ sein? Den Kopf in den Sand stecken? Oder sich dem stellen und den Weg der eigenen Heilung antreten?

Eine integrativ geführte Reise bringt Wissen, macht Mut und zeigt, dass es nicht nur ein „Entweder“ oder ein „Oder“ gibt. Der Weg der Prävention und begleitete innere Heilung geht nur im Miteinander: Verflechtung der Schul- mit der Komplementärmedizin. Kultur- (bsp. Schul- und Komplementärmedizin) und Naturwissenschaft (bsp. Pharmazie, Chemie, Biologie) reichen sich die Hand in Hippokrates Sinn: erst das Wort, dann das Skalpell.

Zeit	A	B	C	D	E
09:30 – 11:00	Kaffeklatsch Neuigkeiten und Wissenswertes rund um die Software-Entwicklung				
11:30 – 12:45	<b>M1</b> <b>Eclipse Microprofile</b> JEE lebt	<b>B1</b> <b>Test, Test, Test, Repeat</b>	<b>C1</b> <b>Ketten los</b> Eine Spazierfahrt durchs Internet der Werte	<b>D1</b> <b>DIGITAL LEADERSHIP &amp; MINDSET</b> Wie können Führungskräfte und Mitarbeiter*innen den Wandel gestalten?	<b>E1</b> <b>Keto Diet: it's a no grainer</b>
Mittagessen					
14:00 – 15:15	<b>A2</b> <b>It's a JDK jungle out there</b> Oder wie es mit den neuen Java-Versionen geordnet weitergeht	<b>B2</b> <b>Schulen der Test-getriebenen Entwicklung</b>	<b>C2</b> <b>KI im iPhone</b> Mit .NET und Core ML2 dem iOS etwas beibringen	<b>D2</b> <b>Die dunkle Seite des Backlogs</b> Wie Teams werthaltige Produkte herstellen	<b>E2</b> <b>Dankbarkeit im Business?</b> Mehr als Anerkennung und Kudo-Cards!
15:45 – 17:00	<b>A3</b> <b>Und was kommt jetzt?</b> Über Java 12, 13, 14, ...	<b>B3</b> <b>Automatisierte Akzeptanztests</b> Ein Praxisbericht	<b>C3</b> <b>Run for your Lives</b> Gamification mit der Fitbit Steps API	<b>D3</b> <b>Master of Disaster</b> Weil Aufgaben keine Option ist	<b>E3</b> <b>Kata, Randori und Shiai</b> Judo als Grammatik, Vortrag und Diskussion
17:30 – 18:45	<b>A4</b> <b>Java goes modern</b> Beyond the Streaming API	<b>B4</b> <b>Können willkürliche Tests und Zombies unseren Code besser machen?</b> Testing 201: Know your tools	<b>C4</b> <b>Verschränkt</b> Quantum Computing für Anfänger	<b>D4</b> <b>What if Luke Skywalker had gone drinking instead?</b>	<b>E4</b> <b>Heute back ich, morgen brau ich</b> Hobbybrauen
20:15 – 21:30	<b>M2</b> <b>Publikumsdiskussion</b> Daten-Dings-Verordnung – Fluch und Segen der DSGVO in der IT	<b>M3</b> <b>Ein kleines DnD-Abenteuer</b>	<b>M4</b> <b>Campus Champions Cup</b> Kicker-Turnier		
21:45 – 24:00	<b>M5</b> <b>Filmvortrag</b> Humor ist, wenn man trotzdem lacht				

Zeit	A		B		C		D		E	
09:30 – 10:45	<b>A5</b>	<b>KISS your DB</b> Get back in control of your SQL	<b>B5</b>	<b>Teile... überall Teile</b> Web Components	<b>C5</b>	<b>Verbranced, vermerged und zugenäht</b> Git-Branching-Modelle kurz vorgestellt	<b>D5</b>	<b>Your Colleague is not a machine</b>	<b>E5</b>	<b>Einer für alle, alle für einen</b> Ein Überblick über die Psychologie von Individuen in Gruppen
11:15 – 12:30	<b>A6</b>	<b>Puzzlespiele   Micro Frontends</b> UI für Microservice-Architekturen	<b>B6</b>	<b>Spider App</b>	<b>C6</b>	<b>Spielend Technologien kennenlernen</b>	<b>D6</b>	<b>Sedierte Agilität?</b> Schatzsuche im Traceability-Dschungel	<b>E6</b>	<b>Präsentation und Kognition</b> Warum manche Präsentationen funktionieren und viele eben nicht
<b>Mittagessen</b>										
13:45 – 15:00	<b>A7</b>	<b>Wer zahlt, schafft an</b> Schnittstellen aus Sicht des Clients definieren	<b>B7</b>	<b>ECMAScript unter der Lupe</b>	<b>C7</b>	<b>Nicht totzukriegen</b> Die Kakerlakendatenbank	<b>D7</b>	<b>101 Leadership</b>	<b>E7</b>	<b>Techniken der Malerei</b> Weil sich Technik im Titel immer gut macht
15:30 – 16:45	<b>A8</b>	<b>13 Cloudy Years</b>	<b>B8</b>	<b>Web-Kartograph</b>	<b>C8</b>	<b>EventStorming  &gt; Actor</b>	<b>D8</b>	<b>Software-Entwickler Sisyphos</b> Was uns die griechische Mythologie für die Software-Entwicklung lehrt	<b>E8</b>	<b>Krankheit als ordnendes Prinzip</b>

Notizen: