

Een van de dingen die een professionele ontwikkelaar zich niet zou moeten laten gebeuren, is achterop raken in kennis. Het is vanzelfsprekend dat niet in ieder nieuw project met de laatste standaarden en producten wordt gewerkt, maar ook projecten met oudere tools kunnen profiteren van frisse inzichten en kennis van de toekomst. Het tempo van vernieuwing bij leveranciers zoals Microsoft ligt vaak veel hoger dan de snelheid waarmee de nieuwe producten worden toegepast. De vraag is dan hoe snel en hoe ver je als professionele ontwikkelaar mee moet rennen in de vaart der volkeren.

Voor Microsoft is het natuurlijk van groot belang dat ze ons enerzijds de gelegenheid geven mee te kunnen komen en tegelijkertijd zelf ver vooruit blijven sprinten. De hoeveelheid geld die door Microsoft in research wordt gestoken is enorm: het gaat om miljarden dollars per jaar. Een dergelijk budget, zelfs in verhouding, is niet beschikbaar voor de gemiddelde ontwikkelaar. Zelfs als geld geen beperking zou zijn, bleef er te weinig tijd over om ook het 'gewone' werk te kunnen doen. Dit betekent dat er vaak pas geïnvesteerd wordt als het echt nodig is; soms in de week voor het nieuwe project dat afhankelijk is van de nieuwe kennis.

De ontwikkelaar staat dan voor een enorme klus. Het leren van een nieuwe API, applicatie of techniek kost soms erg veel tijd. Dit wordt dan mede veroorzaakt doordat de stap van de 'oude', bekende techniek naar de 'nieuwe', onbekende techniek groot is. De tussenliggende stappen zijn overgeslagen. Zo zullen er ontwikkelaars zijn die straks van de VB6 of C++ COM wereld ineens overstappen op WinFX. Dat is een nieuwe ontwikkelomgeving, een

nieuw platform en een nieuwe API. Het spreekt voor zich dat een ontwikkelaar die al bezig is geweest met .NET het één en ander veel gemakkelijker zal kunnen oppakken. De leercurve die afgelegd moet worden is heel steil en stelt de ontwikkelaar, en de managers, trainers en leveranciers voor een grote uitdaging: hoe zorgen we ervoor dat de leercurve niet verandert in een even steile val als binnen korte tijd een hoog niveau gehaald moet worden?

Het traditionele onderwijs gaat vrijwel altijd uit van de middenmoot. De gemiddelde leerling wordt prima voorzien van informatie, oefeningen en feedback maar leerlingen die een eindje onder het gemiddelde niveau zitten verliezen de aansluiting bij de rest, worden opstandig of gaan zich vervelen. Leerlingen die boven het gemiddelde niveau zitten gaan zich snel vervelen en lopen het risico hun capaciteiten niet ten volle te benutten waardoor het rendement van de training ook veel lager dan mogelijk is.

In IT-opleidingstrajecten gebeurt precies hetzelfde. De 'one size fits

all' aanpak van standaard trainingen voldoet voor de meerderheid maar voor ontwikkelaars met een achterstand of een grote voorsprong voldoen deze trainingen niet. Microsoft heeft daarom bij het ontwikkelen van nieuwe trainingen variatie aangebracht in lesvormen. Zo zijn er trainingen in de vorm van Hands-On-Labs, workshops, klassikale lessen, web-based trainingen en Virtuele Labs. Variërend van veel tot weinig begeleiding en van veel tot weinig oefenen. Het is dus mogelijk geworden om niet alleen een training te kiezen op inhoud maar ook op vorm.

Nu is het alleen nog een kwestie van het maken van de *perfect match*. De ontwikkelaar moet leren leren. Hij moet inzicht gaan krijgen in zijn leerstijl en die actief benutten. Dit kan betekenen dat bijblijven voor de één op het lopen van een marathon gaat lijken: continu bijblijven en de inspanning gelijkmatig verdeelen. Voor een ander is het telkens een korte sprint.

*Erno de Weerd – Info Support. Over deze column kan verder worden gediscussieerd op <http://blogs.infosupport.com/ernow>.*