"Programmieren ist ein bisschen wie Lego"

Kiel, 14.02.2017

Ich denke und plane gerne langfristig und nachhaltig , sagt Dr. Felix Woelk, der seit dem 1. Januar 2017 als Professor für Agile Entwicklungsmethoden und Mensch-Maschine-Interaktion am Fachbereich Informatik und Elektrotechnik der FH Kiel lehrt. Was das für ihn genau bedeutet, veranschaulicht der bis vor kurzem in der Wirtschaft tätige begeisterte Windsurfer und Wellenreiter mit einer Analogie: Planst du für ein Jahr, dann säe Reis. Planst du für ein Jahrzehnt, dann pflanze Bäume. Planst du für ein Leben, dann unterrichte Menschen .

Thomas Richter (TR): Herr Professor Woelk, warum haben Sie sich für Ihr Studium entschieden?

Felix Woelk (FW): Schon in der Schule hatte ich ein ausgeprägtes Interesse sowohl an mathematischen als auch an naturwissenschaftlichen Zusammenhängen. Und da ich mich unbedingt auch praktisch mit solchen Themen auseinandersetzen wollte, erschien mir die Physik als logische Wahl. Später im Studium hat sich dann gezeigt, dass die Informatik und insbesondere das Programmieren mit seinem kreativen Anteil mir sehr viel Spaß machen. Für mich fühlt sich Programmieren immer ein bisschen an, wie mit Lego zu spielen. Dazu kommt noch, dass aus meiner Sicht die Informatik eines der großen Zukunftsthemen ist.

TR: Wie würden Sie den Forschungsbereich Agile Entwicklungsmethoden und Mensch-Maschine-Interaktion in wenigen Worten erklären?

FW: Agile Entwicklungsmethoden sind eine Gruppe recht neuer Vorgehensweisen für die Softwareentwicklung. Diese Methoden unterscheiden sich zwar im Detail, haben aber dennoch einige Gemeinsamkeiten: So fokussieren sie sich auf Zusammenarbeit im Team, mit dem Ziel in kurzer Zeit funktionierende Software zu erstellen. Mensch-Maschine-Interaktion bezeichnet die Art und Weise, wie wir im jeweiligen Kontext mit Maschinen interagieren. Dass sich die Interaktionsgewohnheiten im Laufe der Zeit ändern, ist sehr schön in dem Star-Treck-Film parodiert, in dem Scotty auf die Erde 80er Jahre zurückkehrt und - wie für ihn gewohnt - versucht mit dem Computer zu reden. Als dieser nicht reagiert nimmt er die Maus in die Hand und interpretiert diese zunächst als Mikrofon und versucht nochmal mit dem Computer zu reden. Die Interaktion mittels Maus ist für Scotty so weit weg wie für uns heute die Interaktion mittels Lochkarten.

Die jeweilige Umsetzung der Interaktion kann entscheidend für den Erfolg oder Misserfolg eines Systems oder sogar ganzer Märkte sein. Dies zeigt zum Beispiel der Vergleich der Benutzerinterfaces für Smartphones von Nokia und Apple. Während Nokia versucht hat, die vom PC gewohnte Interaktion mittels Tastatur auf das Handy zu übertragen, hat Apple den Benutzungskontext berücksichtigt und auf das damals noch innovative Touch Display gesetzt und das Ergebnis kennen wir alle!

TR: Was waren die Themenschwerpunkte Ihrer bisherigen Arbeit?

FW: In den vergangenen sechs Jahren habe ich mich ausschließlich mit der Einführung agiler Entwicklungsmethoden in einem Maschinenbauunternehmen im Norden von Hamburg beschäftigt. Davor habe ich ein eigenes kleines Augmented Reality System entwickelt. Dabei musste ich allerdings feststellen, dass bei diesen Systemen der technische Aspekt keineswegs ausreichend ist und der gestalterische eine mindestens ebenso große Bedeutung hat. Von daher freue ich mich auf die zukünftige Zusammenarbeit mit dem Fachbereich Medien. Ich denke, dass gerade in der Schnittmenge zwischen der Gestaltung und der Technik noch ein enormes Potential liegt.

TR: Was genau möchten Sie den Studierenden hier vermitteln?

FW: Über die fachlichen Dinge hinaus möchte ich den Studierenden hauptsächlich zwei Dinge vermitteln. Erstens: Begeisterung für informationstechnische Systeme und Lösungen und den Spaß, den ihre Entwicklung machen kann. Und zweitens eine eigenständige Lern- und Arbeitsweise, die jede Absolventin und jeder Absolvent in diesem sich rapide verändernden Umfeld unbedingt benötigt.

TR: Wie sind Ihre ersten Erfahrungen hier an der FH Kiel?

FW: Ich bin hier sehr offen und freundlich aufgenommen worden und bin begeistert von den engagierte Studierenden und sehr netten Kolleginnen und Kollegen. Ich freue mich auf die zukünftige Zusammenarbeit.

TR: Haben oder hatten Sie persönliche Anknüpfungspunkte an diese Stadt?

FW: Ich habe zum einen in Kiel studiert und auch einige Jahre hier gearbeitet und zum anderen bin ich ein begeisterter Windsurfer und Wellenreiter. Von daher freue ich mich auf den Frühling, wenn die Temperaturen wieder die eine oder andere Stunde auf dem Wasser zulassen.

Kurzbiographie

Ausbildung:

- 2008 Dr.-Ing. in Informatik: Visual Detection of Independently Moving Objects by a Moving Monocular Observer , CAU Kiel & Daimler Chrysler AG
- 2001 Diplom in Physik: Signal Detection in Noisy Markov-Processes , CAU-Kiel

Berufserfahrung:

- Seit 2017 Professor an der FH Kiel
- 2011 2016 Yxlon International GmbH, Abteilungsleiter SPS-Entwicklung
- 2016 Yxlon International GmbH, Interim Abteilungsleitung Entwicklung Mikrofokusröntgenquellen
- 2010 2011: Yxlon International GmbH, Projektleitung
- 2007 2010 Vision N GmbH, Geschäftsführer & Gründungsmitglied
- 2005 2006 Siemens Corporate Research, Princeton
- 2001 Baltic Online Computer GmbH, Techniker