

Titolo

NOTE DELLO SPEAKER

Daniel:

Quanti di voi si sentono DAVVERO protagonisti del cambiamento che sta avvenendo nel mondo dello sviluppo software?



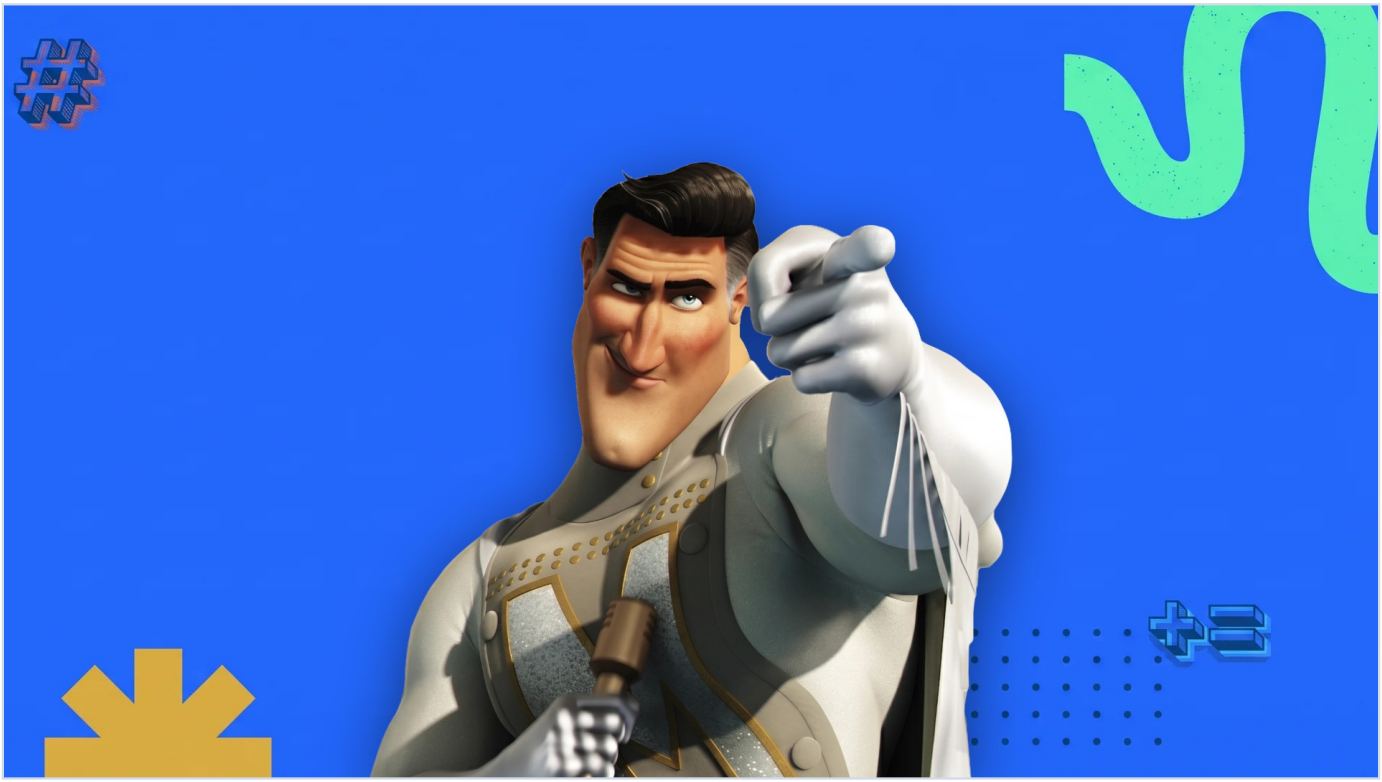
Gli esperti

NOTE DELLO SPEAKER

Ste:
Questo è il futuro descritto dagli "esperti":

- Fai i soldi facili con l'AI
- l'AI ci distruggerà tutti
- l'AI come oracolo
- I Dev senza lavoro

Sono tutti scenari che subiamo.
Ma in questo talk vogliamo fare l'opposto,
Vogliamo cambiare questa prospettiva.. Magari non cambieremo il mondo, ma possiamo trovare dei nuovi modi per adattarci ad esso!
In questo talk saremo tutti protagonisti...

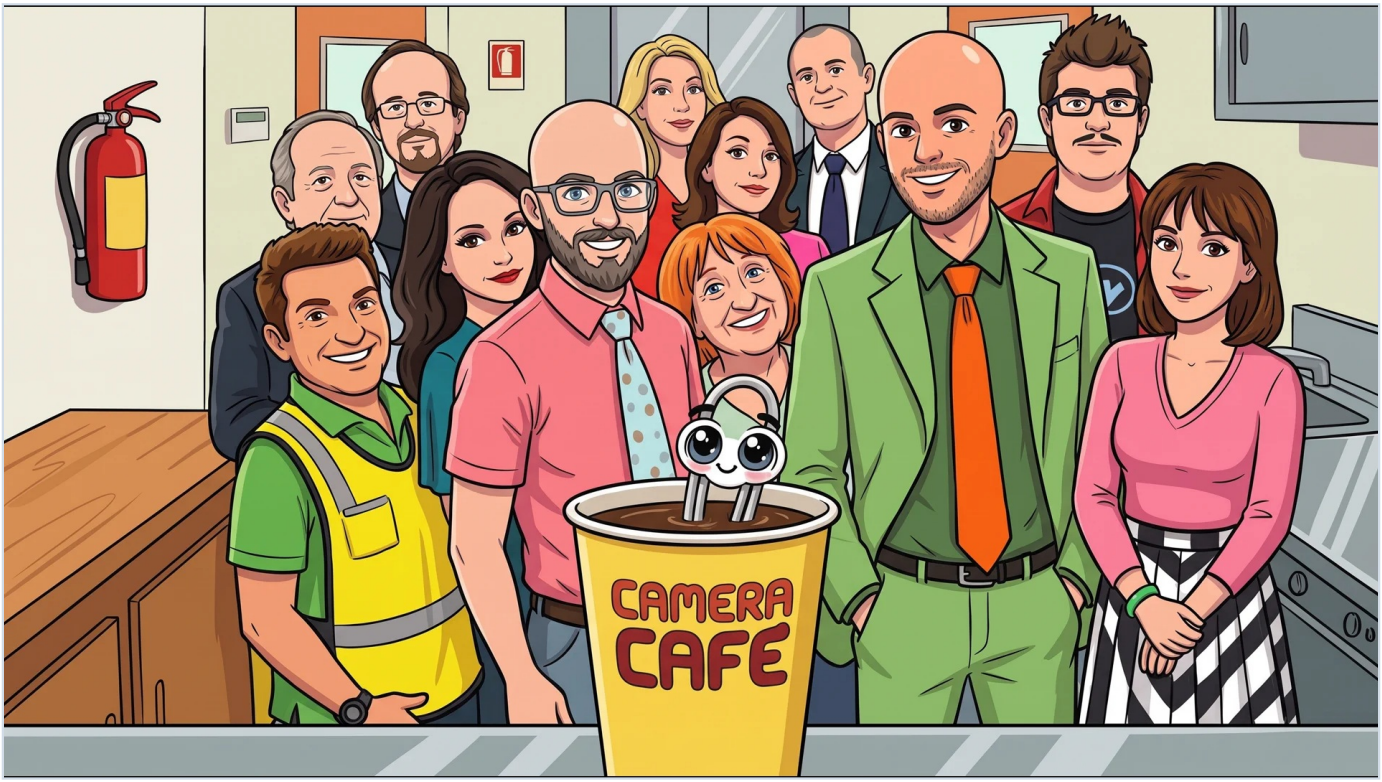


Developer qualunque

NOTE DELLO SPEAKER

Daniel:

...anche tu, sviluppatore qualunque!



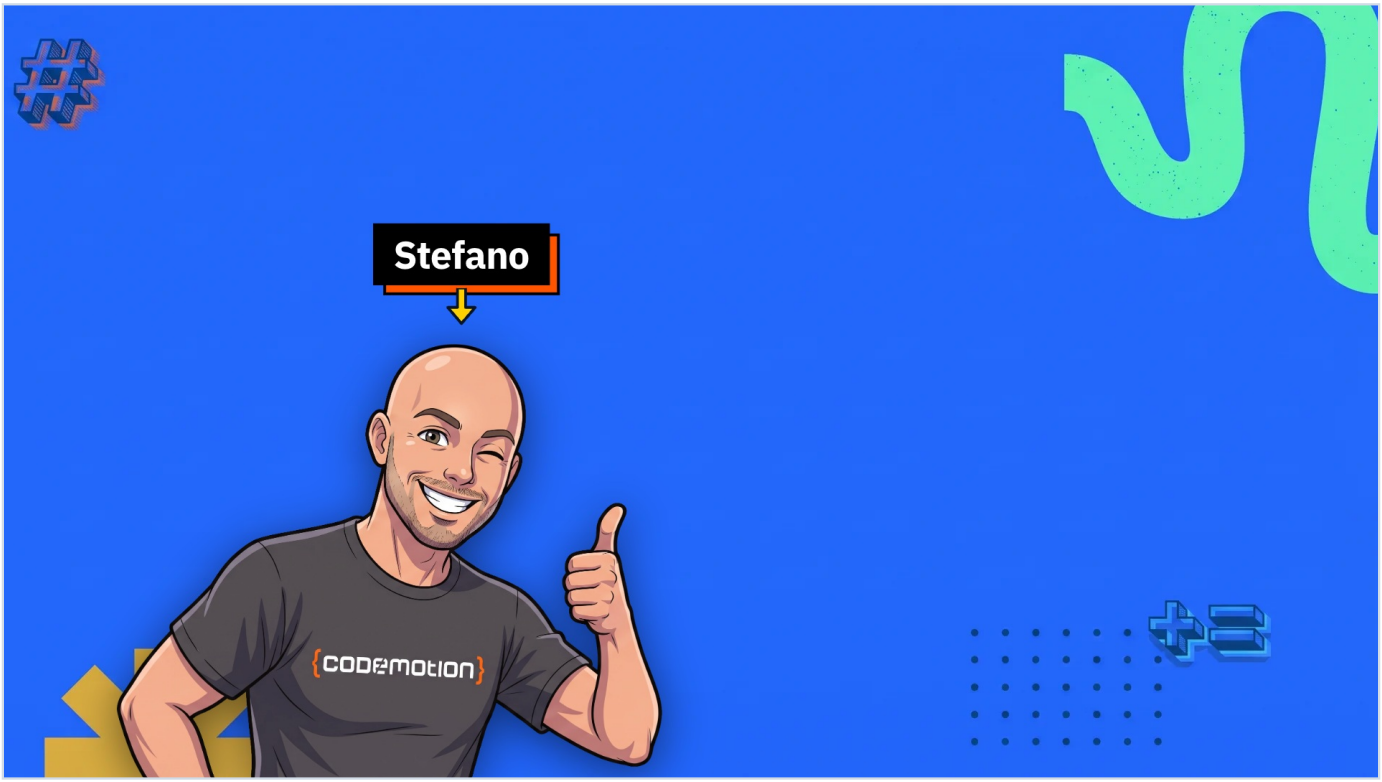
Macchinetta del caffè

NOTE DELLO SPEAKER

Daniel:
Alla macchinetta del caffè si dice vengano le idee migliori.
Vogliamo ricreare lo stesso ambiente, qui, al Codemotion.

Qui, non importa che tu sia il CEO "mega presiden gran figli di put" o il tirocinante sottopagato che fa data entry da 6 mesi, siete tutti liberi di dare la propria opinione, senza i vincoli dati da un meeting "ufficiale" da cui dipendono le sorti dell'azienda.

Per ricreare questo ambiente, iniziamo con un piccolo passo: conosciamoci meglio!



Daniel e Ste • Passo 1 di 3 (Solo Stefano)

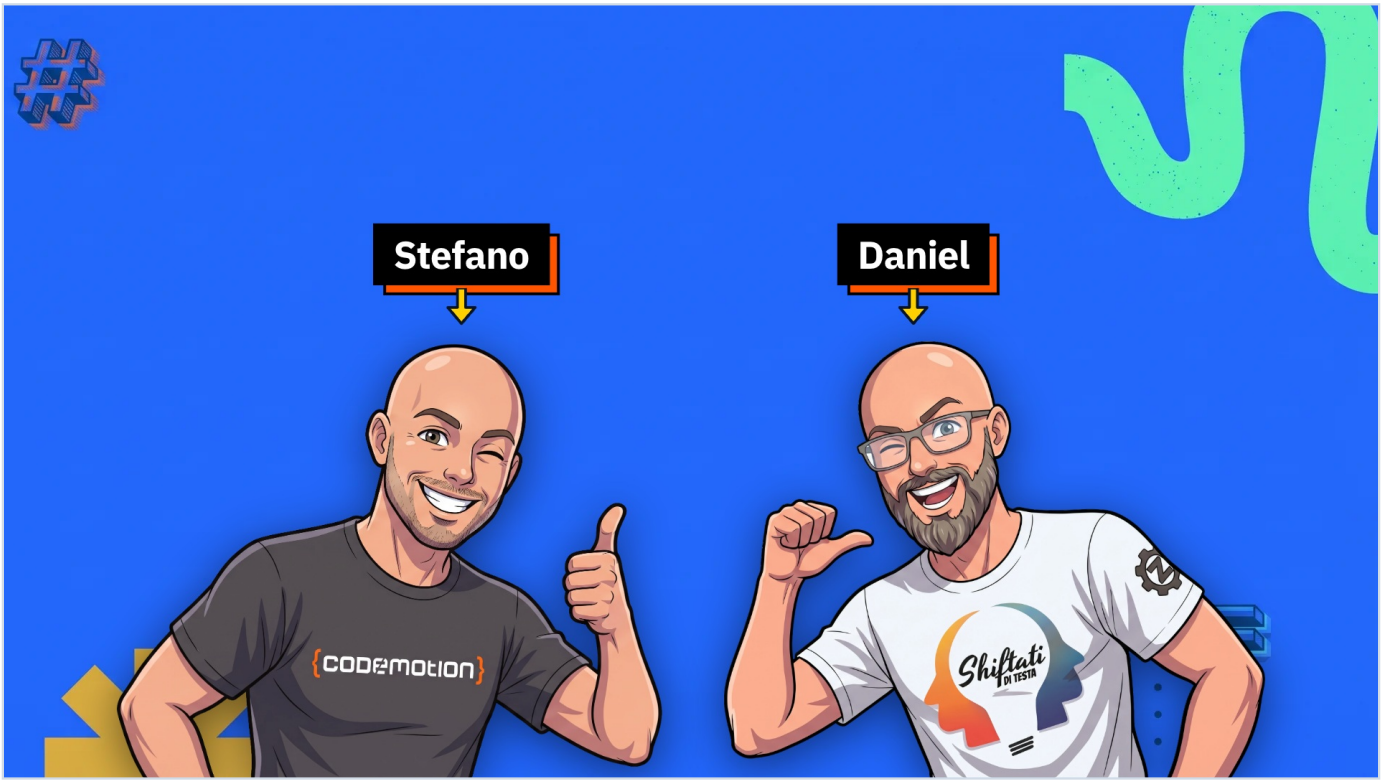
NOTE DELLO SPEAKER

-
Ste: Io sono Stefano, sto provando a diventare bravo in Age of Empire 4 (se qualcuno si vuole unire, scrivetemi), per il resto faccio il CTO per azienda del mondo Cyber Security.

-
Daniel: Team Leader / Tech Leader in una società di consulenza di Milano. Sono un "cercatore di esperienze". Adoro conoscere le persone, sono molto curioso, mi diverto a fare progetti creativi come cortometraggi, grafiche, applicazioni...E da qualche anno mi sono immerso nell'Improvvisazione Teatrale che mi ha insegnato che non esistono errori ma solo infinite possibilità

-
Ste: Ah giusto lui è
Klippy: e tutti e tre insieme siamo Shiftati di Testa, abbiamo un nostro podcast e una pagina Instagram dove parliamo di quello di cui abbiamo voglia di parlare.

-
Daniel: E non so se ve ne siete accorti, ma Klippy è presente in ogni nostra slide: è la nostra mascotte dolce e teneramente stupida.



Daniel e Ste • Passo 2 di 3 (Compare Daniel)

NOTE DELLO SPEAKER

-
Ste: Io sono Stefano, sto provando a diventare bravo in Age of Empire 4 (se qualcuno si vuole unire, scrivetemi), per il resto faccio il CTO per azienda del mondo Cyber Security.

-
Daniel: Team Leader / Tech Leader in una società di consulenza di Milano. Sono un "cercatore di esperienze". Adoro conoscere le persone, sono molto curioso, mi diverto a fare progetti creativi come cortometraggi, grafiche, applicazioni...E da qualche anno mi sono immerso nell'Improvvisazione Teatrale che mi ha insegnato che non esistono errori ma solo infinite possibilità

-
Ste: Ah giusto lui è
Klippy: e tutti e tre insieme siamo Shiftati di Testa, abbiamo un nostro podcast e una pagina Instagram dove parliamo di quello di cui abbiamo voglia di parlare.

-
Daniel: E non so se ve ne siete accorti, ma Klippy è presente in ogni nostra slide: è la nostra mascotte dolce e teneramente stupida.



Daniel e Ste • Passo 3 di 3 (Compare Klippy)

NOTE DELLO SPEAKER

-
Ste: Io sono Stefano, sto provando a diventare bravo in Age of Empire 4 (se qualcuno si vuole unire, scrivetemi), per il resto faccio il CTO per azienda del mondo Cyber Security.

-
Daniel: Team Leader / Tech Leader in una società di consulenza di Milano. Sono un "cercatore di esperienze". Adoro conoscere le persone, sono molto curioso, mi diverto a fare progetti creativi come cortometraggi, grafiche, applicazioni...E da qualche anno mi sono immerso nell'Improvvisazione Teatrale che mi ha insegnato che non esistono errori ma solo infinite possibilità

-
Ste: Ah giusto lui è
Klippy: e tutti e tre insieme siamo Shiftati di Testa, abbiamo un nostro podcast e una pagina Instagram dove parliamo di quello di cui abbiamo voglia di parlare.

-
Daniel: E non so se ve ne siete accorti, ma Klippy è presente in ogni nostra slide: è la nostra mascotte dolce e teneramente stupida.



Ritorno al Futuro

NOTE DELLO SPEAKER

Daniel:
Ritorno al Futuro è un film che ha sbagliato TUTTE le previsioni sul futuro!

Ci avevano promesso scarpe autoallaccianti, giacche termiche e squali olografici in 3D, e poi, nel bar ci sono ancora i televisori col tubo catodico.

Eppure lo amiamo.

Perché quel film non doveva prevedere la realtà: doveva accendere l'immaginazione.
E infatti ha ispirato generazioni di registi: tutti i film che parlano di viaggi nel tempo, si sono ispirati proprio a Ritorno al Futuro.

Ecco, oggi in questa stanza noi dobbiamo essere esattamente come Ritorno al Futuro.
Dobbiamo:
- Esagerare
- Proporre idee che all'inizio sembrano assurde o ridicole.
- Anche un'ipotesi "sbagliata" ha un potere enorme: può essere la scintilla che accende l'intuizione geniale della persona seduta accanto a voi.
- Quindi oggi niente censure, niente filtri, niente formalismi.
- Dite quello che vi passa per la testa, come vi viene in mente.

Fate conto che non siamo a un meeting aziendale dove quello che diremo deciderà le sorti dell'azienda: siamo davanti alla macchinetta del caffè.

...portiamo questa macchinetta a 88 miglia orarie e vediamo dove arriviamo!

Ste:
E io so già come fare...



Klippy saw

NOTE DELLO SPEAKER

Ste:
Faremo un gioco con voi!



Fight club • Passo 1 di 4 (Sfondo iniziale)

NOTE DELLO SPEAKER

Ste:
Il gioco si basa su una PROVOCAZIONE: un concetto assurdo/esagerato di cui si andrà a discutere.

REGOLA #1
Avete presente il Fight Club? "prima regola del fight club, non si parla del fight club" -> In questo caso DOVETE parlare!!

REGOLA #2:
Parte un timer di 30 secondi: il primo che alza la mano propone la provocazione

REGOLA #3:
Scelta la provocazione, partirà un altro timer di 5 minuti in cui tutti potremo dire la nostra.
Quando vi viene in mente qualcosa alzate la mano e io o Daniel verremo a darvi la parola.

Daniel: Quindi di base il talk lo farete voi!!!

Ste: Vi facciamo qualche esempio di provocazione:



Fight club • Passo 2 di 4 (Regola 1: Dovete parlare)

NOTE DELLO SPEAKER

Ste:
Il gioco si basa su una PROVOCAZIONE: un concetto assurdo/esagerato di cui si andrà a discutere.

REGOLA #1
Avete presente il Fight Club? "prima regola del fight club, non si parla del fight club" -> In questo caso DOVETE parlare!!

REGOLA #2:
Parte un timer di 30 secondi: il primo che alza la mano propone la provocazione

REGOLA #3:
Scelta la provocazione, partirà un altro timer di 5 minuti in cui tutti potremo dire la nostra.
Quando vi viene in mente qualcosa alzate la mano e io o Daniel verremo a darvi la parola.

Daniel: Quindi di base il talk lo farete voi!!!

Ste: Vi facciamo qualche esempio di provocazione:



Fight club • Passo 3 di 4 (Regola 2: 30 secondi per proporre)

NOTE DELLO SPEAKER

Ste:
Il gioco si basa su una PROVOCAZIONE: un concetto assurdo/esagerato di cui si andrà a discutere.

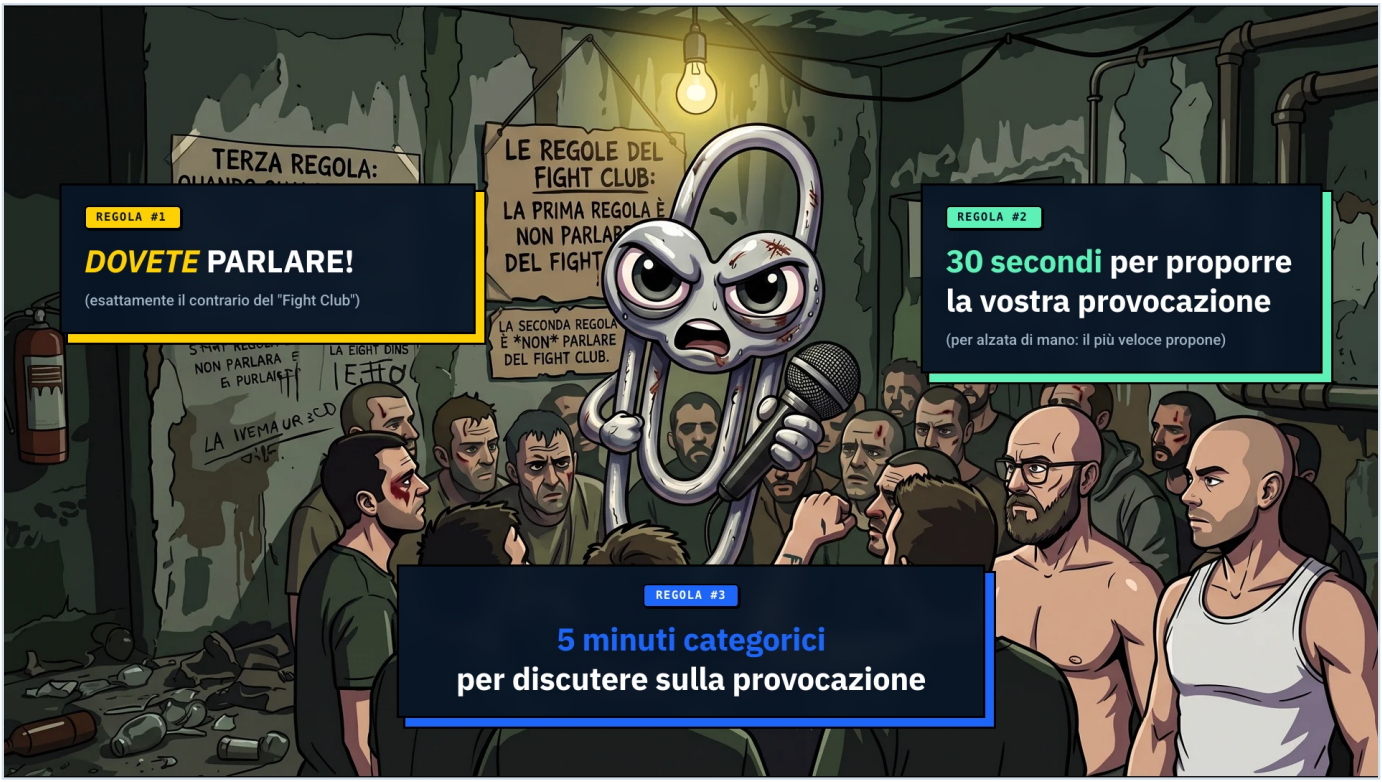
REGOLA #1
Avete presente il Fight Club? "prima regola del fight club, non si parla del fight club" -> In questo caso DOVETE parlare!!

REGOLA #2:
Parte un timer di 30 secondi: il primo che alza la mano propone la provocazione

REGOLA #3:
Scelta la provocazione, partirà un altro timer di 5 minuti in cui tutti potremo dire la nostra.
Quando vi viene in mente qualcosa alzate la mano e io o Daniel verremo a darvi la parola.

Daniel: Quindi di base il talk lo farete voi!!!

Ste: Vi facciamo qualche esempio di provocazione:



Fight club • Passo 4 di 4 (Regola 3: 5 minuti per discutere)

NOTE DELLO SPEAKER

Ste:
Il gioco si basa su una PROVOCAZIONE: un concetto assurdo/esagerato di cui si andrà a discutere.

REGOLA #1
Avete presente il Fight Club? "prima regola del fight club, non si parla del fight club" -> In questo caso DOVETE parlare!!

REGOLA #2:
Parte un timer di 30 secondi: il primo che alza la mano propone la provocazione

REGOLA #3:
Scelta la provocazione, partirà un altro timer di 5 minuti in cui tutti potremo dire la nostra.
Quando vi viene in mente qualcosa alzate la mano e io o Daniel verremo a darvi la parola.

Daniel: Quindi di base il talk lo farete voi!!!

Ste: Vi facciamo qualche esempio di provocazione:



Klippy lotta tra AI

NOTE DELLO SPEAKER

Ste:
La cybersicurezza sarà una lotta tra AI

Il ruolo dell'esperto di cybersicurezza non ha più senso quando alla fine sono le AI che combattono tra loro.

Daniel:



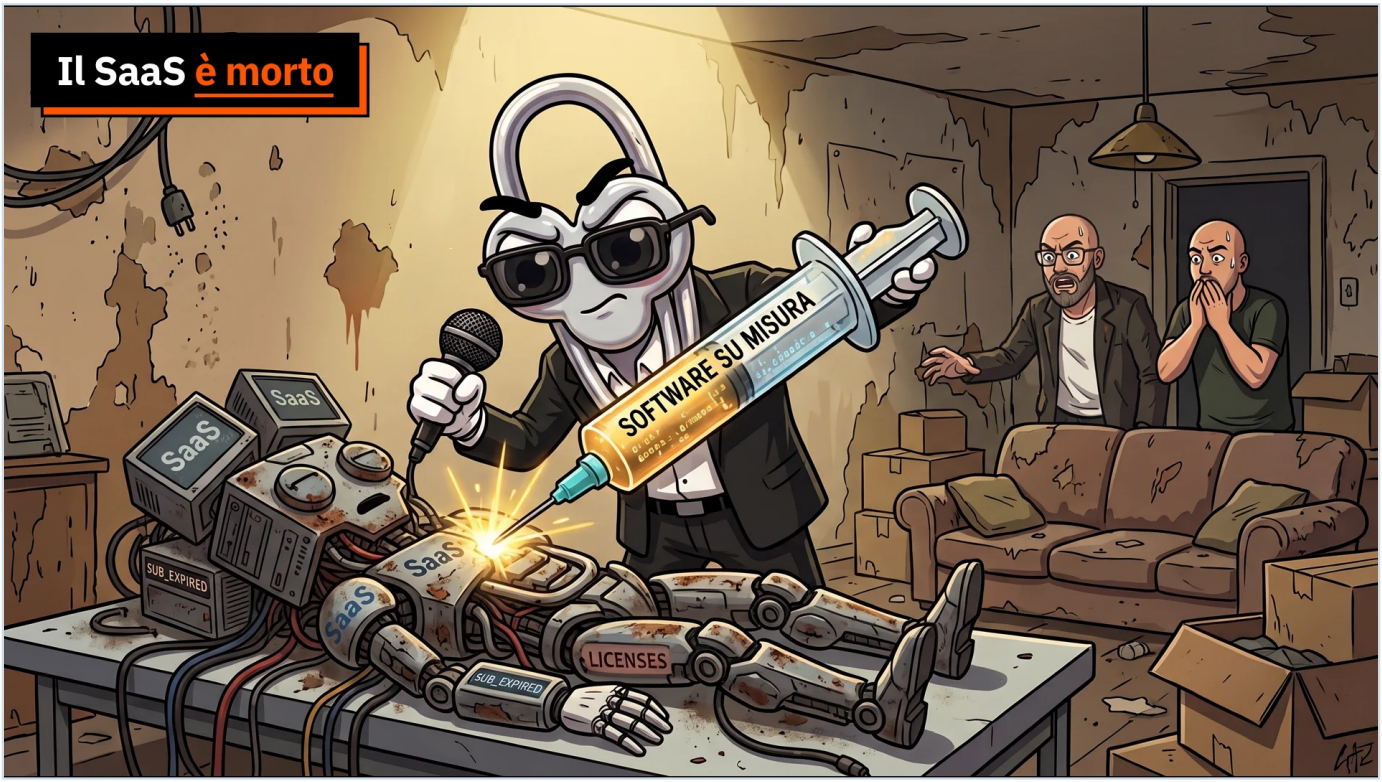
Klippy matrix

NOTE DELLO SPEAKER

Ste:
La documentazione non ha più senso

Scrivere la documentazione per gli umani in un mondo in cui è l'AI stessa a scrivere codice diventa inutile.

Daniel:
Vista l'ora e viste le facce, direi di fare un esempio pratico XD



Provocazione: Il SaaS è morto: meglio un software generato su misura

NOTE DELLO SPEAKER

Ste: Il SaaS è morto, meglio un software generato su misura

- Il reparto IT dell'azienda si riscrive da zero il prodotto e lo fa specifico per il suo caso.
- Rifare Trello è facile e ci posso aggiungere le funzionalità premium con un prompt
- Un gestionale aziendale sovrastrutturato magari ha funzionalità inutili che rendono il software complicato. Magari alla mia azienda basta una schermata personalizzata per utente...

Daniel: Il Saas vivrà (lunga vita al SaaS!)
- Se il SaaS è basato su INFRASTRUTTURE COMPLESSE però non puoi farlo: rifare Google Drive -> è facile a livello di codice, ma replicare l'infrastruttura ha un costo spropositato
- Non tutti hanno le conoscenze del DOMINIO per farlo (bene): Iubenda senza conoscenze specifiche della parte legale/burocratica è un rischio da rifare.



Provocazione: Il Software diventerà usa e getta

NOTE DELLO SPEAKER

(Nessuna nota dello speaker registrata per questa slide)



Provocazione: AGILE è finalmente morto

NOTE DELLO SPEAKER

(Nessuna nota dello speaker registrata per questa slide)



Provocazione: Le società di consulenza falliranno

NOTE DELLO SPEAKER

(Nessuna nota dello speaker registrata per questa slide)



Provocazione: I team grandi (da 2 persone in su) sono controproducenti

NOTE DELLO SPEAKER

(Nessuna nota dello speaker registrata per questa slide)



Provocazione: L’open source è morto

NOTE DELLO SPEAKER

(Nessuna nota dello speaker registrata per questa slide)



Provocazione: Il colloquio tecnico sul codice non ha più senso

NOTE DELLO SPEAKER

(Nessuna nota dello speaker registrata per questa slide)



Provocazione: Il mondo dello sviluppo software è morto

NOTE DELLO SPEAKER

(Nessuna nota dello speaker registrata per questa slide)



Provocazione: Non ha più senso diventare esperti in una tecnologia specifica

NOTE DELLO SPEAKER

(Nessuna nota dello speaker registrata per questa slide)



Io sono eccellenza

NOTE DELLO SPEAKER

Ste:
Abbiamo fatto un po' di provocazioni, abbiamo raccolto delle idee.

La nostra domanda di base era "di che cosa vale la pena parlare?".
Io ed Dani ormai abbiamo più di 40 anni di esperienza in due in questo ambito eppure in questo periodo storico ci siamo chiesti:

abbiamo un collega iper competente che potenzialmente può fare tutto meglio di te, che ha la risposta a tutte le tue domande, quindi che cosa ci rende speciali?

Cosa possiamo fare per eccellere in questo mondo dove l'eccellenza tecnica è alla portata di tutti?

E la risposta che ci siamo dati è che la nostra eccellenza è saper unire i puntini, prendere l'iniziativa e unire competenze diverse in vari ambiti che ci rendono speciali, cioè magari riuscire a far parlare le AI con il business, riuscire a far parlare il business con il junior, dare la nostra esperienza ancora per far diventare un junior, un senior, oppure riuscire a guidare, a mettere insieme cose diverse.

Cioè, l'ECCELLENZA per noi è unire più competenze. Non è solo l'idea di prendersi il manuale di Java e diventare il massimo esperto di Java, ma unire la nostra competenza tecnica con le nostre doti che ci rendono UMANI.



Selfie

NOTE DELLO SPEAKER

Daniel:
...e cosa c'è di più UMANO di quello che abbiamo fatto oggi?

- Prima di tutto ci tengo a RINGRAZIARE di cuore chi ha partecipato (ci vuole coraggio nel mettersi in gioco!)... Il bello di questo talk è che è irripetibile, perché se ci pensate ognuno di noi è UNICO con una propria PERSONALE esperienza, costruita giorno per giorno in 5, 10, 20 anni... la conoscenza dei modelli AI è solo una "media" di tutte le nostre esperienze (e neanche tutte perché si basa sul codice che ha "studiato") ma non su quello che ognuno di noi ha vissuto realmente sulla propria pelle.

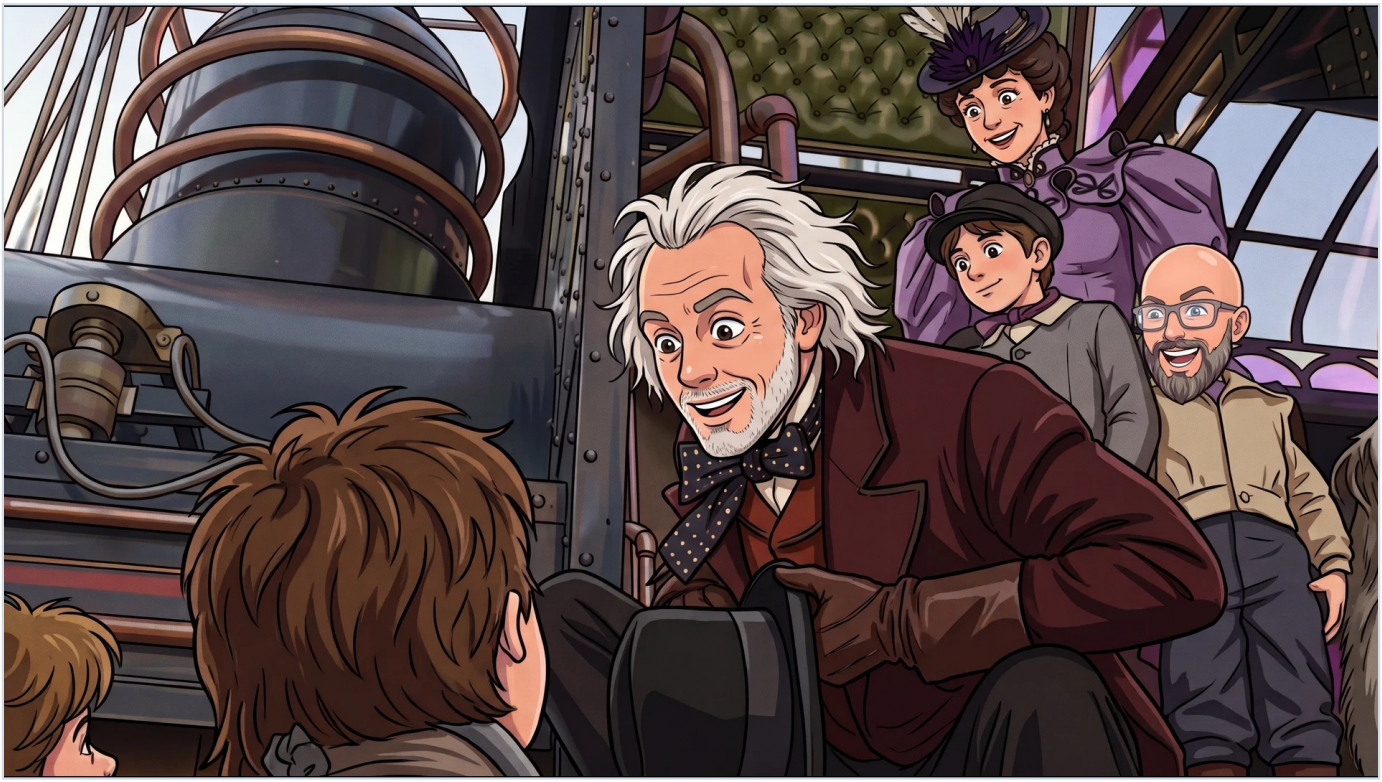
- Oggi abbiamo fatto una cosa molto utile: ci siamo CONFRONTATI. Una caratteristica che abbiamo noi umani è pensare fuori dagli schemi e quello che abbiamo condiviso oggi, sono delle prospettive diverse da cui possiamo prendere spunto.

- Il confronto "accende" la CREATIVITÀ che porta a idee nuove. Presi singolarmente siamo limitati al nostro pensiero (e a quello dell'AI che usiamo come consulente)! Ma siamo (geneticamente) degli animali sociali e abbiamo bisogno gli uni degli altri per dare il meglio di noi. E la cosa bella è che oggi l'AI (che scrive codice per noi) ci permette di avere più tempo da dedicare a quello che ci rende umani.

- L'AI, almeno in questi ultimi anni, è per definizione "ricerca e sviluppo", nessuno può studiarla da un manuale per imparare ad usarla (come si faceva con Java o React)... Qui ci si sporca le mani ogni giorno, si sbaglia, si sbatte la testa e si trovano soluzioni (e poi si ricomincia). Queste scoperte non si trovano (solo) nel codice, ma dentro l'esperienza personale di ognuno di noi ed è nostro dovere condividerla.

Non voglio fare paternali o altro, volevo sfruttare l'opportunità che ho avuto oggi di stare qui sul palco davanti a tante persone per condividere un pensiero che avevo da tempo.

Detto ciò, per chi non mi conosce, sono uno di quelli che adora fare selfie: se andate sul mio profilo Instagram troverete un muro di selfie con persone che ho trovato interessanti. E oggi vorrei immortalare questo bellissimo momento con voi con un mega selfie di gruppo!



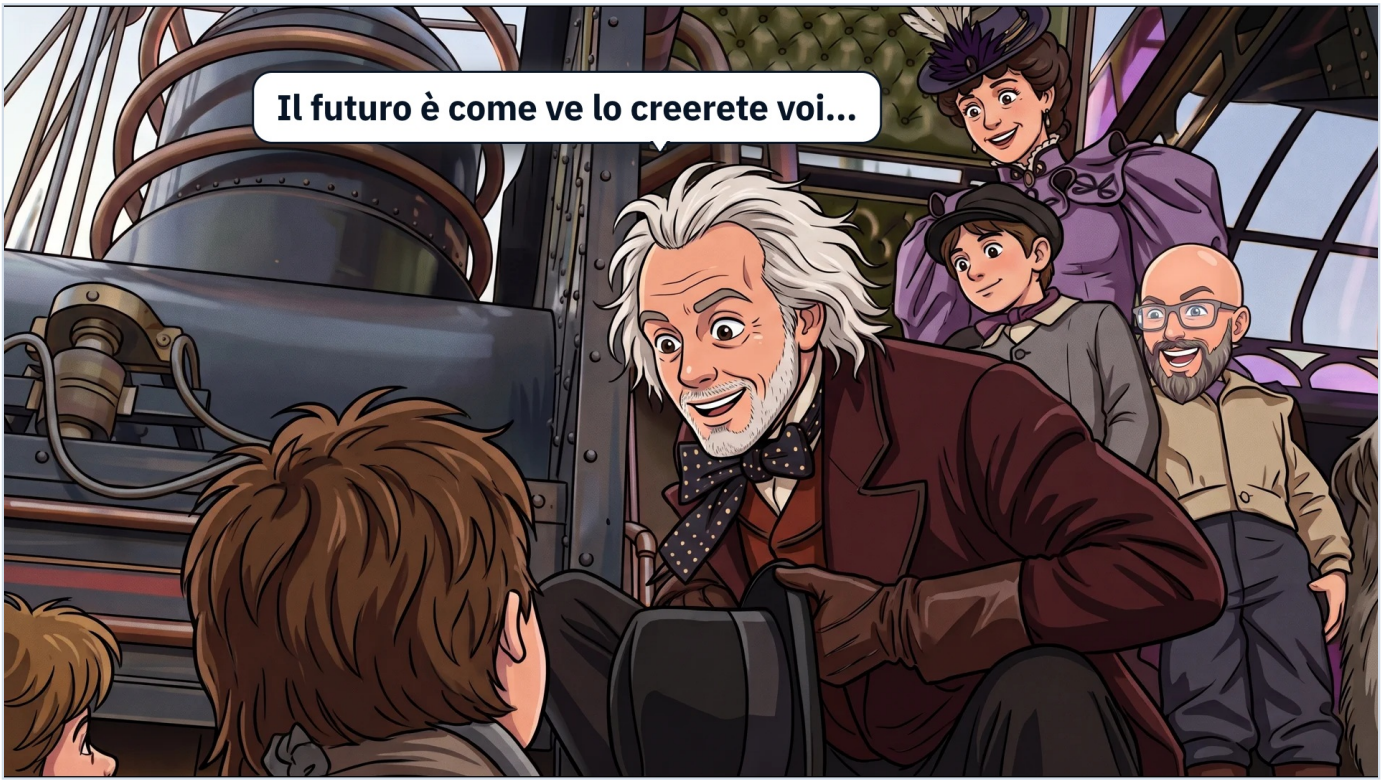
Finale • Passo 1 di 3 (Sfondo iniziale)

NOTE DELLO SPEAKER

Ste:
Ci teniamo a salutarvi con questa ultima frase dal film che ha ispirato questo talk (qualcuno potrebbe già averla intuita):

Ste: Il futuro è come ve lo creerete voi...

Daniel: ...perciò createvelo buono!



Finale • Passo 2 di 3 (Primo fumetto)

NOTE DELLO SPEAKER

Ste:
Ci teniamo a salutarvi con questa ultima frase dal film che ha ispirato questo talk (qualcuno potrebbe già averla intuita):

Ste: Il futuro è come ve lo creerete voi...

Daniel: ...perciò createvelo buono!



Finale • Passo 3 di 3 (Secondo fumetto & QR Code)

NOTE DELLO SPEAKER

Ste:
Ci teniamo a salutarvi con questa ultima frase dal film che ha ispirato questo talk (qualcuno potrebbe già averla intuita):

Ste: Il futuro è come ve lo creerete voi...

Daniel: ...perciò createvelo buono!