

Keine *Panik,* ist nur Technik

Diese Frauen können
eben nicht nur
Soft Skills, sondern
auch Software:
Tech-Expertinnen mit
Mut und Ideen

TEXT: Alice Ahlers

Kenza Ait Si Abbou, 40,
begeistert sich und andere für künstliche
Intelligenz und Robotik

Woher kommt Ihre Leidenschaft für Technologie?

Als Kind bin ich immer mit Zettel und Stift hinter meiner Mutter hergelaufen, damit sie mir Rechenaufgaben aufschreibt. In Deutschland hört man ja öfter „Mathe ist nichts für Mädchen“ – in Marokko, wo ich aufgewachsen bin, gab es diesen Satz nicht.

Nach der Schule habe ich Elektrotechnik studiert, weil ich einen Beruf wollte, von dem ich leben konnte. In Berlin habe ich dann ein Studium zur Wirtschaftsingenieurin drangehängt.

Maschinen und Business sind also mein Metier.

Keinerlei Bedenken gegenüber künstlicher Intelligenz?

Viele denken bei KI an Hollywood-Filme – an den Terminator und unkontrollierbare Roboter, die die Weltherrschaft übernehmen. Dabei können Maschinen uns von stupiden Tätigkeiten entlasten. Das ist befreiend.

Wir sollten also offener sein im Umgang mit neuen Technologien?

Man sollte sich nicht vor digitalen Entwicklungen verschließen, egal, in welchem Job man arbeitet. Die Automatisierung wird in allen Berufen ankommen. Niemand muss programmieren lernen, aber man kann sich überlegen: Wie kann ich mitgestalten?

Welche Fähigkeiten muss man dafür mitbringen?

Den Willen, ständig dazulernen. In einer digitalen Welt entwickelt sich alles schneller.



Kenza Ait Si Abbou ist
seit 2018 Managerin
für Robotik und künstliche
Intelligenz bei einem
Kommunikationskonzern
und schrieb das
Buch „Keine Panik, ist
nur Technik“.



Kreativität und Tech schließen sich nicht aus. Das merkt Adriana Groh in ihrem Job als Leiterin des Prototype Fund, der Innovationen von Hackerinnen und Softwareentwicklerinnen fördert.

Adriana Groh, 31, organisierte den größten Hackathon der Welt

Letztes Jahr waren Sie im Team von #WirVsVirus: Bei der Konferenz erarbeiteten Experten Lösungen für die Corona-Krise. Was fasziniert Sie an solchen Aktionen?

Wie viel kreative Energie 30 000 Menschen an einem Wochenende entfaltet haben, war schon beeindruckend. Es ging aber nicht nur um Lösungen in der Corona-Krise, sondern auch darum zu zeigen: Wir sind nicht allein, wir können gemeinsam etwas tun.

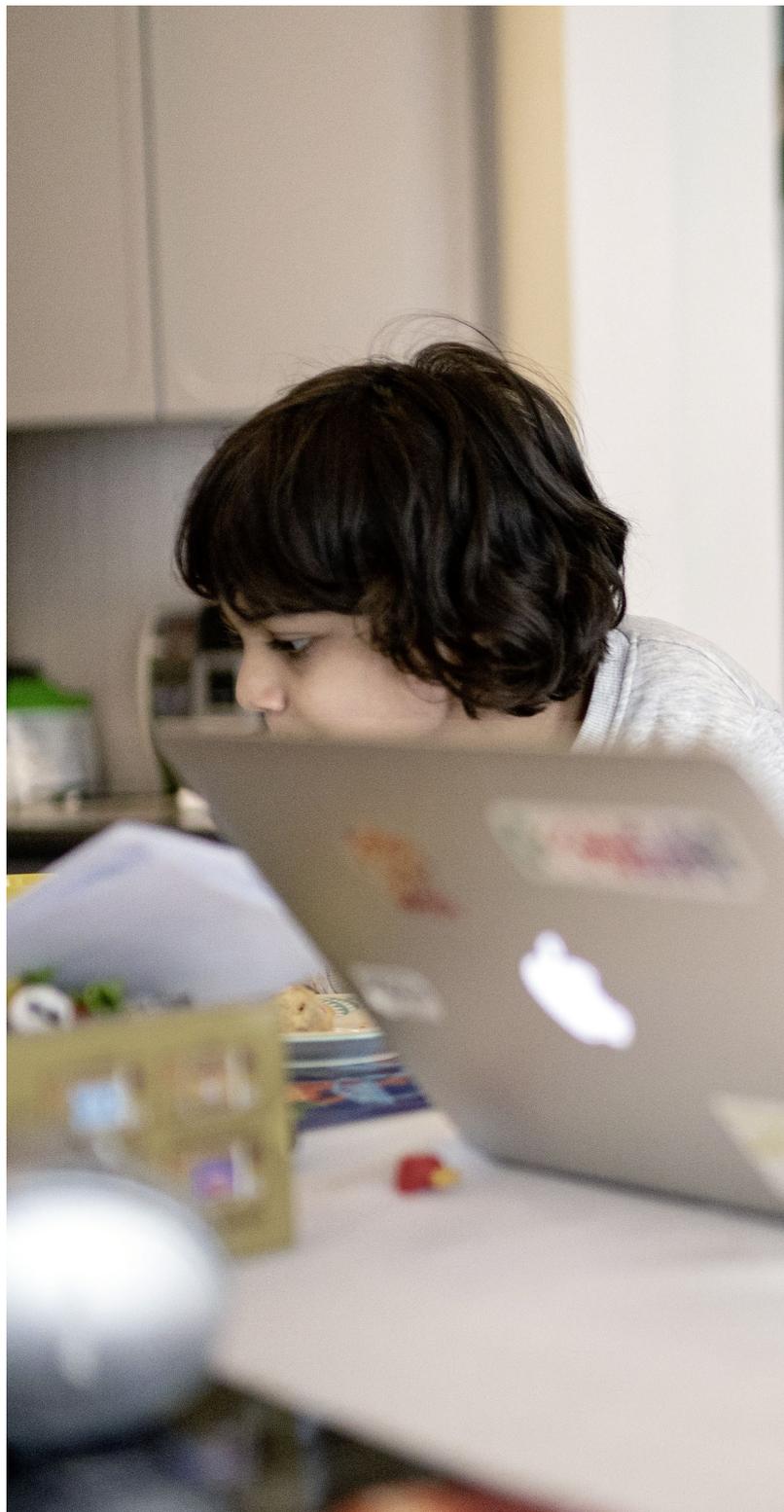
Welche Rolle spielt Technologie dabei?

Sie ist ein Mittel, um das Ziel zu erreichen, um das es mir geht. Wie können wir die Welt retten, Dinge besser machen, in einer gerechteren Gesellschaft leben? Das hat mich schon immer interessiert.

Deshalb habe ich nach dem Studium auch die App „Wepublic“ entwickelt: Sie sollte helfen, rund um Wahlen die Kommunikation zwischen Politikern und Bürgern zu verbessern.

Und wenn ich mich als Frau mit Tech eher schwertue?

Codieren und Softwareentwicklung lernt man mit etwas Geduld relativ einfach, deshalb galt das in den 1940er-Jahren als Frauenberuf. Erst als das Ansehen dafür stieg, wurde es eine Männerdomäne. In diesem Sinne: Frauen, holen wir uns das Thema zurück!



Reshma Saujani, 45, gründete die Organisation Girls Who Code

Mit 33 kandidierte Reshma Saujani als erste US-Amerikanerin mit indischen Wurzeln für den US-Kongress – und scheiterte. Während des Wahlkampfs fiel ihr auf, dass erschreckend wenige Mädchen in der Schule Informatik lernten. Daraufhin gründete die Juristin die Organisation Girls Who Code, dank derer bis heute 450 000 Mädchen gelernt haben zu programmieren. „Wenn wir Mädchen beibringen, mutig zu sein, und ein Netzwerk aufbauen, das sie anfeuert, werden sie die

unglaublichsten Dinge schaffen“, sagt Reshma Saujani. Die Ergebnisse geben ihr recht: Viele der Kurs-Absolventinnen von Girls Who Code arbeiten mittlerweile bei Facebook, IBM, Pixar oder Disney. In ihrem Buch „Mutig, nicht perfekt“ (Dumont) fordert die Gründerin Frauen dazu auf, sich nicht von Perfektionismus abhalten zu lassen. Auch das lasse sich am Computer trainieren: „Programmieren ist ein endloser Prozess aus Trial and Error, das setzt Ausdauer und Unvollkommenheit voraus.“



Privat begeistert Reshma Saujani ihre Söhne Shaan und Sai für Tech, beruflich setzt sie bei dem Thema vor allem auf Mädchen.



Von der Schreibmaschine zur eigenen Coding-Agentur: Quereinsteigerin Mira Jago.

Linda Kruse, 35, entwirft Computerspiele mit Mehrwert

Als Schülerin liebte sie Gaming-Konsolen. Heute geht es Linda Kruse um mehr: „Ich möchte Spiele für eine bessere Welt entwickeln.“ Nach einem Filmstudium und einem Master in Gamedesign gründete sie mit 26 Jahren ihr eigenes Start-up The Good Evil in Köln. Hier entstand „Squirrel & Bär“, ein preisgekröntes Lernspiel, das die Rettung von Bienen thematisiert und Kindern Englisch beibringt, aber auch „Serena Supergreen“, bei dem sich Mädchen spielerisch über Ausbildungsberufe im Bereich der erneuerbaren Energien informieren können. Die erste Version der virtuellen Spielwelt bastelt Linda Kruse übrigens immer aus Papier oder Lego. Inspirieren lässt sich die Professorin für Angewandte Spielkonzepte an der Hochschule Mainz von klassischen Brettspielen.

Mira Jago, 37, entwickelt Apps und beherrscht mehrere Programmiersprachen

Waren Sie schon immer ein Technikfan?

Im Gegenteil. Als während des Philosophie-Studiums alle Kommilitonen einen Laptop kauften, habe ich mir lieber eine Schreibmaschine angeschafft.

Und heute programmieren Sie Apps. Wie kam es dazu?

Den ersten Kontakt zur Start-up-Szene hatte ich als Community-Managerin im Berliner Co-Working-Space St. Oberholz. Mich hat das begeistert, also habe ich mit Online-Kursen programmieren gelernt. Nach zwei Jahren als Programmiererin habe ich dann meine eigene Agentur gegründet.

Ist programmieren zu können wirklich so wichtig, wie manche sagen?

Es hilft jedenfalls. Man lernt, so zu formulieren, dass Computer einen verstehen. Das trainiert die Logik und rationales Vorgehen und Argumentieren. Wenn alle Letzteres beherrschen würden, wäre die Welt definitiv ein besserer Ort.

Wie fängt man am besten an?

Wichtig ist, die Grundlagen zu verstehen – also, wie man Websites baut. Online-Kurse gibt es bei Udemy oder Codecademy. Selbst wenn man nicht in dem Bereich arbeiten will, findet man damit immer gute Jobs.

Auf welche Gadgets schwören Sie?

Ich liebe Figma, ein Design-Tool, mit dem ich Apps vor dem Programmieren gestalte. Und ich spiele gerne auf meiner „Oculus“, einer Virtual-Reality-Brille, die ohne Konsole funktioniert. Von Smartphones und Social Media bin ich eher gelangweilt.



Computerspiele sind was für Nerds? Mit The Good Evil spricht Geschäftsführerin Linda Kruse Naturfans, Kinder und Unternehmen an.



Olivia Noltemeyer,
30, leitet eine Agentur
für Influencer

Was macht man als Social-Media-Agentin?

Vor allem planen, zum Beispiel Kampagnen für Kosmetikunternehmen, die ein neues Produkt auf den Markt bringen wollen. Ich zeige Kunden, wie sie ihren Social-Media-Auftritt am besten gestalten, und schlage ihnen Influencer vor, die zu ihrem Produkt passen.

War das Ihr Traumberuf?

Eigentlich habe ich Modemanagement studiert und dann bei Zalando gearbeitet. Nebenher half ich meiner Schwester, sich als Influencerin mit ihrem Blog „Designschungel“ auf Instagram zu etablieren.

So entstand die Idee, eine Agentur zu gründen.

Viele Leute verdammen soziale Netzwerke und Medien regelrecht. Ihre Antwort?

Diese Netzwerke sollen das Leben schöner machen, Kontakte zu anderen Menschen erleichtern und Inspirationsquelle sein.

Es geht um Spaß.

Aber es ist auch ein Riesengeschäft. Auf welche Plattformen setzen Ihre Kunden?

Da ist Instagram der Hauptkanal. Tiktok ist im Kommen, weil Kreativität dort vielfältiger ausgelebt werden kann, es gibt Challenges, und Trends tauchen dort oft zuerst auf. Persönlich finde ich die spannendsten Artikel auf LinkedIn.

Follower und Firmen:
Olivia Noltemeyers
Hamburger Agentur
Influencing 101 bringt
beide zusammen.