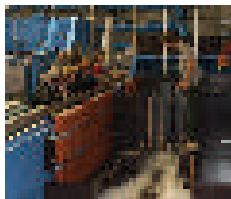


## Wasser marsch! Hydraulische Phänomene im Wasserbaulabor



Wasser marsch! Das Wasser fließt oder versickert, es strömt oder schießt ... Was ist ein Wechselsprung in der Hydraulik oder wie funktioniert eine Wasserturbine? Was ist eine Sparschleuse und wie ist der Main-Donau-Kanal aufgebaut? Diese und weitere Fragen werden im Labor für Wasserbau beantwortet.



Experiment, Vorführung, 18:00–1:00 Uhr, alle 60 Min., max. Besucher: 30, KB.U02

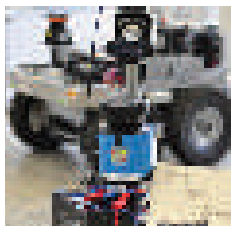
## FAKULTÄT ELEKTROTECHNIK FEINWERKTECHNIK INFORMATIONSTECHNIK

### Roboterwerkstatt:



#### Lernen und Forschen mit mobilen Robotern

Mobile Roboter begeistern Kinder und Erwachsene. Mit spielerischem Umgang werden Lernerfolge selbst bei komplexen Themen erreicht. Das Labor für mobile Robotik zeigt, wie Roboter von der Kinder-Uni bis zur Promotion in Lehre und Forschung eingesetzt werden. Lernen Sie etwas über den „Studierbot zum Nachbauen“ oder den Logistik-Roboter.



18:00–1:00 Uhr, Vorführung um 19:00 Uhr, 21:00 Uhr und 23:00 Uhr, max. Besucher: 25, KA.640

### Wie der Blitz

Besichtigen Sie das Hochspannungslabor der Technischen Hochschule Nürnberg! Sie sehen spektakuläre Experimente aus dem Bereich Blitz- und Überspannungsschutz, Funken und Entladungserscheinungen.

Experiment, Vorführung, 19:00–24:00 Uhr, alle 60 Min., Dauer: je 30 Min., max. Besucher: 30, KH.108



## FAKULTÄT INFORMATIK

### Das Nürnberger Anti-Phishing-Device



Mit Viren, Würmern und Trojanischen Pferde erbeuten Kriminelle Millionen im Onlinebanking. Mit dem Nürnberger Anti-Phishing-Device stellt die Fakultät Informatik eine Lösung vor, die den Kriminellen dauerhaft das Handwerk legen kann. Das Anti-Phishing-Device baut auf Kryptographie und den Erkenntnissen der formalen Programmverifikation auf.



Vortrag, Diskussion, 18:00–1:00 Uhr, alle 60 Min., Dauer: je 30 Min., KA.130

### OHMQuiz: Eine App macht Bytefest!



Prüfen Sie Ihr Wissen aus dem Bereich der Informatik! Studierende haben aus der App „Quizduell“ eine neue App entwickelt, die den Klausurstoff spielerisch vermittelt. Um die Motivation zu steigern und einen Vergleich mit anderen herzustellen, wurde ein Byte-Score-System integriert. Unterstützt wird das Quiz außerdem durch eine E-Learning-Einheit zum Thema Wissensmanagement.

Mitmach-Aktion, 18:00–1:00 Uhr, max. Besucher: 15, KA.407

