

Schnupperstudium Informatik

16. bis 20. Oktober 2017

Montag

09:00 – 11:00
Begrüßung, Vorlesung
(CAP 3, R. 1)

11:00 – 12:30
Programmierung
(GAP)

12:30 – 13:30
Mittagessen
(Mensa 1)

13:30 – 14:30
Programmierung
(GAP)

14:45 – 15:45
Programmierung
(GAP)

16:00 – 17:00
Infos zum Studium
(CAP 3, R. 1)

Dienstag

09:00 – 10:30
Vorlesung
(CAP 3, R. 1)

10:30 – 12:30
Programmierung
(GAP)

12:30 – 13:30
Mittagessen
(Mensa 1)

13:30 – 14:30
Gruppenarbeit #1
(siehe Rückseite)

14:45 – 15:45
Gruppenarbeit #2
(siehe Rückseite)

16:00 – 17:00
Die Fachschaft
(CAP 3, R. 1)

Mittwoch

09:00 – 10:00
DiWiSH
(Prof. Weßels; CAP 3, R. 1)

10:00 – 11:00
Vorlesung
(CAP 3, R. 1)

11:00 – 12:30
Programmieren
(GAP)

12:30 – 13:30
Mittagessen
(Mensa 1)

13:30 – 14:30
Gruppenarbeit #3
(siehe Rückseite)

14:45 – 15:45
Gruppenarbeit #4
(siehe Rückseite)

16:00 – 17:00
Programmieren
(GAP)

Donnerstag

09:00 – 10:00
Fachvortrag
(Prof. Peters; CAP 3, R. 1)

10:00 – 12:30
Programmieren
(GAP)

12:30 – 13:30
Mittagessen
(Mensa 1)

13:30 – 14:30
Vorlesung
(CAP 3, R. 1)

14:45 – 15:45
Programmieren
(GAP)

16:00 – 17:00
Industrievortrag
(CAP 3, R. 1)

Freitag

09:00 – 10:30
Vorlesung
(CAP 3, R. 1)

10:30 – 12:30
Programmierung
(GAP)

12:30 – 13:30
Mittagessen
(Mensa 1)

13:30 – 14:30
Programmierung
(GAP)

14:45 – 15:45
Abschluss, Foto
(CAP 3, R. 1)

Ab 18:00

Kennenlernabend
(Forstbaumschule)

Schnupperstudium Informatik

Gruppenarbeitsplan

Gruppenarbeiten

Prototyping für Apps

Harm Brandt

In 60 Minuten entwickelt ihr eine Produktidee, erarbeitet einen Prototypen der Benutzerschnittstelle und lernt Werkzeuge im Kontext kennen.

Computer Vision and Graphics

Tim Michels

Tim von der Arbeitsgruppe *Multimediale Informationsverarbeitung* zeigt euch denkende Maschinen und 3D-Displays.

Die richtigen Weichen stellen

Nis Wechselberg, Steven Smyth

Die Arbeitsgruppe *Echtzeitsysteme und eingebettete Systeme* hat eine Modelleisenbahn, die per Software gesteuert werden kann und darauf wartet, von euch programmiert zu werden.

Algorithmisches Denken

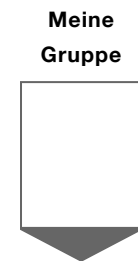
Marten Maack

Ein Teilbereich der Informatik beschäftigt sich damit, schwierige Probleme möglichst effizient zu lösen, und Marten wird euch einen Einblick darin geben.

Plan

Für die Gruppenarbeiten werden wir euch in vier Gruppen einteilen. Je nachdem, in welcher Gruppe ihr seid, solltet ihr zu den Gruppenarbeiten zu unterschiedlichen Räumen

laufen. Welche Gruppe zu welcher Gruppenarbeit in welchen Raum soll könnt ihr in der Tabelle unten ablesen.



Gruppenarbeit				
Gruppe	#1 (Di., 13:30)	#2 (Di., 14:45)	#3 (Mi., 13:30)	#4 (Mi., 14:45)
1	App-Entwicklung (LMS 2, R. Ü3)	Computer Vision (HRS 3, R. 304)	Weichen stellen (WSP 1, R. 011)	Algorithmen (LMS 2, R. Ü1)
2	Computer Vision (HRS 3, R. 304)	Weichen stellen (WSP 1, R. 011)	Algorithmen (LMS 2, R. Ü1)	App-Entwicklung (LMS 2, R. Ü3)
3	Weichen stellen (WSP 1, R. 011)	Algorithmen (LMS 2, R. Ü1)	App-Entwicklung (LMS 2, R. Ü3)	Computer Vision (HRS 3, R. 304)
4	Algorithmen (LMS 2, R. Ü1)	App-Entwicklung (LMS 2, R. Ü3)	Computer Vision (HRS 3, R. 304)	Weichen stellen (WSP 1, R. 011)