



HPI mgzn

Hasso-Plattner-Institut

Ausgabe 5 - Wintersemester 2008 / 2009

Start ins Berufsleben

Interview mit Prof. Baudisch

Flirtcoach am HPI



An: all@hpi.uni-potsdam.de

Kopie:

Betreff: Bitte Lächeln

Virus Warnung

Ein neuer, ganz, ganz gefährlicher Virus ist im Umlauf! Wenn Sie eine E-Mail mit dem Titel BAD TIMES erhalten, löschen Sie sie sofort ohne sie zu lesen! Es handelt sich dabei um den bislang gefährlichsten Virus der bekannt ist

Er wird beim Lesen Ihre Festplatte formatieren. Und nicht nur die, sondern alle Disketten, die auch nur in der Nähe Ihres PCs liegen.

Er löscht alle auf ihrer Festplatte vorhandenen JPG Files, löscht die Win.ini und übertaktet ihren Prozessor um 500%! Die Umdrehungszahl der Festplatte wird verdoppelt und die Ram-Haltebügel werden gelockert! Falls sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht reagiert haben, löscht der Virus ihre TV-Senderprogrammierung.

Er polt den Staubsauger um und schwängert ihren Hund oder die Katze - oder beide! Zu diesem Zeitpunkt hat er per Modem schon lange eine 0190-Nummer gewählt, schnappt sich ihr Auto und verpulvert die gesamte Deckung ihrer Kreditkarte im nächsten Puff.

Er wird den Thermostat ihres Kühlschranks so einstellen, daß Ihre Eisvorräte schmelzen und die Milch sauer wird.

Er wird die Magnetstreifen auf Ihrer Kreditkarte entmagnetisieren, die Geheimzahl Ihrer EC-Karte veröffentlichen und Ihr Konto saldieren, die Spurlage Ihres Videorecorders verstellen und Subraumschwingungen dazu verwenden, jede CD, die Sie sich anhören, zu zerkratzen.

Er wird allen Ihren One-Night-Stands Ihre neue Telefonnummer mitteilen. Er wird Frostschutzmittel in Ihr Aquarium und in die besten Weinflaschen schütten, all Ihr Bier austrinken und die stinkenden Socken auf dem Eßtisch ausbreiten, wenn Sie Besuch kriegen.

Er wird Ihre Autoschlüssel verstecken und die Batterie entladen wenn Sie verschlafen haben und Ihr Autoradio stören, damit Sie statt Staumeldungen nur freie Strecken mitgeteilt bekommen. Er wird Ihr Shampoo mit Leim und Ihre Zahnpasta mit Schuhcreme vertauschen, während er sich hinterrücks mit Ihrer Freundin/ihrem Freund trifft und die gemeinsamen Nächte im Palace-Hotel auf Ihre Kreditkartennummer verbucht.

BAD TIMES verursacht Juckreiz im Arsch, vernichtet jegliches Toilettenpapier und plaziert den eingesteckten Fön unmittelbar neben der Badewanne.

Er ist subtil aber hinterhältig, gefährlich, ja schrecklich. Das sind nur einige Auswirkungen, seien Sie also vorsichtig, sehr, sehr vorsichtig!

Editorial

Habt ihr schon mal überlegt, wie euer Leben nach dem Studium aussehen wird? Welche Anforderungen im Berufsleben – fernab der rein fachlichen Qualifikation – an euch gestellt werden? Was bei Bewerbungsgesprächen zu beachten und welche Benimmregeln einzuhalten sind – um diese Fragen und mehr dreht sich das Titelthema dieser 5. Ausgabe des HPImgzn.

Aber natürlich ist das noch längst nicht alles: Nachdem wir in der letzten Winterausgabe das Thema „Mütter am HPI“ behandelt haben, stellen wir euch diesmal – gewissermaßen als Fortsetzung – einige Väter am HPI vor, die davon berichten, wie sich ihr Leben seitdem verändert hat. Neben einem exklusiven Interview mit Prof. Baudisch findet ihr außerdem Berichte über die Events der letzten Monate, interessante Forschungsarbeiten an den Lehrstühlen und vieles mehr im Heft.

Mit Beginn des Wintersemesters hat sich unsere Redaktion indes erneut verändert. Insbesondere freuen wir uns über eine ganze Reihe von neuen Klubmitgliedern aus den Reihen der Erstsemester.

Klubeigene Autoren der vorliegenden Ausgabe waren diesmal Cindy Fähnrich, Florian Thomas, Marika Marszalkowski, Mathias Grauer, Emilia Wittmers, Philipp Giese, Stefan George, Thomas Bünger, Simon Völcker, Michael Kusber, Sebastian Oergel

und Stefan Schaefer. Dagegen haben sich Sebastian Hillig, Jonas Gebhardt, Johannes Harde und Kai Höwelmeyer um das Layout gekümmert, tatkräftig unterstützt von Frank Schlegel, der erneut das Titelbild kreiert hat. Cornelia Rehbein und Paul Meinhardt steuerten neben ihren Artikeln zusätzlich Comicbilder zur Ausgabe bei, während Josefine Harzmann das Lektorat übernommen hat. Alan Bränzel und Norman Höfler schließlich betätigten sich als Fotografen, wobei wir seit diesem Semester auch vom neu gegründeten Fotoklub mit Bildern versorgt werden.

Damit aber genug der Vorrede – und nun viel Spaß beim Lesen

Sören Discher und Andrina Mascher

Kontakt

Blog-Adresse:

<http://student.hpi.uni-potsdam.de/zeitung>

Redaktionsverteiler:

klub-zeitung@hpi.uni-potsdam.de

E-Mail-Adressen der Klubsprecher:

Andrina.Mascher@student.hpi.uni-potsdam.de
Soeren.Discher@student.hpi.uni-potsdam.de

Vi.S.d.P.: Andrina Mascher





Intern

Mein Auto möchte dein Auto gerne wiedersehen	6
Interview mit Prof. Baudisch	8
Global Project-Based Engineering Design, Innovation & Development	12
Mathe im Advent	15
Memory-Based Data Management for Enterprise Application	16
Interview mit Dr. Zeier	17
Funktionen als Datentyp	19
Mit dem Pinocchio-Bus nach Walldorf - SAP Fahrt 2008	20
Golden Generation holt den Pott	22
HPI Startup	23

Verschiedenes

Und was war noch los?	52
Die Drachenjagd	54
Impressum	55

Start ins Berufsleben

Warum am HPI studieren	24
Das Leben nach dem HPI	26
Berufs-Knigge	28
Und was sagt das Arbeitsamt?	31
Träumst du schon? Gründe deine Idee!	32
Career Service der Universität Potsdam	33
Traumberuf Spieletester	34
Die erste eigene Wohnung	38

Leben

Babelsberg – ein Stadtteil Potsdams	40
Die Väter am HPI	43
Have you been to California?	46
Die Invasion 2 - Kampf um Bremen	48



Mein Auto möchte Dein Auto gerne wiedersehen

Viel Gerede gab es zuletzt in der Fachschaft des HPIs um den „Flirt-Kurs“ im Rahmen des Softskills-Kolloquiums. Im Vorfeld wurde vom HPI eine Pressemitteilung veröffentlicht, die in der medialen Welt vielfach aufgegriffen wurde:

„Unter anderem sollen die Studenten ab Montag lernen, wie man richtig flirtet. Dafür wurde sogar eigens ein Profi-Womanizer auf Honorarbasis angestellt.“

— tagesschau.de

“Even the most quirky of computer nerds can learn to flirt with finesse thanks to a new flirting course”

—msnbc.com

“Duitse informatica-nerds krijgen cursus ‚flirten‘”

—www.standaard.be

„Dass die Aktion das Image des blassen Computer-freaks nur weiter nährt...daraufscheint am HPI noch niemand gekommen zu sein.“

—Nordbayerischer Kurier

Vor allem unter den Studenten wurde teilweise heftig diskutiert. Weitere Meinungen findet ihr auf myhpi.de/board unter Fachschaftsrat.

„Hmm, ich glaube der Autor der Pressemitteilung hatte Humor. So ein kleines Spielchen mit Informatiker-Klischées zum Erzeugen von medialer Aufmerksamkeit ist auch nicht dumm.“

„...mir ist etwas unklar, worauf sich denn die Verärgerung der Fachschaft bezieht? In der Pressemitteilung des HPI werden weder die Stereotypen charakterisiert, noch unsere sozialen Kompetenzen und Fähigkeiten als Menschen in Frage gestellt. Wenn es eine Gegendarstellung der gesamten Fachschaft geben soll, dann müsste sich diese, meiner Meinung nach, gegen die Verallgemeinerungen der Zeitungen beziehen.“

„Meiner Meinung nach ist diese Art der Präsentation jedoch definitiv nicht imagefördernd, und in jedem Fall ist die „Sensationsgier“ der Leitung auf den Schultern der Studierenden ausgetragen worden.“



Die Pressemitteilung sorgte für viel Wind in Internet, Zeitung und sogar Radio und Fernsehen

Trotz einiger weniger Boykottversuche war der Hörsaal am Tag der Veranstaltung letztendlich randvoll, verstärkt durch die erschienene Presse.

Nachdem die zahlreichen Pressevertreter vorerst genug Material hatten, konnte von Senftleben schließlich mit einiger Verspätung damit beginnen, die Fachschaft in die „Geheimnisse“ des Flirtens einzuweißen.



Flirt-Dozent von Senftleben

Wie sich im Laufe der Veranstaltung heraus stellte, gab es dann doch noch einige Wissenslücken zu füllen.

So konnte auch geklärt werden, dass ein Kompliment keinesfalls „eine Übertreibung“ ist, sondern vielmehr „eine Aufmerksamkeit“ (die männlichen Teilnehmer haben sich das hoffentlich gut notiert). Der Unterschied zwischen stumpfen und spitzen Wörtern (nein, „nett“ ist nach wie vor nicht spitz!) dürfte inzwischen auch jedem in Fleisch und Blut übergegangen sein. Als weitere gute „Flirttaktiken“ empfahl von Senftleben ein irritierendes „Guten Morgen!“ am Nachmittag oder das bewusste Suchen von Gemeinsamkeiten. Wenn dann auch noch die Blicke des Gegenübers zwischen Augen und Mund umherwandern, sei das Eis gebrochen, so von Senftleben. Als zentrale und im Vorfeld groß angekündigte Übungseinheit der Veranstaltung versuchten sich die Studenten außerdem im Schreiben einer Flirt-SMS. Nach einem fiktiven Autounfall sollte eine charmante (spitzes Wort!) Einladungs-SMS für ein erstes Date formuliert werden – es sei an die „fürsorgliche Krankenschwester“ erinnert. Abschließend demonstrierte von Senftleben sein Können, indem er den Studenten einige seiner erfolgreichen Telefonflirts vorspielte.

Damit wurde die Veranstaltung auch schon beendet, und die Pressevertreter hatten wieder Gelegenheit, die Studenten zu befragen. Folgendes kam dabei heraus:

„Das weit verbreitete Klischee... sei längst überholt. Im heutigen Geschäftsleben müssen die Informatiker auch mal einen Kunden oder ihren Vorgesetzten um den Finger wickeln können.“ - Die Welt Kompakt

„Die jungen Frauen und Männer, die im Hörsaal sitzen, sind alles andere als verklemmt.“

—Berliner Zeitung

Verglichen mit den zuvor erschienenen Presseberichten dürfen wir dann doch froh sein, diese offensichtlich widerlegt zu haben. Auch die abschließende Meinung der Studenten war relativ einheitlich:

„Den Großteil wusste man(n) ja schon, aber geschadet hat es sicher nicht.“

„Eine Frau anzurufen traue ich mich immernoch nicht.“

„Ich habe gehofft, der Kurs gibt mir auch Tipps für den Berufsalltag. Auch wenn er nicht viel in dieser Richtung gesagt hat, anwenden kann man sicherlich das eine oder andere.“

„Es gab auch viele Tipps, wie man als Typ außergewöhnlich sein kann, gerade für Bewerbungen könnte dies hilfreich sein und einen von den anderen Bewerbern absetzen.“

Offen bleibt, ob wirklich keiner nach 14 Tagen ungeküsst blieb und wie im nächsten Semester die Presse für den geplanten „Business Flirt II“ ausfallen wird.

—Cindy Fähnrich, Andrina Mascher,
Stefan Schaefer

Interview mit Prof. Baudisch

Prof. Dr. Patrick Baudisch leitet das Fachgebiet „Human Computer Interaction“ (HCI) und hat zuletzt in den USA bei Microsoft Research und Xerox PARC gearbeitet. Seit dem Wintersemester 08/09 hält Prof. Baudisch die Vorlesung „UI/Introduction to HCI“ am HPI.

Herr Prof. Baudisch, warum sind Sie ans HPI gekommen?

Das HPI zeichnet sich durch vieles aus, aber ich möchte zwei Aspekte besonders hervorheben: Erstens ist das Zulassungsverfahren ausgesprochen selektiv – wie für Top-Universitäten üblich. Mit guten Studenten kann ich in Lehre und Forschung mehr machen und habe mehr Spaß dabei. Zweitens bietet die HPI-Stiftung uns den strukturellen Rückhalt der es uns erlaubt, uns fokussiert mit echter Forschung zu beschäftigen. Das bedeutet, dass wir uns mit den echten, schwierigen, und langfristigen Herausforderungen beschäftigen können, anstelle von kurzfristigen industriellen „Research & Development“ Aufgaben, oder den Fragen, die eine Funding-Organisation dieses Jahr gerade fördern möchte oder, wie im Falle vieler meiner amerikanischen Kollegen, das Militär.

Hatten Sie schon Zeit, sich in Berlin/Potsdam einzuleben?

Nicht wirklich. Das ist eine Frage der Prioritäten: ich habe zum Beispiel seit heute eine Lohnsteuerkarte. Mein Haushalt ist im Moment noch auf dem Schiff und ich wohne noch in einer Übergangswohnung im Westend Berlins. Die höchste Priorität hat im Moment die HCI Vorlesung. Wann immer ich danach Zeit habe, forsche ich zusammen mit meinen Mitarbeitern und einer zunehmenden Zahl von HPI-Studenten. Mein Ziel ist, dass es für die von mir betreuten Studenten sowohl in der Vorlesung als auch in der gemeinsamen Forschung eine gute Erfahrung wird, genauso natürlich für die Studenten und Mitarbeiter, die bei uns zu Besuch sind. Gemeinsam exzellente Forschung zu machen ist das direkte Hauptziel für jede Forschungsgruppe. Durch exzellente Forschung erwirbt ein Standort eine gute Reputa-

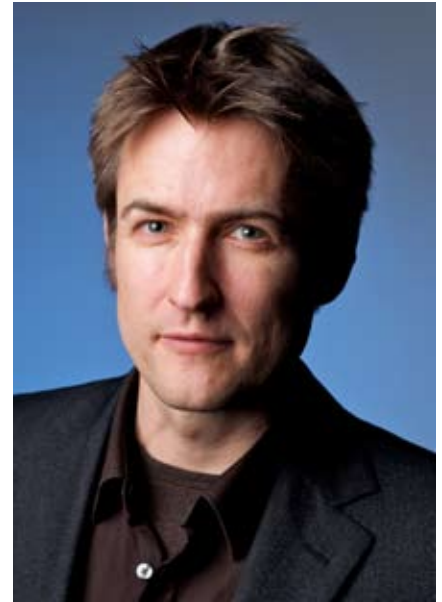
tion; dadurch bewerben sich noch bessere Studenten und Mitarbeiter, und so weiter.

An unserer Forschungsarbeit nehmen übrigens auch bereits die ersten Studenten aus der HCI1-Lehr-

veranstaltung teil. Eine Gruppe von 4 Studenten bearbeitet die Frage, wie man Programme auf einem Mobiltelefon schreiben kann. Die Betonung liegt auf „auf“ (im Gegensatz zu „für“), denn wir zielen auf Benutzer, die in Entwicklungsländern leben und deren einziger Computer das Handy ist. Um das Ganze noch etwas spannender zu machen wird die Gruppe von Bjoern Hartman und Joel Brand, zwei wissenschaftlichen Mitarbeitern in Stanford, mitbetreut. Dieses Projekt ist ein Beispiel dafür, wie wir interessierte Studenten frühzeitig an die Forschung heranzuführen; die Mobile-Phone-Gruppe besteht im Moment ausschließlich aus Dritt- und Fünftsemestern. Dan Odell von Microsoft Hardware hat gerade geschrieben, dass er ein ähnliches Projekt mit HPI-Dritt- und Fünftsemester-Studenten betreuen möchte.

Was hat es mit Ihrem Fachgebiet „Human Computer Interaction“ auf sich?

Bevor informatische Methoden „greifen“, muss man den relevanten Teil der Welt modellieren — das gilt für alle Informatikdisziplinen. Bei der Erforschung der Benutzerschnittstellen schließt dieses Modell zwangsläufig Benutzer mit ein. Die Schwierigkeit ist, dass Benutzer sehr komplex sind und sich heutzutage nur sehr eingeschränkt modellieren lassen — typischerweise nur, wenn es um sehr



Neu am HPI:

Prof. Dr. Patrick Baudisch

einfache Interaktionen geht, wie etwa dem Klicken auf einen Button. Wenn es aber um kompliziertere Interaktionen geht, werden Modelle komplex und trotzdem lückenhaft. Stattdessen per „Bauchgefühl“ zu entwerfen funktioniert genauso wenig, denn die intuitive Annahme, die Benutzer würden am Ende wohl schon genauso empfinden wie man selbst, ist zumeist falsch. Die Bedürfnisse der tatsächlichen Anwender werden verfehlt und das Projekt floppt.

Es gibt verschiedene Definitionen für HCI. Meine Definition ist: „das Handwerk/die Kunst, Benutzerschnittstellen für eine Zielgruppe zu erstellen, der man selbst nicht angehört.“ Die Grundlagen dieses Handwerks/dieser Kunst sind es, die die Studenten in der HCI1-Vorlesung lernen.

Was also ist der Inhalt Ihrer UI/HCI-Vorlesung?

In HCI1 lernen die Studenten Designprozesse, also Brainstorming, Sketching, Design Critique, Erzeugen und Bearbeitung von Bildern, Video Prototyping und Engineering. Die erste Komponente teilen wir mit der D-School, die zweite Komponente mit dem Rest vom HPI – die HPI-Studenten sind ingenieurmäßig ja schon sehr gut ausgebildet. Die dritte Komponente sind Erkenntnisse aus den empirischen Wissenschaften. Um etwas wirklich verbessern zu können muss ich in der Lage sein, zu messen, wann ich fertig bin und ob ich Erfolg hatte. Die Studenten lernen einfache Methoden wie Contextual Inquiry, Task-Analysis und heuristische Evaluation. Im Sommer geht es mit dem Kurs „HCI Research“ weiter. Hier werden vor allem quantitative Studien und kontrollierte Experimente gelehrt, also genau die Techniken, die wir in der Forschung benutzen.

Eine besondere Herausforderung in HCI1 ist die Teilnehmerzahl. Der Kurs war ursprünglich für 30 Teilnehmer konzipiert, wir hatten dann eine Teilnehmerzahl von 60 Studenten angepeilt, am Ende sind es 130 geworden — nicht zu ungewöhnlich, der Kurs ist halt neu und die Studenten neugierig. Wir hatten verschiedene Vorschläge zur Beschränkung der Teilnehmer erwogen, haben uns dann aber dafür entschieden, in den sauren Apfel zu beißen und alle 130 zu behalten. Das hat einiges an Umdenken erfordert, denn der Kurs ist interaktiv – in jeder Veranstaltung gibt es mindestens eine Viertelstunde, in der die Studenten Brainstorming, Sketching

oder Paper Prototypes erstellen und an ihren Kommilitonen testen.

In einer Woche haben alle Studenten Vorträge gehalten – 60 Sekunden pro Student mit Folien. Sich in derart kurzer Zeit auszudrücken ist eine schwierige, aber wichtige Fähigkeit, doch die Studenten haben es ausgesprochen gut hinbekommen. Heute in der Vorlesung ging es um Sketching und die Studenten haben Zeichnungen zu ihrem Projekt erstellt. Davor haben wir jedoch erst Würfel und Hände gezeichnet – so wie halt auch Designer zeichnen lernen, nur im Schnellverfahren und weniger gründlich. Trotzdem ein ganz wichtiger Aspekt der User Interface Arbeit, meiner Meinung nach.

Wie läuft die Leistungserfassung bei einer so interaktiven Vorlesung?

Das läuft etwas anders als wir uns das ursprünglich gedacht haben. Die Idee war, dass die Studenten immer Hausübungen machen und am Ende ein Paper über ihr Projekt schreiben – das sollte die Note ausmachen und ist auch immer noch der Hauptteil. Aber bei 130 Leuten ist es nicht möglich, dann noch zwischen den Leistungen Einzelner wirklich sauber zu differenzieren. Und ich wollte den Studenten auch eine Chance geben, eine 1.0 zu erreichen, indem sie sich noch einmal separat mit einer Einzelleistung hervortun. Deshalb haben wir uns für eine Klausur entschieden – aber die sollte kein großes Problem sein. Es sind in der Vorlesung immer mehr oder weniger alle Studenten da, so dass ich erwarte, dass die Studenten nicht allzu viel vorbereiten müssen.

Warum halten Sie Ihre Vorlesung auf Englisch?

Mir ist es eigentlich relativ egal. Ich hatte aus Spaß die erste Vorlesung auf Englisch gehalten, auch nur die ersten 10 Minuten. Dann habe ich die Studenten abstimmen lassen und es wollten 95% weiterhin reines Englisch. Den Leuten ist es freigestellt, sie können Fragen auch auf Deutsch stellen. Ich glaube aber, dass es eine gute Übung ist. Zudem haben sich die Studenten entschieden, dass es einen kleinen Bonus für diejenigen geben soll, die ihre Vorträge auf Englisch ausarbeiten. Die 60 Sekunden Vorträge haben 80 Prozent der Studenten auf Englisch vorgetragen.

Dass die Vorlesung auf Englisch ist wird auf lange Sicht den Studenten helfen, die in HCI weiter gehen wollen. Alle relevanten Veröffentlichungen sind auf Englisch und die Studenten, die sich jetzt in Englisch üben, haben später einen Vorteil. Die Bedeutung der englischen Sprache kommt durch die starke Präsenz von HCI in den USA. An der CMU allein gibt es 18 HCI-Professoren. HCI ist ein großes und aufstrebendes Gebiet – am HPI werden wir ganz oben mit dabei sein.

Sie haben in den USA bei Xerox PARC gearbeitet - Was genau ist Xerox?

Xerox ist eine Firma, die mit Xerografie bekannt geworden ist, was wörtlich übersetzt „Trockendruck“ heißen würde, also das Fotokopieren. Xerox ist eine Firma, die lange Zeit als unaufhaltbar galt, da sie alle Rechte an der Xerografie hatten. Um 1970 wurde in Palo Alto das Xerox Palo Alto Research Center, Xerox PARC, gegründet. PARC ist ein abgefahrener Laden: die hatten 1972 eine Maschine, den „Xerox Alto“, mit einem Bitmap-Display, überlappenden Fenstern, Pop-up-menus, Drag and Drop, Icons, einem Desktop, Laserdruck und Ethernet – die Computerkonkurrenz hat zu der Zeit quasi noch auf den Bäumen gelebt. Einige dieser Erfindungen kommen direkt von PARC, andere Teile, wie die Maus, waren kurz vorher von Doug Engelbart am Stanford Research Institute erfunden worden. In HCI1 werde ich dazu einen historischen Überblick geben.

Wie ist heute Ihr Kontakt zu MS Research?

Ich konsultiere weiterhin für Microsoft, das heißt, ich arbeite 20% meiner Zeit für Microsoft Research in Redmond. Microsoft Research gilt im Moment als das weltbeste Forschungslabor – sicher nicht nur in HCI. Einer der Auslöser ist, dass Microsoft die Dot-Com-Krise besser überstanden hat als andere und damals zum neuen Heim für viele Top-Forscher wurde, die andere Top-Labs aufgrund derer finanziellen Engpässe verlassen haben. MSR hat 800 Wissenschaftler, von denen die meisten in etwa wie ein Professor qualifiziert sind - das heißt, sie nehmen 800 Professoren in ein Haus und dann noch 500 Studenten dazu, die frische Ideen bringen und von den Top-Unis der Welt kommen. Entsprechend dominiert Microsoft dann auch die Hauptkonferenz

in HCI, die Computer Human Interaction Konferenz oder „CHI“ (sprich „Kai“): MS hatte in diesem Jahr 22 Papers, University of Washington 16 und das nächste war CMU mit etwa 8 Papers.

Den Kontakt zu Microsoft Research zu halten hat hohe Priorität für mich. Für einige ausgewählte Studenten, die mit mir HCI Research machen wollen, bringt es die Möglichkeit, ein Praktikum bei MSR machen zu können. Aber auch für meine Forschungsgruppe ist der Zugriff auf weitere Experten und deren Feedback essenziell.

Woran arbeiten die Studenten, die Sie aus den USA mitgebracht haben?

Ich betreue hier im Moment vier Studenten. Tao Ni ist von der Virginia Tech, der zu Hause an dem Thema „Interaction techniques for 3D-interaction“ arbeitet. Tao macht ein 3-monatiges Praktikum bei mir und wir erforschen gemeinsam die „Letzten Schritte der Miniaturisierung“. Wir fragen uns, wie weit sich interaktive Geräte verkleinern lassen und wie interaktive Geräte in der letzten Stufe der Miniaturisierung aussehen werden.

Mit Gerry Chu von der University of Toronto und Annika Hupfeld von Microsoft Research in Cambridge versuche ich gerade, eine neue Art von Touchscreen zu entwickeln, der wesentlich präziser funktioniert als die kapazitiven Screens, wie sie etwa im iPhone verwendet werden. Die Hauptidee ist es, direkt die Haut des Benutzers zu erfassen. Wir haben seit Freitag eine erste Demo und ich bin ziemlich begeistert.

Bei allen diesen Aktivitäten spielt „prototyping“ eine große Rolle. Es geht darum, möglichst schnell herauszufinden, welche Ideen gut sind und mit welchen wir unsere Zeit verschwenden. Von allen Ideen, die man so hat, sind 95% schlechte Ideen. Prototyping erlaubt mir, mehr Ideen auszuprobieren – „fail early and often“. Erst wenn wir wissen, dass eine Idee gut ist, überlegen wir uns, wie wir die Ausführung besser machen können bis es dann in Serie gehen kann. Die Designschool und HCI haben eine große Überlappung in dem Bereich.

Forschen Sie neben Ihrer Lehrtätigkeit weiter?

Ohne Frage – meine eigene wissenschaftliche Karriere ist mir extrem wichtig. Ich fühle mich wohl in der Rolle des Lehrers, aber ich bin mindestens zum gleichen Teil Forscher. Ein Professor ist etwas Anderes als ein Schullehrer, er ist ein Stück lebender, wissenschaftlicher Prozess. Ich stelle mir das so vor wie das Auszubildendenverhältnis zwischen einem Meister und einem Auszubildenden. In der Forschung ist es essenziell, dass man sich viel sieht und zusammen arbeitet.

Gibt es so etwas wie UI-Weiterbildung?

Für mich und die anderen Professoren hier am HPI ist es so: das Lernen hört nie auf. Wir arbeiten wissenschaftlich, wir publizieren mit unseren Mitarbeitern und Studenten zusammen, wir gehen auf die Konferenzen mit Vorträgen zum aktuellsten Stand der Forschung – und wir sind Teil davon. Die vermutlich wichtigste Konferenz in Human Computer Interaction ist die CHI. HCI ist im Gegensatz zu anderen Bereichen der Informatik sehr konferenzzorientiert, denn Journals werden bei uns als zu langsam betrachtet.

Es gibt in HCI also keine Hierarchie in dem Sinne: ich bin 2 Prozent meiner Zeit Lehrer und 98 Prozent meiner Zeit Schüler, und ich denke das gilt für alle Bereiche. Es ginge auch nicht anders, da sich in jedem Feld für ein bestimmtes Thema nur genau einer wirklich auskennt, nämlich der, der gerade daran arbeitet.

In der HCI-Research-Vorlesung im Sommer werden die Studenten diesen Forschungsprozess lernen. Sie werden sehr viel lesen, Papers schreiben und sich gegenseitig reviewen. Viele werden das nicht wollen. Ich will da auch bewusst abschrecken; es wird eine kleine Vorlesung.

Haben Sie neben HCI andere Interessen?

Ich habe mich in meiner Karriere mehrmals inhaltlich verändert. Ursprünglich bin ich promovierter Informatiker aus Darmstadt mit Nebenfach Psychologie. Schon während des Studiums habe ich mich mit Grafik beschäftigt, ich bin ein sehr visueller Mensch. Wenn Sie sich bei mir im Lab umsehen, werden sie feststellen, dass alles, was eine Idee ist, irgendwie zu einem Bild wird. Ich habe dann in Seattle vor allem HCI am „Computer Science“-Fachbereich unterrichtet, aber nebenbei auch Industriedesign.

**Was planen Sie für die Zukunft? Werden Sie wieder in die USA gehen? Und warum sind Sie zurück nach Deutschland gekommen?**

Ich habe vor, hier zu sein. Ich betrachte meinen Wechsel ans HPI auch nicht als „zurückgehen“, wie manche es genannt haben. Ich betrachte es als „in etwas anderes hineingehen“. Ich habe in Berlin gewohnt, als ich 4 war. Jetzt in Berlin zu sein bedeutet nicht vorwärts oder zurück, sondern etwas ganz Anderes.

Vielen Dank für das Gespräch!

—Simon Völcker

**Ob schnell getestet oder teuer entwickelt:
Prototypen spielen eine zentrale Rolle in HCI Research**

Global Project-Based Engineering Design, Innovation & Development

Diese Veranstaltung, in der „Ideen der Zukunft“ von Studententeams unterschiedlicher Studienrichtungen entwickelt werden, wird bereits seit knapp 40 Jahren an der Stanford University angeboten – derzeit im vierten Jahr mit global verteilten Teams. Seit 2007 wurde das HPI mit zwei Teams auserwählt und verdrängte damit die TU München als deutschen Repräsentanten. Das HPI mgzn hat die Master-Studenten und letztjährigen Teilnehmer Mathias Domsche, dieses Jahr Coach, und Victor Saar zu ihren Erfahrungen befragt und durfte zusätzlich einen Einblick in die Arbeit der aktuellen Teams nehmen.

Nachdem Mathias, Victor und vier weitere Potsdamer (insgesamt je zwei HPI'ler und je ein HFF'ler) aus einer Reihe Bewerber erfolgreich ausgewählt worden waren, wurden sie zum Kick-Off-Meeting nach Stanford geschickt. Dort wartete neben der Kandidatur für die expliziten Projektteams zur Aufwärmung schon eine Mini Design Challenge: „Paper Bike Game“. Die dafür notwendigen Vehikel durften zu 100 Prozent nur aus Papier und Pappe bestehen, wurden schon vorab im Heimatland entworfen, mit nach Stanford verschifft und ermöglichten es, eine Person für das Spiel zu befördern. Im letzten Jahr

wurde damit Polo gespielt, dieses Jahr gab es eine riesige Wasser-Ballon-Schlacht. Erinnert das nicht ein wenig an die EiShuttles, EiDrops, Egg Protection Units oder wie auch immer, mit denen sämtliche Ersties an ihrem zweiten Tag am HPI zu kämpfen haben?

Anschließend wurden die offiziellen, von gemischten Teams zu bearbeitenden Projekte vergeben, welche die Teilnehmer neun Monate lang herausfordern sollen – global verteilt zwischen Heim-Universität und den amerikanischen Teamkollegen in Stanford. Ideen und Erkenntnisse werden unter anderem via wöchentlicher Videokonferenz oder spontanen Voice/Chat-Meetings ausgetauscht. Dies ist übrigens schon eine nicht zu unterschätzende Aufgabe: zwischen Mitteleuropa und der amerikanischen Westküste liegen ganze neun Stunden Zeitunterschied. Zur Endphase des Projektes werden die Teams wieder in Stanford zusammengeführt, um gemeinsam ihre Ergebnisse zu finalisieren und in Form von fertig gebauten, funktionstüchtigen Prototypen einem großen Fachpublikum auf einer abschließenden Design-Messe zu präsentieren.

Hinter den entsprechenden Projekten stehen relativ weite, abstrakte Aufgabenstellungen der Partner-Unternehmen. So hat sich beispielsweise der Autohersteller Audi als Partner von Victors Team ein „Benutzerhandbuch der Zukunft“ gewünscht. Kein dickes konventionelles Handbuch soll mehr im Handschuhfach liegen und ungelesen verkümmern, während der Anwender Probleme mit der Fahrzeugbedienung hat und sich in dem Werk schlimmstenfalls gar nicht zurecht findet. Mathias' Siemens-Projekt hat die bewegungsbasierte Bedienung der Nintendo-Wii-Spielekonsole auf das industrielle Umfeld angewandt, um ganze Fertigungsstraßen inklusive Maschinen, Roboter und Menüs via Gesten zu steuern.



Mathias und Victor berichten über ihre Erfahrungen

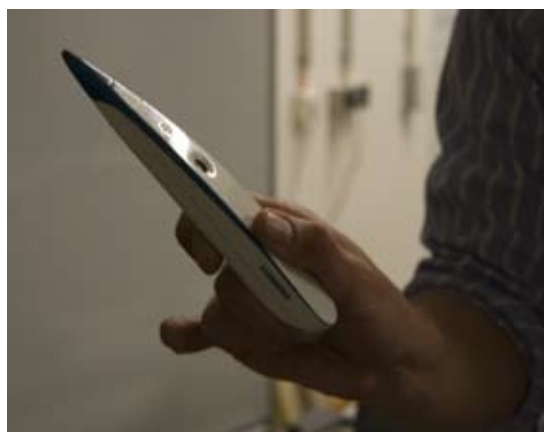
Um das zu realisieren, ist – wer hätte es nicht gedacht? – starke Kreativität erforderlich. Beim Brainstorming entstehen zunächst möglichst viele Ideen, die alsbald mit einfachen Mitteln wie Pappe, Holz, darstellendem Spiel oder Knete prototypisiert werden. Dabei gilt folgendes Motto des Design Thinking:

„Fail Early, Fail Often, Succeed Sooner!“

Es geht also nicht darum, in der Theorie nur darüber zu diskutieren, was die beste Lösung des Problems sein könnte, sondern die verschiedenen Lösungsansätze physikalisch und anschaulich zu entwerfen. Es wird durchaus erwartet, dass nicht alle Ideen sofort ein Treffer sind. Die erstellten Prototypen werden zunächst in den Teams getestet, evaluiert und bei Nichtgefallen ausgemustert. Die besseren Varianten werden möglichen Endbenutzern und dem Auftraggeber vorgeführt. Damit erhalten die Teams schnell echtes Feedback über die Stärken und Schwächen ihrer geplanten Produkte. So wird weiter iteriert und ausgebessert, erneut getestet, vorgeführt usw. Der Entwicklungsprozess ist also ein ständiges Wechselspiel zwischen Feedback und Verbesserung, bis irgendwann das endgültige Produkt steht. Im Zwiespalt dazu steht das, nach Ansicht der Design-Forscher, veraltete, aber in der Informatik immer noch verbreitete Wasserfall-Modell. Nach diesem wird das zu produzierende System ausgiebig analysiert, modelliert und implementiert, bevor es schließlich getestet, integriert und dem Nutzer zur Abnahme vorgeführt wird. Der große Vorteil des iterativen, agilen Prototyping-Ansatzes liegt darin, dass mögliche Fehlentwicklungen frühzeitig erkannt werden können und damit eine zeit- und kostenintensive, spätere Überarbeitung verhindert wird.

Richtungsweisende erste Prototypen der HPI'ler waren: Mathias' Team hat die Wii-Fernbedienung so modifiziert, dass man mit ihr einen LEGO-Roboter steuern kann. Das Team von Victor wollte eine

Lupe entwickeln, die erkennt, über welche Armatur sie gerade gehalten wird und dementsprechend Auskunft über die darunter liegende Funktionalität gibt. Die Teilnehmer des aktuellen Jahrgangs haben im Auftrag von SAP einen mobilen Arbeitsplatz ausprobiert, in dem man seinen Laptop, Unterlagen und mehr verstauen kann – dieser wurde zunächst einfach aus einem Karton angefertigt. Die andere Gruppe hat für Panasonic eine Zahnbürste mit einem MP3-Player kombiniert, sodass durch den Knochenkontakt beim Zähneputzen Musik gespielt wird.



Der „Zauberstab“ aus Mathias' Projekt

Nach einigen Monaten sind dann viele Tests und Veränderungen durchgeführt worden, bis der finale und voll funktionsfähige Prototyp vorlag, über den dann der Auftraggeber weiter verfügt. Das Ergebnis von Victors Team ist mit *Audi Assist* ein System, das dem Benutzer via Bildschirm oder Ton Informationen zu dem Steuerelement gibt, in dessen Nähe sich seine Fingerspitzen gerade befinden. Mathias' Team hat mit dem *sWand* einen „industriellen Zauberstab“ entwickelt, mit dem später Fertigungsstraßen mittels intuitiven Gesten steuerbar werden sollen. Die jetzigen Teams haben noch ein gutes Stück Zeit, um aus ihren ersten Prototypen ein nutzbares futuristisches Produkt zu entwickeln. Alle haben aber gemeinsam den Traum, dass ihr Werk irgendwann in der Zukunft tatsächlich für jedermann auf dem Markt verfügbar ist.

Schließlich haben wir die beiden nach einem Fazit gefragt und dabei wurde das Projekt in höchsten Tönen gelobt. Die Teams haben praktisch totale Entscheidungsfreiheit und hohe Eigenverantwortung, gestützt von einem selbst zu verwaltenden Projektbudget auf Industrie-Niveau, das beispielsweise für Outsourcing an professionelle Prototyper und Entwickler aufgewendet werden kann.

„Bester Kurs unseres Studiums“

(Mathias und Victor einhellig)

Auch erwähnenswert ist, dass bei dem Projekt Leute unterschiedlicher Disziplinen vereint arbeiten: in diesem Fall HPI-Softwareingenieure, Stanford-Mechanikingenieure und HFF-Medienstudenten, aber auch Produktdesigner, Betriebswirte, Industrieingenieure etc. Der Design-Thinking-Prozess, der bekanntlicherweise auch an unserer HPI D-School gelehrt wird, wird dort tatsächlich „erlebt“, denn von vorn bis hinten wird an einer nicht etwa imaginären, sondern völlig realen, einzigartigen Idee gearbeitet. Genannt wurde lediglich ein kleiner Minuspunkt – wenn man der Richtige ist, wird es aber womöglich ein weiterer Pluspunkt sein: Das Projekt konsumiert pro Woche etwa 20 Stunden, wodurch die Teilnahme an anderen Veranstaltungen erschwert werden könnte. Mit der richtigen Einstellung, Spaß und der notwendigen Energie soll es gut zu schaffen sein und das HPI muss sich keinesfalls vor der Stanford University verstecken. Und zu guter Letzt kennen wir, wie wir beim Besuch der neuen Teams gelernt haben, bis dato noch keine andere Veranstaltung am HPI, bei der während Meetings Pizza und Getränke gereicht werden, Studenten ein eigenes, frei gestaltbares Ideen-Labor bekommen und man den Kindheitstraum, Wände zu bemalen derart ausleben darf.

— Mathias Grauer



Das „Paper Bike“ der Potsdamer Fraktion



Alexander Kuser demonstriert die MP3-Zahnbürste



Entwurf des mobilen Arbeitsplatzes

Sonstiges

In den letzten beiden Auflagen des Kurses kamen die Teilnehmer aus Hochschulen in Kolumbien, Mexiko, Schweden, Finnland, der Schweiz und Deutschland.

HPI-Webseite zur Veranstaltung:

<http://epic.hpi.uni-potsdam.de/Home/StanfordDesignClass>

Video der Paper Bike Challenge 2008:

<http://www.youtube.com/watch?v=n5EiYjp2MA>

Mathe im Advent

Mathematische Knobeleyen statt Schokolade

Seit acht Jahren veranstaltet das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) die Wissenschaftsjahre. 2008 war das Jahr der Mathematik. Inspiriert vom Mathematik-Adventskalender für Schüler der 10. bis 13. Klasse des DFG-Forschungszentrums MATHEON bietet das Redaktionsbüro des Jahrs der Mathematik unter www.mathe-im-advent.de erstmals einen Adventskalender für jüngere Mathematikbegeisterte an. Hinter jedem Türchen verbirgt sich eine Aufgabe, die für die Schüler von der 5 bis 7 Klasse geeignet ist. Mitte Dezember waren über 17.000 Benutzer aus der ganzen Bundesrepublik registriert, wobei die meisten Rechenkönige und -königinnen aus Bayern kommen.

Auf die klügsten Köpfe warteten am Ende einige Preise. Der Hauptgewinn waren zwei HP Pavilion dv5 Notebooks. Außerdem wurden drei Jahresabonnements der Zeitschrift Geolino (www.geo.de/GEOLino) sowie verschiedene Software-Preise verlost. Aber auch für alle anderen lohnte sich das Knobeln dank Sonderversionen. So wurden zum Beispiel am 10. Dezember vier Mathematica Lernspiele (www.braingame.de/mathica_game) unter den Teilnehmern verlost, welche die aktuelle Tagesaufgabe richtig gelöst hatten. Somit hatten an diesem Tag 90% aller registrierten Schüler eine zusätzliche Gewinnchance.

Entwickelt wurde der Kalender im Rahmen eines Programmierwettbewerbs, der am HPI unter der



Die Entwickler: Frank Feinbube, Sven Wagner-Boysen, Christian Lück, Daniel Richter, Robert Wierschke, Edgar Näther, Janosch Oppermann

Betreuung von Prof. Polze durchgeführt wurde. Vom 2. September bis zum 15. Oktober haben vier Teams ihren Mathekalender entwickelt. Dabei kamen verschiedenste Technologien wie ASP.NET/MVC (www.asp.net/mvc) und das neue Silverlight 2 (www.silverlight.net) zum Einsatz. Am Ende wurden alle Kalender von einer Jury bewertet. Hierbei wurden vor allem das Design und die Bedienbarkeit von 2 Schülern, ebenfalls Mitglieder der Jury, des Dathe Gymnasium in Berlin beurteilt. Das Preisgeld für den Wettbewerb, inklusive eines extra Preises für besonderes Design, wurde von Microsoft Deutschland

GmbH zur Verfügung gestellt. Insgesamt gab es 1850 € zu gewinnen. Aufgrund der Begeisterung der Schüler für die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Designs auswählen zu können, wurde von den erst- und zweitplatzierten Teams der jetzige Kalender entwickelt. Zusätzlich zu dem eigentlichen Kalender wurden Werkzeuge zur Erstellung der Seiteninhalte und einer umfangreichen

Statistik über die Teilnehmer und ihren Erfolg beim Lösen der Aufgaben bereitgestellt. So gerüstet kann der Kalender auch in den kommenden Jahren wiederverwendet werden.

— Robert Wierschke



Eines der vielen Designs des Mathekalenders. Sein Lieblingsdesign kann der Nutzer aus verschiedenen Varianten auswählen.

Memory-Based Data Management for Enterprise Applications

Aufbauend auf unserer langjährigen Erfahrung mit betriebswirtschaftlicher Software beschäftigt sich der Lehrstuhl von Prof. Hasso Plattner und Dr. Alexander Zeier unter anderem mit der Erforschung neuer Aspekte von Daten-Management Infrastrukturen, welche die Grundlage von ERP-Systemen darstellen. Der Ausgangspunkt unserer aktuellen Untersuchungen ist die schlichte Beobachtung, dass konventionelle RDBMS (Relationale Datenbank-Management Systeme) nicht in der Lage sind, bestimmte komplexe Anfragen in annehmbarer Zeit zu berechnen. Dieses Problem ist bei analytischen Anwendungen schon länger bekannt, aber auch in größeren transaktionalen Anwendungen anzutreffen. Derzeit können sich Entwickler zwischen drei (unattraktiven) Alternativen entscheiden:

Zusammenfassen der einzelnen Operationen zu Batch-Jobs. Dieser Ansatz verzögert den Abschluss von Geschäftsprozessen und würde damit in den meisten Fällen die externen Anforderungen verletzen.

Berechnung einzelner Operationen im Voraus. Data Warehouses sind hier ein klassisches Beispiel. Allerdings ist dieser Ansatz nur bedingt flexibel und bedarf einer guten Vorausplanung sowie kostenintensiver Wartung.

Alle Daten im Hauptspeicher halten. Dies trägt dem Problem Rechnung, dass die meiste Performance in heutigen Datenbanksystemen bei I/O-Zugriffen verloren geht. Das Halten aller Daten im Hauptspeicher verlangt das Verteilen großer Datenmengen über mehrere Server. Damit einher geht allerdings ein enormer Anstieg der Betriebskosten, insbesondere durch die Notwendigkeit von Netzwerk-Kommunikation.

Das Zauberwort der Stunde heißt: spaltenorientierte Datenbanken. Im Gegensatz zu klassischen RDBMS organisieren spaltenorientierte Datenbanken ihre Daten in Spalten. In konventionellen Datenbanken werden die Daten zeilenweise gespeichert (siehe Abbildung 1). Wurde zum Beispiel ein Tupel

bisher in der Form (Name, Adresse, Alter) gehalten, so werden bei spaltenorientierten Datenbanken alle Namen, Adressen und Altersangaben voneinander getrennt gespeichert.

Diese Art der Speicherung eignet sich insbesondere für analytische Anfragen, da diese oftmals Aggregatfunktionen (z.B. Summe, Durchschnitt, Minimum, Maximum) über einzelne Spalten beinhalten. Zudem weisen die Werte in den einzelnen Spalten oft keine großen Unterschiede auf (Beispiel: Bei mehr als 1 Mio. Vertriebs-Datensätzen gibt es sehr häufig gleiche Städtenamen).

Aus diesem Grund können die Daten oft um mehr als eine Größenordnung komprimiert werden, was die I/O-Kosten und somit auch die Anfragezeiten stark reduziert.

Festplattenbasierte, spaltenorientierte Datenbanken, wie beispielsweise Vertica, erfordern weniger Vorausplanung als konventionelle Data Warehouses. Aber auch sie müssen sich unter anderem auf „Materialized Views“ stützen, um Joins zur Laufzeit zu vermeiden. Deswegen fallen sie in die Zweite der oben genannten Kategorien. Hauptspeicherbasierte, spaltenorientierte Datenbanken, wie z.B. SAPs TREX, können Joins deutlich schneller ausführen und benötigen deswegen keine „Materialized Views“, da Joins zur Laufzeit möglich sind. Diese gehören somit zur dritten Alternative.

Die Grundlage unserer derzeitigen Forschung beruht darauf, dass durch eine optimale Komprimierung hauptspeicherbasierte und spaltenorientierte Datenbanken weitaus weniger Server für die gleiche Datenmenge benötigen. Unsere Erfahrung hat gezeigt, dass bereits eine handvoll heute handelsüblicher Server für die Datenvolumina vieler mit-

slD	c1	c2	c3
1	v11	v12	v13
2	v21	v22	v23
3	v31	v32	v33

row-oriented

slD	c1	slD	c2	slD	c3
1	v11	1	v12	1	v13
2	v21	2	v22	2	v23
3	v31	3	v32	3	v33

column-oriented

Abbildung 1: Zeilen- vs. Spaltenorientierung

telständischer Unternehmen ausreichen würden. Zudem nehmen die Speicherkapazitäten zu. Natürlich wachsen auch die zu verwaltenden Datenmengen, aber die stärksten Zuwächse in den Datenmengen sind in den größten (also den global agierenden Unternehmen) zu verzeichnen. Kleinere Unternehmen verfügen außerdem nicht über die personellen Ressourcen, die notwendig sind, um ein Data Warehouse zu warten und zu betreiben. Bei einem Kooperationspartner des Lehrstuhls, einem großen Konzern in der Konsumgüterbranche, gibt es nur für diesen Zweck eine eigene Abteilung mit 19 Mitarbeitern.

Das derzeit am EPIC-Lehrstuhl durchgeführte Bachelorprojekt In-Memory-Data-Management beschäftigt sich mit einem speziellen Teil dieser Pro-

blematik. Zusammen mit SAP sollen neue Konzepte und Algorithmen aus der Forschung über hybride Datenhaltung praktisch angewendet werden. Unter hybrider Datenhaltung versteht man die Kombination von zeilen- und spaltenorientierten Datenbanken. Dabei sollen neueste Technologien, wie sie zum Beispiel auch am Massachusetts Institute of Technology (MIT) entwickelt werden, zusammen mit den neuesten Servertechnologien (Multi-Core CPUs und Hauptspeicher mit bis zu 128 GB RAM) eingesetzt und erforscht werden.

— Marco Hornung, Jan Schaffner

Interview mit Dr. Zeier

Seit April 2006 leitet Herr Dr. Alexander Zeier das Fachgebiet „Enterprise Platform and Integration Concepts“ als Vertretung für Herrn Prof. Plattner und beantwortete gerne unsere Fragen.



Dr. Alexander Zeier

Im Wintersemester 2008/09 halte ich die Vorlesung Softwaretechnik II im Bachelorbereich. Darüber hinaus gebe ich Veranstaltungen im Masterbereich. Dabei handelt es sich um eine Lehrveranstaltung in Kooperation mit der Stanford University, ein Seminar über die RFID-Technologie und die Vorlesung Enterprise Application Systems.

Was ist Ihr Wissenschaftsgebiet? Können Sie es kurz beschreiben?

Im Fachgebiet Enterprise Platforms and Integration Concepts (EPIC) geht es vor allem um die Entwicklung und Integration interner als auch unter-

nehmensübergreifender Enterprise-Anwendungen. Hiermit beschäftige ich mich intensiv auch persönlich seit rund 15 Jahren.

Ich möchte hier 3 Bereiche besonders herausgreifen:

- Ein großer Fokus in der Forschung und Lehre liegt auf Hauptspeicherdatenbank-Technologien im Umfeld von Unternehmensanwendungen.
- RFID bedeutet „Radio Frequency Identification“ und beschäftigt sich mit der berührungslosen Identifizierung und Lokalisierung von Gegenständen oder Lebewesen zur Speicherung oder Erfassung von Daten.
- Supply Chain Management befasst sich mit der Steuerung unternehmensübergreifender Liefer- bzw. Versorgungsketten und zielt auf die möglichst effiziente und effektive Gestaltung dieser Prozesse ab.

Wo haben Sie studiert?

Von 1990 bis 1996 absolvierte ich erfolgreich mein erstes Studium an der Julius-Maximilians-Universität in Würzburg. Seit 1997 studierte ich berufsbegleitend im Bereich Informatik der Technischen Universität Chemnitz und schloss erfolgreich in 2000 auch dieses Studium ab. In den Jahren 1998

bis 2002 promovierte ich – teilweise parallel zum Studium in Chemnitz – an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg.

Was haben Sie studiert?

In Würzburg studierte ich Betriebswirtschaftslehre mit Schwerpunkt Wirtschaftsinformatik, später in Chemnitz Informations- und Kommunikationssysteme. Meine Promotion in Erlangen hatte die „Ausdifferenzierung von Supply-Chain-Management-Standardsoftware in Richtung auf Betriebstypen und Branchen unter besonderer Berücksichtigung des SAP APO“ zum Thema.

Wo haben Sie gearbeitet, bevor Sie ans HPI kamen?

Vor meiner Zeit am HPI war ich bei der SAP in Walldorf. Dort begann ich als verantwortlicher Produktmanager für Supply-Chain-Systeme. Außerdem befasste ich mich in dieser Zeit mit Fragen der Patentierungsverfahren im Bereich mySAP.SCM. Als Patentmanager der Business Solution Group (BSG) „Manufacturing Industries“ war ich verantwortlich für die Bewertung aller Innovationen und Erfindungen des verarbeitenden Gewerbes, die patentiert werden sollten. Anschließend war ich Direktor für Strategische Softwareprojekte der SAP AG.

Davor arbeitete ich am bayerischen Forschungszentrum für wissensbasierte Systeme (FORWISS). Begonnen habe ich meine berufliche Laufbahn 1996 bei der Unternehmensberatung GMO Professionell Services GmbH, wo ich mit Reorganisationen und einhergehender Implementierung von SAP-Systemen betraut war.

Was war Ihr „Lieblingsfach“, was Ihr „Hassfach“ in der Schule?

Meine Lieblingsfächer waren Mathematik, Wirtschaft und Englisch. Das Fach Musik gehörte nicht zu meinen Favoriten.

Was ist Ihre Lieblingsprogrammiersprache?

Dies ist vielfältig und hängt vom jeweiligen Anwendungsbereich ab.

Was sind Ihre Hobbys?

Zu meinen Hobbys zählen Badminton, Skifahren, Tennis, Jogging und Reisen.

Sind Sie verheiratet?

Ja, ich bin verheiratet.

Haben Sie Kinder?

Ja, ich habe zwei Töchter.

Wie lautet Ihr Geburtstag?

Ich wurde am 3. November 1969 geboren.

Wollten Sie schon immer an einer Universität lehren oder hatten Sie vorher einen anderen Berufswunsch? Wenn ja, welchen?

Seit längerer Zeit ist dies mein Berufswunsch.

Woran forscht/an welchen Projekten arbeitet das Fachgebiet derzeit?

Die Forschungsschwerpunkte des Fachgebiets liegen momentan in den Bereichen:

- Memory-Based Data Management for Enterprise Applications,
- Human-Centered Software Design and Engineering,
- Maintenance and Evolution of Service-Oriented Enterprise Software,
- Architecture-based Performance Simulation sowie der
- Integration von RFID-Software in Enterprise-Plattformen.

Was sollte man sonst noch über Sie oder das Fachgebiet wissen?

Im Jahr 2002 wurde am Massachusetts Institute of Technology (MIT) das MIT Forum for Supply Chain Innovation gegründet und im Frühjahr 2006 um eine europäische Sektion erweitert, dessen Executive Direktor ich bin. Im Rahmen dieses Forums erarbeiten Akademiker, Forscher und Praktiker innovative Ideen sowie praktische Handlungsempfehlungen, um Geschäftsstrategien, Supply Chain Management und IT zu verbinden.

Das HPI mgzn bedankt sich für das Interview.

—Michael Kusber

Funktionen als Datentyp

Motivation

Neben den üblichen Daten wie beispielsweise Zahlen, Texten oder Binärdaten kann man sich noch beliebige andere Datentypen denken, die allerdings meistens Kombinationen von diesen einfachen Datentypen sind. Interessanter ist es allerdings, wenn man Elemente des Programms, wie z.B. Typen (siehe Templates oder Generics) oder Funktionen wie normale Daten verwenden kann.

Beispiel: Der Vergleich

In den Beispielen geht es um Funktionen, die auf verschiedene Art und Weise Zeichenketten miteinander vergleichen. Eine Sortierfunktion wird dann eine dieser Funktionen als Parameter übergeben bekommen und auf diese Weise eine Ordnung herstellen – einmal mit Beachtung der Groß-/Kleinschreibung und einmal ohne.

—Christopher Schuster (IT-Klub)

LISP – Vorreiter der funktionalen Programmierung

```
(defun string-nocase< (first second)
  (string<
    (string-downcase first)
    (string-downcase second)))
(sort '("abc" "ABC" "bcd" "BCD") #'string<) ; ("ABC" "BCD" "abc" "bcd")
(sort '("abc" "ABC" "bcd" "BCD") #'string-nocase<) ; ("abc" "ABC" "bcd" "BCD")
```

Ruby – eine moderne Multiparadigmen-Sprache

```
cmp = lambda { |a,b| a <=> b }
cmp_nocase = lambda { |a,b| a.casecmp b }
list = ["abc", "ABC", "bcd", "BCD"]
list.sort &cmp # ["ABC", "BCD", "abc", "bcd"]
list.sort &cmp_nocase # ["abc", "ABC", "bcd", "BCD"]
```

Java – keine anonymen Funktionen, aber anonyme Klassen

```
list = Arrays.asList(new String[] { "abc", "ABC", "bcd", "BCD"});
Collections.sort(list, new Comparator<String>() {
    public int compare(String first, String second) {
        return first.compareToIgnoreCase(second);
    }
}); // {"abc", "ABC", "bcd", "BCD"}
```

Mit dem Pinocchio-Bus nach Walldorf – SAP Fahrt 2008

Es war Anfang August, die Semesterferien hatten schon begonnen, als sich um Mitternacht eine kleine Gruppe unermüdlicher HPI-Studenten am Bahnhof Griebnitzsee traf, um mit dem Pinocchio Bus Richtung Heidelberg aufzubrechen. Während der eine Teil des Busses noch eine Mütze Schlaf nahm, begann die letzte Reihe schon vor dem Potsdamer Ortsausgangsschild mit ihrer Privatparty. Um 4:00 Uhr nachts beschlossen wir dann, einem aufstrebenden Burgerking-Mitarbeiter den wohl größten Umsatz nach Ladenschluss zu bescheren.

Einige Stunden später fuhren wir am neuen Stadion der TSG 1899 Hoffenheim vorbei und durchquerten kurz darauf endlich den Hasso-Plattner-Ring und die Dietmar-Hopp-Allee, wo die SAP AG ihren Sitz hat. Wir hielten vor einem Brunnen in Form einer übergroßen Kopfschmerztablette an und kurz darauf bekam jeder von Adolf Pleyer seine eigene Zugangskarte überreicht. Herr Pleyer, der die Leitung des Ausflugs übernommen hatte, zeigte uns dann eine der zahlreichen SAP-Kantinen, wo wir zunächst gemeinsam frühstückten, bevor es hinauf in einen der Konferenzräume ging. Dort erwartete uns ein interessantes Vortragsprogramm, welches alle Facetten von SAP beleuchtete. Wir starteten mit einem groben Überblick über SAP und bekamen dann einen Einblick in die Entwicklung einer

eigenen Java VM auf Basis der Hotspot VM sowie die Entwicklung mit ABAP, SAPs eigener Programmiersprache. Als nächstes gab Anja Wölfel einen Einblick in die Unternehmensstruktur SAPs und die verschiedenen Möglichkeiten für Studenten wie Praktika, Diplomarbeiten, Werksstudententätigkeiten etc.



Futuristische Architektur bei SAP

Danach hieß es zunächst Mittagessen. Dazu begaben wir uns in Gebäude 21, welches durch seine spezielle Architektur nur als „der Stern“ bezeichnet wird, und bekamen einen Eindruck der enormen Größe des gesamten SAP Geländes. Die modern eingerichtete Hauptkantine im „Stern“ bot ein reichhaltiges Angebot, welches locker mit dem unserer Mensa mithalten kann. Am Nachmittag erwartete uns eine weitere Reihe interessanter Vorträge, de-



Ein Gruppenfoto darf natürlich nicht fehlen



Zahlreiche Vorträge standen auf dem Programm

ren Informationen allerdings aufgrund der langen Fahrt nur zum Teil aufgenommen werden konnten. Die Vorträge behandelten Themen wie die Business Process Modeling Notation und deren Nutzung bei SAP, Transaktionsmanagement, Wissensmanagement etc.

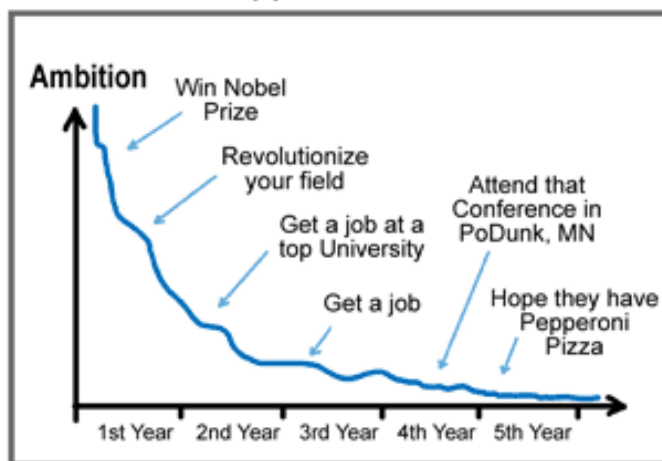
Dann begaben wir uns auf den Weg zum 4-Sterne Hotel „Holiday Inn“, wo sich die meisten beim Anblick des Pools über die nicht eingepackte Badehose ärgerten. Nach dem Kofferauspacken ging es in Richtung Walldorf-City, wo uns Herr Pleyer in ein kleines Restaurant mit Terrasse einlud. Dort wurden zunächst Flammkuchen, eine der regionalen Spezialitäten, en masse bestellt und nachdem alle gut ge-

stärkt waren, begann die Bier- und Tequilaverkostung. Als von der Kellnerin kurz vor Mitternacht Sperrstunde angesagt wurde, hätten wir die Rechnung gut und gerne auch als Gürtel zweckentfremden können.

Für den nächsten Morgen war eigentlich ein Ausflug in den nahegelegenen SAP-Serverpark in St. Leon-Rot geplant, der allerdings aufgrund von Personalproblemen nicht durchgeführt werden konnte (bei der nächsten SAP-Fahrt aber sicherlich wieder stattfindet). Der Serverpark stellt unter anderem die Images der SAP-Mitarbeiter zur Verfügung, sodass diese auch von außerhalb auf ihre Daten zugreifen können. Zur Entschädigung bekamen wir einen Einblick in UML-Diagramme und den Einsatz von FMC bei SAP. Herr Pleyer gab uns außerdem einen Überblick über die Ausstattung des Serverparks, bevor wir dann unser letztes Mittagessen in der SAP-Kantine zu uns nahmen. Wir verabschiedeten uns von unserem Gruppenleiter und machten noch ein Gruppenfoto. Dann brachen wir zur von Staus geprägten Rückfahrt auf, welche aber durch nette LKW-Fahrer, junge Frauen in Kleinwagen und DVD Schauen nicht langweilig wurde.

— Sven Viehmeier

YOUR LIFE AMBITION - What Happened??



JORGE CHAM © 2008
WWW.PHDCOMICS.COM

Golden Generation holt den Pott

Was lange währt, wird endlich gut. Das HPI-Fußball-Team „Des Balles Muse“ konnte mit konstanten Leistungssteigerungen und eisernem Teamgeist nun endlich den Gipfel des Potsdamer Fußball-Olymps erklimmen. Nach ein paar lockeren Aufwärmübungen bei HPI-internen Turnieren musste beim Kleinfeldturnier im Rahmen des Hochschulsportfestes der Uni Potsdam im Juli 2008 das wahr-

Partien, erfrischenden Kombinationen und ca. sechs Liter Schweiß wurde die K.O.-Phase als Gruppenerster erreicht. Die mit einem Spieler dünn besetzte Auswechselbank bot den Spielern kaum Gelegenheit, sich zu regenerieren.

So reichte es nach regulärer Spielzeit im Viertelfinale nur zu einem ernüchternden 0:0 mit anschließendem Neunmeterschießen. Der spätere Turnier-



Obere Reihe: Keven Richly, Paul Römer, Sven Wagner-Boysen, Dorian Kanitz
Untere Reihe: Edgar Näther, Marcus Wacke, Mike Nagora (v.l.n.r)

re Können gezeigt werden. In glühender Hitze von gefühlten 120 Grad Celsius setzte sich die Elf in der Qualifikationsrunde am 1. Spieltag in einer durchaus anspruchsvollen Gruppe durch. Es galt, sich unter anderen gegen einen der späteren Finalisten sowie einen Vorjahreshalbfinalisten durchzusetzen. Das Team hatte Blut geleckt und wollte mehr. Am 2. Spieltag betraten die Spieler voller Entschlossenheit den Rasen des Sportplatzes am Neuen Palais, den Sieg in Aussicht. Nach drei spielerisch sehenswerten

sieger „Bockwurst“ gewann jedoch knapp mit 3:2.

Von diesem Achtungserfolg motiviert folgte am 5. Dezember das Hallenmaster-Turnier der Uni Potsdam in der Turnhalle in Golm. In alter Tradition ging das Eröffnungsspiel mit 0:2 gegen die „Stoßtruppe“ verloren. Wie schon so oft geriet man in Zugzwang, um im Turnier zu bleiben. Doch Engagement und Willenskraft zeichneten die folgenden Spiele aus. Des Weiteren bereicherte der Neuzugang Jens Törber durch seinen konsequenten Zug zum Tor das

Spiel maßgeblich. Sie kämpften sich auf Grund der überlegenden Abwehrleistung und Kondition bis ins Finale ohne Gegentor durch. Im Endspiel triumpierte die Mannschaft von „FC Teller bunte Knete“ mit einer deutlich besseren Spielanlage und der nötigen Präzision im Abschluss mit 0:3 und wurde somit Turniersieger. Neben der Ehrung für einen hervorragenden 2. Platz durften zusätzliche individuelle Auszeichnungen entgegen genommen werden: Jens Törber wurde zum besten Spieler und Marcus Wacke zum besten Torwart ernannt.

Beflügelt von diesem Erfolg fieberte man dem nächsten Sportereignis entgegen. Diesmal lud der Spowi FSR die Fußballbegeisterten in die Golmer Turnhalle zu einem Mixed Turnier; somit galt es im Vorfeld der Veranstaltung, auf Exploration nach geeigneten Mitstreiterinnen zu gehen. Dem Informatikerklischee zum Trotz konnten erfolgreich talentierte Spielerinnen akquiriert werden. Der Teamzusammenhalt hätte nicht größer sein können. In jedem Spiel drängte das Team mit wichtigen Toren, Pässen, Paraden oder gewonnenen Zweikämpfen der Entscheidung entgegen. „Die packen wir!“, rief

El Gringo der Mannschaft vor dem entscheidenden letzten Gruppenspiel zu. Es entwickelte sich ein packender Kampf mit läuferischen Höchstleistungen und körperlicher Robustheit. Am Ende sicherte sich das Team mit einem 1:0-Erfolg den Platz an der Gruppenspitze und so den Halbfinaleinzug.

Nun hatte sich die notwendige Routine eingestellt, um den Halbfinalgegner ins Leere laufen zu lassen und einen klaren 5:1-Sieg einzuspielen. Was ist ein Turnier ohne Frauentor? Laura hob sich ihren großen Moment bis zum Finale auf und stellte die 2:1 Führung her. Man merkte beiden Mannschaften die Anspannung an und so kam es in den letzten Spielminuten noch zu einer 2-Minuten-Strafe für das HPI-Team. Doch der knappe Vorsprung wurde über die Zeit gerettet. SIEG! Jubel in der Mannschaft und auf den Rängen. Die Überraschung war perfekt! Alle haben an diesem Sieg mitgearbeitet und die lange Durststrecke endete für „Des Balles Muse“ in einer Feststellung: „Wir denken nun, würdige Nachfolger unserer Vorgänger „Sparwasser’s Erben“ zu sein!“.

—Marcus Wacke und Sven Wagner-Boysen

HPI Startup

Am 16.10.2008 führte der Studentenklub hpi-connect eine Veranstaltung rund um das Thema der Unternehmensgründung durch – die „HPI-Startup“.

Im ersten Teil der Veranstaltung informierten Gründungsinitiativen über ihre Förderprogramme. Dabei stellte sich heraus, dass Förderung nicht immer nur finanziell geschehen muss, sondern die einzelnen Initiativen auch mit Know-How, Seminaren und Coaches jungen Unternehmensgründern mit Rat und Tat zur Seite stehen. Nach der Mittagspause kamen nun Unternehmensgründer zu Wort, um über ihre praktischen Erfahrungen zu berichten sowie ihre Wege zur Unternehmensgründung vorzustellen. Dabei wurde auch ein wenig aus dem Nähkästchen geplaudert.

Leider hatten nicht allzu viele Studenten den Weg zur „HPI-Startup“ gefunden. Dennoch war es eine höchst interessante Veranstaltung, welche einen guten Überblick zum Thema der Unterneh-

mensgründung bot. Womöglich wurde bei dem einen oder anderen der Unternehmergeist geweckt. Wir bedanken uns recht herzlich bei Katrin Augustin und Volker Gersabeck für die organisatorische Unterstützung sowie bei allen Vortragenden.

—Edgar Näther



Mit Interesse verfolgten die Besucher die Präsentationen

Warum am HPI studieren?

Wie viel das Motivationsschreiben wirklich zählt

Warum eigentlich IT-Systems Engineering? Und warum das Hasso-Plattner-Institut? Wieso überhaupt Informatik? Und weshalb dieses Motivationsschreiben? Liest sich das jemals irgendwer durch?

Je länger ich über die Frage nachdenke, warum ich mich ausgerechnet für den Studiengang IT-Systems Engineering am Hasso-Plattner-Institut bewerben möchte, desto weniger weiß ich, was ich darauf antworten soll. Wie kann ich denn sicher sein, ob IT-Systems Engineering genau das ist, was ich studieren will? Ob einem etwas Spaß macht, lässt sich doch erst beurteilen, wenn man es auch ausprobiert hat!?

Ich habe bereits einiges über das HPI gehört. Es soll ein persönliches Lern- und Arbeitsklima herrschen. Auch soll der Studiengang recht praxisnah sein und mehr als nur die reine Informatik bieten. Alle Personen, die mir bisher vom Hasso-Plattner-Institut berichteten, klangen sehr begeistert davon und diese Begeisterung ist wahrscheinlich einfach ansteckend gewesen.

Es ist nicht wirklich leicht in Worte zu fassen, warum man sich für etwas interessiert. Warum bewerbe ich mich überhaupt für einen Informatikstudiengang?

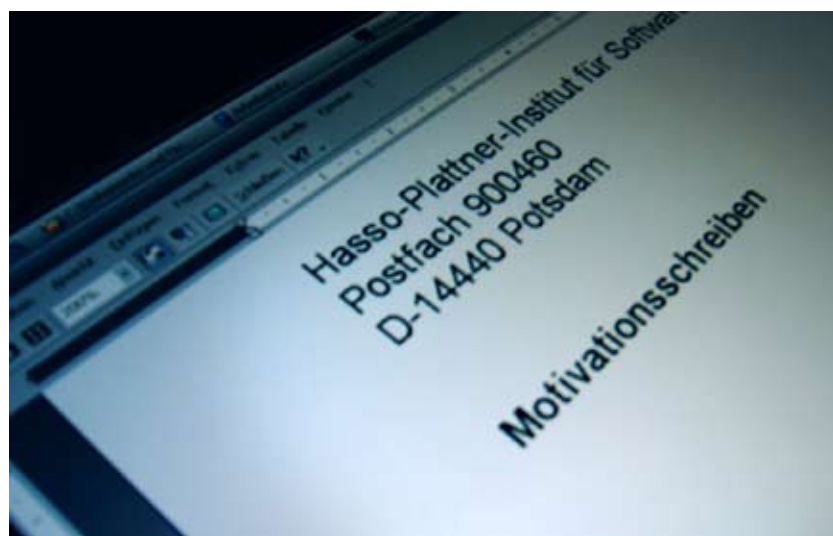
Ich finde gern Lösungen für Probleme, bin kreativ und liebe das logische Denken. In der Informatik lässt sich eben all das wiederfinden.

Ob das wohl schon ein Satz für mein Motivationsschreiben wäre?

Am darauffolgenden Tag geht das nach langem Überlegen nun doch noch fertig gewordene Schreiben zusammen mit meinem Lebenslauf und der beglaubigten Kopie meines Abiturzeugnisses an das HPI. Ob das Motivationsschreiben aber jemals von irgendwem tatsächlich gelesen werden wird und ob es irgendwelche Auswirkungen auf meine Bewerbung hat, darüber lässt sich nur spekulieren.

Erst zwei Jahre später, nachdem ich schon vier erfolgreiche Semester am HPI hinter mich gebracht habe, erfahre ich, dass es allein der Numerus clausus gewesen ist, der darüber entschieden hat, ob jemand zum Wintersemester 2006/2007 angenommen worden ist oder nicht und dass das Motivationsschreiben in dieser Hinsicht gar keinen Einfluss hatte.

Das Motivationsschreiben fließt nämlich erst seit dem Jahr 2008 in das Auswahlverfahren für den Studiengang mit ein. Die Abiturabschlussnote zählt nun nur noch zu 51 Prozent. 24 Prozent macht eine Gewichtung der Zensuren aus den Fächern Mathematik, Informatik, Deutsch und Englisch aus (wobei das Fach Mathematik zweifach in die Wertung mit eingeht). Die restlichen 25 Prozent ergeben sich aus der Aufzählung von Zusatzqualifikationen und der Begründung der Studiengangwahl – also dem Motivationsschreiben. Anhand der drei Fragen „Aufgrund welcher spezifischer Begabungen, Interessen und Berufsvorstellungen hält sich der Bewerber für geeignet?“, „Warum sieht er sich in der Lage, die im Studiengang gebotenen Inhalte zu verstehen?“ und „Welche Zusatzqualifikationen, Teilnahme an Wettbewerben und Durchführung



Zur Bewerbung am HPI gehört auch ein Motivationsschreiben

von Projekten geben Hinweise auf Eignung?“ wird das Begründungsschreiben mit einer Note bewertet. Diese Bewertung nimmt die Auswahlkommission vor, der mindestens der Institutsdirektor (oder ein von ihm benannter Vertreter), ein Professor und ein wissenschaftlicher Mitarbeiter des HPI angehören. Im Jahr 2008 bestand die Kommission aus Professor Meinel, Professor Naumann, Professor Döllner und Matthias Weidlich.

Mit dem Lesen wurde sofort nach Eingang der ersten Bewerbung begonnen. Alle vier Kommissionsmitglieder lasen die 231 Bewerbungsschreiben und bildeten sich ihre Meinung dazu. In der Regel fielen die Urteile über die Schreiben sehr ähnlich aus, so dass man sich auch schnell auf eine Note einigen konnte.

Doch nicht nur die Motivationsschreiben wurden in mühevoller „Handarbeit“ ausgewertet, auch die Gewichtung aus den Zensuren der Fächer Mathematik, Informatik, Deutsch und Englisch erfolgte für jeden Bewerber gesondert. Schließlich hatte nicht jeder Schüler die Möglichkeit, Informatik zu wählen oder hat beispielsweise das Fach Englisch nicht bis zum Ende seiner Schulzeit belegt. Der eine hat vielleicht eines der Fächer als Prüfungsfach gehabt, der andere aber nicht.

Natürlich funktioniert die Bewerberauswahl nach diesem Verfahren nur, solange die Bewerberzahlen auch überschaubar bleiben. Bei einer Zahl von 2000 Studierwilligen dürfte es wohl ziemlich schwierig werden, wirklich jedes Motivationsschreiben durchzulesen. Weil dieser Fall aber noch nicht allzu bald eintreten wird, bemüht man sich lieber darum, auch persönliche Gespräche mit Bewer-

bern führen zu können – zumindest mit denen, bei denen es sich schwieriger einschätzen lässt, ob sie mehr oder weniger für den Studiengang IT-Systems Engineering geeignet sind. Interessant wären zum Beispiel Personen, die zwar in ihrem Motivations-schreiben keinen einzigen klaren Gedanken fassen können, aber in den Fächern Mathematik und Infor-matik sehr gut abschneiden.

Derzeit werden persönliche Gespräche jedoch durch den AStA der Universität Potsdam noch nicht zugelassen. Er stellt sich bezüglich der Gespräche genauso quer, wie er anfangs die Idee der Motivati-onsschreiben abgeblockt hatte.

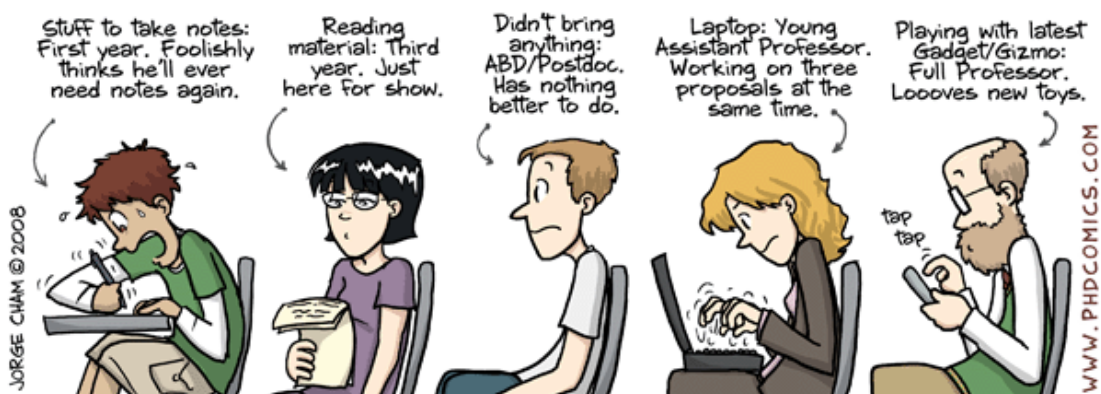
Doch auch wenn das Motivationsschreiben, das ich damals geschrieben hatte, letztlich für meine Zulassung am HPI doch nicht relevant gewesen ist, ganz umsonst habe ich es nicht verfasst. Unsicherheiten, die erst bestanden, ob ich mich wirklich für einen Informatikstudiengang bewerben sollte, wurden durch die Suche nach einer Antwort auf die Frage „Warum am HPI studieren?“ aus dem Weg geräumt. Ich wusste nun genau, warum ich mich für das Fach IT-Systems-Engineering bewerbe und dass es die richtige Entscheidung ist.

— Emilia Wittmers

Weitere Informationen

Weitere Details zur Ordnung über die Durchführung des Auswahlverfahrens für den Bachelorstudiengang IT-Systems Engineering an der Universität Potsdam sind unter <http://uni-potsdam.de/ambek/ambek2008/5/Seite3.pdf> nachzulesen.

WHAT YOU BROUGHT TO SEMINAR AND WHAT IT SAYS ABOUT YOU:



Das Leben nach dem HPI

– Erfahrungen eines ehemaligen Kommilitonen

In dieser Ausgabe möchten wir euch einen ehemaligen Studenten des Hasso-Plattner-Instituts vorstellen: Er heißt Jakob Magiera und hat im Sommer 2004 seinen Masterabschluss erlangt. Besonders geprägt hat ihn am HPI die Vorlesung "Systeme und ihre Modellierung". Heute ist er Vater von zwei Kindern und arbeitet bei der IVU traffic Technologies AG. Im Rahmen eines Interviews berichtet er über seine Erfahrungen am HPI und im Berufsleben.

Aus dem großen Bereich der Informatik interessiert er sich vor allem für die angewandte Informatik und die Mensch-Maschine-Schnittstellen. "Weiche" Aspekte, wie die Organisation von Teams und der Einfluss psychologischer Aspekte im Entwicklungsprozess beschäftigen ihn ebenfalls.

Für das HPI hat Jakob sich entschieden, weil ihn das Neuartige an dem Institut reizte. Besonders gern erinnert er sich an den Pioniergeist der ersten Semester und einige Vorlesungen von Professor Wendt, in denen dieser auf UML herumgeritten habe.

Bei Klausurvorbereitungen hat Jakob eine sehr kreative Methode angewandt. „Ich habe mich mit anderen Studenten zu einem „Klausurvorbereitungsspiel“ verabredet. Dazu habe ich Frage- und Antwortkärtchen zu der Vorlesung vorbereitet und ein typisches Brettspiel (mit Feldern und Würfeln) genommen und Süßigkeiten eingepackt. Bei bestimmten Feldern musste man dann eine Frage beantworten. Wer richtig antwortete, bekam eine Süßigkeit. Ich fand gemeinsame Klausurvorbereitungen schon immer am effektivsten, aber so hat es sogar ein bisschen Spaß gemacht.“

Studienanfängern am HPI rät er, sofort Beziehungen zu knüpfen und gemeinsam den herausfordernden Stoff zu verarbeiten, zu diskutieren und sich auf Klausuren vorzubereiten. „Nur Hochbegabte kommen ganz allein ohne Probleme klar.“

Während des Studiums konnte er viele Praxiserfahrungen sammeln. In verschiedenen Jobs beschäftigte er sich mit Web-Technologien (HTML, Perl, Ja-



Jakob an seinem Arbeitsplatz bei der IVU traffic Technologies AG

vascript) und Java. Nebenbei entwickelte er noch das Ebay-Tool Auctober (www.auctober.de), dass er momentan überarbeitet und bereits vor dem Studium verbrachte er ein Jahr in den USA.

Seit er seinen Masterabschluss hat, arbeitet Jakob bei der IVU traffic Technologies AG, einem IT-Dienstleister in den Bereichen Public Transport, Transport Logistics und Information Logistics. Verkehrs- und Logistikunternehmen können mit der Software von IVU ihren Fahrplan erstellen, Dienstzuteilungen optimieren, Fahrzeuge überwachen und Fahrscheineinnahmen abrechnen. Weiterhin bietet sie E-Government-Lösungen wie Wahlsysteme, virtuelle Rathäuser und mobile Bürgerdienste an sowie Systeme zur Standortplanung und Geomarketingsysteme für große Filialketten.

Auf dieses Unternehmen ist er durch eine Anzeige in der c't gestoßen. Dabei empfand er diese als erfrischend anders im Gegensatz zu anderen "Schublade-Stellenausschreibungen". So hat er sich während der Masterarbeit dort "aus Spaß" bewor-

ben und wurde im November 2004 eingestellt. Nun entwirft und implementiert er Software in den Bereichen IVU.plan und IVU.vehicle (siehe <http://www.ivu.de/de/oeffentlicher-verkehr/2004/154/>), und genießt eine lockere und freundschaftliche Arbeitatmosphäre. Den Kontakt mit ehemaligen Kommilitonen sucht er bei verschiedenen Veranstaltungen, so zum Beispiel bei der diesjährigen HPI-Connect-Messe. Für seine berufliche Zukunft hat er als Vater

von zwei Kindern (1½ und 3 Jahre) noch keine größeren Pläne. Jedoch könnte er sich vorstellen, eines Tages in eine selbstständige Tätigkeit einzusteigen. „Ich habe viel Spaß am Erschaffen von Informationssystemen. Mich fasziniert die Möglichkeit rein mit den Gedanken Produkte zu erschaffen, die anderen Leuten nützlich sind.“

—Florian Thomas

Sprüche

Dr. v. Löwis: „Können Sie die Lösung diktieren?“

Student: „... äh ...“

Dr. v. Löwis: „‘Nein’ wäre eine gültige Antwort.“

Dr. Wollowski: „Das kann man nur verstehen, wenn man’s verstanden hat.“

Student: „Wozu machen wir das überhaupt?“

Matthias Quasthoff: „Ich habe keine Ahnung, google doch einfach mal.“

Prof. Gronau: „Auch Microsoft ist nicht immer schlecht, es hat auch Vorteile.“

Man kann es zum Beispiel immer wieder als schlechtes Beispiel verwenden.“

Prof. Gronau: „Warum mache ich das denn?“

Student: „Aus Gier?“

Prof. Gronau: „Seh’ ich aus, als wäre ich gierig? Die Jacke ist von meinem Vater, die Hose ist eigentlich viel zu weit und die Schuhe habe ich in Oldenburg gekauft - schon vor Jahren... Bin ich gierig?“

Prof. Gronau: „Kennt jemand ein Beispiel für Open Innovation?“

Student: „Open Source.“

Prof. Gronau: „Sehr gutes Beispiel. Kennt noch jemand ein Beispiel aus dem realen Leben?“

Hörsaal: *Gelächter*

Prof. Gronau: „Stimmt, Software ist natürlich das einzig reale Leben.“

(Schreibfehler in Mathe)

Student: „Wird falsch eigentlich immer mit W abgekürzt?“

Prof. Meinel: „Ja, W oder Null!“

Student: „Und die Demokratie?“

Matthias Quasthoff: „Demokratie an der Uni? Ja, das ist da drüben (zeigt zum Institut für Informatik) – nicht hier!“

Matthias Quasthoff: „Jetzt wo die Kamera aus ist, kann ich ja sagen, dass ich kein sinnvolles Beispiel kenne...“

(Matthias Quasthoff soll eine schwere Übungsaufgabe vorrechnen, schafft es aber selber nicht.)

Student: „Aber die Korrektoren wissen schon, wie es geht?“

Matthias Quasthoff: „Nein, die wahrscheinlich auch nicht.“

Student: „Und wie sollen sie dann wissen, ob unsere Lösungen richtig sind?“

Matthias: „Naja, man muss ja auch nicht kochen können, um sagen zu können, ob das Essen schmeckt...“

Prof. Gronau: „Hier am HPI ist es nicht schlimm, etwas zu wissen, dafür muss man sich nicht entschuldigen, aber drüben an der Uni ist das anders.“

Dr. Börner: „So, und jetzt auf die langweilige...äh ich meine konventionelle Weise.“

Matthias Quasthoff: „Vielleicht gibt es mehr Punkte bei den Übungsaufgaben, wenn ihr ein Sandwich drantackert.“

Prof. Gronau: „Das war besser, als Sie hier vorne saßen, da hörte ich zwar Ihr Lachen, aber es schallte nicht durch den gesamten Raum.“

Berufs-Knigge

Richtiges Auftreten im Berufsleben will gelernt sein – über die kleinen Tücken des Joballtags

Was beim Bewerbungsgespräch für die meisten selbstverständlich ist, lässt im späteren Berufsalltag oft zu wünschen übrig: Höflichkeit, Etikette, ordentliches Auftreten. Als Einsteiger erwarten einen hier meist mehr oder minder große Stolpersteine. Vor allem, wenn man plant, eine lange Karriereleiter zu erklimmen, kommt man äußerst selten um ein paar Verhaltens- und Auftretensregeln herum. Dazu zählen so scheinbar simple Dinge wie die Kleidung und das Auftreten, aber auch Diskretion, Loyalität und Persönlichkeit. Das bedeutet nicht, dass man durch steifes Gehabe, wie durch militärischen Drill getrieben, auffallen soll. Man sollte sich aber seiner Wirkung gegenüber der Umwelt bewusst sein und gezielt darauf achten, wann man sich wie und zu welchem Zweck verhält. Soft Skills, mit denen man sich selbst in zahlreichen Bewerbungsunterlagen und -gesprächen hervorgehoben hat, bleiben bei vielen nach dem Eintritt ins Berufsleben auf der Strecke.

In vielen Firmen hat heutzutage inzwischen wieder eine gewisse Kleiderordnung Einzug gehalten, wenn auch manchmal nur inoffiziell. Turnschuhe, weite Jeans oder bauchfreie T-Shirts sind vor allem bei größeren Unternehmen ungern gesehen. Dies gilt vorwiegend in Firmen, bei denen es besonders darauf ankommt, auch gegenüber der Öffentlichkeit und Partnern ein seriöses Image darzustellen. So hat beispielsweise die Deutsche Bank erst kürzlich den vor einiger Zeit eingeführten „Casual Friday“ wieder abgeschafft. Von Mitarbeitern, auch und besonders von Berufsanfängern, wird eine branchenübliche Stilsicherheit erwartet. Oft fällt es Anfängern schon deshalb besonders schwer, sich an solche Regeln zu gewöhnen, weil sie Manieren und andere Verhaltensmaßgaben nicht in dieser Qualität aus dem eigenen Elternhaus gewohnt sind.

Aus diesem Grund erwarten Firmen vom möglichen zukünftigen Angestellten schon beim Bewer-



Vorsicht beim Handshake

bungsgespräch ein gutes Auftreten, weil dies der einzige Zeitpunkt ist, zu prüfen, wie gut sich der Kandidat nicht nur selbst, sondern später auch die Firma nach außen hin vertreten kann. Nicht nur beim Einstellungsinterview, auch gegenüber Kunden und Kollegen zählt der erste Eindruck oft mehr als es zunächst scheint. Nicht ohne Grund setzen viele Unternehmen inzwischen auf umfangreiche Tests in Assessment-Centern, mit denen man die kommunikativen Fähigkeiten, wie beispielsweise Wortwahl, Körpersprache oder Teamarbeit der Bewerber auf die Probe stellt. Dieser erste Eindruck lässt sich im Nachhinein umso schwieriger revidieren. Sich zu verkaufen bedeutet in der Wirtschaft jedoch nicht nur, sich einem Publikum frontal und einseitig zu präsentieren, sondern auch in der Lage zu sein, mit anderen wechselseitig zu kommunizieren.

Auch wenn man auf dem einen oder anderen Gebiet inhaltliche Defizite aufweist, sollte man dennoch die Fähigkeit besitzen, auf einem gehobenen Niveau Smalltalk zu führen. Diese Art der Kommunikation wird in Deutschland gern unterschätzt. Viele betrachten Kommunikation ausschließlich ergebnisorientiert, halten Smalltalk somit für überflüssig.

Tipps

- Passe Dich als Gleichberechtigter dem „Stil des Hauses“ an. Duzen sich alle, so entziehe Dich diesem nicht.
- Lächele bei Begrüßungen. Das schafft eine positive, aufgelockerte Atmosphäre.
- Übe eine lockere Vorstellung! Wer sich zu „hölzern“ gibt, riskiert eine peinliche Situation zum Anfang.
- Halte Dich bei Begrüßungen an bestimmte Reihenfolgen (z.B. Männer grüßen Frauen, Jüngere grüßen Ältere, Mitarbeiter grüßen den Vorgesetzten, Einzelne grüßen die Gruppe, ...).
- Besitzt der Angesprochene einen Titel, so sprich ihn auch mit diesem an (bei mehreren Titeln reicht der Höchste).
- Überlasse es dem Vorgesetzten, sich zur Begrüßung die Hände zu schütteln.
- Schaue bei der Begrüßung Deinem Gegenüber in die Augen.
- Überlasse es bei Geschäftsessen Deinen Geschäftspartnern, wohin sie sich setzen – warte auch als Vorgesetzter, bis sich alle Mitarbeiter einen Platz gesucht haben. Beim Geschäftsessen bestellt jeder für sich. Der Gastgeber kann aber Vorschläge machen, um das ungefähre preisliche Niveau anzudeuten.

No-Gos

- Reiche niemals jemanden auf der Toilette die Hand! Ein höfliches „Guten Tag“ oder auch nur ein Kopfnicken reichen aus.
- Vermeide Grußformeln wie „Mahlzeit“ (besser: „Guten Tag/Abend“ oder auch „Hallo“).
- Prahle als Neuanfänger gegenüber Vorgesetzten und Kollegen nicht mit Qualitäten, Abschlüssen oder Titeln (besser ist hier Understatement).
- Grüße nicht mit zu langem oder zu schwachem Händedruck – ein kurzer, kräftiger ist angemessen.
- Lasse beim Händedruck niemals die andere Hand in der Hosentasche.
- Bei zu feuchten Händen solltest Du vor dem Händedruck unauffällig die Hände abwischen (oder besser: waschen).
- Hast Du ein Geschäftsessen im Ausland, halte Dich zwar an kulturelle Sitten, passe Dein Verhalten aber nicht vollkommen der anderen Kultur an (andernfalls könnte Deine Persönlichkeit hinter Deinem Scheinverhalten zurücktreten). Versuche zum Beispiel nicht so zu tun, als wärst Du ein Chinese. Das könnte peinlich für Dich werden.
- Beteilige Dich nicht an Gerüchten oder Gerläster.
- Vertraut Dir jemand etwas an, so behalte es auch für Dich.



Gefahren lauern auch beim Geschäftsessen

Oft ist aber nicht klar, dass eine solche Unterhaltung vor allem der Unterhaltung selbst dient. Kaum ein Geschäftsessen wird nur auf Fachgesprächen basieren. Um in Kommunikationssituationen zum eigentlichen Thema zu kommen wird häufig mit Smalltalk begonnen. Wer kommunikativ ist, wirkt auf den Anderen attraktiver, und das dient letztlich dem Geschäft. Man sollte danach bestrebt sein, sich auf jedem Parkett sicher bewegen zu können. Nur wer gewisse Etiketten kennt, kann sich effektiv davor bewahren, in ein „Fettnäpfchen“ zu treten und damit für sich und den Gesprächspartner eine unangenehme Situation zu erzeugen. Nun stehen viele aber vor dem Problem, sehr zurückhaltend zu sein oder sich zumindest selbst so einzuschätzen. Doch Smalltalk ist erlernbar. Zwar ist es unwahrscheinlich, dass aus einem sehr schüchternen Menschen der größte Redner wird; mit einiger Vorbereitung und Übung kann man sich aber selbst trainieren und motivieren, mit Geschäftspartnern ins Gespräch zu kommen und eine Konversation zu beginnen und zu führen.

Doch nicht nur der Auftritt nach außen ist wichtig: Auch innerhalb des Büros ist Kommunikation mit den Kollegen mitunter entscheidend. Insbesondere in sehr projektlastigen Firmen ist gruppenbasiertes Arbeiten üblich. Gute Ergebnisse lassen sich in Teams meist nur mit einer gut funktionierenden Kommunikation erzielen. Eine solche Kommunikation zeichnet sich durch gewisse Verhaltensregeln innerhalb der Gruppe aus. Dazu gehört unter anderem, seine Gesprächspartner ausreden zu lassen oder auch die Bereitschaft zu Kompromissen, wo sie benötigt werden.

Besondere Maßgaben gibt es, nicht nur hinsichtlich der Kommunikation, für Neueinsteiger in einer Firma. Schließlich steht man gerade am Anfang unter besonderer Beobachtung des Chefs und der Kollegen. In der folgenden Liste werden daher einige Hinweise für Neueinsteiger, aber auch durchaus für schon länger Beschäftigte, genannt.

—Sebastian Oergel



Besonders bei Gruppenarbeiten ist gute Kommunikation wichtig

Und was sagt das Arbeitsamt?

„Ihre Bewerbung ist ein normaler geschäftlicher Vorgang.“ – so die Einleitung der Rubrik „Bewerbung“ unter www.arbeitsagentur.de. Man biete eine Leistung an und suche einen Abnehmer dafür. Nur was tun, um seine Ware dann tatsächlich loszuwerden?

Der Anfang scheint einfach: man beginnt mit einem Bewerbungsschreiben und fügt diesem einen tabellarischen Lebenslauf, Zeugniskopien und Bescheinigungen von Praktika oder Kursen hinzu.

Ein solches Bewerbungsschreiben stellt jedoch in den meisten Fällen **DEN** ersten Eindruck dar und sollte demnach einen Eindruck hinterlassen. Dazu gibt das Arbeitsamt ein wertvolles Rezept:

Man reiche sein Bewerbungsschreiben und seinen Lebenslauf stets neu geschrieben im Original ein. Zeugnisse oder Bescheinigungen hingegen sollten nur als gut lesbare Kopien angefügt werden. Was den Inhalt betrifft, so wird geraten, selbstbewusst, realistisch und ehrlich zu sein, denn die Art und Weise, wie man sich in der Bewerbung und dann auch später im Gespräch präsentiert, entscheidet über die Zukunft im Unternehmen.

Man sollte alles vor dem Abschicken von Bekannten auf Fehler, Deutlichkeit und Überzeugungskraft überprüfen lassen. Bewerbungsschreiben gehören nicht gelocht. Sie werden lose in eine Bewerbungsmappe oder einen speziellen Clip-Hefter gelegt, der die Zeugniskopien in zeitlicher Abfolge (das aktuellste zuerst) und oben den Lebenslauf enthält. Das Ganze kommt dann in einen großen, stabilen Briefumschlag und sollte nicht geknickt werden. Es wird weiterhin empfohlen, für den Fall einer Einladung zum Vorstellungsgespräch von jeder Bewerbung eine Kopie zu behalten, um sich dann besser darauf vorbereiten zu können.

Um beim Vorstellungsgespräch zu punkten, ist eine gründliche Vorbereitung von Nutzen. Dabei sollte man sich über Anfahrtsweg und -zeit infor-

mieren, um rechtzeitig ans Ziel zu gelangen. Es kann auch nicht schaden, weitere Informationen über den angestrebten Beruf und das gewünschte Unternehmen zu sammeln.

Man sollte unbedingt das Bewerbungsschreiben noch einmal durchgehen und sich sowohl mögliche Fragen als auch Antworten dazu überlegen. Es kann weiterhin nur von Vorteil sein, ein solches Gespräch als Rollenspiel mit Bekannten zu üben.

Ebenfalls von Wichtigkeit ist selbstverständlich das Erscheinungsbild, zu dem nicht nur angemessene Kleidung, sondern auch ein gepflegtes Aussehen – einschließlich der Hände – zählen.

Ist man nun im Bewerbungsgespräch, so sollte man auf seine Körpersprache achten, das heißt seinem Gesprächspartner mit aufrechter Haltung und offenem Blickkontakt entgegenzutreten. Höflichkeit und zuvorkommende Freundlichkeit werden als nicht verkehrt betrachtet. Insbesondere sollte man den Namen seines Gesprächspartners nicht vergessen und bei Gelegenheit verwenden. Ausreden lassen ist ebenso wichtig wie Deutlichkeit und Interesse. Man sollte im Allgemeinen mit Fragen wie „Warum haben Sie sich für diesen Beruf entschieden?“, „Warum bewerben Sie sich gerade bei diesem Betrieb?“ und „Welche Interessen und Fähigkeiten bringen Sie für Ihren Wunschberuf mit?“ rechnen. Auf solche Fragen hat man vorbereitet zu sein und ehrlich und selbstbewusst zu antworten. Zum Abschluss sei noch erwähnt, dass man nicht rauchen sollte, wenn es angeboten wird.

Mit diesem Wissen kann ja nun nichts mehr schief gehen und falls doch, so empfiehlt die Bundesagentur für Arbeit, das Gespräch selbstkritisch noch einmal durchzugehen und sich die gewonnenen Eindrücke zu notieren. Klarheit über Stärken und Schwächen sollte zur Vorbereitung für das nächste Mal dienen.

So denn, auf auf und viel Erfolg!

—Marika Marszalkowski



Träumst du schon? Gründe deine Idee!

Das Gründungsteam vom BIEM CEIP – das Gründungsinstitut der Universität Potsdam – hilft euch beim Weg in eure Selbstständigkeit. Die Mitarbeiter vom BIEM CEIP beraten Studierende, Doktoranden, Wissenschaftler, Alumni und Professoren bei der Entwicklung einer Gründungsidee und gründungsrelevanten Fragestellungen. Unsere Coachs helfen euch beim Erstellen des Businessplans und von Förderanträgen.

Während eine Existenzgründung für die meisten Studierenden früher fernab jeder Überlegung war, hat es das BIEM CEIP geschafft, eine Gründerkultur an der Uni Potsdam zu etablieren. Vor diesem Hintergrund führt das Institut zur Zeit 200-300 Erstberatungen pro Jahr durch, die gezielt auf die Situationen der Studierenden eingehen.

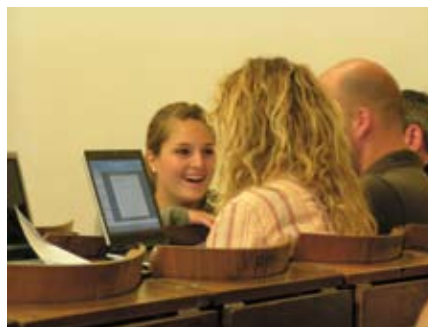
Darauf aufbauend berät und begleitet das BIEM CEIP pro Jahr ca. 50-80 Teams bei der Erstellung eines Businessplans. Hinzu kommen etwa 10 Teams pro Jahr beim Hasso-Plattner-Institut. Das entspricht ca. 100 - 160 potenziellen Gründern. Dass diese Geschäftspläne hochwertig sind und sich mit zahlreichen anderen Geschäftsplänen aus der freien Wirtschaft messen können, belegen die Erfolgsgeschichten beim Gründungswettbewerb Berlin/Brandenburg. Denn hier schaffen es die Teams, die vom BIEM CEIP betreut worden sind, regelmäßig an die Spitze. Vier Mal in Folge wurde das BIEM CEIP als Ideenschmiede ausgezeichnet. Von diesen Teams gibt es jedes Jahr rund 25 Gründungen, die direkt in die Praxis umgesetzt werden. Auch hier steht das BIEM CEIP begleitend zur Seite, so dass vor allem auch die Doppelbelastung von Studium und Gründung gemeistert werden kann.

„Als wir in einer Vorlesung einen Businessplan schrieben, war die passende Geschäftsidee schnell gefunden.“, so der HPI-Masterabsolvent Tino Truppel.



Etwa 60 bis 90 Gründungsteams begleitet und berät BIEM CEIP pro Jahr

pel. „Praktisch jeder, der professionell Webseiten entwickelt, hat schon mal die Notwendigkeit verspürt, schnell mit Kunden oder anderen Entwicklern Prototypen zu diskutieren.“ erzählt er. Mittlerweile ist diese Idee zu einem Produkt gereift, das Geschäftskonzept in eine Firma umgesetzt worden. Zusammen mit Volker Gersabeck, Silvan T. Golega und Philipp Huy von der TU-München gründete er das Unternehmen RapidRabb.it.



Starthilfe - BIEM CEIP hilft Gründungsideen auf den Weg zu bringen

Im Rahmen seines Masterstudiums hatte Tino Truppel die Gelegenheit, die Lehrveranstaltung „Entrepreneurship“ von Prof. Dr. Dieter Wagner und Enrico Sass, zu belegen. Diese bietet Studierenden die Möglichkeit, eine eigene Geschäftsidee zu entwickeln und diese auf wirtschaftliche Verwertbarkeit zu prüfen.

—Sabine Dosedla

BIEM-CEIP

Das Institut für Gründung und Innovation der Universität Potsdam

Enrico Sass

Gründungsberatung

Telefon: (0331) 977-33 77

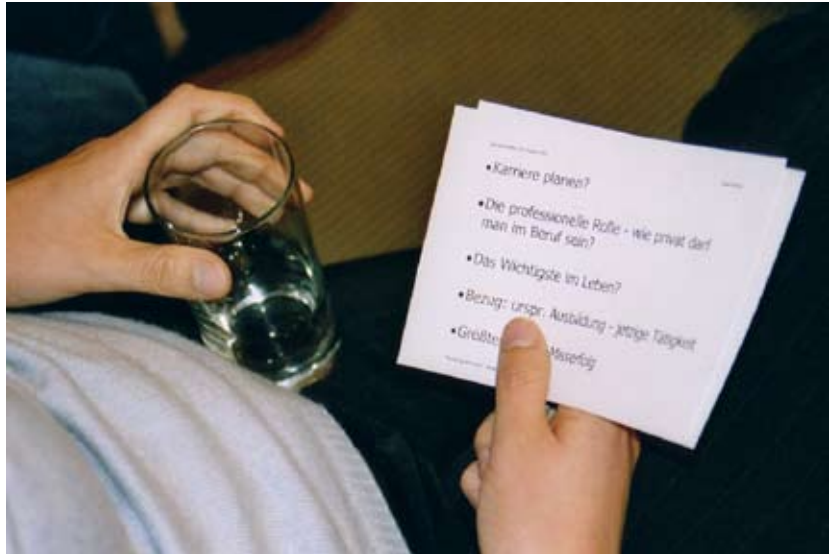
Email: startup@uni-potsdam.de

August-Bebel-Str. 89 14482 Potsdam

ceip.uni-potsdam.de

Career Service der Universität Potsdam

Du wünschst Dir einen Karriere-Coach? Den gibt es sogar: der Career Service der Universität Potsdam. Der Career Service möchte Studierende mobilisieren, sich bereits im Studium ein klares Bild von möglichen Berufsfeldern und der Arbeitsmarktsituation zu machen, um sich zeitnah und zielgerecht durch den Erwerb von fächerübergreifenden Kompetenzen darauf auszurichten oder aber Alternativen zu herkömmlichen, bekannten Karrierewegen zu entwickeln wie der Selbstständigkeit oder einer Tätigkeit im wissenschaftlichen Bereich.



Der Career Service bietet Studierenden Orientierung im Job

Das Programm des Career Service unterstützt Euch bei einem praxisnahen Studium und fördert somit eine frühzeitige Orientierung auf dem Arbeitsmarkt mit unterschiedlichen Services. Profitieren könnt Ihr von:

- berufsvorbereitenden Trainings, Podiumsdiskussionen und Firmenbesichtigungen;
- der InfoBar auf der Homepage, dort findet Ihr Tipps und Links zu Studium, Jobs und Wegen in die Existenzgründung;
- der Beratung und dem Coaching mit dem Career Development System-Projekt;
- der Praxisvermittlung durch die Onlinebörse für Praktika, Wettbewerbe, Stellenanzeigen und einem regionalen Arbeitgeberatlas auf der Homepage;
- dem „Mentoring für Frauen – Gemeinsam Zukunft gestalten!“ als Beitrag zur Förderung der Chancengleichheit und Verminderung des Brain Drains aus der Region;
- der Internationalisierung durch Online-Tutorien (auf der Homepage) für ausländische Studierende zum Thema Übergang in den Beruf.

Innerhalb des vielfältigen Angebots werden auch Seminare in Bezug auf Gründungsqualifikationen

angeboten. Damit können potenzielle Gründer neben den Beratungsmöglichkeiten durch den Lotsendienst auch ganz gezielt ihre Gründungskompetenz in Seminaren und Workshops stärken, zum Beispiel mit:

- dem Unternehmensplanspiel TrainInc. Interact-Exist;
- dem Business-Plan Workshop;
- rechtlichen Grundbegriffen für Gründer und Freiberufler;
- der Einführung in die Selbstständigkeit;
- dem Projektmanagement und der Finanzplanung für Gründer und Nicht-Ökonomen.

Nutzt Eure Chance und erfahrt mehr unter:
www.uni-potsdam.de/career-service/

—Sabine Dosedla

Ansprechpartnerin

Nelli Wagner
career-service@uni-potsdam.de
Am Neuen Palais 10 • Haus 9 14469 Potsdam
Tel.: (03 31) 977 - 17 81

Traumberuf Spieltester

„Quality Assurance“ oder zu Deutsch „Qualitätssicherung“ ist immer ein wichtiger Bestandteil der Entwicklung von Software. Dabei obliegt es dem QA-Team, die potenziell fertige Software auf Herz und Nieren zu prüfen, denn der Kunde verzeiht den kleinsten Fehler nur schwer. Markus Freitag, zur Zeit im 3. Semester am HPI, hat ein halbes Jahr für die Quality Four GmbH, eine Tochterfirma der Spieleschmiede Ascaron, als Spieltester gearbeitet.

Durch ihn erhielten wir die Möglichkeit, auch bei Enrico Ausborn, QA Manager, und Michael Höhndorf, ehemaliger Technischer Leiter, nachzufragen, was sich nun hinter QA verbirgt. Sie berichten uns von ihrem Berufsalltag, Einstiegsmöglichkeiten in die Spielebranche sowie Anforderungen und Aufstiegschancen.

Ein schöner Nebenjob

Es klang anfangs natürlich schon ein bisschen zu schön, um wahr zu sein, als ich meinen Job als „studentischer Spieltester“ begann. Gerade die Tatsache, vor allen anderen (ein paar Millionen Spielern) ein Spiel erster Klasse testen zu dürfen, war natürlich schon ein besonderes Privileg. Aber so bezaubernd dieser Titel doch klingt, so viel harte Arbeit verbirgt sich auch dahinter. Testen erfordert viel



Spielen unter besonderen Bedingungen und aus einem ganz neuen Blickwinkel



Die Quality Four GmbH beschäftigt derzeit 14 Mitarbeiter und ist auf der Suche nach QA-Junior-Testern sowohl im studentischen als auch im festangestellten Bereich. Hat Dir der Artikel Lust auf mehr gemacht, dann kannst Du Dich ab sofort bei der Quality Four GmbH bewerben. Sende dazu aktuelle Zeugnisse, Lebenslauf sowie eine Liste der bisher gespielten Spiele per E-Mail an jobs@qualityfour.de

Geduld, Aufmerksamkeit und kann gerade auf Dauer sehr stressig sein. Das heißt natürlich nicht, dass es umso weniger Spaß machen würde. Als Bughunter streifte ich durch Ancaria, die Welt von Sacred 2, und war Tag ein, Tag aus damit beschäftigt, ihr jeden noch so kleinen Fehler zu entlocken. Dazu gehören auch Bugs, die ein Spieler so vermutlich nicht bemerken würde. Denn ein Bug muss nicht immer ein fehlerhaftes Verhalten sein. Spricht ein Gegner z.B. nicht alle seine erwarteten Sprüche, die im Konzept stehen, so ist das ein Bug, würde aber nie vom Spieler wahrgenommen werden, da er nicht weiß, was es alles für Sprüche geben sollte. So findet sich vielleicht auch der ein oder andere fiese Fehler an den ungewöhnlichsten Stellen. Bei einem Hack-and-Slay Rollenspiel wie Sacred 2 kann man beispielsweise folgende Dinge testen: Charakterentwicklungssystem, Leveldesign, Balancing, Multiplayer, Quests, Gegenstände und ihre Eigenschaften, Verhalten von Gegnern und KI, oder auch Animationen und Effekte – um nur Einiges zu nennen.

Das Schöne an der Gaming-Branche ist, dass alles wie eine große zusammenstehende Familie ist. Vom kleinsten Tester über die Entwickler bis hin zum obersten Geschäftsführer. Sei es von der QA oder vom Auftraggeber, es existiert immer nur das lockere „Du“ und niemals „Sie“, und das ist feste Konvention. Vom ersten Tag an wurde ich freundlich aufgenom-

men, intensiv geschult und konnte mich so schnell in das Team integrieren. Natürlich ist Zusammenarbeit und Kommunikation sehr wichtig in der QA, Teamarbeit ist immer notwendig und beschleunigt das Testen ungemein. Bei Q4 gibt es neben den Testern noch die Koordinatoren, das QA-Management, die Geschäftsführung und natürlich die Auftraggeber. Vor allem zu Letzteren muss eine tägliche Verbindung bestehen, um jegliche Fragen und Diskussionspunkte zu klären und möglichst früh Feedback



Unter anderem werden Top-Titel wie Sacred 2 getestet

zu liefern. Neben den Tests von Quality Four selbst betreut das Unternehmen zusätzlich hunderte Beta-Tester. Der Beta-Test ist deswegen wichtig, weil sehr viele Tester, die ohne jeglichen Auftrag spielen, oft viele Dinge finden, die einem professionellen Tester gerade im Laufe längeren Spielens gar nicht auffallen bzw. auffallen können. Und gerade bei der riesigen und komplexen Spielwelt von Sacred 2 kann ein Team von ca. 10 Testern eben nicht alles gleichermaßen effektiv testen.

Als positiver Nebeneffekt des Spieletestens steht man nicht nur bezüglich neuester (teils geheimer) Informationen als Tester immer an vorderster Front, sondern auch andere Vorteile ergeben sich im Laufe der Arbeitszeit in der QA. So hatte ich vom 21. bis 24. August 2008 die einmalige Möglichkeit, als Teil des Ascaron-Teams auf der Games Convention für Sacred 2 aktiv zu sein. Das war wirklich ein großartiges Erlebnis. Egal, ob man über 10 Stunden am Tag auf den Beinen war, um den Fans immer wieder

die Features und Spielweise ihres ersehnten Titels zu erklären. Bewaffnet mit einem Sacred 2 T-Shirt und einem schicken Ausstellerausweis kommt man da auch mit anderen Teams oder Entwicklern viel einfacher ins Gespräch und kann sich einen schönen Überblick über die Titel anderer Spieleschmieden verschaffen.

Das halbe Jahr in der Qualitätssicherung hat mich viel über die Entwicklung von Software gelehrt. Ich hatte mit dem Team sehr viel Spaß und bin um viele wichtige Erfahrungen reicher. Jeder, dem sich solch eine Gelegenheit bietet, sollte sie wahrnehmen.

—Markus Freitag

Quality Assurance in der Gaming-Branche

Mein Name ist Enrico Ausborn und ich arbeite seit knapp 3 Jahren bei der Quality Four GmbH in Potsdam. Damals bin ich durch einen Radiowerbespot auf den Job als QA (Quality Assurance) Junior Tester aufmerksam geworden und bewarb mich mit Zeugnissen, Lebenslauf sowie einer Auflistung meiner bisher gespielten Spiele. Da ich mich, in meinem noch recht jungen Leben, sehr viel mit Computerspielen beschäftigte und im Gespräch überzeugen konnte, schaffte ich den Sprung in die Firma, welche erst wenige Wochen zuvor gegründet wurde. Meine Vorstellungen vom Beruf des QA Junior Testers wurden schnell überwunden, denn endloses Computerspielen nach Lust und Laune gehörte nicht zum Arbeitsalltag eines Testers.

Vielmehr müssen einzelne Bereiche aus den Spielen mehrmals getestet werden, da einige Fehler nicht beim ersten Test reproduzierbar sind. So kommt es durchaus vor, dass man mehr als 20 Mal das gleiche Level testen muss, um dann einem Fehler schließlich auf die Spur zu kommen. Zum Testen nach Vorgabe gehören auch genaue Testfälle (Test Cases), die einzeln abgearbeitet werden müssen. Diese werden anhand der Spielkonzepte erstellt und fragen einzelne Programmbereiche ab. „Beschleunigt der Wagen auf nasser Straße langsamer als auf trockenem Untergrund?“, „Öffnet sich das Tor, wenn Schalter XY vorher gedrückt wird?“, „Können alle Missionsziele erfüllt werden?“, dies sind Fragen, die

in Test Cases niedergeschrieben und einzeln abgearbeitet werden müssen. Das Wichtigste hierbei ist, den Fehler so genau wie möglich zu beschreiben, so



Spiele zu testen ist nicht nur was für Jungs

Test Cases auch die Aufgabe des Bug Retests. Das schönste Gefühl für einen Tester ist, wenn er merkt, dass er Einfluss auf das Spiel nimmt und seine Anregungen von den Entwicklern erhört und umgesetzt werden.

Der wesentlich schwerere Teil ist das Bewerten des Spielspaßes. Dies mag sich nun kontrovers anhören, denn ob etwas Spaß macht, ist leicht festge-

stellt. Doch im Gegensatz zum Bug Hunting, dem Suchen nach Fehlern, gibt es hier kein „funktioniert“ oder „funktioniert nicht“. Die Aussage, das Spiel macht Spaß oder eben nicht, hilft dem Entwickler nur bedingt weiter. Die Fähigkeit, diese Aussagen spezifizieren zu können, ist hier entscheidend. „Wieso macht Dir das weniger Spaß und was fehlt Dir, damit Du mehr Spielspaß hättest?“. Kreativität ist gefragt! Zudem müssen Einschätzungen zum Schwierigkeitsgrad getätigt werden, um somit das Balancing zu beeinflussen. Hierbei kommt es auf die richtigen Rahmenbedingungen an, denn der Schwierigkeitsgrad kann nur bewertet werden, wenn man sich wie der Spieler zu Hause am Computer verhält.

Testen nach

im Spiel, dem

Testen nach

stellt. Doch im Gegensatz zum Bug Hunting, dem Suchen nach Fehlern, gibt es hier kein „funktioniert“ oder „funktioniert nicht“. Die Aussage, das Spiel macht Spaß oder eben nicht, hilft dem Entwickler nur bedingt weiter. Die Fähigkeit, diese Aussagen spezifizieren zu können, ist hier entscheidend. „Wieso macht Dir das weniger Spaß und was fehlt Dir, damit Du mehr Spielspaß hättest?“. Kreativität ist gefragt! Zudem müssen Einschätzungen zum Schwierigkeitsgrad getätigt werden, um somit das Balancing zu beeinflussen. Hierbei kommt es auf die richtigen Rahmenbedingungen an, denn der Schwierigkeitsgrad kann nur bewertet werden, wenn man sich wie der Spieler zu Hause am Computer verhält.

Wer einen Einstieg in die Entertainmentbranche sucht, ist als QA Junior Tester bestens beraten, denn durch die Arbeit in der QA besteht die Möglichkeit, in allen Bereichen der Spielentwicklung zu schnuppern, sei es die konzeptionelle Umsetzung von Computerspielen oder einzelne Programmbereiche wie Interface, Quest Design oder Logik. Natürlich kann man sich auch innerhalb der QA weiterentwickeln. Wer als QA Junior Tester einsteigt und mit entsprechenden Arbeitsleistungen überzeugt, kann zu einem QA Senior Tester aufsteigen. Dieser ist für die Koordination des Testteams eines Projektes zuständig und organisiert die einzelnen Tests. Zudem schreibt er Testauswertungen, die dem Kunden täglich übermittelt werden. Über diesem

steht der QA Manager, welcher für alle Projekte innerhalb der Firma verantwortlich ist. Er plant Testszenarien für den Kunden und schreibt entsprechende Angebote. Zudem ist er für die Weiterentwicklung innerhalb der QA verantwortlich, denn nur, wenn man sich selbst immer wieder hinterfragt und nach Verbesserungen sucht, ist man in der Lage, dem Kunden stets Qualität auf höchstem Niveau anzubieten.

—Enrico Aushorn



links: Hans von Feilitzsch, rechts: Markus Freitag

Wie wird man Tester?

Tester für Computerspiele möchte, so glaube ich, fast jeder männliche Jugendliche werden. Bei der Quality Four GmbH ist dies unter bestimmten Voraussetzungen möglich. Die Quality Four GmbH ist ein Dienstleistungsunternehmen, welches direkt an seinen Arbeitsergebnissen gemessen wird, es ist sozusagen von der Arbeitsqualität der Mitarbeiter maßgeblich abhängig. Die Tester stehen im direkten Kontakt mit den Entwicklern, weshalb diese sich sowohl in englischer als auch in deutscher Sprache adäquat auszudrücken wissen müssen. Wichtig ist, trotz des durchaus hohen Spaßfaktors, die eigentliche Aufgabe nicht aus den Augen zu verlieren und die eigene Arbeitsweise stets sorgfältig zu hinterfragen. So können Fehler in den Berichten vermieden werden, denn wir sind die, die den Grad der Qualität überprüfen und wirken unglaubwürdig, wenn die Qualität unserer eigenen Arbeit verbesserungswürdig ist.

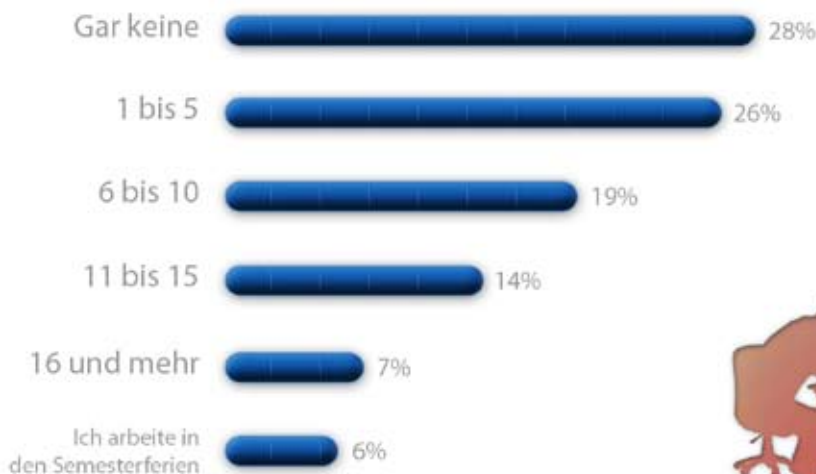
Zur Vorauswahl möglicher neuer Mitarbeiter werden die letzten zwei Zeugnisse, speziell die Noten in Englisch, Deutsch und Mathematik geprüft. Sollten diese mit „gut“ bis „sehr gut“ bewertet sein, werden die Bewerber zum Einstellungstest eingeladen. Während diesem Test erhalten die Bewerber einen ersten Einblick in die Arbeit als QA Junior Tester, da meist davon auszugehen ist, dass diese bisher nur wenig Erfahrung in diesem Bereich sammeln konnten. Durch den Einstellungstest können wir bereits erkennen, ob diese Tätigkeit dem Bewerber liegt und fühlen ihn bei positivem Ausgang in einem persönlichen Gespräch auf den Zahn. Dabei werden vor allem die sozialen Kompetenzen hinterfragt, denn nur, wenn das Team harmoniert, stimmen auch die Arbeitsergebnisse.

Wer bei der Quality Four GmbH als QA Junior Tester einsteigen möchte, muss gute bis sehr gute Sprachkenntnisse vorweisen können sowie teamfähig und flexibel sein. Zudem ist die Fähigkeit, sich über einen längeren Zeitraum stark konzentrieren zu können, von Vorteil.

—Michael Höhndorf

Umfrage: Nebenjobs

Wieviele Stunden „opferst“ du wöchentlich für einen Nebenjob im Semester?



Die erste eigene Wohnung

...und warum man sie nicht vermissen wird

Auf in die große, weite Welt mit ihren schönen Seiten der Unabhängigkeit und den scheinbar endlosen, neuen Verpflichtungen.

Jetzt zieht man in die erste eigene Wohnung, richtet sie ein und beginnt außerhalb von Hotel Mama zurecht zu kommen. Die erste eigene Wohnung, sie wird einem Schutz und Wärme bieten, wenn es draußen schneit, stürmt oder aus allen Richtungen der Wind um die Ohren saust. Ist es draußen heiß, ist sie es, die einem Kühle spendet. Sie ist ein Symbol. Geht es ihr gut, sieht sie gut aus, ist sie gepflegt und hygienisch vertretbar, hat man es geschafft. Doch was, wenn ihre kleinen Mängelchen, die am Anfang noch irgendwie ertragbar waren und ihr einen eigenen Reiz gaben, sich vergrößern oder gar anfangen zu mutieren?

Der kleine, gar winzige grünliche Fleck im Bad wird ein Risiko für Leib und Seele, der sich von keinem Mittelchen der Welt vertreiben lassen will. Das flackernde Licht, denn im Haus herrscht die „Königin Stromschwankung“, es löst Psychosen aus und ruiniert das eigenhändig geschaffene, gemütliche Wohnklima vollkommen.

Die Küche, die schöne, kreativ zusammengestellte Küche, ruiniert einem der nervenraubende, 24 Stunden am Tag tropfende Wasserhahn. Da wäre auch noch der ewig nervende Nachbar, welcher auch nach Monaten noch denkt, dass der Begriff „Zimmerlautstärke“ eigentlich bedeutet, dass man die Musik solange aufdreht, bis sie auch in den Zimmern der Nachbarn



Die schöne erste eigene Wohnung

gut zu hören ist. Ihm verdankt man dann, durch das ständige Gegen-die-Wand-Hämmern und gegenseitige Anschreien, die geprellte Hand und den kratzigen Hals, die nach den unzähligen Begegnungen inzwischen bereits als chronisch einzuschätzen sind. Doch wo soll man hin, um Ruhe zu finden? Auf den Balkon? Schön wär's.

Wohnungsbesichtigung war natürlich, wie sollte es auch anders sein, am Tag, als der Verkehr ruhig und die allabendlichen Kneipengäste selbst arbeiten waren. So muss man sich jetzt mit Autogetöse und einem ewigen „Isch bin no nisch betrunke.“ oder „Komm scho Dieter nur no ein klitzekleines Bierchen.“ rum-schlagen. Dieter ist der Kneipenbesitzer, Barkeeper und ganz nebenbei auch der Hausverwalter,



Der Wasserhahn des Grauens

sowie Ansprechpartner deines Vertrauens. Dieter hat dir die Wohnung verpasst. Dieter hat auch eingesehen, dass die Kneipengeräusche nicht im Mietvertrag stehen und er hat eine mikroskopisch kleine,

gar winzige Mietminderung gegeben. Bei Problemen ist Dieter schnell, er braucht lediglich eine Woche, wenn es anfängt, im Schlafzimmer, über dem Bett, von der Decke zu tropfen. Dieter hilft einem dann, das Bett umzustellen und gibt einem dann einen Topf zum Wasserauffangen, denn „sonst tropft es ja in die Wohnung darunter weiter.“



Der miese kleine grüne Fleck im Bad

Die Post, eigentlich privat, wird vom hauseigenen Detektiv auf Spuren und terroristische Inhalte untersucht, man kann ja nie wissen. Man fängt an, sie zu meiden, die einst wunderbare Wohnung. Verlässt man sie nun – sie, die von einem mit viel Liebe und Zeitaufwand eingerichtet, zu einem Zuhause wurde – ist man nun nahezu begeistert, ja euphorisch, nicht mehr in ihren vier Wänden dem Wahnsinn, der dort haust, ausgeliefert zu sein. Und dann fängt es an: Man hasst die Wohnung, alles bringt einen zur Weißglut und schließ-

lich zieht man gegen Nachbarn, Flecken, Kneipengäste und Dieter in den Kampf.

Der Fleck wird chirurgisch mit dem Messer entfernt. Beim Nervnachbar ist es inzwischen merkwürdig ruhig geworden, was an dem plötzlichen Tod seiner Boxen liegen könnte. Wie es scheint gab es wohl einen Kurzschluss, ausgelöst durch Wasser, welches durch die Decke tropfte, nachdem der Topf aus dem Schlafzimmer entfernt wurde. Der Detektiv bekommt eine Anzeige und wird zu Schadensersatz wegen mehrmaligem Eindringen in die Privatsphäre verklagt. Dieter, der liebe Dieter... Ihm passiert nichts, nur die Mietvertragskündigung landet in seiner Post. Das wird ihn

wohl kaum stören, denn den nächsten Mieter hat er bereits: Der ist einem bekannt, er wurde ja in der Zeitung als „Mietnomade“ charakterisiert. Ein äußerst fähiger Mann, sehr freundlich.

Zum Schluss noch aus den Fehlern lernen und auf ins nächste Abenteuer Wohnung!

—Dana Überall & Cornelia Rehbein

Witziges

Verschiedene Leute sollen beweisen, dass alle ungeraden Zahlen außer der eins Primzahlen sind: Politiker: 3 ist Primzahl, 5 ist Primzahl, 7 ist Primzahl, 9 ist in der Minderheit, können wir ignorieren, 11 ist Primzahl, 13 ist Primzahl. Psychologe: 3 ist Primzahl, 5 ist Primzahl, 7 ist Primzahl, 9 ist eine Primzahl, aber unterdrückt es, 11 ist Primzahl, 13 ist Primzahl... Windows Benutzer: 3 ist Primzahl, 5 ist Primzahl, 7 ist Primzahl, 9 ist... - Allgemeine Schutzverletzung im Modul PRIMZAHL.DLL. Physiker: Alle Zahlen sind sowohl Primzahlen als auch nicht Primzahlen, solange man sie nicht untersucht. Theologe: 3 ist eine Primzahl und das reicht für mich. Informatiker: 3 ist Primzahl, 5 ist Primzahl, 7 ist Primzahl, 7 ist Primzahl, 7 ist Primzahl, 7 ist Primzahl, 7 ist Primzahl, 7 ist Primzahl, 7 ist Primzahl, ... - STACK OVERFLOW

Ein Informatiker geht durch den Park (wahrscheinlich hatte der Pizzabringservice Ruhetag und er musste selbst gehen). Dabei spricht ihn ein Frosch an: „Ich bin eine verwunschene Prinzessin. Wenn Du mich küsst und heiratest, verwandle ich mich zurück und bin für immer Dein!“ Der Informatiker steckt den Frosch in die Jackentasche und geht weiter. Den Protest aus seiner Jackentasche ignoriert er. Nach einer Weile nimmt der Protest zu. „Warum küsst und heiratest Du mich nicht? Ich bin schließlich eine Prinzessin. Wenn auch verwunschen!“ Daraufhin nimmt er den Frosch auf die Hand und sagt: „Ich bin Informatiker. An einer Freundin habe ich kein Interesse, aber ein sprechender Frosch ist irgendwie cool!“

Babelsberg – ein Stadtteil Potsdams

In der letzten Ausgabe gab es bereits einen Bericht über die besten Planschgelegenheiten in Potsdam. Als eine Art Fortsetzung gibt es jetzt nun wieder einen Artikel zur Stadt – dieses Mal soll er einen informativen Überblick über den Stadtteil Potsdams geben, in dem wir alle leben, studieren oder arbeiten: Babelsberg.

Als flächenmäßig größter Stadtteil Potsdams hat Babelsberg eine Menge zu bieten. Wer an den Ursprung dieses Ortes zurück gehen will, der sollte sich zum Neuendorfer Anger begeben. An dieser heute völlig außer Acht gelassenen Stelle begann die Geschichte Babelsbergs, damals (im 14. Jahrhundert) zunächst noch Neuendorf. Auf dem großen Platz steht – inzwischen wunderschön restauriert – noch die erste „Kirche“ des Dorfes. Sie wird heute als Außenstelle des Standesamtes von Potsdam genutzt (kleiner Tipp für die Heiratswilligen).

Zur Neuendorfer Siedlung gesellte sich später die Weberkolonie Nowawes (die Betonung liegt übrigens auf dem e). Welch Zufall, dass „Nowa Ves“ auf Slawisch „Neues Dorf“ bedeutet. Der Alte Fritz wollte zunächst Weber und Spinner ansiedeln, unter anderem um Stoffe für die Militäruniformen herzustellen. Damals hatte Preußen nämlich riesige Mengen an Wolle, allerdings keine Arbeitskräfte zur Weiterverarbeitung. Glücklicherweise suchten zu diesem Zeitpunkt die verfolgten, protestantischen Böhmen ein neues Zuhause. In Potsdam fanden sie Toleranz für ihren Glauben, Arbeit, ein Heim und einige weitere Vergünstigungen. Im damaligen Zentrum, dem Weberplatz, finden alljährlich das „Böhmische Weberfest“ und der „Böhmische Weihnachtsmarkt“ statt, nicht nur für Familien tolle Ausflugsmöglichkeiten. Ab 1860 wurde Nowawes sogar zum zentralen Industriestandort für die preußische Stoffproduktion – heute ist davon nichts mehr zu sehen. Jedoch sind

die typischen einstöckigen Weberhäuser, gerade im Zentrum Babelsbergs, ab und zu noch zwischen den mehrstöckigen Mietshäusern zu finden.

Nachdem sich inzwischen sogar schon deren Rathäuser in der heutigen Rudolf-Breitscheid-Straße direkt gegenüber standen, wurden Neuendorf und Nowawes dann schließlich 1924 zur Stadt Nowawes zusammengeschlossen. Das Nowaweser Rathaus, 1899 fertig gestellt, durfte nach dem Zusammenschluss bis 1939 seine Funktion behalten. Danach wurde die Stadt Babelsberg, die inzwischen aus der Fusion von Nowawes und der mittlerweile entstandenen Villenkolonie Neu-

Babelsberg hervorgegangen war, nach Potsdam eingemeindet.

Heute wird das „Rathaus Babelsberg“ als Kulturhaus dieses Stadtteils genutzt.

Die Villenkolonie als neuer Stadtteil, die manchmal einer von uns Studierenden morgens vom Wohnheim aus mit dem Bus durchquert, entstand um 1900. Hier wohnten die Stars der Filme, die damals in den goldenen Zeiten der Filmstudios gedreht wurden; hier wohnten Konrad Adenauer und Erich Kästner, als sie während des Nazi-Regimes untertauchen mussten. Stauffenberg plante unter anderem in einer der Villen mit seinen Verbündeten das Attentat auf Hitler. Viele Gedenktafeln an den Häuserwänden erinnern an solche Persönlichkeiten. Einige solcher Tafeln erinnern auch an deren jüdische Vorbesitzer. In den 20er Jahren befand sich rund die Hälfte aller Villen in Neubabelsberg in jüdischem Besitz. Vielleicht ein Grund, warum sich dort, in der Spitzweggasse 1, in der Nazi-Zeit ein „jüdisches Altersheim“ befand. In dem heute nicht mehr existierenden Gebäude wurden 1943 alle noch in Potsdam verbliebenen Juden „konzentriert“, um sie schließlich in die Gaskammer abzutransportieren. Woran sich vielleicht jedoch noch der eine oder andere Geschichtsinteressierte

erinnern mag, ist die Tatsache, dass damals zur Potsdamer Konferenz die Staatsgrößen Stalin, Churchill und Truman in Häusern entlang der Karl-Marx-Straße untergebracht wurden. Zu dieser Zeit wurde die gesamte Villenkolonie von Babelsberg gesperrt, die Bewohner mussten innerhalb von Stunden ihre Häuser (teilweise für immer) verlassen. Was nicht mitgenommen werden konnte, wurde von den Sowjets auf die Müllkippe ab-



Das Rathaus Babelsberg an der Kreuzung Karl-Liebkecht-/ Rudolf-Breitscheid-Straße

transportiert. Lediglich an Stalins ehemaliger Unterkunft ist ein Schild zur Erinnerung angebracht. Für die anderen beiden Villen war dann anscheinend das Geld alle. Die Truman-Villa (wie sie heute heißt) liegt auch gar nicht so weit vom HPI entfernt, sie befindet sich am Hiroshima-Platz. Für manche mag es pietätlos erscheinen, dass Truman von diesem Gebäude aus 1945 den Befehl für den Einsatz der Atombombe gegeben hat.

Später, während der deutsch-deutschen Teilung, war die Karl-Marx-Straße Sperrgebiet der DDR. Hier sei auch noch an eine kleine Exklave der DDR erinnert: Klein-Glienicke, eine Villen-Gegend mit fast noch dörflichem Charakter, ist nur durch eine schmale Parkbrücke zu erreichen (50 Meter weiter sind die im Krieg gesprengten Überreste der ursprünglichen Brücke zu sehen). Wer vom Studentenwohnheim aus einen Blick aufs Wasser hat, der könnte den „Bürgerhof“ sehen. Dieses Ausflugslokal soll um 1900 das zweitgrößte in ganz Europa gewesen sein. Während der DDR-Zeit war dieses Gelände allerdings Sperrgebiet, man konnte nur als Anwohner oder mit einem Passierschein über die kleine Parkbrücke dorthin gelangen. In Klein-Glienicke mochte sich auch die wahrscheinlich schmalste Stelle der DDR befinden: knappe 8 Meter war diese breit, gerade mal zwei Laster fanden Platz zwischen den bei-

den Mauern. Außerdem hatte genau jene damals für viele Klein-Glienicker gleichzeitig die Funktion eines Gartenzauns inne (nach dem Mauerfall gleich eine gute Anlagemöglichkeit für das Begrüßungsgeld).

Zumindest erwähnt werden sollte außerdem auch noch der Park Babelsberg, in welchem sich ja auch ein Wohnheim der Uni Potsdam befindet. Hier findet man das Schloss Babelsberg mit einigen weiteren über den Park verteilten Bauten, beispielsweise der Flatowturm. Das Schloss macht aufgrund seiner sanierungsbedürftigen Fassade zwar nicht gerade den romantischsten Eindruck, dafür aber viel mehr der Blick auf die Glienicker Brücke oder auf das neue Theaterhaus in der Schiffbauergasse, den man von den Ufern des Parks aus hat (zwecks der dortigen Bademöglichkeiten sei auf den letzten Potsdam-Artikel verwiesen). Für die sportlichen Bewohner des Studentenheims dort bietet der Park auf jeden Fall einige schöne Joggingstrecken (sofern man sich nicht – wie manch anderer – auf den verschlungenen Wegen im Park verläuft).

Zum Abschluss sei außerdem auch noch an die „Orenstein & Koppel“-Lokomotivfabrik erinnert, die sich 1899 auf dem heutigen Gewerbepark-Gebiet niederließ. Ein unter Denkmalschutz stehendes Gebäude erinnert noch an diesen Standort und ist in seiner Form bis heute in ganz Europa einma-

lig: der „Zirkus“. Den Namen verdankt dieses unter Denkmalschutz stehende Gebäude seiner Ähnlichkeit mit einem Zirkuszelt, weshalb dort auch eine Zeit lang große Plakate mit Zirkusartisten an den Wänden zu sehen waren (wohl eher aber nur, um deren Baufälligkeit zu überdecken). Man sieht also: über Babelsberg gibt es eine Menge zu erzählen (die Filmstudios wurden hier beispielsweise vollkommen außer Acht gelassen) und vielleicht geht nun der ein oder andere mit aufmerksameren Augen durch diesen Stadtteil.

— Cindy Fähnrich



Ein traditionelles Weberhaus mit Platz für zwei Einwanderer-Familien

	13	45		3	14			45	17
16			6				4	17	
12			14					14	
		3						11	
	4			12	10	7			10
	11					24			
5						17			
13			24				3		
		4					8		
8				23					
		16							
	10					4			
3	3			14	3				8
			15				3		
3									
7				11			16		

Kakuro

Zur Erinnerung: Bei einem Kakuro sollen Zahlen eingesetzt werden, sodass deren Quersumme die vorgegebene Zahl ergibt. Innerhalb der Zahl sind nur die Ziffern 1 bis 9 erlaubt, von denen keine doppelt auftreten darf. Viel Spaß beim Lösen!

Die Väter am HPI

Vor ziemlich genau einem Jahr konnte man sich in unserem frisch aufpolierten HPImgzn ein Bild davon machen, was es heißt, Mutter am HPI zu sein. Was gäbe es wohl für einen besseren Zeitpunkt, nun den Vätern ihre Chance zu geben, uns einen Blick in ihr Familienleben werfen zu lassen.

Vorneweg schon einmal ein großes Dankeschön an Dr. Michael Haupt (seit Juni 2007 Vater) und Dr. Henrik Buchholz (seit Oktober 2007 Vater), die uns diesen Einblick gestatten.

Allem voran stellt man sich wahrscheinlich immer die gleiche Frage: „Was verändert sich im Leben, wenn man Vater wird?“

Michael Haupt

„So gut wie alles hat sich verändert. Der Kleine hat unser (ich zähle meine Frau selbstverständlich dazu) Leben gründlich umgekrempelt, auf eine sehr selbstverständliche Art und Weise. Diese kleinen Menschen sind einfach „da“, und das ist dann eben so. Man nimmt das unwillkürlich hin.

Konkret: so etwas wie Kinobesuche sind erstmal für einige Zeit nicht einfach so drin. Die ganze Freizeit ist jetzt eher Zeit mit Kind – was auch durchaus nicht unwillkommen ist. Jedenfalls freue ich mich jeden Tag aufs nach-Hause-Gehen.

Die Motivation, abends mal länger im Büro zu bleiben, ist auch deutlich gesunken, schließlich ist die Zeit mit dem Kleinen „aktive Erholung“, die wir beide in vollen Zügen genießen. Die Arbeitsorganisation hat sich also etwas intensiviert: in dem Bewusstsein, dass man gern noch einige Zeit miteinander haben möchte, arbeitet man konzentrierter und zielbewusster.

Seit der Geburt des Kleinen haben sich unsere Schlafrhythmen mehrfach geändert – am Anfang war sowieso alle vier Stunden Essen angesagt, dann hat er eine Weile lang nicht durchgeschlafen, dann wieder doch, dann wieder nicht, dann wieder doch. Inzwischen fast immer.

Übrigens wird er jeden Morgen zuverlässig spätestens gegen 7:00 Uhr wach, was auch eine Aufforderung ist, aufzustehen. Der Tagesablauf wird also insgesamt geregelter. :-)

Henrik Buchholz

„Wenn man viel Glück hat, gehört man zur Vater-Kategorie A – der „Was soll denn so schwierig sein? Seit dem 3. Monat schläft sie immer durch.“-Kategorie. Ich gehöre zur Kategorie B.

Aber keine Sorge – beide Gruppen haben Freude an ihrem Kind, nur zahlt man eben im Fall Kategorie B ab sofort seinen Schlaf in Raten. Aber ans Raten zahlen sollte man sich dann ohnehin gewöhnen, da finanziell ab sofort ein anderer Wind weht.

Vor Claras Geburt habe ich mich sehr verunsichern lassen durch Sprüche wie: „Wenn das Kind erst da ist, ist es vorbei mit der vielen Freizeit“. „Ha ha! Welcher Freizeit?“, habe ich mich dabei immer gefragt. Was ist, wenn die „viele Freizeit“ schon vorher nicht da war?



Väter haben es nicht leicht

Es ist auf jeden Fall eine große Umstellung, wenn sich alles plötzlich um jemanden dreht, der vorher gar nicht da war. Die größte Schwierigkeit ist wohl, dass plötzlich praktisch immer jemand Vollzeit für's Kind gebraucht wird und man das irgendwie regeln muss. Das ist besonders nervig, wenn sämtliche Großeltern, die sich gern mal ums Kind kümmern, mehr als 400 Kilometer weg wohnen.

Zwar gibt es Kitas, aber zum einen muss man sein Kind in der Regel relativ früh und vor allem pünktlich abholen und zweitens muss man sein Kind beim kleinsten Anzeichen von Krankheit teilweise mehre-

re Tage zu Hause behalten. Leichter gesagt als getan, wenn sie alle paar Wochen eine neue Infektion aus der Kita mitbringt.“

Haben Sie Großeltern oder Ähnliches in der Nähe, die Sie unterstützen?

Michael Haupt

„Leider nein – der Kleine liebt seine Großeltern abgöttisch, aber die wohnen in Pinneberg (bei Hamburg) bzw. in Attendorn (im Sauerland). Mal eben vorbeikommen ist also nicht drin.“

Es ist ja heutzutage nicht ungewöhnlich, dass nicht die Mütter Mutterschaftsurlaub nehmen, sondern die Väter direkt nach der Geburt in den Vaterschaftsurlaub gehen, um sich um das Kind zu kümmern. Wie war das bei Ihnen?

Michael Haupt

„Oh ja. Dank Bundeselterngeld konnte ich mir und meinem Sohn zwei Monate gönnen, während meine Frau wieder berufstätig war. Diese Zeit hat uns auch sehr gut getan – die Bindung festigt und intensiviert sich auf eine sehr schöne Weise, wenn man so viel Zeit miteinander verbringt. Ich kann das wirklich nur jedem empfehlen. Man sollte da wirklich mal fünf gerade sein und Karrieregedanken mal kurz links liegen lassen, und wenn es nur für zwei Monate ist. Es gibt wirklich Wichtigeres. Natürlich hilft es, wenn der Chef Verständnis hat und man nicht mit dem Rechtsanspruch argumentieren muss. In meinem Fall war die Antwort vom Chef auf meine Frage nach der Elternzeit ein klares ‚Selbstverständlich‘ – das war einfach kein Thema.“

Henrik Buchholz

„Offiziellen Vaterschaftsurlaub hatte ich nicht. Da aber mein Chef in meiner Vater-werde-Zeit sehr großzügig mit der Anwesenheitspflicht war, war alles gut schaffbar.“

An dieser Stelle noch einmal vielen Dank und eine letzte Frage, die Sie sich sicherlich auch selbst gestellt haben: „Wann, glauben Sie, ist der richtige Zeitpunkt, um Kinder zu bekommen?“

Michael Haupt

„Es gibt ja Zeitgenossen, die ihr Leben ganz klar nach der Karriereplanung ausrichten. Das Kind muss dann irgendwie da hinein passen. Diese Denken wird einem Kind nicht gerecht: das ist ein Mensch, kein Eintrag auf irgendeiner persönlichen Agenda. Das Leben ändert sich so oder so in unplanbarer (wohlgemerkt schöner) Weise.“

Die Antwort auf die Frage kann folgerichtig nur „jeder“ lauten. Da das ein wenig platt klingt, geht es auch ausführlicher. Dann wäre es so, dass der Zeitpunkt gekommen ist, sobald man sich für die immense Verantwortung für ein Menschenleben reif und für die ebenfalls immense Freude aufnahmebereit fühlt. Das Letztere ist gewiss der einfachere Teil. :-“

Henrik Buchholz

„Wie erkennst du den richtigen Zeitpunkt zum Vater-Werden? Es ist soweit, sobald du mal etwas Zeit gefunden hast, um alles gut vorzubereiten und auch die Dinge zu tun, zu denen du lange nicht gekommen bist. Leider endet die Umsetzung dieser Regel erwartungsgemäß kinderlos im Rentenalter. Ein Bekannter sagte mir mal: „Kinder gerne, aber erst, wenn man bereit ist. Das Haus muss natürlich schon abgezahlt sein“. Diese Strategie ist leider auch allenfalls realistisch, wenn man dabei von Enkelkindern spricht.“

Fazit: Den richtigen Zeitpunkt für das erste Kind gibt es eigentlich nicht – jedenfalls nicht in einer Form, die man vorher erkennt.

Ich bin bei der Wahl des Zeitpunkts relativ vorsichtig gewesen und erst kurz nach dem Doktor Vater geworden.

Meine Strategie für „den richtigen Zeitpunkt“ war diese: „Sobald deine Frau keine Lust mehr hat, sich noch länger hinhalten zu lassen“. Die Strategie „lass deine Frau entscheiden“ ist gleich aus mehreren Gründen sinnvoll:

1. Für sie steigt das Risiko mit zunehmendem Alter. Für dich nicht. Sei also fair.
2. Egal, wie sehr du dich bemüht zu helfen – sie hat das Meiste durchzustehen. Du kannst ihr weder Geburt noch Stillen abnehmen. Wer am meisten ausbadet, sollte auch entscheiden dürfen.

3. „Lass-die-Frau-entscheiden“ ist generell eine beliebte Taktik, die von Männern auch in anderen Bereichen erfolgreich praktiziert wird (wenn auch nicht immer freiwillig).

Wenn man eventuell mehrere Kinder einplant, sollte man unbedingt auch einiges an Puffer einplanen, denn:

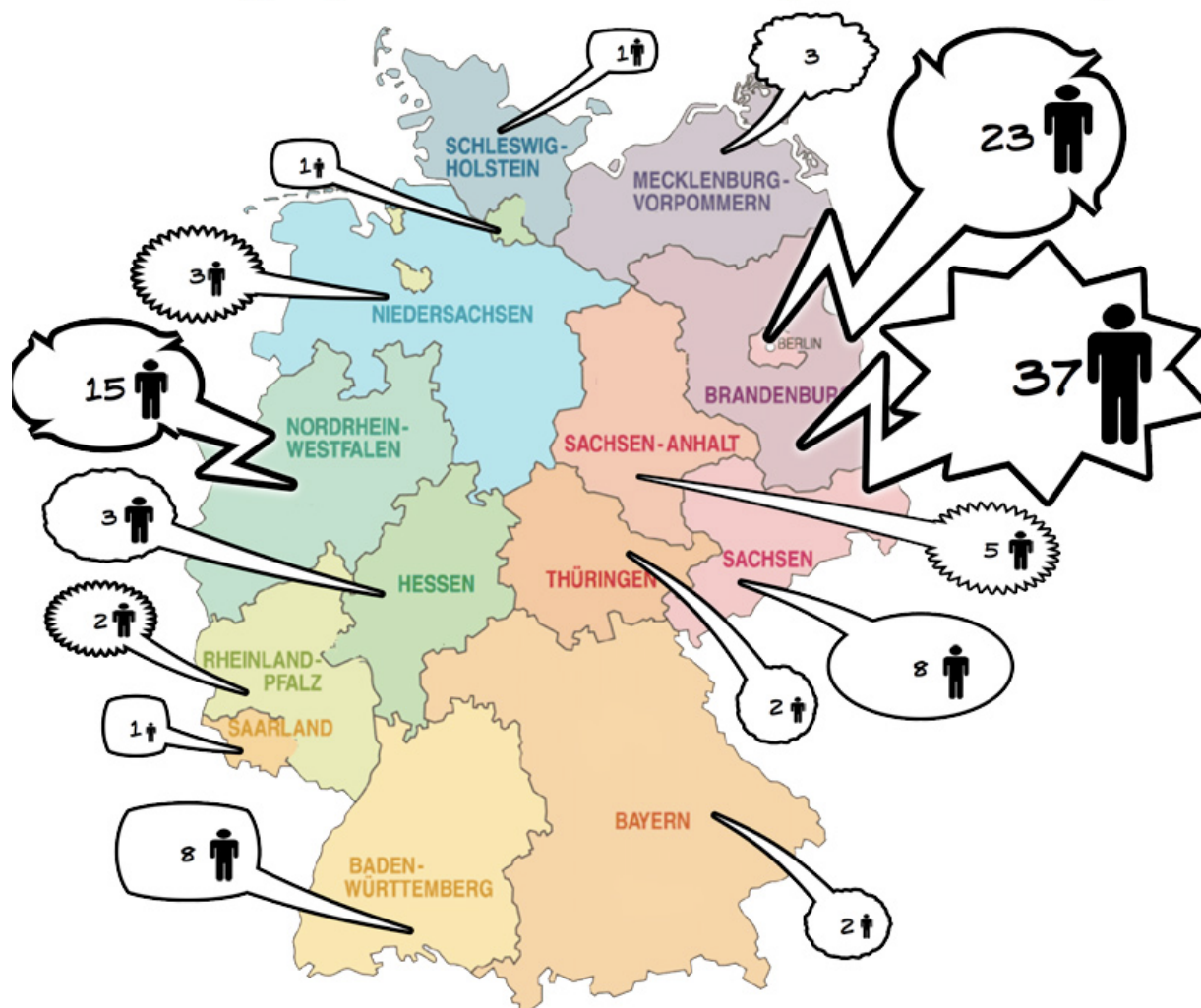
- die Zeit vom Entschluss zur Umsetzung (d.h. dem „ich bin schwanger“) kann zwar relativ kurz sein, kann aber auch sehr lange dauern. Natürlich sind die Wochen des „möglichst oft Probierens“ für den Mann auch nicht ganz reizlos.
- während der Mann eigentlich nur blöd rumstehen und seine Hilfe anbieten kann, macht die Frau bei der Geburt eine Menge durch. Sie wird

daher nicht unbedingt danach aufspringen und sagen: „Okay. Jetzt das nächste“. Ein Jahr Erholung vor #2 kann sinnvoll bis hin zu medizinisch notwendig sein.

Nunja, alles in allem ist ein Kind auf jeden Fall sehr anstrengend, aber ich bereue nichts. Selbst, wenn man Kindern vorher nie was abgewinnen konnte – wenn’s erstmal da ist, hat man so viel Freude dran, dass das vieles wieder wettmacht. Zwar kommt man längst nicht mehr so viel zum Programmieren wie früher, aber das macht nichts. Man hat ja jetzt einen Kotgenerator.“

(Das Interview führte Philipp Giese)

Umfrage: Wo kommt ihr her?



Have you been to California?

Wir träumen von Silicon Valley – Mach auch du deinen Traum wahr!

Tilman Giese beschreibt seine Erfahrungen im Praktikum bei SAP Research in Kalifornien

Kalifornien, Silicon Valley – Ist das nicht das Traumziel von jedem von uns? Denken wir dabei nicht an Sommer-Sonne pur und ans Meer, an eine unzählige Menge hipper Geeks, die für kleine Start-Ups arbeiten, immer up-to-date und mit den neuesten Gadgets und technischen Spielereien ausgestattet sind? Und natürlich an das Who-is-Who der IT-Branche, von Google, über SAP, Oracle und Intel bis hin zu Facebook? Muss es da nicht unbeschreiblich schön sein? Die überraschende Antwort ist ja, aber am Ende kocht man dort auch nur mit Wasser.

Die ersten Tage dort ist man einfach nur überwältigt. Die Größendimensionen sind doch andere im Vergleich zum Potsdamer Kleinod. Highways mit fünf oder sechs Spuren pro Richtung. Und natürlich Unmengen an Autos, vorzugsweise SUVs (Sport Utilities Vehicle = Geländewagen, für die Unwissenden unter euch, die wie ich mit dieser Abkürzung nichts

anfangen können). Wenn man von A nach B will, dann fährt man Auto! Zu Fuß gehen? Naja, das wäre doch schon irgendwie unter unserer Würde. Im Gegensatz zu uns doch häufig mürrischen Deutschen, ist der typische Kalifornier aber aufgeschlossen und hilfsbereit. Smalltalk ist obligatorisch! Lieber die Sache entspannt angehen. Wenn man cool ist, dann hat man natürlich ein iPhone oder einen BlackBerry. Dann ist man Teil aller Social-Community-Plattformen und immer auf dem Laufenden, was neue Trends angeht.

Auch das Einkaufen ist ein Erlebnis für sich. Da bekommt man „Drogen“ und die Gripeschutzimpfung direkt im Supermarkt. Und nur nicht den Fehler machen, an der Kasse seine Sachen selbst einzupacken, dafür gibt es doch Personal. Für Bio-Teilzeitvegetarier wie mich ist die Auswahl riesig. Und wo bekommt man schon Bio-Himbeeren zu jeder Zeit des Jahres? Die Preise möchte ich an dieser Stelle aber lieber verschweigen, da überlegt man es sich manchmal doch schon zweimal. Das beschränkt

sich auch nicht nur auf Lebensmittel. Mountain View, der Ort in dem Google seine Firmenzentrale hat, ist für seine Wohnungspreise berühmt.

Mein sechsmonatiges Praktikum bei SAP Research war ein voller Erfolg. HPiler genießen einen unglaublich guten Ruf für ihre Kompetenz und Ausdauer. Schließlich kommen wir ja auch vom „SAP-Ausbildungsfließband“. Die Arbeitsatmosphäre war in der Regel sehr locker.



Idylle wohin man schaut



Cable Car - Aufspringen verboten

Als Intern wird man nicht für irgendwelche Hilfstätigkeiten eingesetzt, sondern man kann durchaus maßgeblich die Projekthalte beeinflussen. Unter den Praktikanten sind viele Nationalitäten vertreten, meine Tischnachbarn waren ein Neuseeländer und ein Schweizer. Im Sommer gibt es die Summer Intern Research Series (SIRS) bei der namhafte Firmen (u.a. Google, Sun, HP, Microsoft) vorstellen, woran ihre Research-Abteilungen zur Zeit arbeiten.

An den Wochenende ist vieles zu entdecken, sowohl in der näheren als auch weiter entfernten Umgebung. Dabei lohnt es sich meist, sich mit anderen Interns zusammenzuschließen. Mit dem Fahrrad und dem Caltrain kommt man schon recht weit, aber Freunde mit Auto und Führerschein sind doch nicht zu unterschätzen. Direkt in Palo Alto ist der Campus der Stanford University ein Muss. Studieren scheint in Kalifornien ein ganz anderes Gefühl



Nur nicht erwischen lassen!

zu sein. Auch der Campus der UC Berkely ist sehenswert. Selbstverständlich kommt man um San Francisco nicht herum. Neben den typischen Touristenattraktivitäten wie Golden Gate Bridge, Cable Cars und Alcatraz gibt es aber auch viele kleinere Flecke zu entdecken (das italienische Restaurant an der Nordwest-Ecke des Washington Square kann ich sehr empfehlen). Vorsicht mit der Idee, mit dem Fahrrad einfach mal quer durch San Francisco zu fahren. Es gibt Straßen mit einer Steigung von mehr als 20%, da wird selbst das Anfahren ein Problem.

Adventure-Begeisterten kann ich das White-Water-Rafting im American River empfehlen, ein unbeschreibliches Erlebnis für einen heißen Som-



Yosemite National Park

mertag. Spätestens beim Class IV+ Tunnel Chute bekommt jeder einen gehörigen Adrenalinschub. Naturfreunde werden vom Yosemite National Park beeindruckt sein, sowohl im Winter als auch im Sommer. Und nicht zuletzt ist auch eine Fahrt entlang der Pazifikküste Pflicht.

Rückblickend kann ich jedem nur ans Herz legen, ein Praktikum im Ausland zu machen, vorzugsweise natürlich in Kalifornien. Man lernt eine neue Kultur kennen, findet viele neue Freunde, kann ein neues Land entdecken. Die Erfahrungen, die ich gesammelt habe, sind unschätzbar und ich würde jederzeit wieder ein Praktikum dort machen.

—Tilman Giese

Die Invasion 2 - Kampf um Bremen

Ein Star-Wars-Fanfilm

Offiziell sind die beiden Star-Wars-Trilogien abgeschlossen, aber seit 2005 arbeiten ambitionierte Amateurfilmer aus Bremen an einem neuen abendfüllenden Star-Wars-Fanfilm. Ich hatte nun das Vergnügen, im Auftrag des HPImgzn den Regisseur und Visual-Effects-Spezialisten des Teams, Heiko Thies, zu interviewen. Viel Spaß beim Lesen!

Zu allererst die Frage: Wie bist du überhaupt zum Filmen gekommen und was fasziniert dich daran, einen eigenen Star-Wars-Film zu drehen?

Ich denke, meine Faszination, eigene Filme zu drehen, rührt daher, dass ich selbst eben auch sehr gerne Filme gucke. In erster Linie natürlich – wie man sich denken kann – die typischen Hollywood-Blockbuster, wo's mächtig kracht und der Held am Ende das Mädchen kriegt. ;)

Nein aber im Ernst, man muss schon selbst Fan von etwas sein, um überhaupt auf die Idee zu kommen, sich selbst daran zu versuchen. Speziell bei diesem Hobby gehört eben auch sehr viel Geduld und Disziplin und natürlich Motivation dazu, am Ball zu bleiben und stetig zu lernen.

Ich habe früher in meiner Freizeit PC-Spiele programmiert und festgestellt, dass es mir immer mehr Spaß gemacht hat, kleine Video-Trailer und Intros für die Spiele zu machen, als die Spiele selbst. Es bahnte sich also der Umschwung auf ein neues Hobby schon indirekt an. Zu der Zeit fand ich auch eine Website im Netz namens www.theforce.net, die sich mit allem rund um Star Wars befasste. Da es zu der Zeit gerade mit Episode 1 in den Kinos losging, hatte es mich irgendwie auf diese Seite gezogen, und ich fand dort einige sehr beeindruckende, selbstgemachte Filme von Fans. Ich war total überrascht, wie gut in einigen der Filme die Effekte wie Lichtschwerter usw. waren. Ich hab mich dann die folgenden Monate in die Materie reingelesen. Erste kleinere Erfolge stellten sich schnell ein.



Angestachelt von den Erfolgen in Sachen visueller Effekte wuchs dann die Idee heran, das Ganze in einem kompletten Film mit Handlung zu verpacken. Da wir aber eben begrenzt in den Möglichkeiten in Sachen Kostüme und Örtlichkeiten für einen Sci-Fi-Film waren und natürlich keiner von uns wirklich Schauspielerehrungen vorzuweisen hatte, entschlossen wir uns schnell, das Ganze als Parodie auf Star Wars anzulegen. So konnten wir die Effekte in den Film einbauen, aber durch simple Wege erklären, warum alles auf der Erde spielt und die Helden im Film normale Straßenkleidung tragen. Gesagt, getan – kurze Zeit später stand das Drehbuch und wir haben losgelegt. Etwa ein dreiviertel Jahr später war der Film dann fertig, er ging 45 Minuten und hatte alle Anfängerfehler, die man sich vorstellen konnte. Aber er hatte auch Herz und Humor und nahm sich selbst nicht ernst, was ihn irgendwo auch sympathisch machte. Für meine Freunde war es ein einmaliger Spaß, für mich das klare Signal, ein neues, interessantes Hobby gefunden zu haben. Immer wieder erreichten mich E-Mails mit positivem Feedback, dass der Film gefallen hatte; viele schrieben mir, dass sie aufgrund dieses Films selbst angefangen haben, ein Filmprojekt zu starten. Ein größeres Lob kann man sich nicht wünschen! Durch diesen tollen Zuspruch und das stetige Interesse an unserem Erstlingswerk wuchs dann die Idee heran, eventuell doch noch mal eine Fortsetzung zu drehen, einfach auch als Dankeschön für die tollen Reaktionen und das positive Feedback auf den ersten Film. Nachdem alle Freunde aus dem ersten Teil zusagten, auch im zweiten mitzuspielen (sonst hätte

ich es nicht gemacht), schrieb ich innerhalb einer Woche das Skript, und die Vorbereitungen zu „Die Invasion 2“ begannen... Das war im April 2005. Bereits im Mai 2005 an Pfingsten begannen die Dreharbeiten zum zweiten Teil.

Worum geht es in „Invasion 2“?

Als Fan-Film ist „Die Invasion 2“ natürlich an einige Regeln gebunden, zumal es auch noch eine Fortsetzung des ersten Teils ist. Da wir aber in Teil 1 das Ganze, was im Film passiert, als Traum auflösen und die letzte Szene im Film erst den Beginn der echten Invasion des Imperiums auf die Stadt Bremen zeigt, mussten wir auch nur das als Aufhänger für den zweiten Film nehmen.

„Invasion 2“ setzt 3 Jahre nach dem ersten Teil an. Das aus Star Wars bekannte Galaktische Imperium hat die Stadt Bremen besetzt. Die vier Freunde aus dem ersten Teil sind untergetaucht und verstecken sich vor den Angreifern. Der Imperator ist nach den Geschehnissen der echten Filme aber anscheinend doch nicht so tot, wie alle dachten (hat dafür aber jetzt einen gehörigen Dachschaden), und hetzt seine Schergen auf die Erde, um den sogenannten „Auserwählten“ zu finden. Dieser soll den Platz des verstorbenen Darth Vader als neuer Schüler des Imperators einnehmen. Wie zu erwarten handelt es sich dabei um „Schumi“, gespielt von Patrick Schumacher, welcher schon in Teil 1 von „Die Invasion“ die Hauptrolle hatte. „Invasion 2“ erzählt dabei in vielen Anspielungen auf die echten Star-Wars-Filme und in Zitaten Schumis Fall auf die dunkle Seite der Macht und wie seine Freunde versuchen, ihn aus den Klauen des Imperators wieder zu befreien.

In dem Film kommen fast durchgehend visuelle Effekte zum Einsatz. Mit welchen Mitteln arbeitest du, und wie ist das Verhältnis zwischen Dreharbeiten und Postproduktion?

Der Großteil der Dreharbeiten war bereits 2005 mit diversen Nachdrehen, die wir nach und nach in den letzten 3 Jahren noch gemacht haben, weil neue Ideen oder Erweiterungen bestehender Ideen von Nöten waren. Die voraussichtliche Länge des Films beträgt ca. 80 – 90 Minuten, also quasi Spielfilmlänge. Das heißt für uns aber auch, dass aufgrund der Geschichte und der gewählten Locations im über-



wiegenden Teil der Szenen visuelle Effekte nötig sind, um dem Zuschauer unsere Visionen zu vermitteln. Wiegt man also Dreharbeiten gegen Nachbearbeitung ab, so überwiegt die Nachbearbeitung ganz klar. Früh in der Nachbearbeitungsphase lernte ich im Internet Felix Roth kennen, welcher zu der Zeit verstärkt in Richtung 3D-Modelling und Animation unterwegs war. Durch seine Mitarbeit nahm das Projekt plötzlich ganz neue Formen an. So war viel mehr möglich; es sah alles viel professioneller aus, als ich es je hätte hinbekommen können. Dadurch stiegen natürlich auch unsere Ambitionen, und immer neue Ideen flossen in das Projekt ein. Ich habe im Laufe der Produktion inzwischen dreimal meine Kamera gewechselt. So sind auch bereits einige Nachdrehen schon in HD gefilmt worden. Der fertige Film wird aber noch als unser letzter in Standard Definition gemastert.

Wie kannst du all diese Arbeiten bewältigen? Wer wirkt außer dir noch daran mit, und wie organisiert ihr euch?

Wie schon erwähnt, ist das Ganze bei uns noch ein Hobby, wenn auch sehr ambitioniert. Wir haben alle unsere ganz normalen Jobs oder Studien zu bewältigen und somit auch nur nach Feierabend und mal an den Wochenenden Zeit, zu drehen oder an der Nachbearbeitung zu werkeln. Da wir schon früh im Amateurfilm-Forum (<http://www.amateurfilmforum.de/>) und anderen Websites Werbung für das Projekt gemacht hatten, gab es schnell viel Interesse von Außenstehenden, eine kleine Rolle im Film zu ergattern oder irgendwie zu helfen. So wuchs das Projekt auch sehr schnell heran in ganz neue Bahnen, die nicht geplant waren zu Beginn. Inzwischen sitzen wir seit mehr als 3 Jahren an diesem Film, und weit über 50 Leute wirkten oder wirken noch aktiv am Projekt mit. Wir haben unzählige

tapfere Helfer für das Projekt gewinnen können, welche ihre kostbare Freizeit geopfert haben, um dem Film in mehr als 10 Minuten Material die bekannten Lichtschwerter zu verleihen (Anmerkung: Dabei muss jeder Frame (25*60*10 = 15.000) manuell bearbeitet werden). Wir haben mehr als 40 Leute, die im Film an verschiedenen Stellen in kleinen oder größeren Rollen einen Auftritt haben. Das Ganze ließ sich nur organisieren, indem die Leute selbst ihre Auftritte daheim vor einem Blue- bzw. Greenscreen gefilmt haben. Über das Internet habe ich dann dieses Material von den Leuten erhalten, es freigestellt und sie in den entsprechenden Szenen eingebaut. Der Film selbst ist zu ca. 60 Prozent auch von uns schon vor einem Greenscreen gedreht worden, anfänglich noch auf dem Garagenhof meiner Eltern, später dann in meiner eigenen Wohnung im Wohnzimmer... ;)

Viele der Leute, die am Film mitgewirkt haben, habe ich noch nie persönlich kennengelernt und kenne sie nur über das Internet durch die vielen Foren. Natürlich hoffe ich, dass viele es schaffen werden, nach Bremen zu kommen, wenn wir den Film einmalig im Kino zur Premiere aufführen, bevor er dann kostenlos im Internet für jedermann zum Download bereit steht.

Du investierst einiges an Zeit, verdienst an deinen Filmen aber nichts. Wie teuer ist die Produktion, und warum professionalisierst du das Ganze nicht, sondern bleibst lieber Amateurfilmer?

Die meisten Menschen wundern sich, wenn sie hören, dass man seit über drei Jahren an einem Filmprojekt sitzt, Geld dafür investiert und das Ganze dann kostenlos online stellt und nicht einen einzigen Cent damit verdient. Absolut nachvollziehbar,



diese Verwunderung. Aber objektiv betrachtet ist es ja bei den meisten Hobbys so, dass man sie aus Spaß an der Sache betreibt und nicht, um damit reich zu werden. Und ob man es glaubt oder nicht, „Invasion 2“ ist nicht wirklich teuer, was die reinen Produktionskosten angeht. Natürlich hat man die hohen Preise für neue Software oder noch extremer für eine neue Kamera oder anderes Equipment. Aber den Film hätte ich auch ohne diese nachträglichen Anschaffungen gemacht, und die Anschaffungen hätte ich früher oder später auch ohne den Film gemacht. Somit fließen unterm Strich in das Projekt „Invasion 2“ in erster Linie Materialkosten für die gebastelten Lichtschwerter, die angefertigten Kostüme, Verpflegung beim Dreh, Zigaretten als Bestechung für noch einen letzten Take vor Drehschluss, Spritkosten, DV-Tapes für die Kameras usw.

Die Frage, warum ich das Ganze nicht professionell betreibe, ist immer etwas schwerer zu beantworten. Jemand, der professionell beim Film arbeitet, macht genau eine Sache im Normalfall: einer macht die Kamera, der nächste kümmert sich um das Licht, der andere um den Ton usw., aber all diese Leute haben nur in ihrem eigenen Teilbereich Einfluss auf den Film, der gedreht werden soll. Man ist also immer zu großen Teilen an das gebunden, was andere von einem verlangen, und kann nicht das machen, was man will oder wie man es will. Für mich geht da viel meiner kreativen Freiheit verloren. Für mich ist ein großer Teil des Reizes am Independent Film bzw. Amateurfilm, dass ich Einfluss auf alles am Film habe. Jetzt kann man natürlich sagen, das hat ein Regisseur auch! Natürlich hat er das, aber auch er braucht erstmal das Geld für seinen Film, um diesen überhaupt drehen zu können. Und spricht man jetzt vom professionellen Film, dann redet man nicht mehr nur von Zigarettenschachteln und DV-Tapes... Und wie es immer so ist, will man an das Geld anderer Leute, so muss man den entsprechenden Gegenwert bieten.

Meine Filme drehe ich nach wie vor in meiner Freizeit nach Feierabend. Mit meinem Job bestreite ich mein Leben, mit meinen eigenen Filmen genieße ich mein Hobby mit all den Freiheiten, und mit meinem Wissen in Sachen VFX verdiene ich mir hier und da durch Auftragsarbeiten als Freelancer was dazu, um mein Hobby zu refinanzieren. Aber

natürlich bin auch ich nicht der edle Ritter in Person und habe bis dato noch keine Allergie gegen Geld entwickelt. Somit streben wir mit unserem Hobby natürlich auch immer ambitioniertere Projekte an und bewegen uns immer mehr in die Richtung, die Filme auf Festivals zu platzieren, bei Wettbewerben laufen zu lassen oder sie in kleiner Auflage kommerziell auf DVD zu vermarkten. So kann einem das Hobby immer noch Spaß machen, und wenn am Ende ein paar Cent über bleiben, um die Kosten zu decken, dann ist ja klar, dass ich mich da auch nicht beschwere.

Ich weiß, dass du die Frage nach all den Verzögerungen nicht mehr gerne hörst, aber wann ist die Premiere geplant?

Das stimmt schon, aber würden wir mehr Zeit für das Projekt aufbringen und nicht auch noch immer neue Projekte in Angriff nehmen, dann wäre der Film sicherlich längst online und ich müsste mir die Frage auch nicht mehr gefallen lassen. ;)

Es gibt aber auch noch keinen festen Termin. Wir sind zwar nahezu fertig mit der Nachbearbeitung in Sachen VFX und der Schnitt steht weitestgehend. Was allerdings noch komplett fehlt sind die Unterlegung mit der Nachvertonung der Darsteller, die Soundeffekte und Musiken. Wenn das dann geschehen ist, geht der Film noch an einen Soundspe-

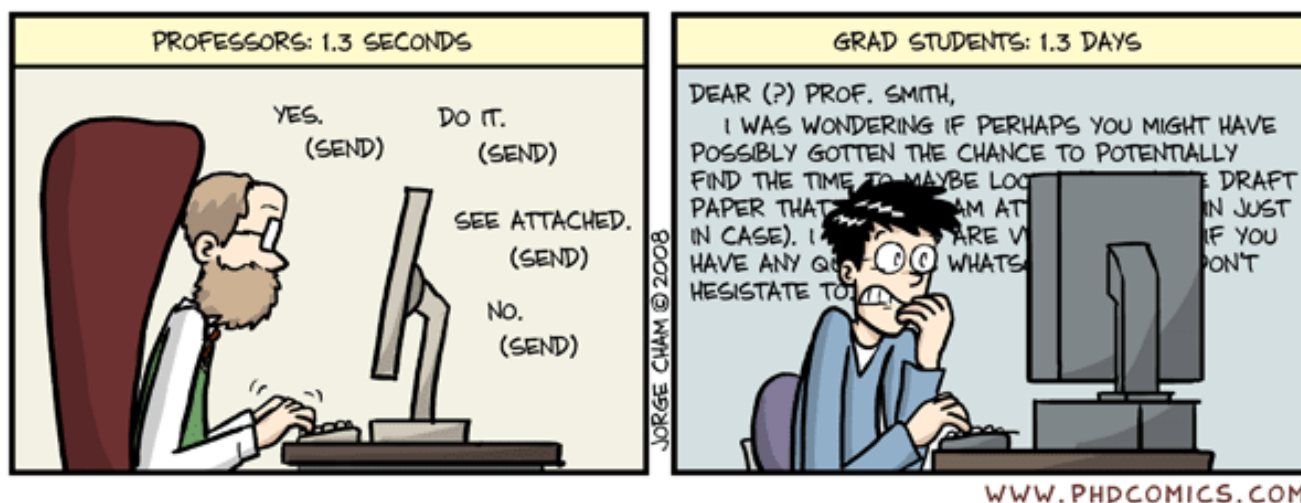
zialisten, der sich erfreulicherweise bereit erklärt hat, den Film für uns in seinem Tonstudio in Dolby Digital 5.1 abzumischen. Schlussendlich hängt es danach dann noch davon ab, wo wir in Bremen die Kinopremiere veranstalten können und wie lange der Vorlauf von Terminvergabe für das Event bis zum Event selbst ist. Nach dem Premierenabend im Kino wird der Film dann online auch auf www.heth-films.de zum Download bereit stehen. Da ich mich jetzt bereits seit Ende 2005 mit Prognosen zum Release teilweise um Jahre verschätzt habe, möchte ich also am liebsten gar nichts weiter dazu sagen. Aber vorsichtig schätzen würde ich mal, dass wir irgendwann in diesem Frühjahr vielleicht fertig sind. ;)

Vielen Dank für das Interview!

Auf der Webseite des Teams (<http://www.heth-films.de>) findet ihr nicht nur alle bisher veröffentlichten Filme, Trailer und Zusatzmaterial, sondern auch (Video-)Tutorials, die Anfängern den Einstieg in die Arbeit eines VFX-Spezialisten erheblich erleichtern. Außerdem gibt es weiterführende Informationen zur verwendeten Ausrüstung.

—Stefan George

AVERAGE TIME SPENT COMPOSING ONE E-MAIL



Und was war noch los?

Antrittsvorlesung von Professor Holger Giese

Mitte Dezember 2008 hielt Prof. Holger Giese seine Antrittsvorlesung „Quo vadis, Modellierung?“. In dieser erklärte er, wie die heute verwendeten abstrakten Modelle helfen, komplexe Softwaresysteme zu beherrschen und die Produktivität zu erhöhen. Er gab auch einen Einblick in die weiteren zu erwartenden Entwicklungen. Nachdem er bereits seit Oktober 2006 als Dozent am HPI tätig war, wurde er Anfang 2008 zum Professor ernannt.



Prof. Holger Giese,
Fachgebiet Systemanalyse und Modellierung

Dritter nationaler IT-Gipfel

Im November 2008 trafen sich Experten zum dritten IT-Gipfel in Darmstadt. Neben der Stärkung des IT-Standorts Deutschland gehörten auch Energieeffizienz und Klimaschutz zu den wesentlichen Themen. Für 25 Studenten des HPIs gab es wieder die Möglichkeit, daran teilzunehmen und Kontakte zu führenden Politikern, Wissenschaftlern und Wirtschaftsvertretern zu knüpfen. Zusammengefasst wurden die Ergebnisse des Gipfels in der „Darmstädter Erklärung“ und dem „Aktionsplan Green IT“.



Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel mit Prof. Meinel und den Teilnehmern vom HPI auf dem Dritten Nationalen IT-Gipfel in Darmstadt

Die Stanford University und das HPI starten gemeinsame Forschungsprojekte

Sowohl an der Stanford University als auch am HPI wird erfolgreich die Innovationsmethode des Design Thinkings gelehrt. Nun steht es im Mittelpunkt eines gemeinsamen Forschungsprogramms. Mit einem dreitägigen Workshop starteten Anfang November Forschungsprojekte, in denen die Faktoren untersucht werden sollen, die diese Methode so erfolgreich machen. Weitere wichtige Aspekte der Projekte sind die Rolle der Interdisziplinarität bei innovativen Systementwicklungen, sowie die Verbindung von Design Thinking mit den sonst üblichen Herangehensweisen im technischen Bereich. Das Forschungsprogramm soll vorerst über acht Jahre laufen.



Design-Thinking in Aktion an der HPI D-School

Neuer Lehrstuhl: Human Computer Interaction

Nachdem er sechs Jahre lang bei Microsoft Research tätig war, hat Professor Patrick Baudisch nun die Leitung des neu geschaffenen Fachgebiets „Human Computer Interaction“ am HPI übernommen. Hier wird er sich mit der Entwicklung besonders kompakter Mobilgeräte beschäftigen. Dabei forscht er an einem neuen Ansatz, der Interaktion über die Rückseite des Geräts. Ein weiterer Schwerpunkt seiner Arbeit wird auch die Entwicklung besonders

großer Displaysysteme sein, z.B. Tische und Wände. Ein ausführliches Interview findet ihr in dieser Ausgabe auf Seite 8.

HPI plant internationale Forschungsfilialen

In Zusammenarbeit mit Hochschulen in Israel und Südafrika plant das HPI in diesen Ländern Zweigstellen der „HPI-Research-School“ einzurichten. Dadurch sollen Nachwuchsforscher die Chance zur Zusammenarbeit mit international renommierten Wissenschaftlern erhalten. Überdies wird auch eine inhaltliche Ausweitung der Forschung möglich. Ein Austausch der jungen Wissenschaftler ist ebenfalls geplant.

— *zusammengefasst von Florian Thomas*

HPI Kart-Challenge

Am 8.12. des vergangenen Jahres war es endlich wieder soweit. Nach einer endlosen Ewigkeit haben sich alle Formel-1-Fahrer und angehenden Kart-Piloten des HPIs in der „Mobikart Fun Racing“ Kartbahn in Hohenschönhausen zusammengefunden um an der HPI Kart-Challenge teilzunehmen. Nach wenigen Aufwärmrunden für jeden Teilnehmer ging das Non-Stop-Rennen à la Le Mans auch schon los.

Motoren knatterten, Reifen quietschten, harte Duelle wurden ausgetragen, Fahrer angefeuert, bunte wie auch schwarze Flaggen geschwenkt und diese gleichermaßen beachtet wie auch ignoriert. Da einige Spezialisten der Meinung waren, sich 9 Stunden vor Rennbeginn noch abmelden zu müssen, was ich an dieser Stelle nochmals anprangern möchte, musste die sorgsam durchdachte Teamaufstellung im letzten Moment noch etwas abgeändert werden.

Alle Fahrer gaben ihr Bestes, tranken, scherzten und fieberten mit und wurden Zeuge, wie die routinierten Fahrer vom FuV-1-Team einen glorreichen Sieg errangen. Danke an alle, die dabei waren. Bis zum nächsten Mal.

— *Oliver Xylander (Klub Feste & Veranstaltungen)*



Siegetreppchen – „And the winner is...Team FuV-1!“

Die Drachenjagd

Eine Kurzgeschichte

Vorsichtig wagte er einen Blick in die finstere Höhle. Kein Licht erhellte die Dunkelheit. Kein Schemen zeichnete die Umrisse jener bösartigen Kreatur. Alles, was er vernehmen konnte, war die schwere und schnaubende Atmung, die bis zu ihm nach draußen drang. Er spürte sein Herz rasen, als er den Blick wieder abwandte. Fest umklammerten seine schwieligen Hände den Griff seines Schwertes. So manche Gefahr hatte er durchgestanden, manche Lande durchquert und manchen Freund dabei verloren. Doch die größte aller Gefahren lag in dieser Höhle. Und er war der letzte Verbliebene von dem großen Heer, das einst aufgebrochen war. Er, der große Ritter Michael, würde über das Böse triumphieren. Er würde den Drachen erschlagen, der das ganze Königreich in Angst und Schrecken versetzt hatte. Alles, was ihn davon noch trennte, war diese Höhle...

Noch einmal atmete er tief durch, ehe er einen ersten vorsichtigen Schritt in die gewaltige Höhle tat. Den Rücken an die Wand gepresst ging es dann langsam Stück für Stück weiter, begleitet einzig von dem eintönigen Grollen des Drachen und seinem eigenen klopfenden Herzen. Endlich erreichte er jene letzte Biegung des Gangs, hinter der sich der Drache verborgen halten musste. Das Geräusch war inzwischen so laut geworden, dass er seine ei-

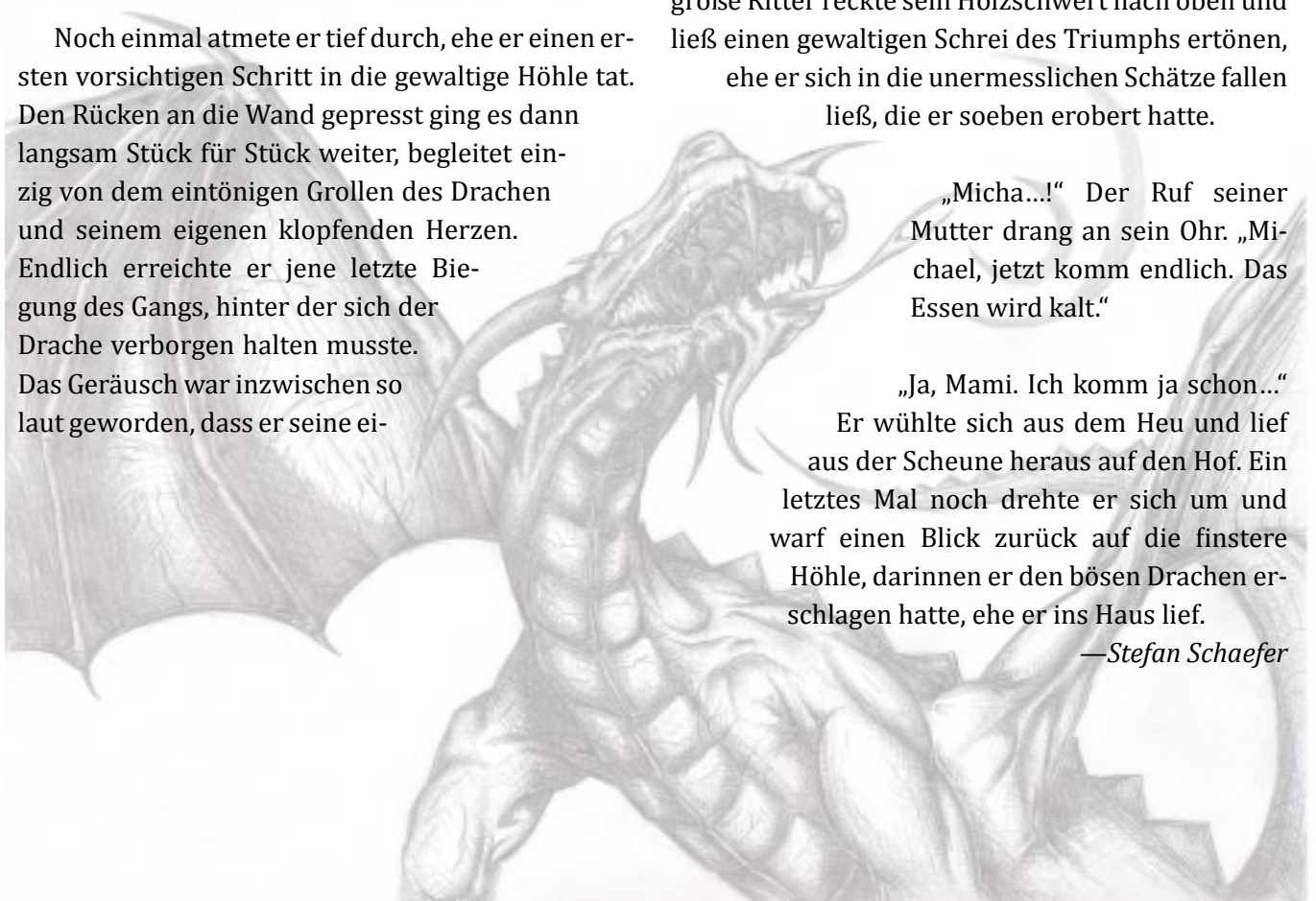
genen Gedanken kaum noch hören konnte. Und tatsächlich: da lag er, jener finstere Drache mit seinem Maul voller Zähne und dem Atem von Feuer, der das Land viel zu lange tyrannisiert hatte. Doch er schlief – und das würde sein tödlicher Fehler sein. „Schlaf nur und träume süß auf deinem Hort von Gold und Edelsteinen. Bald wirst du erwachen“, sprach er zu dem Ungetüm in Gedanken, während er sich langsam näher schlich, stets darauf bedacht, keinen Ton von sich zu geben. Nun endlich stand er ihm gegenüber, dem Monster aller Monster, der größten Gefahr von allen. Ein kräftiger Schwertstreich würde es beenden. Sein Herz schlug wild, als wollte es ihm aus der Brust springen. Schließlich nahm er all seinen Mut zusammen, holte zum Schlag aus und...

„Muuuh!“ Panisch sprang die getroffene Kuh aus dem Heu auf und galoppierte aus der Scheune. Der große Ritter reckte sein Holzschwert nach oben und ließ einen gewaltigen Schrei des Triumphs ertönen, ehe er sich in die unermesslichen Schätze fallen ließ, die er soeben erobert hatte.

„Micha...!“ Der Ruf seiner Mutter drang an sein Ohr. „Michael, jetzt komm endlich. Das Essen wird kalt.“

„Ja, Mami. Ich komm ja schon...“
Er wühlte sich aus dem Heu und lief aus der Scheune heraus auf den Hof. Ein letztes Mal noch drehte er sich um und warf einen Blick zurück auf die finstere Höhle, darinnen er den bösen Drachen erschlagen hatte, ehe er ins Haus lief.

—Stefan Schaefer





Impressum

Bildquellen:

- S. 3: Alan Bränzel
- S. 6-7: Sebastian Hillig
- S. 8,11: HPI/K. Herschelmann
- S. 12-14: Josefine Harzmann
- S. 15: Andreas Polze
- S. 17: HPI
- S. 20-23: Janosch Oppermann
- S. 24-25: Paul Meinhard, phdcomics.com
- S. 26: Jakob Magiera
- S. 28-30: TheImageGroup/Flickr, ooh. ooh/Flickr, PhillipC/Flickr
- S. 31: arbeitsagentur.de
- S. 32-33: BIEM CEIP, Career Service
- S. 34-37: Sacred2.com, Michael Höhndorf
- S. 38-39: 30003019/Flickr, Funksturm, Jedi58/Flickr.com
- S. 40-42: openstreetmap.org, Manfred König
- S. 43: Pensiero/Flickr
- S. 46-47: Tilman Giese
- S. 48-51: Heiko Thies
- S. 52-53: HPI, Sebastian Hillig
- S. 54: Balázs Simon

Auflage: 450 Stück

Redaktion:

Thomas Bünger, Sören Discher, Cindy Fähnrich, Stefan George, Philipp Giese, Mathias Grauer, Michael Kusber, Marika Marszalkowski, Andrina Mascher, Sebastian Oergel, Stefan Schaefer, Florian Thomas, Simon Völcker, Emilia Wittmers

Layout:

Jonas Gebhardt, Johannes Harde, Sebastian Hillig, Kai Höwelmeyer

Cover und Umschlaggestaltung:

Frank Schlegel

Grafik und Fotos:

Alan Bränzel, Norman Höfler, Paul Meinhardt, Cornelia Rehbein

Lektorin:

Josefine Harzmann

Vi.S.d.P.:

Andrina Mascher

Kontakt:

klub-zeitung@hpi.uni-potsdam.de



<https://student.hpi.uni-potsdam.de/blog/>