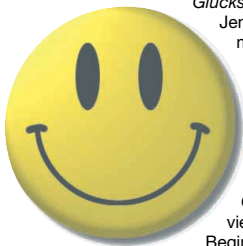


**Betriebswirtschaftslehre***Glücksforschung: Ergebnisse und Folgerungen*

Jenseits der sprichwörtlichen Weisheit „Geld allein macht auch nicht glücklich“ wird das Thema Glück aktuell mit großer Ernsthaftigkeit in Wissenschaft, Öffentlichkeit und Medien diskutiert. Welche Glücksfaktoren gibt es? Welche Auswirkungen haben die Erkenntnisse der Glücksforschung auf Politik, Unternehmen und den Einzelnen? Begeben Sie sich in die Welt des Glücks und erhalten Sie einen Einblick in den aktuellen Stand der Glücksforschung. Der Vortrag regt zum Nach- und vielleicht Umdenken an.

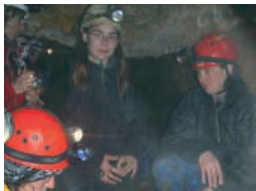
Beginn: 19:00 und 21:00 Uhr

Dauer: 60 Minuten, Raum E 012

**Sozialwissenschaften***Königsweg Beratung*

Welche Bedeutung haben Beratung und Counseling in der Gegenwart? Wie werden sich in Zukunft die angeforderten Qualifikationen ändern? Informieren Sie sich über die Bedeutung von Beratung/Counseling zur Erschließung persönlicher und organisatorischer Potenziale in Gegenwart und Zukunft.

Beginn: 18:30 Uhr, Raum E 013

*Höhlen und Labyrinth*

Höhlen, eine geheimnisvolle Welt – kalt, dunkel, eng. Was suchen dort Studierende der Sozialpädagogik (Ohm-Hochschule Nürnberg) und der Geoinformationswissenschaft (FH München)? Diese Präsentation stellt ein besonderes Projekt in einem ungewöhnlichen Naturraum dar.

Während sich die einen mit Karte, Kompass und GPS befassen, interessieren sich die anderen für Mythen und Märchen und gruppendynamische Prozesse. Erleben Sie beide Dimensionen!

Beginn: ab 18:00 Uhr durchgehend, Raum E 013

**Design***Design im „hier und jetzt“*

Vom neuen Logo für eine Firma bis zum flippigen Entwurf für Baby-Schnuller: Die Studierenden des Kommunikationsdesigns und des Mediendesigns zeigen ihre aktuellen Arbeiten und stehen für Fragen zur Verfügung.

Beginn: 19:00 bis 23:30 Uhr

maximal 25 Besucher, Raum G 012 + 013

**Rechenzentrum***Multimedia interdisziplinär*

Interdisziplinäre Projekte werden an der Hochschule für angewandte Wissenschaften groß geschrieben. Informieren Sie sich über erfolgreiche Projekte von Studierenden:

Unter anderem spielen Sie das virtuelle Billardspiel Billard Pro oder eine Runde virtuelles Paintball, Sie erfahren ein spannendes neues Interaktionskonzept mit dem indexCube Projekt oder erleben Online Beratung im Einsatz.

Lassen Sie sich im Benutzerlabor zeigen, wie Augenbewegungen auf dem Computerbildschirm erfasst werden können.

Beginn: 19:00 Uhr, Raum G 014, G 212/210