

Girls'Day an der Fakultät WIAI ging in die vierte Runde

Technik, die begeistert? Aber sicher! Wie spannend Technik sein kann, erlebten auch in diesem Jahr wieder 60 Schülerinnen an der Bamberger Fakultät für Wirtschaftsinformatik und Angewandte Informatik (WIAI) hautnah.

Kein Weg war zu weit. Aus ganz Franken sind sie angereist: nicht nur aus Bamberg und Forchheim, sondern auch aus Würzburg und Umgebung, selbst aus dem mittelfränkischen Scheinfeld. 60 Teilnehmerinnen kamen zum Mädchen-Zukunftstag Girls'Day, der am 23. April an der Fakultät WIAI der Otto-Friedrich-Universität stattfand.



Der Girls'Day an der Uni Bamberg

Der große Zuspruch beschränkte sich dabei nicht auf die Angebote der Bamberger Informatiker, die sich bereits zum vierten Mal beteiligten. Bundesweit nutzten seit Start des jährlichen Aktionstages im Jahr 2001 über 900.000 Mädchen die Gelegenheit, in sonst bislang noch vorwiegend männlich dominierte Berufsfelder und Studiengänge hineinzuschnuppern. Die Zahl der angebotenen Veranstaltungen erreichte 2009 mit über 9.000 Aktionen an Hochschulen, Forschungseinrichtungen und in Unternehmen einen neuen Höchststand.



Beim Bau eines Crazy Robots war Teamwork gefragt

Schlaue Computer, singende Roboter und der Supermarkt der Zukunft

Die Gymnasiastinnen der Jahrgangsstufen 8 bis 13 hatten auch in Bamberg die Qual der Wahl, denn sie erwartete ein umfangreiches Programm. Begrüßt wurden die jungen Frauen von der Initiatorin Prof. Dr. Ute Schmid, Frauenbeauftragte der Fakultät WIAI. Nach einem einleitenden Vortrag Prof. Dr. Christoph Schlieders zur Frage "Was ist Angewandte Informatik?" konnten die Schülerinnen in sechs thematischen Workshops die Praxis selbst erproben.

Im Workshop "3D-Welten am Computer" erstellten die Mädchen mit dem Medieninformatiker Prof. Dr. Andreas Henrich und der Unterstützung von Dozenten und Studierenden verschiedene dreidimensionale Objekte und animierten diese. Zudem konnten sie mit Hilfe einer speziellen 3D-Brille Programme bewundern, die von Informatikstudierenden der Universität Bamberg als Semesterarbeiten erstellt worden waren. Ums Programmieren drehte sich auch alles bei Schmid's Workshop "Schlaue Computer", doch ging es hier um die Herausforderung, wie mit Hilfe der Programmiersprache Prolog einem Computer das Denken und Schlussfolgern beigebracht werden kann. Als Anschauungsbeispiel diente dabei der Stammbaum der berühmten Entenhausener Comicfiguren.



Die Teilnehmerinnen konnten in 3D-Welten eintauchen

Wie verändert Informatik in Zukunft unseren Alltag? Warum weiß mein Kühlschrank, wann die Milch schlecht wird? Diese und andere Fragen behandelten die Mädchen im Workshop "Welt der Wirtschaft im Computer" von Prof. Dr. Otto Ferstl, der über die neuen Möglichkeiten durch RFID-Chips am Beispiel des Supermarkts von Morgen informierte. Im Workshop "E-Recruiting: Ein wirtschaftsinformatischer Blick auf Formen der Bewerbung" von Prof. Dr. Tim Weitzel ging es um die Vorteile einer Online-Bewerbung und die Frage, wie Firmen und Bewerber mittels Informationstechnologie (IT) und Internet ihre Ziele besser erreichen können. Gemeinsam mit den Gymnasiastinnen wurde ein einfaches automatisiertes Empfehlungssystem entwickelt, wie Firmen es bereits heute zur Auswahl von Bewerbern verwenden. "Crazy Robots" hatte Prof. Dr. Michael Mendler im Angebot: In kleinen Gruppen konstruierten die Mädchen selbst Roboter und programmierten sie anschließend verschiedene Handlungsabläufe auszuführen.



Und in Zukunft?

Obwohl viele der Mädchen ein positives Fazit des Tages zogen, blieben sie der Studienperspektive Informatik gegenüber zurückhaltend. Die 17-Jährige Carola hingegen

kann sich sehr gut vorstellen, später in diesem Bereich zu arbeiten, besonders der interdisziplinäre Ansatz reizt sie: "Dass man Technik und andere Wissensgebiete verbinden kann, das ist toll!" Es reiche eben nicht nur, den ganzen Tag vor dem Computer zu sitzen, sondern man müsse auch die Probleme fachfremder Disziplinen praktisch kennen lernen, bevor man sich auf die Suche nach einer Lösung mache. Dies habe sie heute gelernt. "Spaß gemacht hat es in jedem Fall", lautete schließlich auch die übereinstimmende Meinung beim gemeinsamen Erfahrungsaustausch in der Schlussrunde.