

NICE INNOVATIONS/MEDICAL VALLEY CENTER**snakeFX – Revolutionäre Methode zur Stabilisierung von Knochenbrüchen**

Zeit = Leben! snakeFX ist eine neuartige Methode zur externen Stabilisierung von Knochenbrüchen, welche bis zu viermal so schnell am Patienten angebracht werden kann im Vergleich zu existierenden Systemen. Damit hilft snakeFX Unfallopfern u.a. in Krisengebieten.

Mitmach-Aktion, Vorführung, 18:00 – 1:00 Uhr

**PORTABLES HEALTHCARE TECHNOLOGIES/ABTEILUNG FÜR MOLEKULARE NEUROLOGIE/FAU, LEHRSTUHL INFORMATIK 5 (MUSTERERKENNUNG) ZU GAST****Vorträge: Tragbare Sensoren bei Bewegungserkrankungen – von der Forschung zur digitalen Medizinanwendung** ☞

Tragbare Sensoren und digitale Medizin bieten neue Ansätze für die medizinische Diagnostik und Therapie. Vor allem bei Bewegungserkrankungen liefern Sensordaten wertvolle Hinweise auf das Stadium und den Verlauf einer Erkrankung. In vier Kurzvorträgen wird aus medizinischem und technischem Blickwinkel erörtert, wie mobile Sensortechnik die ärztlichen Therapieentscheidungen, deren Erfolgsmessung und damit die Versorgung von Chronikern beeinflusst.

- 19:30 Uhr Smarte Schuhe für die Telemedizin
(Prof. Dr. Björn Eskofier, FAU)
- 19:45 Uhr Mobile Ganganalyse bei Bewegungserkrankungen
(Ralph Steidl, Portables HealthCare Technologies)
- 20:00 Uhr Digitale Medizin: Ändern Sensoren die medizinische Versorgung
von morgen?
(Prof. Dr. med. Jochen Klucken, UK Erlangen)
- 20:15 Uhr Visualisierung von Sensordaten für die praktische Anwendung
(Gewinner der OpenResearchChallenge, FAU)

Der Besuch einzelner Vorträge ist möglich.

Vortrag, Dauer: je 15 Min., Hörsaal 1. OG

SEPP.MED ZU GAST**Korrekte Medikamentengabe durch Augen-Scan**

Zur Patienten-Identifizierung werden derzeit Armbänder mit Barcodes- oder RFID-Codes gescannt. Das Restrisiko, Patienten zu verwechseln, kann durch den Augen-Scan nochmals minimiert werden, denn die Iris ist individuell und fast fälschungssicher. Erleben Sie bei sepp.med diesen innovativen Medikationsprozess selbst – vom Augen-Scan bis zur Medikamentengabe.



Infostand, 18:00 – 1:00 Uhr

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

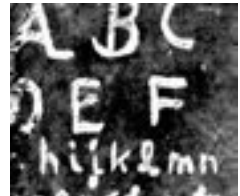
Luftbildfotografie wird für Flurplanung über Grundstücksvermessung bis hin zur Einsatzplanung im Katastrophenschutz eingesetzt. Aufnahmen aus schneller Bewegung heraus stellen dabei höchste Anforderungen an Hard- und Software. Unser Stand gibt praxisnahe Einblicke in aktuelle technische Lösungen.

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

