

Vorlesungsverzeichnis

B.Sc. Medieninformatik (bis einschließlich PV11)

Sommer 2020

Stand 12.11.2020

| | |
|---|-----------|
| B.Sc. Medieninformatik (bis einschließlich PV11) | 3 |
| Informationsverarbeitung | 3 |
| Modul Grafische IS | 3 |
| Modul Informatik Einführung | 3 |
| Modul Informationssysteme | 3 |
| Modul Medientechnik | 5 |
| Modul Mensch-Maschine-Interaktion I | 6 |
| Modul Mensch-Maschine-Interaktion II | 6 |
| Modul Software I | 6 |
| Modul Software II | 6 |
| Mathematik und Modellierung | 7 |
| Modul Mathematik I | 7 |
| Modul Mathematik II | 7 |
| Modul Modellierung | 8 |
| Modul Algorithmen | 8 |
| Medien | 8 |
| Modul Medienwissenschaften | 8 |
| Modul Mensch-Maschine-Interaktion I | 9 |
| Modul Mensch-Maschine-Interaktion II | 10 |
| Projekt- und Einzelarbeit | 10 |
| Wahlmodule | 19 |

B.Sc. Medieninformatik (bis einschließlich PV11)

Informationsverarbeitung

Modul Grafische IS

4555262 Visualisierung

B. Fröhlich, P. Riehmann, J. Reibert, G. Rendle

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung/Lecture - taught online - <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=21304>, ab 07.05.2020

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung (Bachelor) - taught online - <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=21304>, ab 19.05.2020

Di, wöch., 18:30 - 20:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung /Lab class (Master) - taught online - <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=21304>, ab 19.05.2020

Mo, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 28.09.2020 - 28.09.2020

Mo, Einzel, 10:00 - 12:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 28.09.2020 - 28.09.2020

Mo, Einzel, 10:00 - 12:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, 28.09.2020 - 28.09.2020

Mo, Einzel, 10:00 - 12:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 28.09.2020 - 28.09.2020

Mo, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, 28.09.2020 - 28.09.2020

Mo, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, 28.09.2020 - 28.09.2020

Beschreibung

Im ersten Teil der Veranstaltung werden die wichtigsten Verfahren und Techniken aus dem Bereich der Informationsvisualisierung für folgende Datentypen vorgestellt: multi-dimensionale und hierarchische Daten, Graphen, Zeitreihen und mengenbasierte Daten. Der zweite Teil beschäftigt sich mit verschiedenen Ansätzen und Algorithmen zur Visualisierung volumetrischer und vektorieller Simulations- und Messdaten. Die Veranstaltung wird englischsprachig angeboten.

In den Übungen werden eine Auswahl der in den Vorlesungen vorgestellten Visualisierungsansätze umgesetzt, getestet und evaluiert. Ein separates Abschlussprojekt wird angeboten und mit zusätzlich 1,5 ETCS angerechnet.

Bemerkung

Für Studierende des Studienganges "Digital Engineering" ist zusätzlich der Kurs "Visualization - Final Project" verpflichtend zu belegen, um die notwendigen 6 ECTS zu erhalten.

Voraussetzungen

Programmierkenntnisse sowie gute Kenntnisse von Algorithmen und Datenstrukturen sind erforderlich, z.B. nachgewiesen durch den erfolgreichen Abschluss der entsprechenden Lehrveranstaltungen des Bachelor-Studienganges Medieninformatik. In den Laborveranstaltungen werden JavaScript- und grundlegende GLSL-Programmierung eingesetzt. Grundkenntnisse der Computergrafik sind hilfreich, z.B. erworben durch die Vorlesung Computergrafik im Bachelor-Studiengang Medieninformatik.

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende, bewertete Übungen, mündliche oder schriftliche Prüfung.

Ein abschließendes Projekt wird separat bewertet und erhält zusätzliche 1.5 ECTS.

Modul Informatik Einführung

Modul Informationssysteme

419140048 Einführung in die Moderne Kryptographie

S. Lucks, J. Boßert

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung (online) <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=21743>, ab 04.05.2020

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Übung (online) <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=21743>, ab 05.05.2020

Mi, Einzel, 09:00 - 11:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Prüfung, 23.09.2020 - 23.09.2020

Mi, Einzel, 09:00 - 11:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Prüfung, 23.09.2020 - 23.09.2020

Mi, Einzel, 09:00 - 11:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, Prüfung, 23.09.2020 - 23.09.2020

Beschreibung

Cryptography is about communication in the presence of adversaries. The lecture introduces students to the design and analysis of cryptographic systems. Because one needs to understand how systems fail, before one can design and implement better systems, there is also a focus on cryptographic attacks.

Content

1. Introduction
2. Passwords
3. Stream Ciphers
4. Block Ciphers
5. Security Challenges & Attacks
6. Asymmetric Cryptosystems
7. Insecure Cryptosystems from Secure Building Blocks
8. Provable Security
9. Final

Bemerkung

Vorlesung und Übung englisch, aber deutschsprachiges Tutorium für Bachelor-Studierende

Voraussetzungen

Diskrete Strukturen

Leistungsnachweis

regelmäßige Bearbeitung der Übungsaufgaben und Teilnahme an den Übungen, Klausur

4555252 Web-Technologie (Grundlagen)

B. Stein, J. Bevendorff, L. Meyer

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung (online) <https://moodle.uni-weimar.de/enrol/index.php?id=20959>, ab 06.05.2020

Di, Einzel, 09:30 - 11:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Prüfung, 04.08.2020 - 04.08.2020

Di, Einzel, 09:30 - 11:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Prüfung, 04.08.2020 - 04.08.2020

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung (online) Voraussichtlicher Beginn 22. Mai 2020 <https://moodle.uni-weimar.de/enrol/index.php?id=20959>

Beschreibung

Lernziel: Vermittlung von Kenntnissen über den Aufbau und die Funktion von Web-basierten Systemen. Hierfür ist es notwendig, die Sprachen, die zur Entwicklung von Web-Anwendungen benutzt werden, zu verstehen,

anzuwenden und zu beurteilen. Weiterhin vermittelt die Vorlesung Grundwissen aus benachbarten Gebieten. Inhalt: Einführung, Rechnerkommunikation und Protokolle, Dokumentsprachen, Client-Technologien, Server-Technologien, Architekturen und Middleware-Technologien.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Web technology (foundations)

The course introduces the architecture and functioning of web-based systems. It covers networks, web-related languages, and the respective software techniques.

Bemerkung

Eine Anmeldung zu der Vorlesung ist nicht erforderlich.

Voraussetzungen

Grundlagen der Informatik werden vorausgesetzt. Entspricht den Inhalten folgender Einführungsvorlesungen: Modellierung von Informationssystemen, Einführung in die Informatik, Grundlagen Programmiersprachen (Software I).

Leistungsnachweis

Klausur

Modul Medientechnik

4555311 Information und Codierung

A. Jakoby

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, Einzel, 11:00 - 12:30, Vorlesung Bis auf Weiteres: <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=20199> , 05.05.2020 - 05.05.2020

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Vorlesung Bis auf Weiteres: <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=20199> , ab 06.05.2020

Di, unger. Wo, 11:00 - 12:30, Übung Bis auf Weiteres: <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=20199> , ab 19.05.2020

Mi, Einzel, 10:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Prüfung, 16.09.2020 - 16.09.2020

Mi, Einzel, 10:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Prüfung, 16.09.2020 - 16.09.2020

Beschreibung

Für die Arbeit mit digitalen Medien sind elementare theoretische Grundkenntnisse zu vermitteln. Dazu gehören die Einordnung und Systematisierung technischer Mediensysteme, Begriffe, Theoreme und Anwendungen der Informations- und Codierungstheorie.

Auf dieser Basis wird ein Überblick zu den Modellen, Prinzipien, Basisstandards und Lösungen des medialen Signaltransfers unter Berücksichtigung physikalischer Kanalmodelle und algebraischer Modelle entwickelt.

- Digitale Repräsentation medialer Daten
- Informationsbegriff
- Kanalmodelle
- Kodierungsverfahren

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Information and Coding

For working with digital media some basic elementary theoretical concepts of information and coding have to be taught. This includes the classification and systematization of technical media systems, as well as concepts, theorems and applications of information and coding theory.

On this basis, an overview of the models, principles, basic standards and solutions of the medial signal transfer will be given, taking into account physical channel and algebraic models.

- digital representation of media data
- concept of information
- channel models
- coding methods

Voraussetzungen

Diskrete Mathematik, Lineare Algebra

Leistungsnachweis

Klausur

Modul Mensch-Maschine-Interaktion I

Modul Mensch-Maschine-Interaktion II

Modul Software I

4555233 Programmiersprachen

B. Fröhlich, S. Beck, A. Kreskowski, A. Kulik

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 1 - taught online -<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=20977> , ab 04.05.2020

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 2 - taught online -<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=20977> , ab 04.05.2020

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung - taught online -<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=20977>, ab 05.05.2020

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 1 + 2 - taught online -<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=20977>, ab 06.05.2020

Beschreibung

Das Ziel dieser Veranstaltung ist die Kenntnis und Beherrschung der wesentlichen Konzepte imperativer und moderner objektorientierter Programmiersprachen am Beispiel von C++11/14/17/20. Zentrale Themen der Vorlesung sind: Klassen und Klassenhierarchien, Übergabe- und Rückgabemechanismen für Funktionen und Methoden, const correctness, Speicherverwaltung und Zeiger sowie generische Programmierung.

Die Übungen bieten den Teilnehmern die Möglichkeit den Vorlesungsstoff anhand von konkreten Aufgaben und einem abschließenden Projekt zum Thema Ray Tracing zu vertiefen.

Voraussetzungen

Einführung in die Informatik, Einführung in die Programmierung

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende Übungen, Abschlussprojekt, mündliche oder schriftliche Prüfung

Modul Software II

Mathematik und Modellierung

Modul Mathematik I

4555111 Analysis

K. Gürlebeck, D. Legatiuk

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, Tutorium, ab 05.05.2020

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Vorlesung, ab 07.05.2020

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Übung, ab 07.05.2020

Mi, Einzel, 09:00 - 11:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Prüfung, 05.08.2020 - 05.08.2020

Mi, Einzel, 09:00 - 11:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Prüfung, 05.08.2020 - 05.08.2020

Beschreibung

Zahlenfolgen und –reihen, Konvergenz, Grenzwert; Stetige und differenzierbare Funktionen einer reellen Veränderlichen, Satz von Taylor, Fixpunktsätze; Funktionenfolgen und –reihen, Potenzreihen, Fourier-Reihen, Fourier-Transformation; Einführung in die Differentialrechnung für Funktionen mehrerer Veränderlicher, Kurven und Flächen im Raum

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Analysis

number sequences, number series, convergence, limit;

continuous and differentiable functions of one real variable, Taylor's formula, fixed-point theorems, solution of non-linear equations;

function series, power series, Fourier series;

calculus for functions in higher dimensions;

Leistungsnachweis

Klausur

Modul Mathematik II

4555122 Stochastik

R. Illge

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Do, Einzel, 13:00 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Prüfung, 30.07.2020 - 30.07.2020

Do, Einzel, 13:00 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Prüfung, 30.07.2020 - 30.07.2020

Beschreibung

- Zufallsereignisse und deren Wahrscheinlichkeit
- Bedingte Wahrscheinlichkeit und Unabhängigkeit von Zufallsereignissen
- Verteilungen diskreter und stetiger Zufallsgrößen
- Summen unabhängiger Zufallsgrößen und zentraler Grenzwertsatz
- Beschreibende Statistik
- Schließende Statistik, Parameter- und Intervallschätzungen, statistische Tests

- Korrelation und Regression

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Stochastics

- random events and their probability
- conditional probability and independence
- distribution of discrete and continuous random variables
- sums of independent random variables and the central limit theorem
- descriptive statistics
- inductive statistics, point and interval estimations, statistical tests
- korrelation and regression analysis

Leistungsnachweis

Klausur

Modul Modellierung

Modul Algorithmen

4555211 Algorithmen und Datenstrukturen

C. Wüthrich, F. Andreussi

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung / Lecture (online) <https://moodle.uni-weimar.de/enrol/index.php?id=21887> , ab 07.05.2020

Fr, unger. Wo, 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Übung / Exercise (online) <https://moodle.uni-weimar.de/enrol/index.php?id=21887> , ab 08.05.2020

Beschreibung

Das Lernziel dieser Veranstaltung soll zum einen der generelle Umgang und die selbstständige Entwicklung, Analyse, und Optimierung von Algorithmen und Datenstrukturen sein. Zum anderen soll ein Überblick über gängige problemspezifische Verfahren und deren Anwendung in der Praxis vermittelt werden.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Algorithms and Data Structures

The lecture deals with the principle and the implementation of basic algorithms and data structures. The course teaches among all, the Strings, geometric problems, graphs, mathematical algorithms and NP-complete problems.

Leistungsnachweis

Beleg, Klausur

Medien

Modul Medienwissenschaften

418150014 Einführung in die Medienökonomik

B. Kuchinke

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Albrecht-Dürer-Straße 2 - Seminarraum 106, ab 07.04.2020

Mo, Einzel, 13:00 - 14:30, Klausur Ort: Weimarahalle, 27.07.2020 - 27.07.2020

Beschreibung

Die Vorlesung richtet sich an Bachelorstudierende und stellt eine Einführung in die Medienökonomik dar. In der Veranstaltung werden zunächst weiterführende mikro- und medienökonomische Grundlagen vermittelt. Hierzu zählen etwa Lock-In-Effekte, Standards, indirekte und direkte Netzeffekte. Darauf aufbauend werden die Medienmärkte Print und Rundfunk anhand von Fallstudien analysiert. Hierbei geht es darum, den Studierenden ökonomische Informationen über diese Märkte an die Hand zu geben, die modelltheoretischen Konzeptionen anzuwenden sowie die Spezifitäten, die Besonderheiten sowie die Funktionsweise dieser Märkte zu erklären. Abschließend werden die wirtschaftspolitischen und wettbewerbspolitischen Implikationen analysiert. Somit sollen die Studierenden auch an ein eigenständiges Literaturstudium herangeführt werden.

Bemerkung

Die Vorlesung wird digital über den moodle-Raum des Plenums „Ökonomik von Hamsterkäufen“ angeboten. Die erste Veranstaltung findet am Dienstag, den 5.5.2020 um 9:15 Uhr statt.

Leistungsnachweis

Klausur (45 Minuten, 45 Punkte; zusammen mit Klausur des Begleitkurses) oder eine digitale Prüfung

Modul Mensch-Maschine-Interaktion I

4321010 Grundlagen von Wahrnehmung und Kognition für Usability und HCI

J. Ehlers

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Vorlesung (online) <https://moodle.uni-weimar.de/enrol/index.php?id=21668> , ab 07.05.2020

Mo, unger. Wo, 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Übung (online) <https://moodle.uni-weimar.de/enrol/index.php?id=21668> , ab 25.05.2020

Mi, Einzel, 13:30 - 15:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, Klausur, 12.08.2020 - 12.08.2020

Beschreibung

Wie ist unser Denken organisiert? Nehmen wir die Welt alle auf dieselbe Art und Weise wahr? Was lenkt unsere Aufmerksamkeit? Die Vorlesung vermittelt die wichtigsten Grundlagen kognitionspsychologischer Theorien, Erkenntnisse und Methoden. Inhaltliche Schwerpunkte liegen auf der visuellen Informationsverarbeitung, sowie auf den für die Mensch-Computer Interaktion relevanten Aufmerksamkeits- und Gedächtnismodellen. Zum Ende des Semesters sollen die TeilnehmerInnen ein Verständnis für die Wirkmechanismen menschlicher Kognitionen erworben haben und in der Lage sein, diese auf die Gestaltung guten Interaktionsdesigns anzuwenden. Zur Veranstaltung gehören Übungen mit praktischen Beispielszenarien. Die Veranstaltung findet auf Deutsch statt. Aufgrund ihrer fachübergreifenden Inhalte mit Bezügen zur Allgemeinen Psychologie, zur Gestaltung sowie zu den Grundlagen der Mensch-Maschine Interaktion wird die Veranstaltung als Bauhaus.Modul angeboten. Sämtlichen Studierenden wird die Möglichkeit geboten, einen Leistungsnachweis zu erwerben; ein Besuch der Veranstaltung aus Erkenntnisinteresse ist ebenfalls vorgesehen. Die TeilnehmerInnen werden gebeten, sich im Vorfeld via Moodle für die Veranstaltung anzumelden.

Aus Kapazitätsgründen ist die Anzahl der TeilnehmerInnen gedeckelt, Studierende der Medieninformatik haben unbegrenzt Zugang. Studierende aus anderen Studiengängen werden gebeten, sich bis zum 04.05.2020 beim Veranstaltungsleiter per E-mail zu registrieren: jan.ehlers@uni-weimar.de.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Perceptual and cognitive foundations for usability and HCI

The lecture will address the design of technical systems and modern interaction concepts with regard to findings, theories and methods from perceptual psychology and cognitive sciences. Particular emphasis will be on visual information processing as well as on relevant models of attention and memory. At the end of the semester, students should be able to identify perceptual and cognitive factors in good and bad designs, and be able to suggest solutions to common design problems. The lecture will be complemented by labs, during which a number of practical examples will be discussed. Teaching language will be German.

Leistungsnachweis

Belege (Übung) und voraussichtlich Klausur

Modul Mensch-Maschine-Interaktion II

Projekt- und Einzelarbeit

420110005 Experimental Games Lab

C. Wüthrich, W. Kissel, G. Pandolfo
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

"Experimental Games Lab" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich in diesem Jahr mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen befasst. Studierende der Medieninformatik sollten Programmierkenntnisse mitbringen. Studierende der Fakultät K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

"Experimental Games Lab" is an interdisciplinary project between students of Computer Science & Media and Art & Design. This year it will be a practical journey into Gamedevelopment. CSM students should have basic programming knowledge. A&D students should have knowledge in sounddesign, illustration, animation, 3D-modeling or storytelling.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben / Time and place will be announced at the project fair.
Bewerbung per Mail an: gianluca.pandolfo@uni-weimar.de / Application via Email: gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel

420110009 Combined Camera and Projector Calibration for Real-time Tracking and Mapping

V. Rodehorst, J. Hüfner
Projekt

Beschreibung

The project is a cooperation between the professorships of computer vision and cross media moving images of visual communication (faculty art & design).

There exist a modular, interactive screen with 12 cubes (50×50×50cm) for performances or an interactive user experience. Every cube side can have an own video and you can turn a cube to show a new video or put different cubes together. Currently, the tracking of the cubes works with ultraviolet markers which are only visible with uv-light. The actual challenge is the calibration of the tracking camera and the projector.
The project goals consist of the evaluation of the setup (Unity + Vuforia), the understanding of internal and external tracking data, the calibration of camera and projector as well as optimizing the quality of tracking.

Bemerkung

Zeit und Ort werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Voraussetzungen

Successfully completed course Photogrammetric Computer Vision
Experience with Unity and Vuforia is helpful

420110010 Digitalisierung der Lehre an Schulen unter Ausnahmebedingungen

B. Fröhlich, A. Jakoby

Projekt

Beschreibung

Aufgrund der aktuellen Situation wird an Schulen derzeit sehr stark die Durchführung von digitalem Unterricht diskutiert. Das umfasst die Verwaltung und Administration des Schul-Servers, sowie die Bereitstellung von passender, auf die Schule zugeschnittene Software.

Webkonferenzen und Lernmanagementsysteme bieten eine gute Lösung.

In diesem Projekt geht es daher um den optimalen Einsatz solcher Systeme und deren Vor- und Nachteile. Am konkreten Beispiel einer Schule soll die Einrichtung eines solchen Systems betrachtet werden. Geplant sind zudem Umfragen unter Schülern und Lehrern, um die resultierenden Erfolge durch den Einsatz zu analysieren. Neben den technischen sollen ebenfalls die sozialen Aspekte und Voraussetzungen betrachtet werden.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben

Moodle-Link: <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=22190>

420110011 Immersive Wikipedia

B. Fröhlich, C. Bimberg, A. Kulik, E. Schott

Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

In den letzten Wochen haben internetbasierte Services für Lernen, Training und zwischenmenschlichen Austausch enorm an Bedeutung gewonnen. Die etablierten Schnittstellen dafür sind auf den Austausch von Bild, Video und Text reduziert. Im Gegensatz dazu versprechen die virtuelle und erweiterte Realität gemeinsam erlebte und gemeinsam explorierbare 3D-Umgebungen für die Informationsvermittlung und den Wissensaustausch. In unserem Projekt „Immersive Wikipedia“ wollen wir die Möglichkeiten des Erlebens von Informationen erforschen, die direkt in eine virtuelle Welt eingebettet sind. Dafür werden wir verfügbare internetbasierte Anwendungen kollaborativer virtueller Realität (z.B. Mozilla Hubs und Unity-basierte Netzwerkspiele) auf ihre diesbezügliche Nutzbarkeit überprüfen und mit neuen Interaktionstechniken erweitern.

Unser Fokus liegt dabei auf der Präsentation von Informationen in Abhängigkeit vom aktuellen Nutzungskontext, der gemeinsamen Interaktion mit verschiedenen Informationsformen und der Navigation durch den Informationsraum sowohl durch einzelne Nutzer als auch durch Gruppen.

Das Projekt selbst wird in verteilten Online-Umgebungen abgehalten werden. Grundvoraussetzung für die örtlich verteilte Bearbeitung des Projektes ist eine schnelle Internetverbindung und ein leistungsfähiger Rechner mit geeigneter Graphikkarte. Die notwendige Technik kann in Weimar ggf. zur Verfügung gestellt werden.

Bemerkung

Das Projekt wird online stattfinden.

Zeit und Ort werden zur Projektbörse bekannt gegeben

Voraussetzungen

Programmiererfahrung sowie der erfolgreiche Abschluss der VR-Vorlesung sind hilfreiche Grundlagen.

Für die Arbeit in verteilten Online-Umgebungen benötigen Teilnehmer eine schnelle Internetverbindung sowie einen leistungsfähigen Rechner mit Graphikkarte. Entsprechende Hardware könnte bei Bedarf ggf. in Weimar zur Verfügung gestellt/ausgeliehen werden.

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit im Projekt, Vorträge, Präsentation von Lösungen, Teilnahme an Zwischen- und Abschlusspräsentation.

420110012 Rearranging Pixels IV

C. Wüthrich, F. Andreussi

Veranst. SWS: 10

Projekt

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Since the introduction of digital cameras, computer raster monitors and printing devices, the world of pixels has been ordered on a square based raster, limiting optimal signal sampling to two main directions, and creating collateral problems where the grid density causes undersampling of the light signal.

This project will tackle the problem, exploring new and unconventional ways of sampling light signals. The focus will be set on the development of new robust methods and on their evaluation, and compare traditional square sampling to the new methods. The conception and development of new devices will be a major focus of the project.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

420110013 Technology in the home

E. Hornecker, B. Schulte, M. Honauer

Veranst. SWS: 10

Projekt

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

When thinking about technologies many of us will be thinking first about digital technologies, such as smart phones and laptops. But many of us have a wide range of devices in our homes that blend into the background more or less successfully: dish washers, rice cookers, air conditioners and many more.

In this project we will explore our relationship to these devices through exploratory user studies, reviews and discussions of academic literature as well as small design and prototyping exercises. We will touch on a wide variety of topics, including reliance of technology, user patterns and requirements, but also more critical questions of what constitutes technology and how does it shape our behavior and expectations. For this, we will also engage with the literature on technology in the home.

The project will take place via online channels (for meetings etc) and you will be introduced to a wide variety of creative user-centered methods, such as, for instance, self-studies, diary studies and probes, online interviews. In case in-person teaching is allowed again, we may do this, provided all participants are able to take part.

Bemerkung

First appointment: t.b.a.

Voraussetzungen

Participants should have basic knowledge or experience of user-centered methods (user studies, interviewing etc.) (e.g. from attending the HCI bachelor level course) and ideally some experience in prototyping techniques. Creative thinking and self-directed learning as well as ongoing engagement is essential. Working with micro-controllers such as Arduino or Raspberry Pie is a plus, but will also be covered in the project if needed.

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, autonomous and self-initiated working mode, project documentation

420110014 Visual Distancing: Remote Interaction with Information Visualization

B. Fröhlich, J. Reibert, P. Riehm, T. Weißker
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Ziel des Projektes ist es, Remote-Interaktionsmöglichkeiten für klassische Informationsvisualisierungen zu untersuchen und zu implementieren, wie etwa für Scatterplot-Matrizen (SPLOM), Parallele Koordinaten (PCP) und für verschiedene zeitbasierte Darstellungen.

Potentielle Möglichkeiten entfernter Interaktion sollen anhand existierender, verwandter Arbeiten für verschiedenen Geräte, z.B. Smartphones, Smartwatches, Remote Tracking, etc., analysiert und bewertet werden. Die gewonnenen Erkenntnisse werden die Grundlage für neue Interaktionsdesigns bilden, die für die einzelnen Visualisierungen adaptiert und implementiert werden. Abschließend sollen die neu entwickelten Interaktionen und Darstellungen durch ein Expert-Review evaluiert werden.

Aufgrund der C19-Situation kann die Veranstaltung nicht in unseren Laboren stattfinden, aber jede/r Projektteilnehmer/in kann bei Bedarf eine Workstation und einen Monitor zur Verfügung gestellt bekommen. Erfolgreicher Abschluss des Kurses "Visualization" ist eine empfohlene Voraussetzung und grundlegende Kenntnisse in OpenGL, C++ und Python sind nötig.

Bemerkung

Das Projekt wird online stattfinden.

Die Termine werden nach der Projektzuteilung in der Gruppe abgesprochen.

Leistungsnachweis

aktive Mitarbeit im Projekt, 2-3 Vorträge, Abschlusspräsentation

420110015 Competitive Programming

R. Carmona Suju, A. Kreskowski
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Ziel dieses Projekts ist es, Teams von 2 bis 3 Studierenden mit typischen Programmierherausforderungen in Programmierwettbewerben und bei Bewerbungen für IT-Firmen vertraut zu machen. Wir konzentrieren uns auf kurze Programmierwettbewerbe von 1 bis 3 Stunden und auf Probleme in Geometrie, Graphentheorie und Datenstrukturen. Die Studierenden lernen, wie man schnell effiziente Algorithmen und Datenstrukturen für die jeweiligen Probleme entwickelt und implementiert. Sie untersuchen bestehende Probleme und Lösungen sowie klassische Algorithmen und deren Variationen, die bei verschiedenen Programmierproblemen auftreten. Problemsätze werden von Websites wie <https://www.spoj.com/>, <https://www.topcoder.com/>, <http://www.codeforces.com/> oder <https://uva.onlinejudge.org> übernommen. Eines der Ziele des Projekts ist es, die Studierenden zu motivieren, sich auf einen Programmierwettbewerb vorzubereiten und daran teilzunehmen.

Zum Ende des Projekts werden die Studenten in der Lage sein, effiziente Algorithmen für eine Vielzahl von nicht-trivialen Problemen zu entwerfen und schnell zu implementieren. Dies ist auch eine wichtige Fähigkeit für die Bewerbung bei großen IT-Firmen, die regelmäßig Code Interviews durchführen.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The goal of this project is to familiarize students with typical programming challenges in short-term programming contests and job interviews. We will focus on problems in geometry, graph theory, dynamic programming and data structures. Students will learn how to quickly develop and implement efficient algorithms and data structures for the given problems. They study existing problems and solutions as well as classical algorithms and their variations that emerge in various programming contests. Problem sets will be taken from web sites for training such as <https://www.spoj.com/>, <https://www.topcoder.com/>, <http://www.codeforces.com/> or <https://uva.onlinejudge.org>. One of the goals of the project is to motivate the students to prepare for job interviews by big companies and for the participation in an actual programming contest.

By the end of the project, students will be able to design and rapidly code efficient algorithms for a variety of non-trivial problems. It will also significantly improve your general programming skills.

Bemerkung

Zeit und Ort werden zur Projektbörse bekannt gegeben / Time and place will be announced on the project fair

Voraussetzungen

Programmiererfahrung in C++, Java oder Python sowie der erfolgreiche Abschluss von Vorlesungen zu algorithmischen Grundlagen wie Algorithmen und Datenstrukturen sind erforderlich. Der vorherige Besuch der Veranstaltung Komplexitätstheorie ist hilfreich, aber keine Bedingung /

Experience in C++, Java or Python programming is required as well as successful completion of related courses such as algorithms and data structures. Knowledge in complexity theory is helpful.

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit im Projekt, Präsentation der Lösungen und regelmäßiger Code Review, Zwischen- und Abschlusspräsentation /

Active participation in the project, presentation of solutions and regular code review, intermediate and final presentation

420110016 Conversational Argument Search

B. Stein, J. Kiesel, L. Meyer
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

s. Englische Version

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Millions of arguments are shared on the web.

Future informationsystems will be able to exploit this valuable knowledge source and to retrieve arguments relevant and convincing to our specific need--all with an interface as intuitive as asking your friend "Why...?". In this project, we want to build such an informationsystem. We will employ the API of our service args.me, which is the world-first argument search engine, in combination with an intuitive voice interface that we implement for Amazon Alexa. The project will extend the basic voice interface that we developed in an earlier project, so that users can explore arguments more naturally.

Furthermore, they should be able to dig deeper through background information from external sources.

Bemerkung

Zeit und Ort werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

<https://moodle.uni-weimar.de/enrol/index.php?id=21055>

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

420110017 Explorative Analysis Text (Re-)Writing Processes

B. Stein, M. Völske, M. Wolska

Veranst. SWS: 10

Projekt

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Current large-scale textual datasets often comprise many revisions of the same text across time, such as in periodically-updated web archives or the revision histories of wikis, essays, or technical documentation. In this project, we want to investigate techniques to make the evolution of such datasets explorable.

Bemerkung

Zeit und Ort werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

<https://moodle.uni-weimar.de/enrol/index.php?id=21063>

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

420110018 Eye-swiping

J. Ehlers

Veranst. SWS: 10

Projekt

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Dating platforms provide the opportunity to indicate interest in other users by reacting to their online profile. In a binary selection procedure, one may either like (swipe right) or reject (swipe left) a given account. Thereby, every profile picture (regardless of whether rated attractive or not) should be associated with a specific increase in bodily arousal on the recipient's side. Various studies have shown pupil diameter to constitute a valid indicator of changes

in bodily activation. Moreover, recent research on machine learning techniques "paddprovides promising results on classifying emotional states with the help of pupillary dynamics. The current project aims to implement a pupil-based algorithm to automatically detect user preferences while viewing faces of potential partners.

Participant's task is 1) to collect empirical data on pupil reactions towards various face stimuli, 2) to identify useful features in the pupillary signal and 3) to train selected machine learning techniques with the acquired data.

Bemerkung

Zeit und Ort werden zur Projektbörse bekannt gegeben / Time and place will be announced on the project fair

Voraussetzungen

(Practical) experience in and/or theoretical knowledge of machine learning techniques. Also, we assume you are interested in carrying out an empirical study.

Leistungsnachweis

Active participation during data collection, feature selection, classifying procedure and documentation.

420110019 How to add MY gadgets? Exploring smart home topologies to discover and integrate devices

S. Lucks, F. Echtler, N. Lang, S. Shalawadi
Projekt

Veranst. SWS: 10

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The Internet of Things (IoT) developed itself from an upcoming trend to a present instance in our every-day lives. While more and more people enjoy talking to Alexa or Siri or automating their homes, many people are still skeptical, especially when it comes to terms related to privacy and security. In this project, we want to implement different variations of a protocol that allows us to integrate only trusted devices to our network. Afterward, we want to evaluate the protocols and the implementations to relate a conclusion towards securing out IoT networks.

Bemerkung

Zeit und Ort werden zur Projektbörse bekannt gegeben / Time and place will be announced on the project fair

Voraussetzungen

Bachelor: Kryptographie und Mediensicherheit, Webtechnologie; Master: mindestens eine Krypto-Veranstaltung (z.B. Introduction to modern Cryptography)

Leistungsnachweis

Midterm presentation; Final presentation; Documentation (scientific paper)

420110020 Machine Learning in der Cryptanalyse

S. Lucks, J. Boßert, E. List
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Bei der Analyse von Chiffren suchen Kryptographen nach Mustern und Abhängigkeiten zwischen Klar- und Chiffretexten. Zu den traditionellen Werkzeugen der Kryptographen gehören bisher jedoch nur Stift und Papier, sowie Tools für Optimierungsprobleme wie SATSolver und MILP-Solver. Neuronale Netze dagegen

haben sich bisher eher beider Analyse von Side-Channel-Angriffen etablieren können, obwohl sie in anderen Bereichen der Wissenschaft bewiesen haben, dass sie unter anderem bei der Mustererkennung brillieren können. Umso spannender ist die Erkenntnis aus einem Paper von Aron Gohr, welcher neuronale Netze nutzte um Angriffe auf die NSA-Chiffre Speck zu verbessern. Ziel des Projektes ist es, den Studenten eine kurze Einführung in die differentielle und lineare Kryptanalyse, sowie in das Arbeiten mit neuronalen Netzwerken zu geben. Anschließend wollen wir untersuchen ob sich Gohr's Ansatz zur Analyse auch auf andere Blockchiffren, Stromchiffren oder Hashfunktionen erweitern lässt.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

In cryptanalysis, cryptographers try to find patterns and dependencies between plain- and ciphertexts. Traditionally, their toolkit consists of pen and paper, SAT-solvers and MILP-solvers. Neural networks on the other hand have proven to excel at pattern recognition, yet are mainly used for side-channel analysis. In 2019 Aron Gohr published a paper that used neural networks to produce new attacks on the NSA-cipher Speck. At the beginning of this project, we want students to learn the basics of differential and linear cryptanalysis, as well as working with neural networks. Building upon Gohr's approach, these basics shall be used to understand, reproduce, and extend the approach for the analysis of block ciphers, stream ciphers and hash functions used in practice.

Bemerkung

Zeit und Ort werden zur Projektbörse bekannt gegeben / time and place will be announced on the project fair

Leistungsnachweis

Zwischenpräsentationen, Abschlusspräsentation, Abschlussbericht

420110021 Processing the *winkyface* in Online Communication

B. Stein, J. Bevendorff, M. Wolska
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

s. Englische Version

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

In this project we will study smileys!!! :) Well, not just that. Smileys - or more generally, emoticons, that is, typographic representations of facial expressions denoting emotions - are just one way of conveying meaning beyond words via linguistic cues in textual communication channels. Other means include emojis, all caps (FOR SHOUTING, OF COURSE) or multiple punctuations to indicate enthusiasm (as in the leading sentence of this paragraph). We will analyse the use and function of different textual cues in online communication (like Twitter, WhatsApp, you name it ...), develop methods to process them and investigate the impact of these cues on downstream applications such as sentiment analysis, authorship analysis, etc.

Bemerkung

Zeit und Ort werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

<https://moodle.uni-weimar.de/enrol/index.php?id=21070>

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

420110022 Separation of Reflectance Components

V. Rodehorst, P. Debus, M. Kaisheva
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Die visuelle Erscheinung der meisten Echtweltobjekte lässt sich maßgeblich mithilfe von diffusen und spekularen Reflexionskomponenten beschreiben. Die korrekte Modellierung von Materialeigenschaften erlaubt dann eine bessere Oberflächenrekonstruktion der Geometrie, sowie realistische Nachbeleuchtung deren virtueller Repräsentationen (z.B. in VR-Umgebungen). Unser Ziel in diesem Projekt ist es die, diese Komponenten für undurchsichtige Objekte möglichst genau aus Bildern zu berechnen. Um dies zu erreichen werden wir allgemeingültige Materialrekonstruktionsalgorithmen auf Basis verwandter Arbeiten wissenschaftlich analysieren, weiterentwickeln, implementieren und die Ergebnisse letztendlich evaluieren.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The participants are introduced to a current research or industry-related topic. It is not intended to explore a specific area completely. Instead, the participants are confronted with the full complexity of a limited topic and to challenge their own initiative. It allows an insight into research and development of the field.

Bemerkung

Zeit und Ort werden zur Projektbörse bekannt gegeben / Time and place will be announced on the project fair

Voraussetzungen

Gute Programmierkenntnisse (z.B. C/C++, MATLAB, OpenCL/CUDA)

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit, Einführungsvortrag, Abschlusspräsentation, Dokumentation

420110025 Rubik's Cube Löser

A. Jakoby

Projekt

Beschreibung

Der Rubik's Cube auch Zauberwürfel genannt, ist seit über 30 Jahren ein weitverbreitetes kombinatorisches Geschicklichkeit-Spielzeug. Um einen solchen Würfel zu lösen, können verschiedene Algorithmen eingesetzt werden, Ziel dieses Projektes ist der Bau eines automatischen Rubik's Cube Löser für repräsentative Zwecke.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The Rubik's Cube has been a widespread combinatorial skill toy for over 30 years. Various algorithms can be used to solve such a cube. The aim of this project is to build an automatic Rubik's Cube solver for representative purposes.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben/ Time and place will be announced on the project fair

Voraussetzungen

Programming, Algorithmen, Probability Theory

Leistungsnachweis

Zwischen- und Abschlusspräsentation, Dokumentation

Wahlmodule

418150014 Einführung in die Medienökonomik

B. Kuchinke

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Albrecht-Dürer-Straße 2 - Seminarraum 106, ab 07.04.2020

Mo, Einzel, 13:00 - 14:30, Klausur Ort: Weimarahalle, 27.07.2020 - 27.07.2020

Beschreibung

Die Vorlesung richtet sich an Bachelorstudierende und stellt eine Einführung in die Medienökonomik dar. In der Veranstaltung werden zunächst weiterführende mikro- und medienökonomische Grundlagen vermittelt. Hierzu zählen etwa Lock-In-Effekte, Standards, indirekte und direkte Netzeffekte. Darauf aufbauend werden die Medienmärkte Print und Rundfunk anhand von Fallstudien analysiert. Hierbei geht es darum, den Studierenden ökonomische Informationen über diese Märkte an die Hand zu geben, die modelltheoretischen Konzeptionen anzuwenden sowie die Spezifitäten, die Besonderheiten sowie die Funktionsweise dieser Märkte zu erklären. Abschließend werden die wirtschaftspolitischen und wettbewerbspolitischen Implikationen analysiert. Somit sollen die Studierenden auch an ein eigenständiges Literaturstudium herangeführt werden.

Bemerkung

Die Vorlesung wird digital über den moodle-Raum des Plenums „Ökonomik von Hamsterkäufen“ angeboten. Die erste Veranstaltung findet am Dienstag, den 5.5.2020 um 9:15 Uhr statt.

Leistungsnachweis

Klausur (45 Minuten, 45 Punkte; zusammen mit Klausur des Begleitkurses) oder eine digitale Prüfung

420140000 Miniprojekt - Kryptografie

S. Lucks, J. Boßert

Veranst. SWS: 2

Seminar

Beschreibung

Die Studenten bekommen eine praktische Aufgabe gestellt, in der sie das in der Vorlesung gelernte Wissen anwenden und sich in begrenztem Umfang zusätzliches Wissen aneignen sollen.

Die Bearbeitung der Aufgaben ist in Gruppen von bis zu 3 Personen zu erledigen und die Ergebnisse sollen am Ende in einem kurzen Vortrag vorgestellt werden.

Bemerkung

Zeit: Nach Absprache mit den einzelnen Gruppen

Ort: Endpräsentationen K019, Bauhausstraße 11; ansonsten arbeiten die Studierenden eigenständig

Voraussetzungen

Teilnahme an der Vorlesung "Kryptografie und Mediensicherheit" oder "Introduction to Modern Cryptography" (Sommersemester 2020)

Leistungsnachweis

Präsentation der Lösung zur gestellten Aufgabe

420140001 Real-time Rendering II

R. Carmona Suju, A. Kreskowski

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Lecture - taught online -<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=21392>, ab 08.05.2020

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Exercise Group 1 - taught online -<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=21392>, ab 11.05.2020

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Exercise Group 2 - taught online -<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=21392>, ab 12.05.2020

Beschreibung

Ziel dieses Kurses ist es, den Studierenden die theoretischen, praktischen und technischen Grundlagen für die Auswahl, den Entwurf und die Implementierung von Echtzeit-3D-Rendering-Algorithmen und -Systemen zu vermitteln. Die Kursthemen umfassen:

- Real-time rendering pipeline
- Fast approximations of global illumination
- Efficient culling techniques
- Particle systems
- Terrain rendering
- Mesh processing and level-of-detail techniques
- Spatial acceleration schemes
- Real-time ray tracing
- Point-based rendering

Die begleitenden Übungen ermöglichen es den Studenten, eine Auswahl von Echtzeit-Rendering-Algorithmen auf aktueller Grafik-Hardware zu implementieren und zu testen. Der erfolgreiche Abschluss des Kurses Real-time Rendering I ist für die Teilnahme nicht erforderlich.

Bemerkung

Für Studierende des Studienganges "Digital Engineering" ist zusätzlich der Kurs "Real-time Rendering II - Final Project" verpflichtend zu belegen, um die notwendigen 6 ECTS zu erhalten.

Voraussetzungen

Decent programming skills are needed and in particular knowledge of C++ or Java is recommended.

However, only C++ will be used during the lab classes. Completion of the course Algorithms and Data structures or similar courses is an ideal prerequisite for successful participation.

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende, bewertete Übungen, mündliche oder schriftliche Prüfung. Ein abschließendes Projekt wird separat bewertet und erhält zusätzliche 1.5 ECTS.

420140002 Real-time Rendering II - Final Project

R. Carmona Suju, A. Kreskowski

Veranst. SWS: 1

Independent Study

Beschreibung

Im Abschlussprojekt der Vorlesung „Real-time Rendering II“ sollen die Teilnehmer die erlangten theoretischen und praktischen Fertigkeiten auf den Entwurf, die Implementierung und die Präsentation eines eigenständigen kleinen Forschungsprojektes anwenden. Dazu soll ein Problem ausgewählt, eine Lösung zu entwickelt, eine effiziente Implementierung realisiert und Ihre Ergebnisse abschließend in einem Vortrag präsentiert werden.

Dies ist eine wertvolle Gelegenheit, an einem interessanten Thema Ihrer Wahl im Bereich des 3D Real-time Rendering zu arbeiten.

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an der Vorlesung „Real-time Rendering II“

Leistungsnachweis

Dokumentation, Abschlusspräsentation

4345010 Einführung in die Medienwissenschaft für Medienkünstler/Mediengestalter & Medieninformatiker

S. Frisch

Veranst. SWS: 4

Seminar

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, Erster Termin: 07.05.2020 Raum: digital via Moodle, ab 07.05.2020

Beschreibung

Aufgrund der derzeitigen Situation findet die Lehre im Sommersemester online statt. Das Seminar findet seines Inhalts her wie vorgesehen statt, allerdings werden die Lehrmethoden angepasst. Filmvorführungen im Kino oder Exkursionen können nicht stattfinden, ebensowenig Referate und Gruppenarbeiten in gemeinsamen Runden. Tragen Sie sich bitte in dem zugehörigen Moodleraum ein, dort erfahren Sie alle Einzelheiten zu Beginn des Semesters.

Was ist eigentlich die Praxis der Theorie? Welches konkrete Handwerk hat die Wissenschaft?

In dem Studienmodul lernen wir die für die Medienwissenschaft in Weimar relevanten Autoren, Theorien und Medienkonzepte kennen. Vor allem aber üben wir die medienwissenschaftliche Perspektive auf Phänomene und Formate unserer mittelbaren und unmittelbaren Umgebung ein. Wichtig sind dabei konkrete Gegenstände, konkrete Fragen, konkrete Methoden. Dazu wird es Exkursionen auch an Samstagsterminen geben.

Voraussetzungen

Interesse an Theoriebildung, Analyse, Reflexion und Diskussion

Leistungsnachweis

Schriftliche Reflexion oder Videopräsentation zu einem Text oder Themenkomplex aus dem Seminar.

4526501 Academic English Part One

G. Atkinson

Veranst. SWS: 2

Kurs

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 22.04.2020

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Academic English Part One

This is the first part of a two-part course which aims to improve your ability to express yourself clearly in written English and to develop a suitably coherent academic writing style. Part One concentrates mainly on structure in writing academic articles, essays and reports. We begin by examining the structure of individual paragraphs and move on to extended texts of various types (e.g. process essays, cause/effect, comparison/contrast, etc.). Particular attention is paid to connectives, i.e. transitional phrases and constructions which help you link ideas and paragraphs in a logical, systematic way.

Bemerkung

You are advised to take Part One first, although it is possible to take both parts concurrently (i.e. in the same semester) or in reverse order.

Voraussetzungen

Registration (compulsory)

All students must register. First time participants are required to present the B2 English Level Certificate before the beginning of the course.

Leistungsnachweis

written examination

4526502 Academic English Part Two
G. Atkinson

Veranst. SWS: 2

Kurs

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 23.04.2020

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Academic English Part Two

Part Two of the Academic English course concentrates on improving and refining aspects of academic style. It includes sections on clause and sentence structure, punctuation rules and how to incorporate quotations, statistics and footnotes into academic texts. Students will be encouraged to bring along examples of their own written work, which the class can then correct and improve together in a constructive, mutually supportive atmosphere.

Bemerkung

You are advised to take Part One first, although it is possible to take both parts concurrently (i.e. in the same semester) or in reverse order.

If you wish to take Part Two first, it is necessary to take a placement test.

Voraussetzungen

Registration (compulsory)

All students must register. First time participants are required to present the B2 English Level Certificate before the beginning of the course.

Leistungsnachweis

written examination