

Vorlesungsverzeichnis

B.Sc. Medieninformatik

Winter 2013/14

Stand 08.10.2014

B.Sc. Medieninformatik	3
Informationsverarbeitung	3
Modul Grafische IS	3
Modul Informatik Einführung	3
Modul Informationssysteme	4
Modul Medientechnik	4
Modul Mensch-Maschine-Interaktion I	5
Modul Mensch-Maschine-Interaktion II	5
Modul Software I	6
Modul Software II	6
Mathematik und Modellierung	7
Modul Mathematik I	7
Modul Mathematik II	8
Modul Modellierung	8
Modul Algorithmen	9
Medien	9
Modul Medienwissenschaften	9
Modul Mensch-Maschine-Interaktion I	9
Modul Mensch-Maschine-Interaktion II	10
Projekt- und Einzelarbeit	10
Wahlmodule	18

B.Sc. Medieninformatik**Einführungsveranstaltung für Erstsemester**

Montag, 14. Oktober, 13:30, Hörsaal C, Marienstraße 13C

Projektbörse

Mittwoch, 16. Oktober 2013, Karl-Haußknecht-Straße 7, Hörsaal

Ab 17:00 Uhr

- Vorstellung aller Projekte

Liftkurs Mathematik**R. Schmiedel**

Veranst. SWS: 4

Blockveranstaltung

Di, wöch., 07:30 - 09:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 15.10.2013 - 26.11.2013

Mi, wöch., 07:30 - 09:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 16.10.2013 - 20.11.2013

Do, wöch., 07:30 - 09:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 17.10.2013 - 21.11.2013

Mo, wöch., 07:30 - 09:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 21.10.2013 - 25.11.2013

Bemerkung

Offen für alle Studiengänge (Fak. B und SG Mediensysteme)

Informationsverarbeitung**Modul Grafische IS****4555261 Computergrafik****C. Wüthrich, B. Bittorf**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mo, Einzel, 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, 14.10.2013 - 14.10.2013

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 21.10.2013

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 22.10.2013

Mi, Einzel, 10:30 - 13:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Klausur, 19.02.2014 - 19.02.2014

Kommentar

Das Ziel der Computergrafik besteht darin, mit Hilfe von Computern visuelle Darstellungen zu erzeugen.

Die Vorlesung behandelt die grundlegenden Probleme, die auf dem Weg zu diesem Ziel zu lösen sind.

Angefangen bei Hardwarekomponenten spannt die Vorlesung den Bogen über Farbräume sowie grundlegende

Rasterisierungsverfahren bis hin zu Verfahren zur Elimination verdeckter Flächen. Modellierungsverfahren und

Ansichtstransformationen werden dem Hörer ebenso vorgestellt wie lokale und globale Beleuchtungsverfahren sowie grundlegende Betrachtungen zur computergestützten Animation.

Praktische Anwendung findet der Stoff der Vorlesung bei der Durchführung eines studienbegleitenden Belegs, der die Grundlagen von OpenGL vermittelt.

Leistungsnachweis

Beleg, Klausur

Modul Informatik Einführung

4255221 Einführung in die Informatik**G. Schatter, H. Klinger, M. Hagen**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, Vorlesung, ab 18.10.2013

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 1, ab 13.11.2013

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 2, ab 13.11.2013

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 3, ab 14.11.2013

Fr, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung Gruppe 4, ab 15.11.2013

Fr, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur, 21.02.2014 - 21.02.2014

Kommentar

Zielstellung

Lernziel ist die Schaffung des grundlegenden Verständnisses der Struktur und der Funktion von Rechnern und Software. Ziel ist die Vermittlung wesentlicher Begriffe aus der Informatik und einiger ihrer grundlegenden Vorgehensweisen. Die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten dieses Moduls werden in anderen Vorlesungen wieder aufgegriffen, angewandt und vertieft.

Gliederung der Vorlesung:

- Konzepte von Programmiersprachen
- Datentypen und Datenstrukturen
- elementare Algorithmen
- Programmaufbau und -ausführung
- Rechnerarchitektur
- Grundlagen von Betriebssystemen und Rechnernetzen
- Techniken des Software Engineering

Modul Informationssysteme**4555251 Datenbanken****B. Stein, M. Trenkmann**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 16.10.2013

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 22.10.2013

Fr, Einzel, 13:45 - 16:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur, 14.02.2014 - 14.02.2014

Kommentar

Lernziel: Kenntnis von und sicherer Umgang mit Techniken zur Modellierung von Datenbankanwendungen, Verständnis der theoretischen Grundlagen von Datenbanksystemen einschließlich der hieraus resultierenden Grenzen, Erwerb praktischer Fähigkeiten beim Einsatz von Datenbanksystemen. Inhalt: Die Vorlesung gibt eine Einführung in die Konzepte moderner Datenbanksysteme und stellt den Datenbankentwurf für klassische Datenmodelle, insbesondere für das Relationenmodell vor.

Leistungsnachweis

Klausur

Modul Medientechnik**4555311 Information und Codierung**

G. Schatter

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, 21.10.2013 - 26.11.2013

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 25.10.2013

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, 02.12.2013 - 02.12.2013

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, bis 03.02.2014, ab 09.12.2013

Do, Einzel, 13:00 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur, 19.12.2013 - 19.12.2013

Mo, Einzel, 13:00 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, Wiederholungsklausur Information&Codierung, Teil 1, 10.02.2014 - 10.02.2014

Do, Einzel, 13:00 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur, 13.02.2014 - 13.02.2014

Bemerkung

Die erste Lehrveranstaltung findet am 21. Oktober 2013, 13:30 Uhr statt.

Kommentar

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 technischen Lösungen der netzorientierten als auch drahtlosen Varianten des medialen Signaltransfers unter Berücksichtigung physikalischer Kanalmodelle entwickelt.

Leistungsnachweis

Beleg und Klausur

Modul Mensch-Maschine-Interaktion I**Modul Mensch-Maschine-Interaktion II****Photogrammetric Computer Vision****V. Rodehorst**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mo, Einzel, 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 14.10.2013 - 14.10.2013

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 21.10.2013

Di, wöch., 11:00 - 12:30, HS 2, C 13 A, ab 12.11.2013

Mo, Einzel, 11:00 - 13:00, Klausur, HS B, M13C, 17.02.2014 - 17.02.2014

Bemerkung

Die Veranstaltung kann in folgende Module eingebracht werden:

Bachelor MI: Mensch-Maschine Interaktion II (5. Semester)

Master CS+M: Modeling, Intelligent Information Systems, Interactive Information Systems und Electives

Kommentar

Die Vorlesung gibt eine Einführung in die Grundlagen der Sensor-Orientierung und 3D-Rekonstruktion. Das Ziel ist ein Verständnis der Prinzipien, Methoden und Anwendungen der bildbasierten Vermessung. Behandelt werden unter anderem die algebraische projektive Geometrie, Abbildungsgeometrie, Kalibrierung, Orientierungsverfahren, Stereo-Bildzuordnung und weitere Verfahren zur Oberflächenrekonstruktion.

Voraussetzungen

Einführung in die Informatik, Grundlagen Programmiersprachen

Leistungsnachweis

Erfolgreiche Bearbeitung der Übungen und Klausur

Modul Software I

Modul Software II

4555242 Parallele und verteilte Systeme

V. Rodehorst

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung, ab 18.10.2013

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 18.10.2013

Fr, Einzel, 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, 25.10.2013 - 25.10.2013

Mo, Einzel, 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, zusätzlicher Übungstermin, 28.10.2013 - 28.10.2013

Mo, Einzel, 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, zusätzlicher Übungstermin R. 010, B11 (Computer Vision Lab), 25.11.2013 - 25.11.2013

Mo, Einzel, 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, zusätzlicher Übungstermin, 02.12.2013 - 02.12.2013

Mo, Einzel, 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, zusätzlicher Übungstermin, 16.12.2013 - 16.12.2013

Fr, Einzel, 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 24.01.2014 - 24.01.2014

Fr, Einzel, 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, 07.02.2014 - 07.02.2014

Fr, Einzel, 10:30 - 13:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Klausur, 21.02.2014 - 21.02.2014

Kommentar

Die Vorlesung gibt eine Einführung in die grundlegenden Konzepte paralleler und verteilter Programmierung. Behandelt werden aber auch praktische Aspekte zur Programmierung von Mehrkern-Systemen, die verteilte Berechnung auf Rechnercluster und die massive Parallelität mittels Grafikprozessoren.

Voraussetzungen

Einführung in die Informatik, Grundlagen Programmiersprachen

Leistungsnachweis

Erfolgreiche Bearbeitung der Übungen und Klausur

4555243 Grundlagen des Software Engineerings

D. Streitferdt, A. Bernstein, M. Schirmer

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, ab 17.10.2013

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, ab 17.10.2013

Mi, Einzel, 09:30 - 12:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Klausur, 12.02.2014 - 12.02.2014

Kommentar

Diese Vorlesung vertieft die Inhalte der Softwaretechnik. Durch den Anwendungsbezug und die vorgestellten Entwicklungswerkzeuge werden theoretische Kenntnisse umgesetzt. Die bekannten Phasen des Softwareentwicklungszyklus werden durch Themen vertieft, deren Bedeutung im industriellen Praxiseinsatz hoch ist.

- Requirements Engineering (RE) - Als eine der wichtigen Grundvoraussetzungen für hochwertige Systeme gilt die Requirements Engineering Phase. Die wichtigsten Technologien werden vorgestellt und eingesetzt.
 - Elicitation, Modeling, Validation/Verification
 - Goal-Oriented RE

- Traceability
- RE Tool Support
- Softwareprozessmodellierung - Nutzung und Anpassung von Entwicklungsprozessen mit zugehörigen Artefakten (z. B. Checklisten, Dokumentvorlagen, Werkzeugen, Rollenkonzept, ...). Je nach Anforderung, sollen einzelne oder ganze Prozesse erzeugt und effizient eingesetzt werden, um eine Entwicklergruppe bestmöglich zu unterstützen.
 - Modellierung von Softwareentwicklungsprozessen (Wiederverwendung von Methoden- / Prozessschritten)
 - Tailoring von SW-Entwicklungsprozessen
- Automatisiertes Testen - Veränderungen in den Anforderungen oder auch Fehlerbereinigungen führen zu der Notwendigkeit das System erneut testen zu müssen. Hierbei sind automatisierte Testansätze hilfreich. Zum einen lassen sie Änderungen an Testmodellen zu, aus denen Testfälle generiert werden. Zum anderen können Testfälle mit unterschiedlichen Zielen generiert werden, z. B. der Verbesserung der Codeabdeckung.
 - Einordnung in den SW-Entwicklungsprozess
 - Testmodellierung
 - Testfallableitung
 - Analyse von Testergebnissen
- Software Produktlinien - Der immer häufiger angewandte Produktlinienansatz erfordert ein Umdenken während des gesamten Entwicklungszyklus. Sollen später Produkte generiert und nicht jeweils als Eigenentwicklung entstehen, sind folgende Themen relevant:
 - Merkmalmodelle (variable / gemeinsame Systemanteile)
 - Produktlinien Architekturen
 - Domänenspezifische Sprachen
 - Testen von Produktlinien

Generieren von Applikationen aus einer Produktlinie

Voraussetzungen

Kenntnisse einer Programmiersprache (Java von Vorteil)

Leistungsnachweis

schriftliche Prüfung, 90min

Mathematik und Modellierung

Modul Mathematik I

4555111 Analysis

K. Gürlebeck, F. Luther

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Hörsaal 2, Vorlesung, ab 17.10.2013

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Hörsaal 2, Übung, ab 22.10.2013

Do, Einzel, 09:15 - 10:45, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, 07.11.2013 - 07.11.2013

Mo, Einzel, 08:45 - 11:00, Coudraystraße 13 B - Seminarraum 208, Klausur, 17.02.2014 - 17.02.2014

Mo, Einzel, 08:45 - 11:00, Coudraystraße 13 A - Hörsaal 2, Klausur, 17.02.2014 - 17.02.2014

Kommentar

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

Leistungsnachweis

Klausur

Modul Mathematik II**4555121 Numerik****K. Gürlebeck, F. Luther**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, ab 21.10.2013

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Seminarraum 115, ab 22.10.2013

Kommentar

Zahlendarstellung auf dem Computer, Rundungsfehler, Fehlerfortpflanzung, Kondition; Einführung in die numerische lineare Algebra; Interpolation und Approximation; Numerische Differentiation und Integration; Fehlereinflüsse, Fehlerabschätzung, Stabilität

Voraussetzungen

Modul Mathematik I

Leistungsnachweis

mdl. Prüfung

Modul Modellierung**4555133 Diskrete Strukturen****S. Lucks, J. Wenzel**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, Einzel, 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 15.10.2013 - 15.10.2013

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 17.10.2013

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 22.10.2013

Mo, Einzel, 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, 11.11.2013 - 11.11.2013

Di, Einzel, 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, 12.11.2013 - 12.11.2013

Do, Einzel, 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, 14.11.2013 - 14.11.2013

Fr, Einzel, 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 15.11.2013 - 15.11.2013

Mo, Einzel, 13:30 - 17:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Fragestunde, 17.03.2014 - 17.03.2014

Mo, Einzel, 12:30 - 15:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, Klausur, 24.03.2014 - 24.03.2014

Kommentar

Mathematische Strukturen sind "diskret", wenn nur endliche oder abzählbar unendliche Mengen auftreten, z.B. die natürlichen Zahlen. Dies entspricht den Abstraktionen, die für die Informatik gebraucht werden. Die Veranstaltung "Diskrete Strukturen" behandelt die Diskrete Mathematik und Algorithmen, die auf derartigen Strukturen aufbauen.

Leistungsnachweis

Schriftliche Klausur.

Beleg als Voraussetzung zur Klausurzulassung.

4555134 Modellierung von Informationssystemen

E. Hornecker, P. Fischer

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, Einzel, 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 15.10.2013 - 15.10.2013

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 21.10.2013

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 22.10.2013

Kommentar

Die Studierenden lernen Grundbegriffe, Modellierungsprobleme und Lösungsansätze aus verschiedenen Bereichen der Medieninformatik kennen

Themen:

Was sind Modelle und wozu braucht man sie?

Grundbegriffe und Prinzipien der Modellierung, Modelltheorie, Abstraktionen

Methodik der Modellbildung

Modelle zur Beschreibung von Daten, Funktionen, Abläufen, Objekten, Prozessen, Verhalten und Interaktion

Leistungsnachweis

Bearbeitung von bewerteten Übungsaufgaben

Modul Algorithmen**4555211 Algorithmen und Datenstrukturen****C. Wüthrich, B. Azari**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 15.10.2013

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 24.10.2013

Do, Einzel, 10:30 - 13:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Klausur, 20.02.2014 - 20.02.2014

Kommentar

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.

Leistungsnachweis

Beleg, Klausur

Medien**Modul Medienwissenschaften****Modul Mensch-Maschine-Interaktion I****4555332 HCI (Benutzungsoberflächen)****E. Hornecker, M. Honauer**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, 14.10.2013 - 14.10.2013
 Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 21.10.2013
 Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 B - Hörsaal 3, ab 23.10.2013
 Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, Coudraystraße 11 C - Seminarraum/Hörsaal 001, 27.11.2013 - 27.11.2013
 Di, Einzel, 14:00 - 16:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur, 11.02.2014 - 11.02.2014
 Mi, Einzel, 12:00 - 18:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Abschlusspräsentation, 19.03.2014 - 19.03.2014

Kommentar

Das Ziel dieser Vorlesung ist die Vermittlung von grundlegenden Konzepten, Paradigmen, Vorgehensweisen und Prinzipien der benutzerzentrierten Gestaltung von Benutzungsoberflächen. Der primäre Fokus liegt dabei auf dem Entwurf, der Implementation und der Evaluierung von interaktiven Systemen.

Insbesondere sollen die folgenden Bereiche behandelt werden: Einführung in die Gestaltung von Benutzungsoberflächen, benutzerzentrierter Gestaltungs- und Entwicklungsprozess interaktiver Systeme, Benutzer und Humanfaktoren, Maschinen und technische Faktoren, Interaktion, Entwurf, Prototyping und Entwicklung, Evaluierung von interaktiven Systemen, Interaktive Systeme im breiteren Kontext.

Zur Veranstaltung gehören Übungen mit praktischen Beispielszenarien. Vorlesung und Übungen finden auf Deutsch statt; Literatur wird größtenteils auf Englisch vorliegen.

Leistungsnachweis

Übungsaufgaben und Klausur

(Zusatzaufgabe/-projekt für Studenten der Medienkunst/Mediengestaltung)

Modul Mensch-Maschine-Interaktion II

Projekt- und Einzelarbeit

4337450 Hot Topics in Computer Vision

V. Rodehorst

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mo, Einzel, 10:00 - 12:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Vorträge, 31.03.2014 - 31.03.2014

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Die Teilnehmer werden an ein aktuelles forschungs- oder industrierelevantes Thema herangeführt. Es ist nicht beabsichtigt einen festgelegten Bereich in voller Breite zu explorieren. Stattdessen werden die Teilnehmer mit der vollen Komplexität eines begrenzten Themas konfrontiert und die Eigeninitiative gefördert. Es ermöglicht einen Einblick in die Forschungs- und Entwicklungsprojekte des Fachgebiets.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit, Einführungsvortrag, Abschlusspräsentation

4338490 Implementierung sicherer Systeme

S. Lucks, E. List, J. Wenzel, F. Abed
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt geht es um das Design und die Implementierung sicherer Systeme. Die Studenten haben dabei die Wahl zwischen zwei Einsatzgebieten:

(1) Die Entwicklung des "Weimar Secure File Systems" (WSFS). Hierbei geht um die Erstellung eines Pflichtenheftes zur Beschreibung der Funktionalität und der Entwicklung eines Prototypen.

(2) Die Erweiterung einer kryptographischen Bibliothek in Ada, welche an unserem Lehrstuhl entwickelt wurde.

Leistungsnachweis

Intermediate presentations

Final presentation

Final report

4437110 Auditory evoked potentials

G. Schatter
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Akustisch evozierte Potenziale gelten als Antwort der Großhirnrinde auf Hörereignisse. Zum Studium dieser Reaktionen sind Stimuli in verschiedenen Frequenzbereichen zu entwickeln, insbesondere virtuelle Schallquellen im Infraschallbereich. Die Potenzialschwankungen werden mit einem Elektroenzephalogramm (EEG) gewonnen und durch Software analysiert und anwendungsgerecht aufbereitet. Neue Anwendungen sind umzusetzen und zu erproben, Schwerpunkte bilden die Schnittstellengestaltung und Evaluierung.

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation

4437120 Big Data und Kryptographie**C. Forler, E. List, M. Potthast, J. Wenzel**
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt sollen Algorithmen aus dem Big-Data-Bereich angewandt werden, um kryptographische Probleme zu betrachten.

4437130 Decision making and the brain**G. Schatter**
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Die Entscheidungsfindung im Zusammenhang mit dem visuellen System des Menschen soll durch EEG-Signale beobachtet und analysiert werden. Raumzeitliche Eigenschaften ereignisbezogener Potentiale gelten als Aufmerksamkeits- und Entscheidungskriterien und sind in diesem Zusammenhang zu sondieren. Anwendungen sollen konzipiert und getestet werden, die Datenanalyse als auch Schnittstellengestaltung und ausführliche Erprobung bilden das Zentrum des Projekts.

Leistungsnachweis

Präsentation und Dokumentation

4437140 Die Analyse langer Websuchanfragen**B. Stein, M. Hagen, M. Trenkmann, N.N.**
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

iele Web-Nutzer haben "gelernt", dass Suchmaschinenanfragen eine besondere "Sprache" darstellen und sich meist mit kurzen stichwortartigen Anfragen die gewünschten Treffer finden lassen. Trotzdem ist ein nicht zu vernachlässigender Anteil der täglichen Anfragen an Suchmaschinen eher lang; etwa 2% werden sogar als natürlichsprachliche Fragen (beispielsweise "how to ...") gestellt und dieser Anteil steigt. Suchmaschinen kommen mit solchen natürlichsprachlichen Anfragen aktuell noch nicht so gut zurecht, wie mit schlüsselwortbasierten Anfragen. Ein weiterer Aspekt von langen Anfragen ist die Nutzung in sogenannten Question-Answering-Plattformen, auf denen Nutzer Fragen stellen, die dann von anderen Nutzern beantwortet werden. Wir werden im Projekt den Gebrauch langer Suchanfragen und Anfragen in Frageform anhand von Nutzer-Logs und Question-Answering-Plattformen analysieren. Basierend auf den Analyseergebnissen werden wir Werkzeuge

entwickeln, die eine maschinelle Verbesserung der Ergebnisse für lange Anfragen auf Suchmaschinen-seite ermöglicht. Dazu werden grundlegende sowie fortgeschrittene Technologien des Information Retrieval und des Cluster-Computing (insbesondere MapReduce) eingesetzt.

Voraussetzungen

engagierte Mitarbeit, sehr gute Programmierkenntnisse (Java oder C++)

Leistungsnachweis

Projektpräsentation, Ausarbeitung

4437150 do (not) touch !

E. Hornecker, M. Honauer

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mi, Einzel, 13:00 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 30.10.2013 - 30.10.2013

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Maximale Teilnehmerzahl:

Mi: 8

MK/MG: 4

Umfang SWS Medienkunst/ Mediengestaltung: 4 SWS

Kommentar

Innovative Applikationen, Installationen & Performances sind dadurch gekennzeichnet, dass sie keine Maus oder Tastatur mehr benötigen um mit einem Computer zu interagieren. Diese Eingabegeräte werden oft ersetzt durch reine Gesten oder andere berührbare Objekte (Tangibles), was uns als Benutzer erlaubt sich frei im Raum zu bewegen oder gemeinsam in Gruppen ein solches System zu benutzen.

Im Projekt/Fachmodul "do (not) touch!" soll es darum gehen sich mit solchen Konzepten zu beschäftigen, um zu verstehen, was genau sie von der bekannten Desktop-Metapher unterscheidet & welche Vorteile sie uns bringen können. Gemeinsam werden wir eine Idee für solche innovativen Applikationen z.B. in Form eines Spiels oder eines audio-visuellen Instruments entwickeln. Die Umsetzung erfolgt zeitnah in zwei Teams bestehend aus Mediendesignern & Medieninformatikern: Dabei wird die eine Gruppe an einem gesten-basierten Interface arbeiten & die andere Gruppe wird ein Äquivalent für ein tangible Interface umsetzen. Der Interaktionstyp beider Teams unterscheidet sich also - das Interaktionsziel als auch das Feedback durch das System bleiben jedoch gleich. In der letzten Phase des Projektes führen wir einen Contest durch. Beide Interfaces werden erst von uns selbst, dann von Außenstehenden erprobt, gespielt & ganzheitlich erlebt. Das werden wir filmen & die Testpersonen gezielt befragen. Mittels qualitativer Analysemethoden soll uns diese kleine Nutzerstudie abschließend helfen, die Fragen nach Vor- & Nachteilen von gesten-basierten bzw. tangible Interfaces besser zu beantworten.

Das Projekt/fachmodul hat einen interdisziplinären Charakter. Wir werden den Ideenfindungsprozess mit verschiedenen Kreativitätstechniken & Recherchestrategien beginnen. In der Phase des Prototypings werden wir uns mit Technologien wie z.B. Kinect Sensor, Leap Motion oder Arduino auseinandersetzen & diese in workshopartigen Session erarbeiten. Die Interaktionskonzepte werden in den beiden Teams gemeinsam definiert. In dieser Phase konzentrieren sich die Mediendesigner idealerweise auf die (audio-visuelle) Gestaltung der Applikation & die Medieninformatiker auf das technische Systemdesign. In der experimentellen Testphase am Ende des Projektes bekommen die Teilnehmer einen Einblick in qualitative Methoden der anwendungsorientierten Nutzungsforschung, gemeinsam entwerfen wir ein Studienszenario & werten dieses nach erfolgreicher Durchführung aus.

Ziel ist es den Studierenden der Medieninformatik und Medienkunst/-gestaltung die Möglichkeit zu geben, die Entstehungsphasen einer interaktiven Applikation oder Installation von der Ideenfindung über die Umsetzung bis hin zur finalen Anwendung zu durchlaufen. Dabei werden neben der Vermittlung von inhaltlichen & technischen Skills auch Themen wie Zeit-, Team- & Projektmanagement in eine Rolle spielen & gemeinsam in der Gruppe reflektiert.

Diese Veranstaltung wird in Kooperation mit der Medienkunst/-gestaltung stattfinden und für die Studierenden als Fachmodul angeboten werden. Die Medienkünstler/-gestalter werden daher einen zeitlich geringeren Aufwand haben & ihre Arbeit insbesondere auf das Design der Applikation sowie die Entwicklung der Nutzerstudie konzentrieren.

Voraussetzungen

Medieninformatik: Interesse an der Entwicklung interaktiver Umgebungen, interaktiver Graphiken, bildbasierter Gestenerkennung oder im Bereich des Physical Computing haben. Kenntnisse in C++, idealerweise Openframeworks. Nützlich wären zudem Erfahrungen im Prototyping sowie Kenntnisse in Arduino & Processing (Java). Kenntnisse im Interface-/Interaction-Design sind wünschenswert aber nicht zwingend notwendig.

Medienkunst/-gestaltung: Praktische Erfahrungen im Interface-Design, insbesondere mit Bezug auf Gesture- bzw. Tangible-Interaction. Wichtig ist, dass alle Teilnehmer an der intensiven Arbeit in Teams interessiert sind. Kenntnisse in der qualitativen Nutzungsforschung sind wünschenswert aber nicht zwingend notwendig. Die Teilnehmer sollten Interesse an der Entwicklung interaktiver Umgebungen, interaktiver Graphiken oder im Bereich des Produktdesigns haben. Anmeldung bitte bis zum 18.10.2013 via E-Mail unter michaela.honauer@uni-weimar.de (mit kurzer Beschreibung der bisherigen Erfahrungen im genannten Bereich)!

Leistungsnachweis

Medieninformatik: aktive Teilnahme, Projekt-Dokumentation am Ende

Medienkunst/-gestaltung: aktive Teilnahme, kurze Zwischenpräsentationen, Dokumentation am Ende

4437160 Kognitive Usability-Maße für mobile Anwendungen

S. Bertel, M. Schirmer
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt sollen Usability-Maße entwickelt und untersucht werden, die eine Einschätzung der kognitiven Last von Nutzerinteraktionen auf mobilen Geräten (z.B. Smartphones) erlauben. Dabei sollen u.a., aber nicht nur, Eye tracking-Methoden verwendet werden. Das Ziel ist, während Nutzerinteraktionen geeignete Abschätzungen der Belastung des Arbeitsgedächtnisses zu gewinnen, generelle oder individuelle mentale Verarbeitungspräferenzen zu erkennen, oder situativ Aufmerksamkeitsmuster zu identifizieren. Hierfür ist zunächst im Usability-Lab ein geeigneter Versuchsaufbau zu konzipieren und zu errichten, welcher es erlaubt, bestehende Eyetracker zusammen mit mobilen Geräte zu verwenden. Zweitens sollen kleine Prototypen mobiler Anwendungen (iOS oder Android) erstellt werden, deren Benutzung Varianten verschiedener, typischer Interaktionsmuster umfasst. Mit Hilfe dieser Prototypen sind die zu entwickelnden Usability-Maße systematisch auf ihre Aussagekraft und ihre Einsetzbarkeit zu untersuchen. Am Ende des Projekts sollen klare Handlungsempfehlungen für zukünftige App-Entwickler stehen: Wann eignen sich welche Maße?

4437170 Moving Trucks and Blinking Tubes

J. Londong, H. Söbke

Veranst. SWS: 10

Projekt

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Moving Trucks and Blinking Tubes - Entwicklung eines Unity3D-Addons für agentenbasierte Simulationsspiele

Agentenbasierte Simulation ist ein Ansatz, der inzwischen auch in Simulationsspielen angewendet wird, wie das Beispiel SimCity 5 zeigt. Ein Gesamtsystem wird durch mehrere, unabhängig nach eigenen Algorithmen handelnde Agenten gebildet. Konzepte und Notationen sind frei zugänglich, nicht aber eine derartige Game Engine.

Aufgabe des Projektes ist es, für die verbreitete Game Engine Unity3D ein Add-on zu entwickeln. Das Add-on erlaubt auf Basis einer gegebenen Notation die Konfiguration von Simulationselementen sowie darauf aufbauend von ganzen Simulationsszenarien. Mithilfe von ebenfalls vorgegebenen Szenarien aus dem thematischen Bereich der Leitungsnetze wird die Entwicklung des Add-ons gesteuert und getestet.

Voraussetzungen

Interesse an (Simulations-)Spielen, analytische Fähigkeiten und Programmierkenntnisse (Unity3D arbeitet mit C#)

Leistungsnachweis

aktive Mitarbeit am Projekt, Konsultationen, Abschlusspräsentation

4437180 Projekt 3D-Pitoti: Level-of-Detail Rendering for Large Scanner Data Sets**B. Fröhlich, S. Beck, A. Schollmeyer, S. Thiele**

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mi, Einzel, 18:00 - 19:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Projekttreffen, 20.11.2013 - 20.11.2013

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Im Rahmen des aktuellen EU-Projektes 3D-Pitoti werden prähistorische ca. handtellergroße Steingravuren ("Pitotis") mit neu entwickelten Technologien hochauflösend eingescannt, um sie anschließend in digitaler Form einem neuen Publikum (Archäologen/Museen) zugänglich machen zu können. Die gescannten 3D-Datensätze bestehen aus jeweils mehreren Millionen Dreiecken und dazugehörigen hochaufgelösten Texturdaten. Die dreidimensionale Echtzeit-Visualisierung dieser eingescannten Pitotis stellt eine große Herausforderung dar, da die zu verarbeitende Datenmenge selbst aktuelle Grafikkarten an ihre Grenzen bringt. Außerdem ist es wünschenswert hochaufgelöste Daten stets ausgabe-sensitiv darzustellen. Beides kann erreicht werden indem die Auflösung der 3D-Daten dynamisch mit Hilfe von Level-of-Detail Techniken an die Darstellungsgröße sowie Sichtbarkeit auf dem Bildschirm angepasst wird. Im ersten Teil des Projektes werden wir die nötigen Grundlagen mit Hilfe der Literatur erarbeiten. Ziel des Projektes ist es auf Basis dessen geeignete Algorithmen zur Generierung von Level-of-Detail Datenstrukturen zu entwerfen und einen effizienten "Pitoti-Render-Knoten" für unser aktuelles VR-System Avango-Guacamole zu entwickeln.

Voraussetzungen

sehr gute Kenntnisse in C/C++, hilfreich sind grundlegende Kenntnisse in der Computergrafik und OpenGL.

Leistungsnachweis

aktive Mitarbeit im Projekt, 2-3 Vorträge, Abschlusspräsentation

4437190 Projekt Oculus Rift

B. Fröhlich, S. Beck, A. Bernstein, A. Kulik, A. Kunert, A. Schollmeyer, S. Thiele Veranst. SWS: 10
Projekt

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Die Oculus Rift (<http://www.oculusvr.com/>) ist eine aktuelle VR-Brille, die sich zur Zeit noch in der Entwicklungsphase befindet.

Erste Berichte versprechen schon jetzt ein hohes Potential im Bereich der Computerspiele-Entwicklung.

Es liegt auf der Hand, dass die Oculus Rift mit ihren Möglichkeiten wunderbar in unser VR-Labor passt. Im Rahmen des Projektes wollen wir mit mehreren Entwicklungsversionen der Oculus Rift und unseren aktuellen VR-Technologien neue immersive Spiele-Anwendungen realisieren. Wir werden neue Spielerlebnisse schaffen bei denen mehrere Spieler in Virtuelle Welten eintauchen und diese gemeinsam erleben können.

Als Entwicklungsumgebung werden wir unser neues VR-System Avango-Guacamole, das sich mit Python oder C++ programmieren lässt, verwenden. Ihr bringt die Ideen mit: Aufbauspiel, Auto-Rennen, Shooter oder Flugsimulator...alles ist denkbar!

Voraussetzungen

gute Kenntnisse in C/C++/Python und grundlegende Kenntnisse in der Computergrafik sind hilfreich.

Leistungsnachweis

aktive Mitarbeit im Projekt, 2-3 Vorträge, Abschlusspräsentation

4437200 Quality Assessment and Perception II

C. Wüthrich, B. Azari Veranst. SWS: 10
Projekt

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

4437210 TreeHugger - Enlightenment

C. Wüthrich, B. Bittorf Veranst. SWS: 10
Projekt

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

"Ich stieg eine Böschung hinan und legte mich unter einen Baum. Der Baum war eine Pappel oder eine Erle. Warum ich seine Gattung nicht behalten habe? Weil, während ich ins Laubwerk sah und seiner Bewegung folgte, mit einmal in mir die Sprache dergestalt von ihm ergriffen wurde, daß sie augenblicklich die uralte Vermählung mit dem Baum in meinem Beisein noch einmal vollzog. Die Äste und mit ihnen auch der Wipfel wogen sich erwägend oder bogen sich ablehnend; die Zweige zeigten sich zuneigend oder hochfahrend; das Laub sträubte sich gegen einen rauhen Luftzug, erschauerte vor ihm oder kam ihm entgegen; der Stamm verfügte über seinen guten Grund, auf dem er fußte; und ein Blatt warf seinen Schatten auf das andre. Ein leiser Wind spielte zur Hochzeit auf und trug alsbald die schnell entsprossenen Kinder dieses Betts als Bilderrede unter alle Welt." (Walter Benjamin)

Themen:

Baumwachstum (L-Systeme vs. Partikel)

Baummodellierung (NURBS?)

Visualisierung (OpenGL, GLSL, OpenCL)

Baumphysik (Rigid-body vs. Euler-Bernoulli-Beam-Model)

Windsimulation (Navier-Stokes)

Lichtberechnung (Raycasting vs. atomic kitten)

Beschneiden dynamisch erzeugter Bäume

Prozedural erzeugte Baumquerschnitte

Prozedural erzeugte Blätter

Prozedural erzeugte Rinde mithilfe von Echtzeittesselierung

Leistungsnachweis

Vortrag, Abschlusspräsentation

4437220 Urban HCI - Parasite Interfaces in Public Environments

E. Hornecker, P. Fischer

Veranst. SWS: 10

Projekt

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Der Prototypenbau situierter Mensch-Computer Systeme für öffentliche Umgebungen ist noch immer eine schwierige Aufgabe aufgrund der Größendifferenz zwischen Mensch und Bau. Um diese Diskrepanz zu schlichten bedinen wir uns des Konzepts parasitärer Beziehungen, bei dem wir Netzwerke sowie sich wiederholende Muster der Stadt als Wirt betrachten. Letztendlich vermuten wir hier eine mögliche Methode, Betrachten das Verständnis der Interaktivität eines Systems zu vereinfachen.

Für die Realisierung einer solchen Schnittstelle werden Projektteilnehmer auf einer modularen Hardware namens "panStamp" aufsetzen, die der Arduino-Plattform ähnelt. Sie verbindet die Arduino Firmware mit einem drahtlosen Sender-Empfänger. An das Modul kann nahezu jede Art von Sensor oder Aktuator angeschlossen werden. Ähnlich des „Internet of Things“ Paradigma soll so ein drahtloses Netzwerk von „Interaktionsknoten“ entstehen, das in urbanen Umgebungen bis 60m zuverlässig funktioniert. Herausforderungen bestehen vor allem im Bereich Aktuatoren bzw. Displays, welche im urbanen Computing bisher unterrepräsentiert sind.

Das Projekt ist so aufgebaut, dass eine Zusammenarbeit zwischen Gestaltern und Technologen hergestellt werden soll. D.h. eine Teilnahme ist für Bachelor in Medieninformatik, dem Master in Computer Science and Media als auch für Medienarchitekten möglich. Die Rolle der Computer Science Studenten liegt hierbei eher im technischen (wireless networks, microcontroller, software) und der Mediaarchitektur Studenten eher im Konzeptionellen aber auch im Bau von Varianten eines möglichen Interfaces.

Für den Medieninformatiker heisst das:

- Gestalterische Unsicherheiten zuzulassen und gestalterische Sichweisen zu verstehen und als Inspiration zu nutzen.
- Auf einer bestehenden JAVA SWT Anwendung auf zu bauen.
- Ein verteilte Technologie basierend auf dem Atmega328 (= Arduino, <http://arduino.cc>) Mikrokontroller aufzubauen, die situativen Anforderungen gerecht werden. Die genutzte Hardware wird die Open Source Hardware panStamp (<http://www.panstamp.com/>) sein.
- Schneller Einsatz der hergestellten Prototypen „in-the-wild“

Für den Medienarchitekten:

- Erfahrung technischer Realitaeten und Bau robuster, funktioneller Prototypen.
- Funktions- und Formfindung eines „Parasite Interfaces“.
- Auseinandersetzung mit Interaktion im öffentlichen Raum, Situiertheit, Multi-User, ...
- Ausprobieren eigener Fertigungsprozesse, mit denen robuste Interfaces kostengünstig realisiert werden können.
- Realisierung eines robusten Interfaces in Zusammenarbeit mit Medieninformatikern.

4437230 Web-based historical visualization

B. Fröhlich, P. Riehmann
Projekt

Veranst. SWS: 10

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Kommentar

Im Rahmen des Projektes sollen historischen Ereignisse innerhalb der entsprechenden Regionen visualisiert werden. Die Entwicklungen während der Kolonisierung (1880-1920) und der Entkolonisierung (1945-1982) Afrikas dienen als Beispiel, um Informationen mittels eines interaktiven Globusses zu vermitteln. Moderne Webtechnologie ist dabei der Schlüssel, um sich interaktiv durch die zeitlichen Ereignisse bewegen zu können. Verschiedene zeitbasierte Visualisierungs- und Interaktionstechniken sollen zu diesem Zweck implementiert und getestet werden.

Voraussetzungen

gute Kenntnisse HTML, CSS und JavaScript und WebGL

Leistungsnachweis

aktive Mitarbeit am Projekt, individuelles Arbeiten, Abschlusspräsentation

Wahlmodule

4432122 Prototypenwerkstatt: Die Kreation von Prototypen

A. Trommershausen
Seminar

Veranst. SWS: 2

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Helmholtzstraße 15 - Seminarraum 103, ab 23.10.2013

Bemerkung

Die Veranstaltung erfolgt in Kooperation mit der Friedrich-Schiller-Universität Jena. Die Teilnehmerzahl ist auf 20 Studierende aus Weimar begrenzt. Bewerbung (Motivationsschreiben, tabellarischer Lebenslauf und Übersicht aller bisher erbrachten Studienleistungen insg. jeweils eine Seite) bitte bis zum 14.10.2013 an [anke.trommershausen\(at\)uni-weimar.de](mailto:anke.trommershausen@uni-weimar.de) und [nancy.richter\(at\)uni-weimar.de](mailto:nancy.richter@uni-weimar.de) (weitere Informationen unter www.neudeli.net) senden.

Kommentar

In der Prototypenwerkstatt bearbeiten Studierende in interdisziplinären Teams unterschiedliche reale Themenstellungen von Unternehmen oder öffentlichen Einrichtungen. Aufbauend auf den theoretischen Kenntnissen aus der Organisations- und Innovationsforschung, die in den Theorieveranstaltungen vermittelt werden, entwickeln die Studierenden selbstständig erste prototypische Lösungsansätze zur konkreten Problemstellung. Hierzu erhalten die Studierenden Unterstützung in Form von Coachings zu verschiedenen Ansätzen des Prototypings, Exkursionen sowie Anleitungen zur Umsetzung ihrer Projektarbeit. Begleitet wird die Prototypenwerkstatt durch themenrelevante Workshops, z.B. zu Marketingstrategie, Business Modell Canvas und Prototypencreation. In einer Abschlusspräsentation werden die Ergebnisse den Auftraggebern präsentiert.

Das Seminar ist Bestandteil des Projektmoduls Medienökonomie III: Prototypenseminar. Informationen zu Teilnahmevoraussetzung sind der Modulbeschreibung zu entnehmen oder der Website des [neudeli](http://www.neudeli.net) www.neudeli.net.

4526501 Academic English Part One

H. Atkinson

Veranst. SWS: 2

Kurs

Mo, Einzel, 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, PLACEMENTTEST, 14.10.2013 - 14.10.2013

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 28.10.2013 - 03.02.2014

Mo, Einzel, 17:00 - 19:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Klausur, 10.02.2014 - 10.02.2014

Voraussetzungen

In order to qualify for the course, it is necessary to take a placement test. 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.

PLACEMENT TEST: 14.10.2013, 17:00

Leistungsnachweis

written examination

4526502 Academic English Part Two

H. Atkinson

Veranst. SWS: 2

Kurs

Mo, Einzel, 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, PLACEMENTTEST, 14.10.2013 - 14.10.2013

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 31.10.2013 - 06.02.2014

Do, Einzel, 17:00 - 19:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Klausur, 13.02.2014 - 13.02.2014

Voraussetzungen

In order to qualify for the course, it is necessary to have passed Part One. 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.

PLACEMENT TEST: 14.10.2013, 17:00

Leistungsnachweis

written examination