

Tag der offenen Tür 2013 - Programm in den Laboren

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

Fertigungstechnik (1. OG)

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

Besonders interessant für: Wirtschaftsingenieurwesen

Labor für Robotik und Industrielle Bildverarbeitung (EDV-Gebäude, 1. OG, Raum N18/N19)

Erkennen, greifen, legen: Studierende des Masterstudiengangs Informatik führen einen puzzelnden Roboter vor und erläutern, wie komplex die dafür nötige Hand-Auge-Koordination ist. In einem anderen Projektaufbau sehen Sie einen autonomen Roboter, dessen Fahrtrichtung und Geschwindigkeit Sie mit Gesten steuern können. Sie möchten am nächsten Spieleabend auf das umständliche Zählen der Würfelaugen verzichten? Die Lösung: Ein Computer übernimmt das Zählen mit Webcam und Bildverarbeitung für Sie!

Besonders interessant für: Technische Informatik, Medieninformatik

Rechenzentrum R3 (Erdgeschoss)

Simulieren Sie mit Software, wie Ameisen ihr Futter finden, fangen Sie den Fuchs im Hamburger Nahverkehrsnetz oder stellen Sie sich eine Sightseeing-Tour mit dem Touristen-Info-System zusammen – alles Software-Projekte von Studierenden. Die Vorführungen finden um 10:30, 12:30 und 14:30 Uhr statt.

Besonders interessant für: Informatik, Wirtschaftsinformatik, Medieninformatik

CAE-Labor, Prozessrechner und Seminarraum S8 (Hochschulgebäude 2. OG)

Im Seminarraum 8 drucken Sie 3D-Frösche und Kraken mit flüssigem Kunststoff. Schicht für Schicht formt der Drucker die Tierfiguren. Erfahren Sie, wie Software und Hardware zusammenspielen müssen, damit der Druckkopf sich so schnell und präzise bewegt. Im Nebenraum lotsen Sie Mini-Roboter durch den Raum und lassen sie Handstände und Purzelbäume vorführen. Entdecken Sie im CAE-Labor, welche Hardware hinter Spieleklassikern wie Snake oder Pingpong steckt.

Besonders interessant für: Technische Informatik

Virtual Reality Labor (Mediengebäude Erdgeschoss)

Der CAVE - ein etwa 6 qm großer Raum, auf den von vier Seiten Computerbilder projiziert werden - erlaubt das Abtauchen in virtuelle Welten. So können Sie wie die Roman- und Filmfigur Harry Potter durch die Luft sausen und sich am Zauberer-Sport Quidditch versuchen. Das Ziel: den goldenen Schnatz fangen. Direkt nebenan steht die CoBench, ein interaktiver Multi-Touch-Tisch, bei dem Anfassen ausdrücklich erwünscht ist.

Besonders interessant für: Medieninformatik