



Kokemuksiani digikehityksestä vuonna 2026

Mitä tapahtuu, kun 30 vuotta koodannut tekijä antaa
agenttien hoitaa koodauksen.

+ Koodannut vuodesta 1994

+ Yhdeksän vuotta myynnissä ja johtamisessa

+ Kolme tuotetta agenttien kanssa



Anssi Kuutti · Curious · lokakuu 2026

— TÄNÄÄN

Mistä puhun



1

Matkani devaajana

Matopelistä miljoonaan riviin.

2

Mikä on agentti

Sana, silmukka ja mitä se tarkoittaa työlle.

3

Miksi osa vastustaa

Miksi kokeneimman tekijän on vaikein luopua vanhasta.

4

Palautesilmukka ennen ja nyt

Kaksi viikkoa on pitkä aika.

5

Käytännön opit

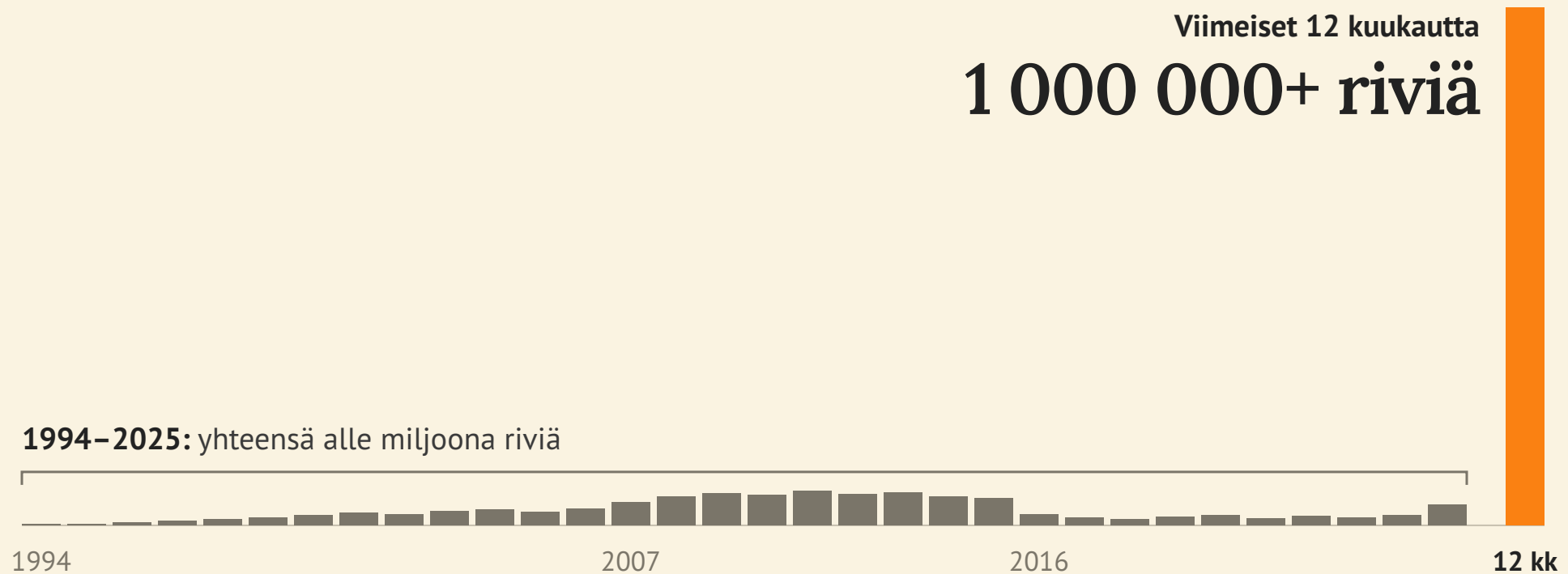
Mitä tiimissä kannattaa kokeilla heti.

Matopelistä agentteihin

1994	Nuoruus	2007	2016	2022	2025	11/2025
Matopeli	Omat verkkopalvelut	Vertex Systems	Vincit USA	Kokeiluja	Työkalut toimivat	Takaisin koodiin
Ensimmäinen sovellus Veljeni kanssa	Harrastusten tueksi	Ensimmäinen työ, Hervanta 22-vuotiaana	Pimeä keskiaika Myynti ja johtaminen Harrastusprojektit rinnalla	Mielenkiintoista, ei vielä töihin	Alkuvuodesta kokeiluja Syksyllä kipinä uuteen	Striker Membership Purser
C	PHP, JavaScript	Java, ActionScript	PowerPoint	ChatGPT	Cursor, Lovable	Claude Code

Yli 30 vuotta koodia. Marraskuussa 2025 palasin täyspäiväisesti koodin pariin. Työtapa vain oli muuttunut täysin.

Yksi vuosi, enemmän kuin 30 edellistä yhteensä



Tuotantoon viedyt koodirivit vuosittain, ennen vuotta 2025 suuntaa antava arvio.
Viimeiseen vuoteen mahtuvat kolme omaa tuotetta ja asiakasprojektit.

— OSA 2

Mikä on agentti?

Mistä oikeastaan puhutaan, kun puhutaan agenteista

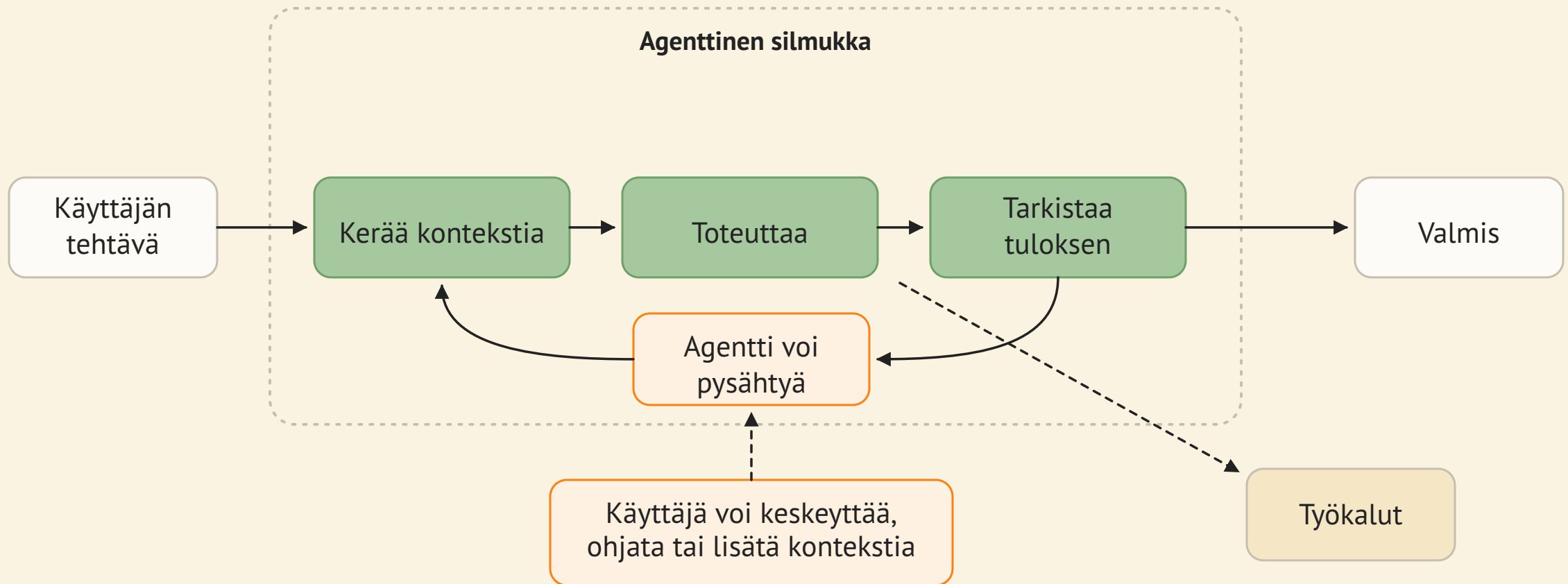




*Agentti toimii itsenäisesti ja
tavoitteellisesti toisen puolesta.*

Latinan agere: toimia, tehdä, viedä eteenpäin

Agenttinen silmukka



— OSA 3

Miksi taitava koodari panee hanttiin?

*Kun vuosien varrella hiottu käsityö muuttuu
toisenlaiseksi tekemiseksi*



Koodaaminen oli itsessään se juttu

1

Käsityön ilo

Parasta ohjelmoinnissa on ollut koodin hiominen, arkkitehtuurin pohtiminen ja ongelmien ratkominen omin käsin.

Mistä työssä nautittiin

2

Ammattiylpeys

Vuosien aikana rakennettu huippuosaaminen liittyy syntaksiin, kielen nyansseihin ja suoraan toteutukseen.

Vuosien harjoittelu

3

Uusi rooli

Agenttien kanssa koodin kirjoittaminen vaihtuu määrittelyyn, katselmointiin ja ohjaamiseen.

Erilainen työ

Vastarinta ei johdu osaamattomuudesta. Se johtuu siitä, että asiantuntija joutuu luopumaan tekemisestä, jota hän rakastaa.

Agenttinen työtapa on delegointia ja johtamista

PITÄÄ YMMÄRTÄÄ

Liiketoimintaa Mitä rakennetaan ja miksi se kannattaa.	Käyttäjiä Kenelle rakennetaan ja mitä he oikeasti tarvitsevat.	Teknologiaa Miten se rakennetaan niin, että se kestää.
--	--	--

Pullonkaula ei ole koodaamisessa vaan ajattelussa. Tekijän täytyy tietää tarkkaan mitä halutaan ja osata kertoa se agentille ilman tulkinnanvaraa.



*Kuinka moni tuntemanne johtaja
hallitsee suvereenisti liiketoiminnan,
käyttäjätarpeet ja teknologian?*

Silti agenttien kanssa jokaiselta koodarilta vaaditaan juuri tätä.
Siksi ketteryys on tärkeämpää kuin koskaan.

— OSA 4

Palautesilmukka ennen ja nyt

*Mitä ketteryydelle tapahtuu, kun kahden viikon koodi
syntyy aamupäivässä*



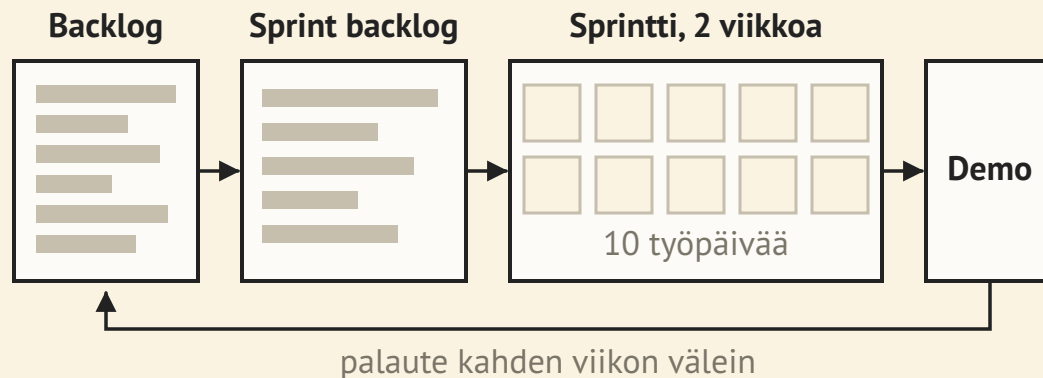
Kaksi viikkoa on nykyään tolkuttoman pitkä aika

Perinteinen sprintti 2 viikkoa

Sprinttivalaverissa suunniteltiin, ja kahden viikon päästä asiakkaalle näytettiin yksi melkein valmis näkymä.

Agenttinen kehitys 1/2 päivää

Jos aamulla on selvää, mitä tehdään, tulos kannattaa esitellä jo iltapäivällä.



— OSA 5

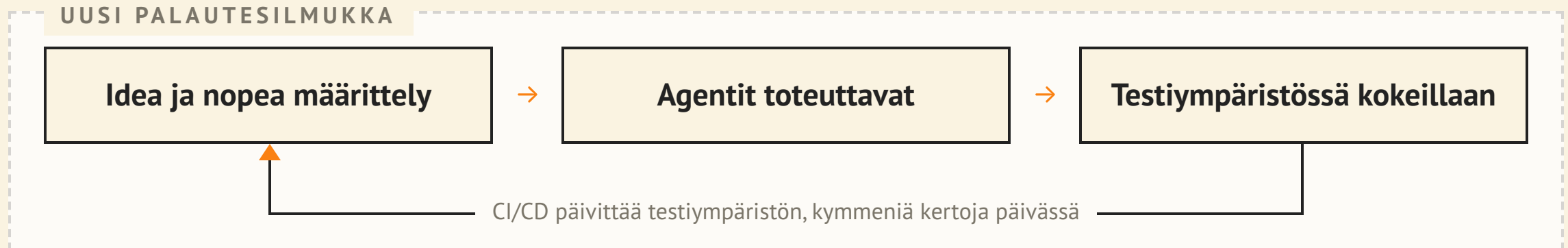
Käytännön opit tiimeille

Kuusi havaintoa arjen työskentelystä



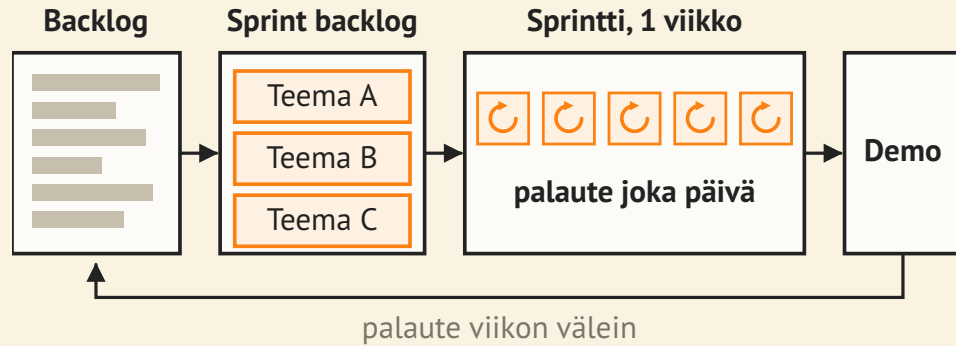
— VINKKEJÄ

Palautesilmukka, joka pyörii monta kertaa päivässä



Demo samana päivänä, ei kahden viikon päästä. Silmukan nopeus ratkaisee, ei palaverien määrä.

Isommat kokonaisuudet, selkeä omistajuus



1

Isommat kokonaisuudet

Ottakaa backlogille paljon aiempaa isompia kokonaisuuksia ja antakaa ne tiimin jäsenten vastuulle.

Kokonaisuus, ei tiketti

2

Teeman tuoteomistaja

Kehittäjä ottaa kokonaisuudesta omistajuuden ja miettii mitä käyttäjä oikeasti tarvitsee: visio kirkastetaan ennen koodia.

Visio ennen koodia

3

Päätöksiä joka päivä

Nopeassa syklissä kehittäjä tekee kymmeniä tuotepäätöksiä päivässä. Päätösvaltaa ei voi ulkoistaa palavereihin.

Päätösvalta tekijälle

Testaus, CI/CD ja aikaa oppia

4

Kokeileva testaus korostuu

Kun koodi syntyy minuuteissa, tärkeintä on kokeilla lopputulosta heti käytännössä: miltä tämä tuntuu ja toimiiko tämä oikeasti.

5

CI/CD kuntoon

Testiympäristön pitää päivittyä automaattisesti niin jouhevasti, että sen voi päivittää kymmeniä kertoja päivässä.

6

Aikaa oppimiselle

Varatkaa paljon aikaa kokemusten vaihtamiseen ja erilaisten työtapojen kokeiluun ja tutkimiseen.

Kaikki menetelmät eivät toimi kaikissa tiimeissä. Kokeilkaa ja pitäkää se, mikä toimii teillä.

Koodin tuottaminen halpenee, ajattelu ei

1

Vauhti kasvaa ilman ylitöitä

Kun agentit hoitavat rutiinit, aikaa vapautuu olennaiseen.

2

Uusi työtapa vaatii harjoittelua

Agenttien ohjaaminen on taito siinä missä koodaaminenkin.

3

Jakakaa opit tiimissä

Parhaat käytännöt löytyvät kokeilemalla yhdessä, ei yksin päähkäilemällä.

Työkalut vaihtuvat kuukausittain. Ratkaisevaa on kyky kokeilla ennakkoluulottomasti ja hylätä se, mikä ei toimi.

Missä tekoäly toimii ja missä se ärsyttää?

HENKILÖKOHTAINEN

mitä oikeammalle, sitä tervetulleempi tekoäly

TOIMINNALLINEN

			
Henkilökohtainen mielipide ”Mitä mieltä sinä olet?” Arvio tai esittely. Arvo on siinä, että sinä ajattelit sen.	Ammatillinen mielipide Neuvot ja palaute, joissa suhde merkitsee: mentori tai ylempi esihenkilö.	Dokumentit Määrittelyt, dokumentaatio ja muistiinpanot, joita kaikki muokkaavat yhdessä. Niitä arvioidaan ideoiden laadun perusteella.	Koodi Testit ratkaisevat, toimiiko se. Kukaan ei kysy, kuka sen kirjoitti.
Kirjoita itse	Oma ääni, tekoäly saa siistiä	Lopputulos ratkaisee	Kone hoitaa

Kun joku haluaa sinun mielipiteesi, tekoälyn tuottama teksti koetaan loukkauksena.

Charity Majors, ”Confessions of an Unrepentant Slop Snob”, 14.9.2026 (suomennos)

curious

Kiitos!



Anssi Kuutti

Web curious.fi

Sähköposti anssi.kuutti@curious.fi

