

## Bamberger Informatik Tag am 23. Juni 2017 - Workshops

Ein bunt gemischtes Angebot

Bamberger Informatik Tag – das bedeutet in erster Linie jede Menge praktische Erfahrungen. Das informatische Angebot der Uni Bamberg zeichnet sich durch seinen interdisziplinären Zuschnitt aus. Die Fakultät Wirtschaftsinformatik und Angewandte Informatik verbindet die auf den Wirtschaftswissenschaften und der Informatik aufbauende Wirtschaftsinformatik mit kultur- und humanwissenschaftlich ausgerichteten Angewandten Informatiken sowie klassischen Fachgebieten der Theoretischen und Praktischen Informatik. Was das im Einzelnen bedeuten kann, wollen wir Dir in unseren Workshops zeigen. Für keinen der Workshops benötigst Du Vorkenntnisse. Bring einfach Interesse und Aufgeschlossenheit mit und probiere Dich aus! Du suchst Dir einen Workshop aus unserem Angebot aus (bitte beachte die Altersgrenzen Vor- und Grundschule / 5.-8. Klasse / ab Klasse 9) und meldest Dich an.

Unkostenbeitrag: 5,- Euro pro Workshop.

Anmeldeschluss: 20. Juni 2017

Es gibt dieses Mal auch ein Programm für Studierende (Workshop + Firmenkontaktmesse). Nähere Informationen auf den Seiten des Career & International Centers (<https://www.uni-bamberg.de/wiai/career-center/>).

### Programmablauf

#### 12-15 Uhr: Firmenkontaktmesse

Am 23.06.2017 stellen sich diverse Unternehmen mit IT Fokus im Rahmen des Bamberger Informatik Tages vor. Weitere Informationen zu den Unternehmen und der Firmenkontaktmesse gibt es im "Programm für Studierende" und über das Career & International Center WIAI.

#### 13.30-14 Uhr: Anmeldung geöffnet (ERBA-Foyer)

**14.00-14.30 Uhr: Begrüßung** durch Prof. Dr. Ute Schmid (Prodekanin und Frauenbeauftragte Fakultät WIAI) und Dr. Uwe Henker (medatixx GmbH & Ko. KG)

#### 14-16 Uhr: Workshop: "Programmieren mit Scratch Junior" (Vor- und Grundschule)

Mithilfe von Scratch Junior kannst Du auf dem Tablet Deine ersten Schritte in die Welt des Programmierens wagen. Kindgerecht und anschaulich wird Dir ermöglicht, interaktive Geschichten und Spiele zu gestalten.

\* Kinder bis zur zweiten Klasse können am Workshop mit einem Elternteil teilnehmen.

Preis: 5,-

Betreuer: Anja Gärtig-Daug

Raum: 3.004

Lehrstuhl: Kognitive Systeme

**14.30-17.30 Uhr: Workshop: "Crazy Robots" (Klasse 5 bis 8)**

In diesem Workshop kannst Du einen Roboter bauen und ihm am Computer sagen, was er tun soll. Programmiere Deinen Roboter so, dass er fahren, drehen, tanzen, blinken und musizieren kann! Schafft es Dein Roboter auch durch einen Hindernisparcours?

Preis: 5,-

Betreuer: Julian Weidinger, Martin Robel

Raum: WE5/04.014

Lehrstuhl: Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik, insb. Industrielle Informationssysteme

**14.30-17.30 Uhr: Workshop "Spielend Programmieren" (Klasse 5 bis 8)**

In diesem Kurs lernst Du, ein einfaches 2-D-Computerspiel zu entwickeln. Dies umfasst die Gestaltung einer Spielwelt ebenso wie die Programmierung der Spielregeln. Mit einem graphischen Editor baust Du Dir ein Spiel nach Deinen Wünschen aus einfachen Grundelementen, die Du mit ereignisgesteuerter Programmierung miteinander verbindest.

Preis: 5,-

Betreuer:

Raum: tbd

Lehrstuhl: Lehrstuhl für Kulturinformatik

**14.30-17.30 Uhr: Workshop "Scratch Dir Deine eigene Welt"**

Lerne die visuelle Programmiersprache Scratch kennen, mit der Du Charaktere animieren und interaktive Welten bauen kannst. Ob Trampolinspringen am Strand, Fußball spielen, Fledermäuse jagen oder Kostüme wechseln – erwecke Deine Fantasie zum Leben. Ganz nebenbei lernst Du wichtige Grundkonzepte der Computerprogrammierung kennen.

Preis: 5,-

Betreuer: Christina Zeller

Raum: 5.013

Lehrstuhl: Kognitive Systeme

**14.30-17.30 Uhr: Workshop "Programmierung eines Webchats"**

Moderne Webseiten bieten viel mehr als nur statische Information. Sie sind dynamisch, interaktiv und an ihre Nutzer/innen angepasst. Teilweise ersetzen sie ganze Desktop-Anwendungen. Damit das funktioniert, müssen die Clients und Server kontinuierlich Daten austauschen. In diesem Workshop programmieren wir unseren eigenen Webchat und untersuchen dabei welche Techniken hinter der Kommunikation zwischen Clients und Servern stecken.

Preis: 5,-

Betreuer: Sebastian Boosz, Christian Zeck

Raum: WE5/02.116

Lehrstuhl: Medieninformatik

**17.30-18.30 Uhr: Abschlussbesprechung** mit Ausgabe der Teilnahmezertifikate an die Teilnehmer und Teilnehmerinnen