



PROGRAMMABLAUF

8:30 - 9.00 Uhr | HS A
Eröffnung und Vorstellung der Workshops

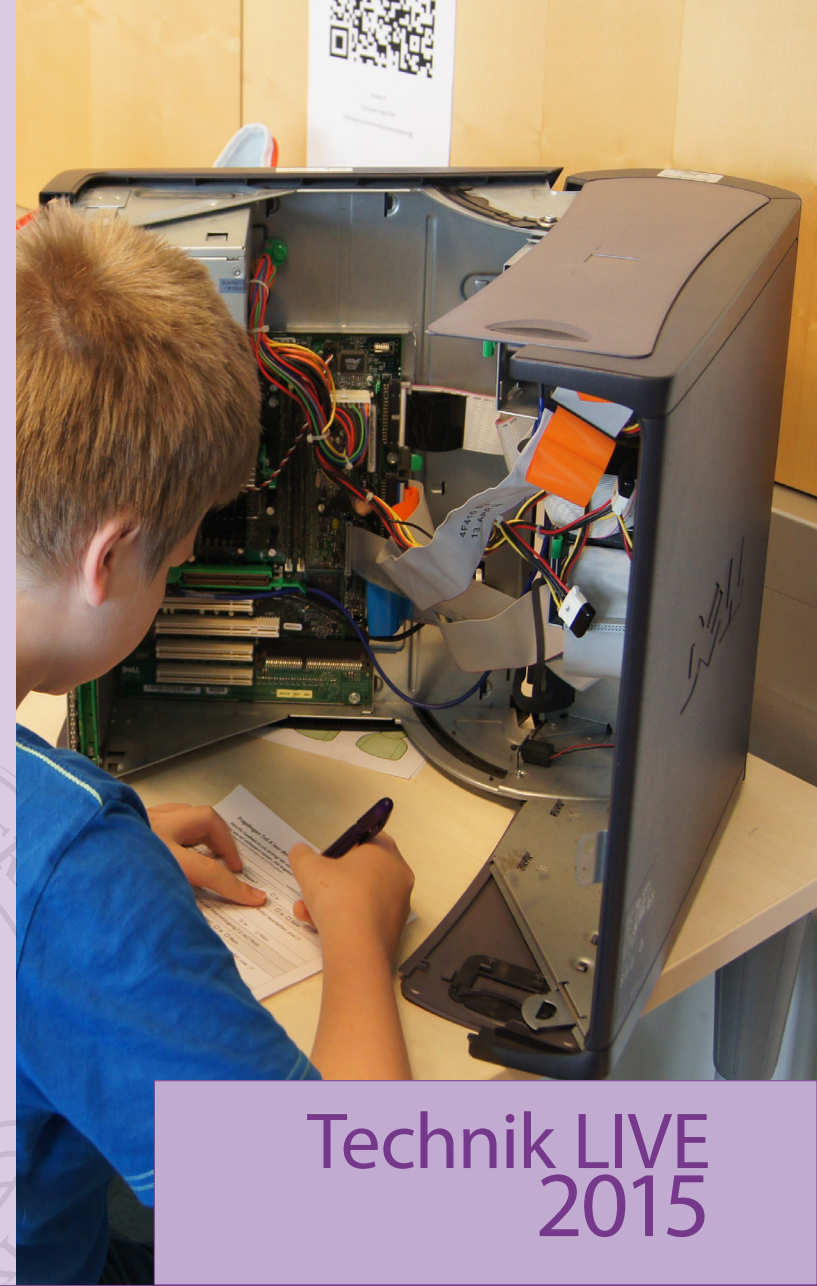
9:00 - 9:20 Uhr | HS A
Anmeldung zu den Workshops

9:30 Uhr
Workshops Runde 1

11:00 - 11:15 Uhr | Foyer HS A
PAUSE

11:15 - 12:45 Uhr
Workshops Runde 2

12:45 - 13:00 Uhr HS A
Gewinnspiel



Technik LIVE
2015



ALPEN-ADRIA
UNIVERSITÄT
KLAGENFURT | WIEN GRAZ

FAKULTÄT FÜR TECHNISCHE WISSENSCHAFTEN

INFORMATIK, MATHEMATIK &
INFORMATIONSTECHNIK

Technik LIVE 2015

Informatik , Mathematik & Informationstechnik



ALPEN-ADRIA
UNIVERSITÄT
KLAGENFURT | WIEN GRAZ

FAKULTÄT FÜR TECHNISCHE WISSENSCHAFTEN

20 Workshops zum Mitmachen

SYSTEMSICHERHEIT

Workshop 1 | E 1.37

Wie man ein Gespräch unsichtbar macht (Level 1)

Ass.-Prof. DDipl.-Ing. Dr. Stefan Rass

Workshop 2 | Z 0.18

Verschlüsselung leicht gemacht (Level 1)

Philipp Pobaschnig

Workshop 3 | E 1.42

Foxy Security für das Web mit Firefox (Level 2)

Markus Blauensteiner

INFORMATIKDIDAKTIK

Workshop 4 | HS 7

Lego Mindstorm - Easy Going (Level 1)

Dr. Peter Antonitsch

Workshop 5 | HS 8

Lego Mindstorm - Sophisticated (Level 2)

Dr. Peter Antonitsch

Workshop 6 | E 2.69

Highlights aus der Informatik Werkstatt (Level 1)

Manuel Wuggenig und Stefan Pasterk

Workshop 7 | HS 10

Tricks im Web auf der Spur (Level 2)

Prof. Mag. Peter Micheuz

GAMING

Workshop 8 | V 1.03

Spiele programmieren mit Gamemaker (Level 1)

Beverly Ehrlich

Workshop 9 | E 2.37

Mach mal was Lustiges: Gamification (Level 1)

Andreas Leibetseder

Workshop 10 | Z 0.19

Game Programming mit Scratch (Level 1)

Univ.-Prof. Dipl.-Ing. Dr. Wilfried Elmenreich

Workshop 11 | HS 11

Computerspiele von innen betrachtet (Level 1)

Paul Flaschberger

MULTIMEDIA

Workshop 12 | V 1.08

Finde den Videoclip (Level 1)

Dipl.-Ing. Dr. Marco Hudelist

Workshop 13 | E 2.42

Media-Sync: Synchronisiertes Crowd-Fernsehen (Level 1)

Dipl.-Ing. Dr. Benjamin Rainer

Workshop 14 | ICT Labs Lakeside

Photoshopen ohne Photoshop -

Tricks in der Bildbearbeitung (Level 2)

Dipl.-Inform. Dr. techn. Fadi Al Machot

MATHEMATIK

Workshop 15 | HS4

Von Springern und Tierheimen: Warum Ordnung ganz schön schwer ist (Level 1)

Dipl.-Ing. Benjamin Hackl

Workshop 16 | HS 3

Mehlkäfer, das Wetter - und was hat das mit Mathematik zu tun? (Level 1)

Univ.-Prof. Dr. Christian Pötzsche

INTERAKTIVE SYSTEME

Workshop 17 | I 0.08

Intelligente Wohnumgebungen via Sprache steuern (Level 2)

Dipl.-Ing. Anton Fercher

Workshop 18 | Vorstufe Keller

Rasende Geschwindigkeit = rasender Puls? (Level 1)

Patrick Grausberg und Ing. Fred Arneitz

STUDIERN UND KARRIERE

Workshop 19a | 9:30-11:00 Aula, B 0.03

Die vorwissenschaftliche Arbeit (ab 7. Schulstufe)

Workshop 19b | Aula, B 0.03

Wie passiert Studieren? (Level 1)

Uni-Services

Workshop 20 | 11:15-12:45 Aula E 1.37

Wie passiert Wissenschaft? (Level 1)

Assoc. Prof. Dipl.-Ing. Dr. Peter Schartner