

### Lehrstuhl Informatik 9 und Professur für Alte Geschichte – Neue 3D-Scanning-Verfahren zur Erschließung des kulturellen Erbes der Antike

Der Lehrstuhl für graphische Datenverarbeitung unterstützt die Professur für Alte Geschichte durch die dreidimensionale Aufnahme griechischer Inschriften und von archäologischen Artefakten. Diese Methode ist unabhängig vom Grabungsort. Ziel ist darüber hinaus die Erstellung von dreidimensionalen Rekonstruktionen von ganzen Fundkontexten auch für den Hochschulunterricht. Die bislang erarbeiteten Methoden werden vorgestellt.

*Infostand, 19:00-24:00 Uhr, Foyer*



### Institut für Lern-Innovation – FAU Open Campus

FAU Open Campus will Studieninteressierte aktiv beim Übergang ins Studium begleiten. Dazu wird eine Online-Plattform entwickelt, die die Nutzer bei der Orientierung und Sondierung ihrer eigenen Interessen unterstützt und einen authentischen Einblick in das Studium an der FAU vermittelt. Die Studienfächer können sich auf vielfältige Weise mit Videos, Tests und interaktiven Medienelementen sowie Einführungskursen oder Probeaufgaben präsentieren. (Roland Hallmeier)



*Vortrag, Infostand, 18:00-01:00 Uhr*

### Institut für Lern-Innovation – CAVA – Ein Serious Game zum Thema Gewalt in jugendlichen Beziehungen

Das Projekt CAVA möchte Bewusstsein bei Schülern und Lehrern für das Thema Gewalt in Beziehungen schaffen. Dazu wurde ein Computer-Lernspiel (Serious Game) gestaltet. In diesem Spiel erlangen Jugendliche Wissen zum Thema Gewalt in Beziehungen und müssen verschiedene Konfliktsituationen lösen. Darüber hinaus entstanden während der Projektzeit von 2011-2013 Materialien für Lehrer, Grundlagenforschung und Pilotstudien in vier europäischen Ländern. (Eline Leen)

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



### AG Digital Humanities – Wissenschaftliche Kommunikationsinfrastruktur (WissKI)

WissKI stellt eine Software-Plattform bereit, die speziell im Bereich Kulturerbe erlaubt, Daten zu erheben, zu verwalten und zu kommunizieren. Ein Schwerpunkt liegt auf der semantischen Erschließung der Datenbestände zur computergestützten Beantwortung komplexer Fragen. WissKI ist ein Gemeinschaftsprojekt der AG Digital Humanities, dem Germanischen Nationalmuseum Nürnberg und dem Zoologischen Forschungsmuseum Alexander Koenig Bonn.



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

### Professur für Mittlere und Neuere Kunstgeschichte und AK Digitale Bildarchive – Virtuelle Rekonstruktion der Königlichen Filialgemäldegalerie von 1906

In den Jahren 1906-1936 wurde in der Erlanger Orangeirie eine Galerie aus Leihgaben der Königlich Bayerischen Gemäldesammlung München errichtet. Sie diente vor allem als Lehrsammlung für die Studierenden des damals neu etablierten Faches der Kunstgeschichte und zeigte deutsche, niederländische und italienische Malerei des 15.-17. Jahrhunderts, graphische Blätter und Abgüsse von Renaissanceskulpturen. Erleben Sie die Rekonstruktion der Ausstellungssituation aus dem Eröffnungsjahr anhand eines 3D-Modells.

*Vortrag, Infostand, 18:00-01:00 Uhr, Foyer*



## 5 UNI, Naturwissenschaftliche und Technische Fakultät, Felix-Klein-Gebäude

Cauerstraße 11  FAU Südgelände   803

### LEHRSTUHL INFORMATIK 9 (GRAPHISCHE DATENVERARBEITUNG)

#### FAU-3D: Anwendungen der 3D-Computergrafik

Jeder kennt von Computern erzeugte Bilder, die von der Realität kaum noch zu unterscheiden sind – vor allem aus dem Kino oder Computerspielen. Doch die Computergrafik hat auch ernsthaftere Anwendungen, etwa in Fahr- oder Flugsimulatoren, im Produktdesign oder in der Medizintechnik. Die Vorführung des Lehrstuhls für Graphische Datenverarbeitung stellt in einer großformatigen 3D-Stereo-Projektion studentische Arbeiten und Forschungsergebnisse aus den Bereichen Archäologie und Medizintechnik vor.

Vorführung, 19:00-01:00 Uhr, stündlich, Dauer: je 30 Min., Hörsaal H11

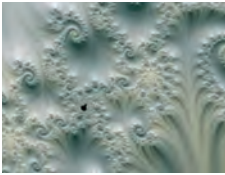
### LEHRSTUHL INFORMATIK 10 (SYSTEMSIMULATION)

#### Computersimulation zum Mitmachen

Heute sind Computersimulationen auf Hochleistungsrechnern ein unverzichtbares Werkzeug in Wissenschaft und Technik. Sie leisten wichtige Beiträge zur Erforschung komplexer Sachverhalte oder Optimierung alltäglicher Produkte. Doch wie werden diese Simulationen auf modernen Supercomputern durchgeführt? Wie gut können sie dabei physikalische Phänomene abbilden? Überzeugen Sie sich selbst! Entwerfen Sie Ihren eigenen Flugzeugflügel oder erleben Sie Physik interaktiv in Form eines Computerspiels.

Experiment, Infostand, 18:00-01:00 Uhr, max. 20 Besucher, Raum 01.255

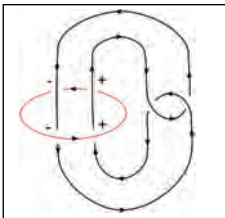
### DEPARTMENT MATHEMATIK



#### „Dimensions“ von Jos Leys, Etienne Ghys, Aurelien Alvarez

Der Film „Dimensions“ lädt nicht nur Mathematiker auf einen mathematischen Spaziergang ein. Neun Kapitel und zwei Stunden Mathematik bringen Sie direkt in die vierte Dimension. Garantiert mit mathematischen Turbulenzen! Schauen Sie rein.

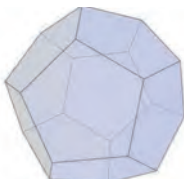
Filmvorführung, 18:00-01:00 Uhr, Raum 01.252



#### Knoten – mathematisch betrachtet

Das Entwirren von Knoten beschäftigt die Menschen seit der Antike. Woran sieht man, ob sich ein Knoten ohne Durchschneiden entknoten lässt? An wie vielen Stellen müsste man die Olympischen Ringe aufschneiden, um sie zu trennen? Gibt es eine Liste aller möglichen Knoten? Der Vortrag zeigt, wie sich solche Fragen mit Hilfe der Mathematik beantworten lassen und gibt einen Überblick über die moderne mathematische Forschung zu Knoten.

Vorträge, 19:45 und 21:45 Uhr, Dauer: je 30 Min., Hörsaal H13



#### Polyeder in 2, 3 und 4 Dimensionen

Die regulären Polyeder, auch Platonische Körper genannt, sind wohlbekannt: Tetraeder, Würfel, Oktaeder, Dodekaeder und Ikosaeder. Aber warum gibt es nur diese 5? In diesem Vortrag wird einerseits gezeigt, wie man mit sehr anschaulichen Methoden zu dieser Klassifikation kommt und andererseits diskutiert, wie sich das entsprechende Problem in der vierten Dimension darstellt. In der Tat gibt es hier genau 6 reguläre Polyeder, aber in der fünften Dimension nur 3.

Vorträge, 18:45 und 20:45 Uhr, Dauer: je 30 Min., Hörsaal H13