

LEHRSTUHL INFORMATIK 5 (MUSTERERKENNUNG)**Deep Learning – s(ch)ichtliche Intelligenz ☞**

Spätestens nach dem Sieg des Computerprogramms AlphaGos gegen den Weltmeister im Go-Spiel zweifelt man nicht mehr an der Fähigkeit des Deep Learning Konzeptes. Was bedeutet jedoch Deep Learning? Wie funktioniert es? Kann es Schreiber eines antiken Dokumentes oder Walsprache erkennen? Oder gar CT Bilder rekonstruieren? Die Antwort finden Sie bei uns.

Ausstellung, Infostand, 18:00 – 1:00 Uhr, Raum 02.133

Luftbildfotografie – Herausforderung für Hard- und Software

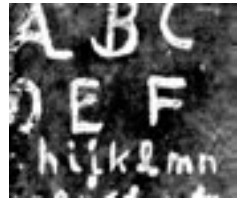
Luftbildfotografie wird für Flurplanung über Grundstücksvermessung bis hin zur Einsatzplanung im Katastrophenschutz eingesetzt. Aufnahmen aus schneller Bewegung heraus stellen dabei höchste Anforderungen an Hard- und Software. Unser Stand gibt praxisnahe Einblicke in aktuelle technische Lösungen.

Ausstellung, Infostand, 18:00 – 1:00 Uhr, Raum 02.134

**Röntgenbildgebung von Kopf bis Buch**

Wie ist es möglich, ein Buch zu lesen, ohne es zu öffnen? Durch Röntgen- und Rekonstruktionstechniken können Schichtbilder in 3D von gescannten Objekten oder dem Menschen erzeugt werden. Sehen Sie anhand unserer Simulationssoftware, wie solch eine Rekonstruktion entsteht und wie ausgewählte Objekte zerstörungsfrei von innen dargestellt werden.

Ausstellung, Infostand, 18:00 – 1:00 Uhr, Raum 02.134

**LEHRSTUHL INFORMATIK 8 (THEORETISCHE INFORMATIK)****Logik, Loks und Legolas – Rätsel per Modell Checking lösen ☞**

Wie führt man nachts eine Gruppe Wanderer mit nur einer Fackel über eine marode Brücke? Wie rangiert man Züge auf begrenztem Platz um? Treten Sie gegen den Computer an und lösen Sie die Rätsel interaktiv. Dabei erfahren Sie, wie man solche Probleme informatisch modelliert, um dem Computer die eigentliche Arbeit zu überlassen.

Infostand, Mitmach-Aktion, 18:00 – 1:00 Uhr, Raum 02.152

**LEHRSTUHL INFORMATIK 14 – LEHRSTUHL FÜR MASCHINELLES LERNEN UND DATENANALYTIK/ROBOTICS ERLANGEN****Roboterfußball ☞**

Robotics Erlangen entwickelt eine Mannschaft aus kleinen Fußballrobotern mit künstlicher Intelligenz, die gegen andere Teams aus aller Welt autonom Fußball spielt. Das Team gehört seit Jahren zu den besten acht der Welt und erreichte unter anderem 2014 den 4. Platz. Nach einer kurzen System-Präsentation besteht die Möglichkeit, den Robotern live beim Spielen zuzusehen.

Vorführung, Vortrag, 18:00 – 0:00 Uhr, alle 30 Min., Dauer: je 20 Min., max. Besucher: 20, UG, U1.154

