

Tag der offenen Tür 2015 - Vorführungen & Aktionen

Mitmachen! In den Laboren erleben Sie hautnah 3-D-Welten, entdecken Projekte von Studierenden und erfahren, wie Roboter funktionieren.

Druckfrische Frösche und tanzende Roboter

(Seminarraum 8, Hochschulgebäude 2. OG)

Drucken Sie Frösche oder Kraken mit flüssigem Kunststoff! Schicht für Schicht formt der **3-D-Drucker** heute Tierfiguren. Erfahren Sie, wie Software und Hardware zusammenspielen müssen, damit der Druckkopf sich so schnell und präzise bewegt und Gehäuse für Prototypen entstehen können. Wir zeigen Ihnen anhand aktueller Studierendenprojekte, wie die 3-D-Drucktechnik in unserem Alltag Anwendung findet und in Innovationen übergeht - wie etwa einem **Wecker**, bei dem sich die Helligkeit der Leuchtanzeige automatisch an die Umgebungshelligkeit anpasst. Nebenamtlich lassen Sie **Mini-Roboter** durch den Raum und lassen sie Handstände und Purzelbäume vorführen. Probieren Sie sich außerdem an unseren alten und neuen Spiele-Klassikern.

Studiengänge: Informatik, Technische Informatik

Wie finden Ameisen ihr Futter? Anwendungen der Künstlichen Intelligenz auf Navigation und Logistik

(EDV-Gebäude, Rechenzentrum R3, Erdgeschoss)

Simulieren Sie mit Software, wie Ameisen ihr Futter finden, und übertragen Sie das auf Anwendungen im Straßenverkehr und der Logistik. Lassen Sie sich intelligent durch den Nahverkehr führen und beobachten Sie die aktuelle Position der Fahrzeuge im Verkehrsnetz. Stellen Sie sich eine Sightseeing-Tour mit dem Touristen-Info-System zusammen – alles Software-Projekte unserer Studierenden zu den Themenbereichen **Navigation und Logistik**. Die Vorführungen finden um 11:30 Uhr und um 13 Uhr statt. Zusätzliche Vorführungen für Gruppen können Sie am Informatik-Infotisch in der Eingangshalle anfragen.

Studiengänge: Computer Games Technology, E-Commerce, Informatik, IT-Engineering, Medieninformatik, Wirtschaftsinformatik

Praktische Arbeiten aus der Fertigungstechnik (1. OG)

Hier können Sie die Produkte aus dem fertigungstechnischen Praktikum der Studierenden des Wirtschaftsingenieurwesens anschauen – zum Beispiel **Druckluftkolbenmotoren** und Nuss-Spender. Studierende beantworten Fragen zu **Maschinen** und zum Studium.

Studiengang: Wirtschaftsingenieurwesen

Virtual Reality Labor (Mediengebäude Erdgeschoss)

Tauchen Sie ein in virtuelle Welten: in der **CAVE** - einem 16 m³ großen Raum bestehend aus vier Leinwänden mit 3-D-Stereoprojektionen - oder mit dem **Oculus-Rift** - einem brandaktuellen und besonders vielversprechenden Head Mounted Display in Form einer Virtual Reality Brille. In künstlichen dreidimensionalen Sphären fahren Sie Achterbahn, liefern sich ein Autorennen oder fliegen durchs Weltall, ohne etwas zu riskieren. Spielerisch erleben Sie, wie Technologie und Spaß miteinander verschmelzen. Außerdem stellen wir mit der **CoBench** einen komplett in der FH konstruierten Multi-Touch-Tisch vor - eines von vielen spannenden Projekten im Bereich der Mensch-Computer-Schnittstellen.

Studiengänge: Computer Games Technology, Medieninformatik

Mobile Roboter (EDV-Gebäude, 1. OG, Raum N18/N19)

Erfahren Sie etwas über „physical computing“. Wedeler Studierende haben in einem studiengangübergreifenden Projekt der Fachrichtungen Wirtschaftsingenieurwesen und Technische Informatik den **mobilen Roboter** Wedly konstruiert und zum Leben erweckt.

Studiengänge: Technische Informatik, Wirtschaftsingenieurwesen