

Liebe Schachfreundinnen und Schachfreunde,
für den Schachverband Württemberg (SVW) werde ich, Marco Prillwitz, beim
nächsten Verbandstag als IT-Referent kandidieren. Die wichtigsten Daten rund
um meine Person möchte ich euch kurz vorstellen.

Kurzvorstellung:

Mein Name ist Marco-Kai Prillwitz und
ich bin 41 Jahre alt. Aufgewachsen bin
ich in Alfdorf, einer kleinen
wunderschönen Ortschaft Mitten im
Rems-Murr Kreis.
Nach meinem Abitur in Welzheim
studierte ich in Nürnberg an der
Technischen Hochschule
Informationstechnik. Seit 6 Jahren lebe
ich wieder in Baden-Württemberg und
spiele für die Sportvereinigung
Rommelshausen Schach.



Als frisch gebackener C-Trainer im
Leistungssport trainiere ich seit einem
Jahr in dem Talentstützpunkt in
Stuttgart junge Nachwuchstalente.
Parallel dazu halte ich Workshops bei
den badischen Kollegen in Neckarsteinach im Bereich der crossfunktionalen
Zusammenarbeit und dem Wissensmanagement.

Als Triathlet faszinieren mich die parallelen des Ausdauer- und Schachsports.
Beides hängt für mich untrennbar zusammen. Denn nur mit genügend Schlaf,
einer ausgewogenen veganen Ernährung ist der Mensch meiner Meinung nach
im Stande, großartige Leistungen zu vollbringen.

Motivation:

Vor ungefähr 20 Jahren begann für mich das Zeitalter der Digitalisierung. Im
Jahr 2000 führte die Telekom damals flächendeckend die Digital Subscriber Line
(DSL) innerhalb von Deutschland ein. Zu diesem Zeitpunkt baute ich meine
ersten Computer aus Einzelteilen zusammen, schrieb Software und erweiterte
mein Wissen im Bereich der Elektrotechnik. Damals hatte man als Student noch
die Zeit, sich mit Themen zu befassen, die sich außerhalb des normalen
Arbeitslebens befanden. Zu diesem Zeitpunkt erlebte die Digitalisierung einen
regelrechten Höhepunkt. Unzählige technikaffine Menschen trafen sich in der
digitalen Welt und prägten dort das erste Gedankengut einer digitalen

Gesellschaft. Von Beginn an, begleitete ich die Szene durch Pressearbeit und dem aktiven Aufbau der ersten digitalen Subkultur die sich damals ausprägte.

Zum damaligen Zeitpunkt schlossen wir uns in digitale Teams zusammen, planten die ersten Turniere mit Papier und Bleistift und nutzen moderne Kommunikationsplattformen für den gegenseitigen Austausch an Informationen. Als Schachspieler machte ich mir damals schon Gedanken, wie sich Schach in die digitale Welt transformieren lässt, leider ohne Erfolg.

20 Jahre später ereilt uns eine Pandemie katastrophalen Ausmaßes. Als Gesellschaft sind wir gezwungen den digitalen Exodus zu starten. So kam es, dass unser geliebter Sport vollständig nur noch digital ausgeübt werden konnte. Die Quarantäneliga oder die Deutsche Schach Online Liga (DOSL) sind der Beweis dafür.

Mit dem rasanten Wandel in der Digitalisierung sind natürlich auch Veränderungen zu erwarten. Veränderungen die sich insbesondere gerade im Schachsport niederschlagen.

Neben dem Aufbau einer neuen digitalen Identität benötigen wir unbedingt auch ein Gespür für die digitalen Trends in dieser Zeit. Wenn wir diesen Trends nicht folgen, verliert unser Verband die Attraktivität insbesondere bei den jüngeren Mitgliedern. Ein Zustand, dem ich entgegenwirken möchte.

Fachlicher Hintergrund:

In meinem Studium der Informationstechnik lernte ich die gängigen Programmiersprachen C/C++. Am meisten faszinierte mich jedoch meine Datenbankvorlesung und die mächtige Sprache SQL. Mit ihr ist es möglich, Datenstrukturen zu definieren und große Datenbestände zu bearbeiten. Parallel zu meinem Studium entwickelte ich meine ersten Webseiten mit HTML (Hyper Text Markup Language), lange noch bevor es Adobe Dreamweaver oder Golive gab. Von den gängigen Softwareplattformen wie Wordpress oder Joomla konnte man nur träumen. Damals entwickelte ich auch ein tiefes Verständnis zu den Themen *Digital Identity* und *Corporate Design*.

In meiner anschließenden beruflichen Laufbahn durfte ich als Requirements Manager, Softwareentwickler und Tester schon alle Stationen des modernen Engineerings durchlaufen und mein Wissen in Hochschulen, Workshops und Seminaren teilen. Rückblickend habe ich ungefähr über tausend IT-Fachkräfte in den letzten 20 Jahren in den unterschiedlichsten Softwareprogrammen und Methoden geschult.

Aktuell darf ich jeden Freitag bei den badischen Kollegen in Neckarsteinach in einem großartigen digitalen Konzept zusammenarbeiten. Wir entwickeln gerade unter einer Programmiersprache namens *Python* einen Zugriff auf die API

(Application Interface) in Lichess. Lichess ist eine Softwareplattform, die es anonymen und registrierten Nutzern ermöglicht, Live- und Fernschachpartien gegen andere Spieler zu verschiedenen Bedenkzeiten zu spielen. Das Programm welches wir gerade entwickeln, ermöglicht die Extraktion der Daten (Data Mining), um sie anschließend für die Visualisierung in Excel oder anderen Programmen zu verwenden. Wir machen in diesem Arbeitskreis *Big Data* erlebbar!

Ziele:

Damit unsere Mitgliederzahlen nicht rückläufig werden, dürfen wir den Anschluss an die digitalen Trends nicht verpassen. Folgende Themen werden die nächsten 10 Jahre unabdingbar wichtig sein:

- Aufbau eines IT-Teams in Bezug auf die Digitalisierung
- Aufbau einer digitalen Identität
- Aufbau eines Corporate Designs für den Schachverband Württemberg
- Aufbau einer Kommunikationsplattform für den schnellen Informationsaustausch
- Aufbau eines Streamingkanals in Kooperation mit der Deutschen Schachjugend
- Aufbau einer Schachdatenbank für die Wissensvermittlung

Ohne das ehrenamtliche Engagement in den letzten Jahren unseres IT-Referenten, hätten wir keine Webseite und auch keinen funktionierenden Ergebnisdienst. Eine Neuausrichtung ist nur möglich, mit einer Symbiose aus vorhandenem IT-Wissen und neuen Denkstrukturen. Frei nach Rathenau: „Vergangenes bewahren, Gegenwärtiges erfahren“.

Unsere Gedanken dürfen sich nicht nur um eine neue Webseite drehen, die neuen digitalen Kanäle müssen etabliert und moderiert werden. Das Ziel muss klar darauf ausgelegt sein, Mitglieder innerhalb des Schachverbandes stärker zu vernetzen.

Diese immense Arbeit ist natürlich nur möglich mit der Zusammenarbeit der anderen Vereine. Hierfür benötigen wir technikaffine Menschen, erfahrene Programmierer, Grafiker und Ehrenamtliche die sich im besonderen Maße engagieren möchten.

Ich möchte eine Plattform des Lernens und der Lehre erschaffen, die uns gemeinsam voranbringt. Aus diesem Grund werde ich im nächsten Schritt einen IT-Arbeitskreis innerhalb des Schachverbands gründen. Eine Vereinigung aus erfahrenen Programmieren und Anfängern, die ihre Erfahrungen austauschen und ihr Wissen kontinuierlich erweitern. Denn nur mit einem schlagkräftigen Team lassen sich diese Dinge meistern.

Wenn auch du Lust hast, dein Wissen rund um Informationstechnik, Programmierung oder Softwareframeworks zu erweitern, findet ihr mich auf dem inoffiziellen Discord-Server des Württembergischen Schachverbands:

<https://bit.ly/2Oqyk6n>

Wenn ihr mehr zu meiner Person wissen wollte, findet ihr mich unter Instagram:

<https://www.instagram.com/prillwood/>

Viele schachliche Grüße

Marco Prillwitz