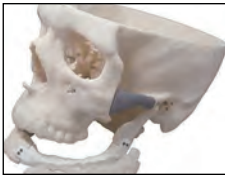


LEHRSTUHL KUNSTSTOFFTECHNIK

*Infostand, Vorführung,
18:00-01:00 Uhr,
Aufenthaltsbereich*

Mikrospritzgießen live

Kunststoffe sind aus dem Alltag nicht wegzudenken. Viele medizintechnische, elektronische oder mechatronische Anwendungen entwickeln ihren Mehrwert gerade durch die Integration von Mikrobauteilen aus Kunststoff. Mittels Spritzgießen können z. B. unterschiedlichste Mikrostrukturen hergestellt werden. Auf einer Mikrospritzgießmaschine wird dies anhand von kleinsten Zugstäben demonstriert. Viele weitere Exponate machen die Vielfalt der Kunststofftechnik begreifbar.

BAYERN INNOVATIV – INNOVATIONS- UND TECHNOLOGIEZENTRUM BAYERN (ITZB) ZU GAST

*Ausstellung,
18:00-01:00 Uhr*

Technologieförderung: Beispiel Additive Fertigung

Das ITZB ist Bayerns zentrale Anlaufstelle für Technologieförderung. Es berät und fördert insbesondere Gründer sowie kleine und mittelständische Unternehmen. So förderte es auch ein Projekt des Lehrstuhls für Kunststofftechnik (LKT) und der Fruth Innovative Technologien: Mit additiver Fertigung können komplexe dreidimensionale Bauteile quasi ohne Werkzeug hergestellt werden, z. B. ein patientenangepasstes Jochbein-Implantat, das zusammen mit weiteren Anfertigungen demonstriert wird.

13 UNI, Informatik Hochhaus

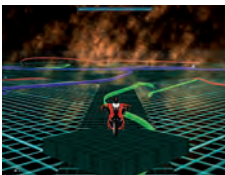
Martensstraße 3 FAU Südgelände **803**

LEHRSTUHL INFORMATIK 3 (RECHNERARCHITEKTUR)

*Mitmach-Aktion,
18:00-01:00 Uhr, alle 5 Min.,
max. 20 Besucher,
Raum 02.170*

Robot-Soccer

Eine Möglichkeit, die Robotik auf spielerische Art und Weise dem Menschen näher zu bringen, bietet der Roboter-Fußball. Die Demonstration zeigt sogenannte MIA-BOT-Roboter aus der „Small Size Liga“. Während die Funktionsweise und Programmierung der Roboter vorgestellt wird, haben Besucher die Möglichkeit in einem Eins-gegen-eins-Kampf gegen einen vom Computer gesteuerten Roboter anzutreten. Seien Sie darauf gespannt, wer mehr Tore schießen kann – der Mensch oder die Maschine.

LEHRSTUHL INFORMATIK 6 (DATENMANAGEMENT)

*Ausstellung, Demonstration,
18:00-01:00 Uhr, max. 10
Besucher, Raum 01.152*

**Making of a Game Engine –
Computerspieleprogrammierung**

Was haben Computerspiele mit Wissenschaft und Lehre zu tun? Wie funktioniert ein modernes Computerspiel? Diesen und anderen Fragen geht die Ausstellung auf den Grund. Es werden eine Open-Source-Spieleengine und ein darauf basierendes Multiplayerspiel präsentiert, welche im Rahmen einer Lehrveranstaltung entstanden sind. Besucher können live gegeneinander spielen, während die Entwickler Einblicke in die Entwicklung und Architektur von Computerspielen und Spieleengines geben.