

## Girls Day 2006 am Institut für Informatik der Humboldt Universität

Am 27.4.2006 war es wieder soweit. Viele Mädchen hatten sich angemeldet, um etwas über einen Beruf erfahren zu können. Ich hatte mich mit zwei Freundinnen bei „Aibo im WM Fieber!“ angemeldet, einem Quiz -Marathon durch das Institut für Informatik. Als ich ankam sollte ich mich erst einmal in eine Anwesenheitsliste eintragen. Dann konnte man in einem Zimmer Platz nehmen, in dem schon mehrere Mädchen saßen. Um 9:30 Uhr wurden wir dann begrüßt und in Gruppen eingeteilt, in denen unsere Gruppenleiter sich noch einmal vorstellten. Wir wurden ermutigt Fragen zu stellen und dann bekamen wir auch schon den Zettel den Aibo, der Roboterhund; uns hinterlassen hatte und danach spurlos verschwunden war. Der Zettel bestand aus Bilderrätseln, die man alleine lösen konnte, aber auch aus Rätseln, die man nur lösen konnte, wenn man in den einzelnen Lehrstühlen der Informatik war. Also gingen wir in den ersten Lehrstuhl. Den Weg dahin mussten wir aber alleine finden, um ein Vorstellung vom normalem Alltag in der Uni zu bekommen. Unser erster Stopp war also die Systemanalyse, wo wir erst einmal erklärt bekamen was man da so macht. Dann haben wir eine Art Programmierschrift gelernt, mit deren Hilfe wir das erste Rätsel lösen konnten. Danach ging es in den Lehrstuhl Bildung und Gesellschaft, wo wir eine bestimmte Situation bekamen und darüber diskutieren sollten, ob diese legal war. Auch wenn sich keiner von uns richtig getraut hatte zu diskutieren, war es doch interessant. Natürlich lösten wir auch hier eines der Rätsel. Danach besuchten wir die Signalverarbeitung und Mustererkennung. Hier konnten wir mit Hilfe von Computern einen Zahlencode entschlüsseln. Unser letzter Stopp vor der Mittagspause war in der Rechnerorganisation und Kommunikation. Hier lernten wir ein Programm kennen, das in etwa so wie die Karte des Rummtreibers aus Harry Potter funktionierte. Zwar funktionierte sie ohne Magie und war noch nicht ganz so genau, aber mit Hilfe des Programms haben wir drei Geräte gefunden, die jeweils einen Teil der Lösung des Rätsels hinten drauf kleben hatten. In der Mittagspause konnten wir in die Kantine gehen und etwas essen. Danach kamen wir zur Spezifikation, Verifikation und Testtheorie. Hier lernten wir etwas über Fehlererkennung, aber auch über von innen angestrahlte Litfasssäulen oder Halben Kugeln. Dann gingen wir in das Wissensmanagement in der Bioinformatik, wo wir vieles über Techniken lernten die man braucht um Proben von beispielsweise Tieren zu benennen und aus einander zu halten. Nach diesem Stopp hatten wir Aibos Rätsel geknackt. Und kamen zum Schluss in sein Versteck, wo wir einiges über ihn lernten, wie zum Beispiel dass er alle Entscheidungen selbst trifft und dass die deutschen Aibos in der Roboter WM die Letzten beiden Male gewonnen haben. Zu letzt haben wir Aibo dann sogar Fußball spielen sehen.

Zu guter letzt haben alle Gruppen ihre Ergebnisse vorgetragen. Außerdem konnten wir noch Fragen stellen und uns wurden noch AGs vorgestellt.

Ich fand es sehr toll in der Informatik. Besonders gut war das wir immer freundlich behandelt wurden und das zumindest ich viele neue Dinge gelernt habe Ich könnte es mir jetzt sogar vorstellen Informatik zu studieren.

Marie B.

2006