



GLÜCKLICH MIT JAVA

In unserer Reihe „JUG Saxony Stories“ stellen wir Euch Romy vor, die als Softwareentwicklerin bei mgm technology partners in Leipzig arbeitet. Wie ihr Weg dahin verlief, erfahrt Ihr im Interview. Viel Freude beim Lesen!

WIE UND WANN HAST DU DEINE LEIDENSCHAFT ZUR IT FÜR DICH ENTDECKT?

Nun ja, die IT bzw. der Computer sind gar nicht so sehr meine Leidenschaft. Schon früh in meiner Kindheit habe ich das logische Denken und das Verstehen von Problemen für mich entdeckt u. a. durch das Schachspiel. Daraus entstand dann meine Leidenschaft für die Informatik und Mathematik.

bisschen hin und her gerissen, ob ich mich schon spezialisieren sollte. Bioinformatik fand ich auch sehr spannend, aber ich habe mich dann doch für klassische Informatik entschieden und mein Bachelor-Studium an der HTWK Leipzig begonnen. Zu diesem Zeitpunkt wusste ich allerdings noch nicht, welcher Beruf es später einmal werden sollte.

WER FREUDE AM LOGISCHEN DENKEN HAT UND GERNE PROBLEME LÖST, SOLLTE AUF JEDEN FALL VERSUCHEN, INFORMATIK ZU STUDIEREN.“

In beiden Bereichen war ich sehr gut in der Schule und deshalb war für mich klar, dass ich meine Stärken später im Beruf nutzen möchte.

WIE WAR DENN DEIN WEG ZUR SOFTWARE-ENTWICKLERIN?

In der Schule stand mit Beginn der Oberstufe fest, es wird irgendwas mit Informatik. Am Anfang war ich noch ein

Anfangs war mir nicht bewusst, dass das Studium so mathematisch ist. Für mich war das aber kein Problem, Mathematik machte mir ja Spaß. Und die Inhalte waren sehr praxisnah, wir hatten viele Projekte. So gab es ein Software-Praktikum, in dem ich selbst über ein Jahr lang ein Projekt umsetzen konnte. Das hat mir viel Spaß gemacht.



STELL DICH DOCH MAL KURZ VOR.

Ich bin Romy Spangenberg, 28 Jahre alt und arbeite seit 4 Jahren als Softwareentwicklerin bei mgm technology partners. Ich habe Informatik, Bachelor und Master, an der HTWK Leipzig studiert. Neben der Arbeit spiele ich Schach und suche gern den sportlichen Ausgleich. Ich gehe regelmäßig zu Pilates und zum Tanzen.

Und spätestens nach dem Pflichtpraktikum im 6. Semester wusste ich, dass ich Softwareentwicklerin werden möchte. Das Praktikum habe ich in einem Unternehmen im Bereich Softwareentwicklung absolviert, anschließend dort meine Bachelorarbeit geschrieben und bis zum Masterabschluss als Werkstudierende gearbeitet.

Nach dem Studium wurde ich dort auch direkt als Softwareentwicklerin übernommen. Erst später bin ich zu mgm gewechselt.

HABEN DICH PERSONEN AUF DEINEM WEG INSPIRIERT ODER MASSGEBLICH GEFÖRDERT?

Inspiriert hat mich niemand, aber dafür haben mich eine Reihe von Personen auf meinem Weg gefördert. In erster

Linie sind das meine Eltern, die von Anfang an von der Idee, Informatik zu studieren, begeistert waren.

Sie haben selbst nicht studiert, waren aber davon überzeugt, dass ich das schaffe und das hat mir sehr geholfen.

Während des Studiums und später auch im Beruf gab es Professoren und Vorgesetzte, die meine Stärken erkannt und mich in meiner Weiterentwicklung gefördert haben. Dafür bin ich sehr dankbar.

Ich habe nie erlebt, dass mir gesagt wurde, dass ich etwas nicht kann. Da ich schon früh Schach gespielt habe und gut in Mathe war, konnte ich mich leicht in "männerdominierte Umgebungen" integrieren.

WIE SIEHT DEIN AUFGABENBEREICH AUS?

Mein Aufgabenbereich umfasst im Wesentlichen die Weiterentwicklung eines bereits bestehenden, langlaufenden und sehr umfangreichen Softwareprojektes. Da ist alles dabei, was den Software-Entwicklungsprozess umfasst. Dazu zählt neben der Entwicklung von neuen Features viel Verständnis für bestehenden Code. Wir überlegen zum Beispiel, wie man ein bestimmtes Feature, was sich der Kunde wünscht, umsetzen kann, wie wir guten Code produzieren und alles so funktioniert, wie wir bzw. der Kunde sich das vorstellt.

In meinem aktuellen Projekt gibt es viel Code, der lange gewachsen ist, über mehr oder weniger 20 Jahre. Das Verstehen von Code fällt mir sehr leicht. Code verstehen bedeutet, dass ich ihn lesen kann und weiß, was er tut. Man

muss wissen, an welcher Stelle im Code man ansetzen muss, um ihn zu verändern, anzupassen.

"Clean Code" ist mir persönlich sehr wichtig. Gerade bei langlaufenden, komplexen Projekten ist es wichtig, dass der Quellcode auch in einigen Jahren noch wartbar ist und dementsprechend wird viel Wert auf guten Code gelegt wird.

Guten Code zu schreiben und allgemein Code zu verstehen, das lernt man nicht im Studium. Aber das macht 80% meiner Entwicklerarbeit aus.

Neben der Entwicklung gehört auch die Arbeit im Team zu meinen täglichen Aufgaben. Dazu zählen die Abstimmung innerhalb des Teams und die gemeinsame Diskussion vor und während der Umsetzung einer Anforderung.

WIE WÜRDEST DU DENN EINEM SCHÜLER ODER DEINER OMA ERKLÄREN, WAS DU MACHST?

Software ist ja im Großen und Ganzen dazu da, das Leben der Menschen einfacher zu gestalten, so dass sie z. B. Dinge von zu Hause aus erledigen können. Mein Teil besteht zum Beispiel in der Umsetzung neuer Funktionen in einem Portal der Steuerverwaltung. Auch durch einen Teil meiner Arbeit wird das digitale Verwaltungsangebot kontinuierlich erweitert, sodass man nicht für jeden Antrag aufs Amt gehen muss.

WAS MACHT DIR AM MEISTEN FREUDE AN DEINEM JOB?

Am meisten Spaß macht mir das Lösen von Problemen. Jede Aufgabe sehe ich als ein kleines Problem, welches gelöst werden möchte. Dabei ist es egal, ob das die Suche nach einem Algorithmus, eine Implementierung, Fehlersuche oder Anforderungsdefinition ist. Wenn ich mir zum Beispiel einen Algorithmus überlegt habe und der dann auch genau so funktioniert, wie gedacht, ist das ein unglaublich zufriedenstellendes Gefühl für mich.

Es bereitet mir auch viel Freude, die Veränderung zu sehen, für die ich verantwortlich bin. Sagen zu können, dass ich

einen bestimmten Teil der Anwendung umgesetzt habe, erfüllt mich schon ein bisschen mit Freude und auch Stolz.

WAS MÖCHTEST DU JEMANDEM, DER AUCH IM BEREICH DER SOFTWARE-ENTWICKLUNG ARBEITEN MÖCHTE, MIT AUF DEN WEG GEBEN?

Wer Freude am logischen Denken hat und gerne Probleme löst, sei es zum Beispiel bei Sudoku oder in Kreuzworträtseln, der kann auf jeden Fall Informatik studieren. In den ersten drei Semestern sollte man erstmal lernen und versuchen, alles zu verstehen. Das ist das theoretische Grundwissen, was man braucht.

Ich fand es sehr hilfreich, während meines Studiums auch schon praktische Erfahrungen in der Softwareentwicklung zu sammeln, zum Beispiel durch ein Praktikum oder als Werkstudierende. Ein paar Stunden, einfach schon kleinere Aufgaben zu übernehmen, würde ich jedem raten.

Dabei kann man zum einen prüfen, ob einem die Softwareentwicklung Spaß macht. Zum anderen erleichtert es den Berufseinstieg, weil man bereits erste Erfahrungen besitzt.

GUTEN CODE ZU SCHREIBEN UND CODE ZU VERSTEHEN, DAS LERNT MAN NICHT IM STUDIUM. ABER ES MACHT 80% MEINER ENTWICKLERARBEIT AUS.“

» SOFTWAREENTWICKLUNG HEISST NICHT, ALLEINE IRGENDWO CODE ZU ENTWICKELN UND DANN IST ER IRGENDWANN FERTIG. SONDERN MAN DISKUTIERT AUCH VIEL ÜBER EIN PROBLEM ODER EIN FEATURE.“

WAS MUSS MAN ALS SOFTWAREENTWICKLERIN MITBRINGEN?

In meinem aktuellen Projekt kommuniziere ich tatsächlich viel, da es Standort übergreifend ist und ich die Leute nicht immer sehe. Man muss auch mal jemanden anrufen, wenn man nicht weiterkommt oder Probleme hat.

Softwareentwicklung heißt nicht, alleine irgendwo Code zu entwickeln und dann ist er irgendwann fertig. Sondern man diskutiert auch viel über ein Problem oder ein Feature und wie man es am besten lösen bzw. umsetzen kann.

Ob kleinere oder größere Teams - Softwareentwicklung ist immer Teamarbeit. Es ist besser, wenn auch andere über den Code schauen und man mit anderen über mögliche Lösungen spricht, als wenn man ein Problem nur für sich alleine versucht zu lösen. Und deswegen ist Teamfähigkeit auch sehr wichtig in der Softwareentwicklung.

ZWISCHENFRAGE ZUM THEMA KÜNSTLICHE INTELLIGENZ: WAS DENKST DU DARÜBER? IST DER MENSCH ERSETZBAR?

Auch wenn es die KI gibt, irgendjemand muss ja sagen, was sie umsetzen soll. Man muss ein Anforderungsdokument



schreiben, das muss strukturiert sein, damit es der Computer lesen kann. Ich kann mir noch nicht so richtig vorstellen, dass ein sauberer Programmcode rauskommt. Interessant ist, dass viele Informatiker skeptisch dem gegenüberstehen und der Hype eigentlich für Nicht-Informatiker da ist.

WOHIN SOLL DEIN WEG IN DER ZUKUNFT FÜHREN?

Aktuell bin ich auf dem Weg, gute Software zu entwickeln, guten Code zu schreiben, der auch nach einigen Jahren noch verstanden wird und weiter verändert werden kann. Früher oder später möchte ich mehr Verantwortung übernehmen, nicht unbedingt nur noch Projektmanagerin sein, aber ein kleines Team leiten und trotzdem noch entwickeln. Das könnte ich mir sehr gut vorstellen. Ich mag Backendentwicklung mehr als die Frontendentwicklung und bin glücklich mit Java.

Herausgeber
JUG Saxony e. V.
Leipziger Str. 93
01127 Dresden
T: +49 351 418868710
F: +49 351 418868719
team@jugsaxony.org
<https://jugsaxony.org>

Vorstand
Erster Vorsitzender:
Dr. Falk Hartmann;
Zweiter Vorsitzender:
Bernd Fischer;
Schatzmeister:
Torsten Busch

Copyright
© JUG Saxony e. V.

Bildnachweise
© Torsten Busch

Redaktionsschluss
30. November 2023

Alle Rechte, insbesondere das Recht auf Vervielfältigung, sind vorbehalten.

JUG SAXONY STORIES

Das Interview führten Christiane Mantke und Torsten Busch von der JUG Saxony mit Romy Spangenberg am 10. Mai 2023. Wir bedanken uns bei Romy für das freundliche Interview und die aufgebrauchte Zeit.