

31.10.2011

## Azubis programmierten Apps



**Lisa Lüttke (links) und Nicole Bremm, die sich das Preisgeld von 1750 Euro teilen, mit Klassenlehrer Jonas Dormagen.**

. Für die meisten Nutzer ist das iPhone nur ein tolles Handy mit vielen Möglichkeiten und ein schönes Spielzeug – für Lisa Lüttke und Nicole Bremm war es auch ein interessantes Forschungsobjekt. Die beiden Azubis haben mit ihrer Gruppe "Games Collection" die Spiele "Leitern und Schlangen", "Dame", "Mühle" und "Mensch ärgere dich nicht" für das iPhone programmiert.

Sie stellten diese sogenannte "App" als Projektauftrag in der Friedrich-Dessauer-Schule her. "App" ist die Kurzform für Applikation und bezeichnet jede Form von Anwendungsprogrammen.

Der IT-Wettbewerb fördert und belohnt Ideenreichtum sowie projekt- und kundenorientierte Aktivitäten; Partner sind unter anderem die IHK, der DGB und die Bundesagentur für Arbeit. Der Fachjury gehörten Vertreter aus Wirtschaft und Wissenschaft sowie aus beruflicher und schulischer Bildung an.

Die beiden Programmier-Expertinnen waren begeistert von ihrem Erfolg: Nicole Bremm, Informatikkauffrau-Azubi bei der Vereinigten Volksbank in Limburg: "Wir hatten schon das Gefühl, etwas Tolles geschaffen zu haben, dass wir so weit damit kommen würden, das hätten wir nicht gedacht." Und Lisa Lüttke, die zur Fachinformatikerin mit der Fachrichtung Anwendungsentwicklung bei der Firma AppConcept in Linter ausgebildet wird, fügte begeistert hinzu: "Selbst wenn wir das Preisgeld in Höhe von 1750 Euro teilen, ist das mehr als ich in zwei Monaten verdiene."

---

### Stolze Lehrer

---

Ihr Klassenlehrer und zuständige Projektbetreuer Jonas Dormagen sprach von einem grandiosen Erfolg. In jedem der drei Ausbildungsjahre wird nach seinen Angaben eine Woche lang "der Ernstfall geprobt", bei dem die IT-Auszubildenden eine Gruppenarbeit mit anschließender Präsentation durchführen müssten.

"Wir versuchen so, den Auszubildenden ein Gefühl für das Abschlussprojekt zu vermitteln, das am Ende der Ausbildung ansteht. Denn dann müssen sie in 35 beziehungsweise 70 Stunden ein Projekt bearbeiten und dokumentieren und schließlich in einer etwa 30-minütigen Präsentation inklusive Fachgespräch bestehen", erläuterte Dormagen.

Nicole Bremm und Lisa Lüttke hätten ihn von ihrer Idee überzeugt; er habe eigentlich ganz andere Überlegungen gehabt. Und getreu des Mottos "Den Tapferen hilft das Glück" sei die Arbeit belohnt worden, so der FDS-Lehrer.

Er sei stolz auf Nicole Bremm und Lisa Lüttke, hätten die beiden doch "gewissenhaft und zielführend ihr Ding durchgezogen".

Der Abteilungsleiter des Bereiches Elektrotechnik, Josef Erbach, freute sich ebenfalls über das gute Abschneiden der Schülerinnen. Er hatte schon lange nach geeigneten Projektarbeiten für den JOY-Wettbewerb gesucht.

"Die Grafiken für das Spiel "Leitern und Schlangen" erstellte Lisa Lüdtker mit sehr viel Hingabe fürs Detail", stellte ihr Chef Alexander Schäfer von der Firma AppConcept fest. Er hatte die Preisträgerin bei ihrer Arbeit unterstützt und ist überzeugt: "Lisa ist unsere Beste auf diesem Gebiet."

Auch Nicole Bremm erfuhr viel Unterstützung von ihrem Ausbilder André Held. Nicole wird aufgrund ihrer herausragenden Leistungen die Ausbildungszeit verkürzen. Sie überlegt derzeit sogar, ein Fernstudium zu beginnen. "Aber erstmal möchte ich richtig arbeiten", so die frisch gebackene Preisträgerin.

Der Wettbewerb fand zum zehnten Mal statt und war untergliedert in die Kategorien "Einzelarbeit" und "Gruppenarbeit".

---

© 2011 Nassauische Neue Presse