

## Code Girls Leipzig – Du nennst es Programmieren, ich nenne es Rock'n'Roll

Die Code Girls wurden vor zwei Jahren von Natalie Sontopski und Julia Hoffmann gegründet und verstehen sich als Stammtisch, Zweites Zuhause, Geekette-Paradies, Diskutierkreis, Programmier-Zirkel. Bei diesem Artikel handelt es sich um einen praxisorientierten Erfahrungsbericht, bei dem wir auf die Darstellung von Statistiken zur Unterrepräsentation von Frauen in der IT-Branche verzichten und die Notwendigkeit als gegeben annehmen, mehr Mädchen und Frauen für das Programmieren und Codieren zu begeistern und ihnen einen Zugang zu virtuellen Ausdrucks- und Gestaltungsmöglichkeiten zu vermitteln, und dass es dafür essenziell ist, dass sich mehr IT-interessierte Frauen in Netzwerken zusammenschließen und in der Öffentlichkeit sichtbar werden.

Ausgangspunkt für die Gründung der Code Girls war der Besuch des internationalen Technik-Festivals *Campus Party*, für das Natalie Karten gewonnen hatte. Zwischen Robotern, Cyborgs und Vorträgen über Astrophysik taten es uns besonders die *Rails Girls* an, die in Berlin Einsteiger-Workshops für Web-App-Programmierung mit *Ruby on Rails* organisieren. Bisher hatten wir uns zwar individuell mit Grundlagen des Webdesigns und Programmierens auseinandergesetzt, vor allem um eigene Blogs zu verschönern. Das Studieren von Online-Kursen und Tutorials war aber nach der ersten Anfangseuphorie schnell an seine Grenzen geraten und die Mischung aus D.I.Y. (*Do it yourself*-) Philosophie, Gemeinschaft und ansprechender Ästhetik, die die *Rails Girls* präsentierten, motivierte uns, ein eigenes Netzwerk zu gründen. Da wir uns jedoch nicht auf *Ruby on Rails* beschränken wollten, entscheiden wir uns eine Gruppe zu bilden, die sich nach den Programmier- und Codierinteressen der Mitglieder richten sollte und so fuhren wir voller Tatendrang nach Leipzig zurück.

### Aller Anfang ist schwer

Nach anfänglichen Diskussionen, ob wir mit Mitte bis Ende Zwanzig eigentlich noch als „Girls“ durchgehen können und dadurch die richtige Zielgruppe erreicht wird, stand der Name *Code Girls* schnell fest.

Als erstaunlich unproblematisch erwies sich die Suche nach Räumlichkeiten für die regelmäßigen Treffen. Auf der Suche nach Mitstreiterinnen inserierten wir einen Aufruf auf einer lokalen Kleinanzeigenseite und wurden kurz danach von Mitgliedern des lokalen Vereins *Sublab e. V.* angeschrieben und gefragt, ob wir uns bei ihnen treffen möchten. Bis heute findet unser zweiwöchiges Treffen in dem loftartigen *Sublab*-Hackerspace im Leipziger Westen statt und wir haben das große Glück, Räume und Technik kostenlos nutzen zu dürfen.

Weniger einfach gestaltete sich die Mitgliedersuche. Zwar konnten wir durch Flyer, Poster und Werbung auf unserer Facebook-Seite interessierte Frauen versammeln. Unser Plan, mög-

lichst wenige Inhalte vorzugeben und die Projekte, an denen wir in den zweiwöchigen Treffen arbeiten, gemeinsam zu entwickeln, führte zu einer hohen Mitgliederfluktuation. Wir fingen zunächst damit an, Kurse auf der Lernplattform *Codecademy* gemeinsam durchzugehen und durch das für Jugendliche entwickelte Lernprogramm *Scratch* einen Zugang zum Programmieren zu finden. Sowohl *Codecademy* als auch *Scratch* sind hervorragende Einstiegshilfen, stellten sich aber für den Gebrauch im Gruppenkontext als nicht optimal heraus, weil die Lerngeschwindigkeit innerhalb der Code Girls sehr unterschiedlich war und die Motivation nach unserer Erfahrung schnell nachlässt.

### Rails Girls und Neustrukturierung

Da wir mit unserem Vorankommen nach einigen Monaten nicht zufrieden waren, beschlossen wir, einen *Rails-Girls-Workshop* in Leipzig zu veranstalten, was sich als Initialzündung für eine neue, organisiertere Phase der Code Girls erweisen sollte. Das Konzept der zweitägigen, kostenlosen *Ruby-on-Rails-Workshops* stammt aus Finnland und hat mittlerweile auf der ganzen Welt Anhängerinnen gefunden. Das *Rails-Girls-Netzwerk* stellt sowohl Werbe- als auch Workshopmaterialien zur Verfügung und steht jederzeit hilfreich zur Seite; die Organisation vor Ort wird von den lokalen Gruppen übernommen. In unse-



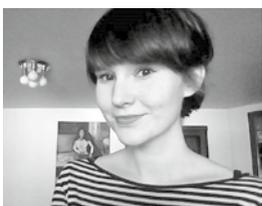
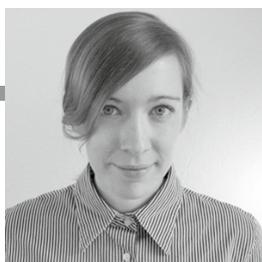
Abbildung 1: Teilnehmerinnen und Coaches des *Rails-Girls-Leipzig-Workshops* 2013  
Foto: Natalie Sontopski



Abbildung 2: Teilnehmerinnen und Coaches des Rails-Girls-Leipzig-Workshops 2013 – Foto: Natalie Sontopski

rem Fall gehörte dazu das Finden der Räumlichkeiten, die Suche nach Coaches, Pressemitteilungen zu versenden, Sponsoren für Coaches-Dinner, Catering und Druckmaterialien anzuwerben und Interviews in den Lokalmedien zu geben. Der Arbeits- und Kostenaufwand für einen Rails-Girls-Workshop ist nicht zu unterschätzen: Für die Vorbereitungen benötigten wir ungefähr zwei Monate, empfehlenswert ist jedoch eine längere Vorlaufzeit, da Unternehmen die Vergabe von Sponsorengeldern oft weit im Voraus planen. Auch das Beantworten von E-Mails, die Erstellung der lokalen Website (besonders wenn man noch nie auf der Entwicklerplattform *Git* gearbeitet hat) und die Werbung für das Event erfordern ein hohes Maß an Engagement. Diese Arbeit zahlt sich jedoch definitiv aus. Nicht nur die glücklichen Gesichter bei der Vorstellung der Web-Apps am zweiten Workshop-Tag entschädigten für den ein oder anderen nahenden Nervenzusammenbruch. Wir lernten bei der Veranstaltung unseren derzeitigen Chefcoach *Lucas* kennen, der uns seitdem bei den regulären *Code-Girls*-Treffen mit Rat und Tat zur Seite steht.

Gemeinsam mit *Lucas* entwickelten wir ein eigenes Kursprogramm für die *Code Girls*, das die Integration von neuen Mitgliedern erleichtert und in kleinen Einheiten spielerisch die



## Natalie Sontopski und Julia Hoffmann

**Natalie Sontopski** (\*1984) studierte zwischen 2005 und 2009 Soziologie und Geschichte mit dem Schwerpunkt Kultursoziologie an der Universität Konstanz und von 2009-2012 im Master-Studiengang European Studies an der Universität Leipzig. Derzeit arbeitet sie als Content Managerin beim Leipziger Unternehmen Spreadshirt. Im Netz zu finden mit dem eigenen Blog *Endemittezwanzig*.

Kontakt: [natalie@codegirls.de](mailto:natalie@codegirls.de)

**Julia Hoffmann** (\*1988) interessierte sich während ihres Studiums der Kommunikations- und Medienwissenschaft an der Universität Leipzig (2007-2013) besonders für Partizipationsmöglichkeiten durch und Identitätsarbeit mit Medien. Nach Redaktionstätigkeiten für verschiedene Printmedien arbeitet sie derzeit als Forschungsassistentin am Deutschen Zentrum für integrative Biodiversitätsforschung (iDiv). Im Netz zu finden unter [hellojuliahoffmann.tumblr.com](http://hellojuliahoffmann.tumblr.com).

Kontakt: [julia@codegirls.de](mailto:julia@codegirls.de)

Grundlagen für HTML/CSS und JavaScript vermittelt (<http://codegirls.github.io/materials/>).

Je nach Interesse kann ein kleiner, individuell anpassbarer Blog gestaltet werden oder die Teilnehmerinnen nähern sich den Grundlagen von JavaScript in Form kleiner Aufgaben und am Ende durch die Erstellung eines *Text-Adventures*. Besonders wichtig war es uns, die Kurse frei zugänglich und in englischer Sprache zur Verfügung zu stellen, damit möglichst viele Personen von ihnen profitieren können, und um in den Aufgaben Anregungen zum eigenen Experimentieren zu geben. Ergänzt werden diese Programme durch Feiertagsspecials, wie das „Hacken“ von Online-Adventskalendern, Vorträgen von ProgrammiererInnen, z. B. zu HTML5 und individuellen Beratungen von unseren Coaches zu eigenen Projekten wie Blogs oder Websites.

Mit dieser Mischung haben wir gute Erfahrungen gesammelt und in der Zwischenzeit einen kleinen, aber stabilen Kreis von *Code Girls* und Coaches aufgebaut, wobei wir uns freuen würden, den einen oder anderen weiblichen Coach bei uns begrüßen zu dürfen. Für die nähere Zukunft möchten wir unsere Tutorials, besonders die Webdesign-Einheit, weiter ausbauen, uns mit weiteren netz- und technikaffinen Gruppen in Leipzig vernetzen und, wenn es Zeit und Energie ermöglichen, mehr Vorträge anbieten. Außerdem steht die Suche nach Fördermöglichkeiten weit oben auf der Agenda.

### Fazit

Die Gründung und Etablierung einer Programmieranfängerinnen-Gruppe ist eher ein Marathon als ein Sprint, wie wir in den zwei Jahren seit unserer Gründung festgestellt haben. Wider unserer anfänglichen Hoffnungen sind wir noch keine viel gebuchten Programmiererinnen und Speakerinnen und haben manchmal das Gefühl, dass die technische Entwicklung in Lichtgeschwindigkeit verläuft, während wir uns die Codier- und Programmier-Grundlagen im Schildkrötentempo aneignen.

Auch wenn unsere Erfolge von außen betrachtet überschaubar aussehen, hat sich der Aufwand für uns gelohnt. Neben

Webdesign-, Ruby on Rails- und JavaScript-Kenntnissen, konnten wir Erfahrungen im Projektmanagement, inkl. PR, Sponsorenakquise, Mediengestaltung, Pädagogik und Teamleitung gewinnen, die uns nicht zuletzt in unseren alltäglichen Jobs zu Gute kommen und uns zu mehr Souveränität und Selbstbewusstsein verholfen haben. Auf professioneller Ebene konnten wir außerdem an Konferenzen teilnehmen, Artikel veröffentlichen und somit am öffentlichen Diskurs teilhaben.

Aber besonders die Code Girls, Coaches und UnterstützerInnen aus der Tech-Szene, die wir in dieser Zeit kennengelernt haben und wahrscheinlich ohne unsere Gruppe nie getroffen hätten, motivieren uns immer wieder, mit unserer Arbeit weiter zu machen und gemeinsam etwas dafür zu tun, dass mehr Mädchen und Frauen, Programmier- und Scriptsprachen als Ausdrucksmittel entdecken und unsere digitale Welt mitgestalten.

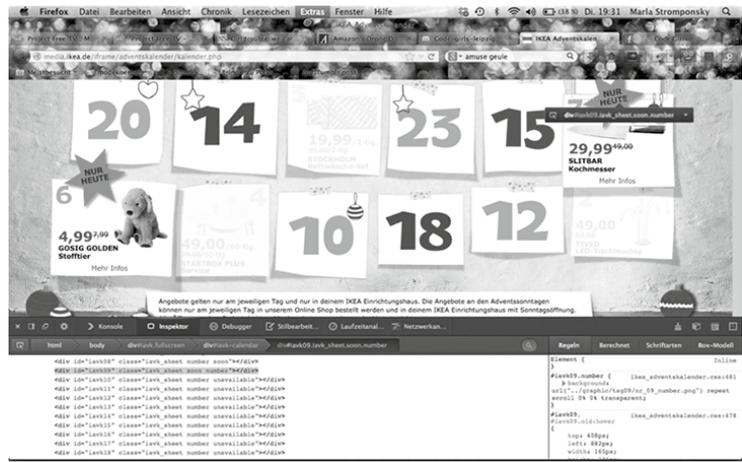


Abbildung 3: Die Code Girls hacken den Ikea-Weihnachtskalender  
Foto: Natalie Sontopski



schwerpunkt



Jasmin Link, Nicola Marsden und Elisabeth Büllesfeld

## Personas: Vermeidung von Stereotypen im Softwareentwicklungsprozess<sup>1</sup>

In der Softwareentwicklung und in nutzendenzentrierten Gestaltungsprozessen werden Personas eingesetzt: „Steckbriefe“, die fiktive Personen beschreiben, um bei den Mitgliedern des Entwicklungs- oder Designteams das Verständnis für die Nutzenden zu erhöhen. Dabei werden Gruppen von Nutzern und Nutzerinnen oder Nutzungsrollen durch eine oder mehrere, oft detailliert ausgestaltete Personas repräsentiert.

In diesem Artikel wird erörtert, inwieweit dabei Stereotypen zum Einsatz kommen, welche Auswirkungen dies – insbesondere unter Genderaspekten – hat, und wie Ansätze für den Umgang mit Geschlechterstereotypen bei der Nutzung von Personas aussehen können.

### Persona-Methode

### Detaillierte, ansprechende Beschreibung

Die Persona-Methode hat ihre Wurzeln in der Zielgruppenanalyse. Sie basiert auf der Vorstellung, dass Menschen zumeist sehr leicht fälschbar sind und man sie in eine Persona versetzen – eine Fähigkeit, die man durch das Erstellen von Geschichten und beim Filmeschauen.

erschienen in der F1FF-Kommunikation,  
herausgegeben von F1FF e. V. - ISSN 0938-3476  
www.f1ff.de

Der Mechanismus funktioniert auch bei fiktiven Charakteren, die sowohl in der Arbeit eines Design- oder Entwicklungsteams genutzt werden können, als auch im Kontakt mit Kundinnen und Kunden, um eine Nutzungssituation zu beschreiben und den Beteiligten zu ermöglichen, mit geringem Aufwand in die Rolle einer konkreten Person zu schlüpfen.

Der Vorteil ist, dass sich alle Beteiligten gemeinsam die jeweilige Persona in einer konkreten Situation vorstellen können, und nicht nur abstrakt über „den User“ reden und ganz verschiedene unausgesprochene Vorstellungen von dieser Person haben. Diese verschiedenen Vorstellungen werden idealerweise zusätzlich zu Marktforschungsdaten über die Zielgruppe oder Nutzenden im Erstellungsprozess der Personas berücksichtigt. Manchmal werden auch personaübergreifende Szenarien oder User Stories geschrieben.

...ngsgrad und dem Realismus der Persona eine große Bedeutung zu: Sehr einfach ist es, ein Foto einer Person, ihrem Alter und anderen Schlagwörtern. Detailliertere Personas sind, sie haben eine Geschichte und Erfahrungen, Ziele, Pläne und Erwartungen, Eigenschaften, die sich mit der Zeit verändern. So ergibt sich ein differenziertes, ganzheitliches Bild einer Person.

Eine weitere Rolle spielt die Anforderung, dass eine Persona ansprechend sein soll. Denn dann fällt es leicht, sich mit der Persona zu identifizieren, und ein Interesse zu haben, sich bewusst mit ihr und ihrem Verhalten zu beschäftigen. Bei einer unsympathischen oder stark überzeichneten Persona sinkt die Bereitschaft dazu<sup>2</sup>.

Aus der Perspektive des Gender Mainstreamings kann die Persona-Methode eine sehr positive Auswirkung haben. Denn während in unserem Sprechgebrauch das generische Maskulinum verbreitet ist und Frauen oft mit gemeint aber nicht mitgedacht werden (vgl. Abschnitt: Sprachliche Bezeichnung), tauchen in den Persona-Sets konkrete weibliche Personen auf.