

TAG DER INFORMATIK 2015

Programm

14.00 - 14.30 Begrüßung

Probevorlesung

Bewegte 3D-Bilder - Ein Crash-Kurs in Computergraphik und Animation

Workshop

Eine praktische Einführung in die computergestützte Erkennung von Objekten zum Mitmachen

14.45 - 15.45 *Voraussetzung:* Etwas Programmiererfahrung, z.B. aus dem Informatikunterricht an der Schule

Workshop

ActivityBots - autonome mobile Roboter

Voraussetzung: Etwas Programmiererfahrung, z.B. aus dem Informatikunterricht an der Schule

Workshop

Wie man einen kleinen Roboter zum Leben erweckt

Probevorlesung

Das Closest Points Problem mit Anwendungen in der Flugsicherung

Workshop

Wie man einen kleinen Roboter zum Leben erweckt

16.15 - 17.15

Workshop

Eine praktische Einführung in die computergestützte Erkennung von Objekten zum Mitmachen

Voraussetzung: Etwas Programmiererfahrung, z.B. aus dem Informatikunterricht an der Schule

Workshop

Wenn Kraftwerke Sudokus lösen

Vorführungen und Projektpräsentationen

Automotive Software Engineering Lab

Interaktive Simulationen mit Unity3D

Präferenzen im Alltag

Touch Robots

Wiederherstellung zerrissener Dokumente

Déjà-vu: Objekterkennung durch Erinnerung

Automatische Posenerkennung von Schwimmern

Motion Capture System

Visual SLAM

14.30 - 17.15

(über den
gesamten
Zeitraum)

Objekterkennung mittels tiefer Netze

Smarter Power Grid

Quadrocopter-Dirigent

Der Stauschmied: Chaos am Elbtunnel

Garantiert Fehlerfrei!

Selbst-Organisierende Lagerhaltung

Putzroboter mal anders

Geoinformationssysteme im Anwendungsbereich Archäologie

Informationsstände

Persönliches Gespräch mit Studierenden, Mitarbeitern
und Professoren

Studienberatung

Campusführungen

17.15 - 18.00

Ausklang im Foyer