



Nach zu ersten Schritten  
als Programmier\*in  
Seite 12

# „ALS ICH ANFANG, HATTE ICH KEINE AHNUNG“

Aus einem Fable für Mathematik wurde für Franziska Decker ein Job. In dem sitzt die 29-Jährige nicht nur vor dem Computer, sondern ist in ganz Deutschland unterwegs.

**F**ranziska Decker arbeitet als Entwicklerin bei Sata C, einem Berliner Unternehmen, das sich auf IT-Unternehmensberatung der Logistik und Automobilindustrie spezialisiert hat. Sie kümmert sich um die Programmierung und Optimierung von Datenbanksystemen

Foto: Frank, Job W. (Reduz.)

mit SAP-Software, durch die Verwaltung und operative Prozesse wie Lagerhaltung, Warenverhebungen und Transportabläufe abgebildet werden. „SAP ist modular aufgebaut und riesengroß, man kann die Systeme an skalierbaren Stellen erweitern“, erklärt sie. Aber dafür muss man ABAP beherrschen, eine SAP-eigene Programmiersprache. Franziska hatte von ihrer ein Fable für Mathematik, wählte nach der Schule diesen Studiengang und absolvierte an der TU Berlin ihren Bachelor. Sie sagt: „Mit einem Mathematik-Studium hat man gute berufliche Chancen, weil man logisches Denken und Abstrahieren dort quasi eingefärbt bekommt.“ Das Modul Computerorientierte Mathematik ist dabei Pflicht – man lernt die Grundlagen des Programmierens und einschlägige Algorithmen, die man später für den Bereich Optimierung braucht. Weil sich Franziska dafür begeistert konnte, vertiefte sie sich immer weiter in dieses Gebiet. Als sie nach in den Prüfungen steckte, wurde sie von einem Recruiter angesprochen und kam in die Firma, in der sie heute nachträglich ist. „Als ich mich dort bewarb, hatte ich keine Ahnung, was SAP ist – war also ein totaler Frischling“, sagt sie rückblickend. Aber ein Gespräch für die Zusammenhänge war von Anfang an da. Das Näherwährende lernte sie über Schulungen und durch die Praxis, denn in Franziskas Tätigkeitsbereich sitzt man nicht nur am Computer



und wartet auf Anweisung, sondern wird automatisch in die betriebswirtschaftlichen Prozesse des Kunden einbezogen. Deswegen liebt Franziska ihren Job: „Die Arbeit ist abwechslungsreich und kreativ und herausfordernd. Die Projekte sind immer anders von den Anforderungen her, kein Tag gleicht dem anderen.“

Nadine Kuhn

Es geht nicht über Jobs, sondern um die Tech-Branche, erfahren! Dann schaut bei dem Code+Design Camp vorbei! Dort stellen Experten ihre Jobs vor und beantworten deine Fragen.



# „KEINE ANGST VOR DEM SCHWARZEN KASTEN“

Newsletter liefern nicht nur Produkt-Updates. Sie sammeln Informationen. Dass dabei die richtigen Daten eingeholt werden, dafür sind Backend-Entwickler\*innen wie Raimund Jacob-Biedom zuständig.

modelle und legen fest, welche Daten im System gespeichert werden, was diese aussagen und wie sie ausgewertet werden können. Dann beginnen wir meist, in Java zu programmieren. Später machen es die Frontend-Kollegen für die User anwendbar.

Was macht dir an deinem Job so viel Spaß?

Der schwarze Kasten mit Text, von dem ich weiß, dass er etwas bewirkt. Auch wenn er noch nicht schon online ist. Mir macht das Strukturieren von Problemen und Lösungen Spaß, das man aufgrund bester Struktur weiß, wie etwas funktionieren könnte, wobei man manchmal knabbeln muss.

Was sollte ein\*e Backend-Entwickler\*in noch beherrschen?

Wer sich wegen grafischer Effekte für Computer begeistert, dem wird der Zugang schwerfallen. Sich in andere hineinversetzen, die Fähigkeit, theoretisch und abstrakt denken zu können, sind wichtig. Wir schreiben Programme, ohne dass man direkt etwas sieht. Angst vor dem schwarzen Kasten mit Text ist fehl am Platz.

Interview: Dirk Heubner

Raimund, wo liegt der Unterschied zwischen Frontend- und Backend-Entwicklung?

Jeder lernt das Prozedere. Du machst es eher über eine Website für einen Newsletter an, schickst per E-Mail einen Benutzungslink und bekommst Updates in dein Portfolio. Alles, was du direkt im Browser oder der E-Mail siehst, hat der Frontend-Entwickler gemacht. Was man als User nicht wahrnimmt, ist das Dahinter: Was sind die inhaltlichen Anforderungen? Welches Problem soll es für Fachabteilungen lösen? Darum kümmern sich Backend-Entwickler. Die Grenzen sind aber nicht star.

Wie sieht dein Alltag aus?

Die Marketing-Abteilung möchte zum Beispiel mit einem technischen System Kunden gewinnen. Daraufhin erstellen wir im Team Daten-



# „MAN MUSS SICH GUT VERSTECKEN KÖNNEN“

360-Grad-Videoaufnahmen ermöglichen uns, echte Orte virtuell zu erleben. VR-Journalistin Christiane Wittenbecher erklärt, warum das für ihr Berufsfeld ganz neue Möglichkeiten schafft – und neue Herausforderungen.

Christiane, wo liegt der Unterschied zwischen VR- und klassischem Videojournalismus?

Wir denken nicht in Bildern, sondern in Orten und welche Rolle an bester Ort spielt bei einer Geschichte über die Ozeane können wir die Ozeanologen in ihren zerstreuten Häusern zeigen. Eine zweite Möglichkeit sind Augenzeugenberichte Menschen, die in ihrer Umgebung etwas erzählen. Und eine dritte Stärke von 360-Grad-Video ist, dem Zuschauer eine Rolle zu geben. In Zusammenarbeit mit der Gedenkstätte Berlin-Hohenschönhausen lassen wir die Zuschauer in die Rolle eines Gelehrten schlüpfen. Wir überlegen uns immer, was wir zeigen und wie wir mit dem Betrachter interagieren wollen.

Welche Eigenschaften muss man mitbringen?

Man muss viel mehr planen und den Standort des Kameraflugs vorbereiten – einerseits um die Dynamik

richtig einzufangen, andererseits um technisch bedingte Unsicherheiten zu vermeiden. Im Gegensatz zum klassischen Journalismus haben wir viel weniger Kontrolle beim Filmen. Außerdem muss man sich gut verstecken können (lacht). Wenn wir nicht selbst die Rolle des Moderators haben, dürfen wir grundsätzlich nicht ins Bild zu sehen sein, damit der Betrachter das Gefühl hat, der Protagonist redet mit ihm. Würde ich auf der anderen Seite stehen, sieht man als Zuschauer zwei Personen und das ist dann weniger immersiv. Das Verstecken ist eine Herausforderung, weil ich weniger Kontrolle habe.

Ist die Produktion nach dem Filmen auch eine Aufgabe?

Unser Anspruch ist, alles aus einer Hand zu laufen. Wir glauben, dass wir als Journalisten selbst am besten wissen, wie Bilder wirken sollen. Zusätzliche Schritte sind das Skitching, bei dem die verschiedenen Kamerabilder zu einem fertig gestellt werden, und das digitale Erstellen des Storys. Eine Herausforderung ist die Handhabung des Materials. Das ist recht komplex, aber erfordert Konzentration, weil die Datenmengen riesig sind. Dadurch sind wir beim Filmen aber auch effektiver. Das liegt nach viel Aufwand, ist aber gar nicht so viel mehr als bei einer klassischen Videogeschichte. Das ist alles Routine.

Interview: Julia Jänke