



# Zum Glück

Zufriedenheit und Wertschätzung sind starke Triebfedern bei allem, was wir tun. Das gilt nicht zuletzt auch für unseren Arbeitsalltag.

**W**as war das gestern nur wieder für ein Meeting! Zweieinhalb Stunden endlose Diskussionen, und am Ende nur wachsweiße Ergebnisse. Ob sich danach etwas ändert und wir die Probleme im Projekt jetzt endlich in den Griff bekommen?

Solche und viele ähnliche Situationen sind keine Seltenheit. Früher, so mein Gefühl, wurde eher darüber hinweggeschaut. Nach dem Motto: War so, ist so, wird so bleiben, wir bekommen das schon hin. Augen zu und durch.

In meinem allerersten Editorial für die dotnetpro hatte ich geschrieben, dass die Anforderungen an Softwareentwickler stetig wachsen. Nun, an diesem Umstand hat sich nichts geändert, im Gegenteil – die Anforderungen steigen weiter. Was sich aber verändert hat, ist der Umgang damit: Immer häufiger wird nicht mehr einfach hingegenommen, dass die Dinge so sind, wie sie früher waren, dass sie aus dem Ruder laufen. Nein, inzwischen wird das Kind beim Namen genannt. Und das mitunter recht deutlich.

## „Der wertschätzende Umgang mit den Mitarbeitern zählt zu den Schlüsselfaktoren für Unternehmen.“

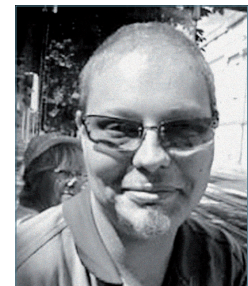
Dieses Umdenken, das ich in den letzten Jahren wahrgenommen habe, hat meiner Einschätzung nach zwei wesentliche Ursachen: Die Erkenntnis, dass der zunehmende Druck im beruflichen Alltag zu negativen Auswirkungen führt, die so nicht mehr akzeptabel sind. Und eine wachsende Zahl vor allem jüngerer Softwareentwicklerinnen und -entwickler, die sich vom absoluten Primat dessen, was sie Tag für Tag leisten (sollen), ein Stück weit emanzipieren und für Bedingungen eintreten, die zu einer besseren Balance zwischen den Anforderungen einerseits und eigenen Bedürfnissen andererseits führen.

Weil das so wichtig ist, widmet sich der Schwerpunkt der dotnetpro diesem Thema. Seine Beiträge kreisen dabei um zwei aus meiner Sicht zentrale Aspekte: Was macht uns eigentlich „happy at work“, und welche Vorteile hat das? Und: Wie sorgen wir selbst in unserem Arbeitsumfeld für Bedingungen, die uns Zufriedenheit geben und motivieren?

Ich wünsche Ihnen eine schöne Zeit mit der neuen dotnetpro!

Herzlichst

Fernando Schneider  
Chefredakteur dotnetpro



Klaus  
Aschenbrenner

erklärt in Teil 8 seiner Serie, wie Sie asynchrone Programmierung in Rust realisieren können (S. 113)



Christian  
Jacob

sorgt in Teil 6 seiner MonoGame-Serie für eine Wiedergeburt des Players und lässt ihn endlich tanzen (S. 122)