

Nachbericht MUT 2019

Auch dieses Jahr fand das Herbstferienprogramm *MUT – Mädchen und Technik* an der Fakultät *WIAI* (Wirtschaftsinformatik und Angewandte Informatik) der *Otto-Friedrich-Universität Bamberg* statt. Schülerinnen zwischen 10 und 14 Jahren konnten am 28. und 29. Oktober 2019 an 7 verschiedenen Workshops, die von der Fakultät ausgerichtet wurden, teilnehmen. Abermals erfreute sich das Programm großer Beliebtheit und war wieder sehr schnell ausgebucht.

Wie kann ich meine Geheimnisse weitergeben, ohne dass sie abgefangen werden? Der Lehrstuhl für Softwaretechnik und Programmiersprachen vermittelte den Teilnehmerinnen im Workshop *Wie bleibt unser Geheimnis geheim?* die Grundlagen der Kryptologie, also der Verschlüsselung und Entschlüsselung von Informationen. Das neu erworbene Wissen konnten die Mädchen dann bei einer interaktiven Schatzsuche gleich anwenden.



Zum zweiten Mal war die Fachschaft der Fakultät mit ihrem Kurs *Python Programmierworkshop – Reise in die Schildkrötenwelt* bei MUT vertreten. Hier haben die Mädchen spielerisch die Grundlagen der Programmierung anhand der beliebten Programmiersprache *Python* gelernt. Sobald sie sich diese angeeignet hatten, konnten sie die titeltragende Schildkröte ganz nach ihren Wünschen über den Bildschirm lotsen.

Den Abschluss des ersten Tages bildete der Workshop des Lehrstuhls für Medieninformatik, *Wenn Bilder Lügen*. Nach einer kurzen Einführung in die Kunst der Bildbearbeitung durch Herrn Prof. Dr. Henrich konnten die Teilnehmerinnen ihre eigenen Bilder anhand des Programms *Gimp* bearbeiten.



Den zweiten Tag eröffnete der Workshop *Crazy Robots* vom Lehrstuhl für Industrielle Informationssysteme. In diesem Kurs werden Lego Roboter aus Lego Mindstorms gebaut und programmiert, sodass sie schließlich in der Lage sind bspw. einen Parcours zu durchfahren. *Crazy Robots* wird schon seit vielen Jahren angeboten und ist jedes Jahr aufs Neue stark nachgefragt.

Parallel zu *Crazy Robots* fand der Workshop *How to become a Rockstar on YouTube*, organisiert durch den Lehrstuhl für Soziale Netzwerke, statt. Welche Videos sind besonders beliebt? Was für Themen kommen am besten beim Publikum an? Mit dem Programm *Gephi* wurde den Mädchen ein Werkzeug an die Hand gegeben, mit dem sie unterschiedliche soziale Netzwerke anhand verschiedener Daten analysieren konnten.

Nach der Mittagspause ging es dann gleich mit dem Workshop *Eyetracking* weiter. Bevor die Mädchen in Zweiergruppen für die verschiedenen Stationen eingeteilt wurden, bekamen sie eine kurze Einführung in die Grundlagen des Lehrstuhls für Mensch-Computer-Interaktion und seinen Wirkungsbereich. Im Workshop hatten die Mädchen dann u.a. die Möglichkeit, einen 3D-Drucker oder den interaktiven Tisch auszuprobieren.

Parallel zum Eyetracking fand auch der Workshop der Professur für Kognitive Systeme, *Scratch dir deine eigene Welt*, statt. Hier haben die Teilnehmerinnen, mit Hilfe von bereits vorbereiteten Spielereien, ihre eigenen Filme und/oder Spiele mit Hilfe der visuellen Programmiersprache Scratch auf den Bildschirm gebracht.

Einen stimmigen Ausklang von MUT brachte die Abschlussveranstaltung. Frau Prof. Dr. Ute Schmid begrüßte hier herzlich alle Teilnehmerinnen, sowie deren Familien und Freunde. Anhand einer kurzen Präsentation konnten die Mädchen von ihren Erlebnissen berichten, während gleichzeitig eine Auswahl von Bildern der zwei Tage gezeigt wurde. Anschließend bekam jede Teilnehmerin ihr persönliches Teilnahmezertifikat bevor ein Gruppenfoto geschossen wurde.



Wir freuen uns, dass auch in diesem Jahr ein großes Interesse an der Veranstaltung und der Informatik im Allgemeinen gezeigt wurde und hoffen, einige Teilnehmerinnen im nächsten Jahr wieder zu sehen!