

Girlsday 2008

Orga-Team:

Anja Krauss
Solveigh Jäger
Anna Eberlein
Michael Gerlinger Walter Kriha
Hannah Hüter
Sabrina Niestroy
Irada Tews
Sabrina Glock

Referenten:

Timo Kehrer
Jörg Scheurich
Roland Schmitz
Walter Kriha
Solveigh Jäger et.al.
Sabrina Glock
Florian Six
Michael Gerlinger
Beate Schlitter
Roland Kiefer
Moritz Seltmann
Sabrina Niestroy
Andrea Taras
Ralf Risto
Irada Tews
Hannah Hüter

Noch offen:

Thomas Suchy/Jürgen Butz
Oliver Kretschmar
Gamer: Pohl/Thier NOAH-Team?
SWT-Demo: So machen wir Projekte im Team
Huober/Songs of Good Hope

Helfer:

1. Manuel Windisch Markus Martini: Unterstützung Jörg Scheurich bei der Animation und Modellierung
2. Thomas Simon: Photograph
3. von Prollius, Studenten, MI-Staff.: T-Shirts herstellen, termin 17.4. nachmittags

Gäste:
CCCS
Jasmin Link
Alumni?

Organisation:

Räume

1. Raumnummern, Belegung
2. Poolräume: mit Software ausstatten
3. Poolräume: GastIDs und Passwörter einrichten
Für Animation und Modellierung lokale Linux Accounts im 133 (Jörg Scheurich)
4. Whiteboards mit Stiften
5. Ecke mit Studienberatung bei MI oben

Empfangsbereich

1. Multitouch Screen Eyecatcher, Demos mit „Schleppern“
2. Infosessions Studium MI oder Stand aufbauen, beim Multitouch?

Multimedia

1. Streaming ins Internet mit Live-Cam Aufzeichnung für später,
 2. Bilder von allen Girls für die Homepage „Girlsday“
 3. Photos und Stream auf Homepage MI freischalten,
 4. Stream Bedienung klären
 5. Chat? Wireless Zugang?
- Photos machen: Thomas Simon

Unterlagen

1. Ausdrücke (Zertifikat) mit Link
2. Zertifikat in HTML machen lassen?
3. Eigene Visitenkarte der Mädchen auf HDM homepage
4. Infomaterial/Flyer Studium MI mitgeben und machen?

Extern: Besuch bei Fraunhofer Cave? Interaktionslabor?

Vorträge und Demos

1. Betreuer festlegen (wer aus Orga team informiert etc.)

2. Mindestalter und Anzahl festlegen
3. Bedarf an Equipment feststellen
4. Rotation festlegen (wer-wie oft)
5. T-Shirts für Referenten besorgen

T-Shirts, müssen noch an

Andrea Taras

Hannah Hüter

Moritz Seltmann

Jörg Scheurich

Sabrina Glock, Florian Six zugeteilt werden.

6. Julia Duwe (HDM Organisation) informieren

Konzept

Mit kurzen theoretischen und praktischen Teilen sollen die Mädchen abwechslungsreiche Einblicke in die Tätigkeiten der Informatik erhalten. Praktische Übungen sollen sich abwechseln mit interessanten theoretischen Teilen. Ein Teil sollte möglichst eine halbe Stunde lang sein (evtl. bei Programmierung 1 Stunde) und Teilnehmerinnen sollten ca. 4 besuchen können.

Möglichst viele Teile sollten interaktiv (auch die theoretischen) gestaltet sein. Möglichst viele Teile sollten von unseren Studentinnen geleitet/gestaltet werden.

Manche der folgenden Beispiele kommen aus einem Freiburger Konzept bzw. von der Uni Kiel (<http://www.informatik.uni-kiel.de/girls-day/2008/programm/web-reporterin/>). Die Uni Kiel bietet darüber hinaus ein Schnupperstudium für 16-19jährige an mit Erlang als Progr.Sprache). Der Rest ergab sich aus Diskussionen innerhalb von MI.

Themen:

	Thema/Autor	Software/Vortrag	Equipment	Alter/Dauer
	Interface Design, Multitouch Screen Jasmin Link et.al.	Demonstration Multitouch-Screen Empfang		
	3dsmax Einführung Andrea Taras/Ralf Risto	eine kleine Einführung in 3ds max - da denke ich, am besten zimmern wir ein virtuelles Tischchen, texturieren und beleuchten es. Das eignet sich schön als Anfängerübung		

		und je nachdem, wieviel Zeit bleibt, können die Ladies dann ihre Einrichtung selbst ein bißchen vervollständigen und noch ein paar andere einfache Gegenstände basteln. Eventuell könnte man danach auch was anspruchsvolleres machen, z.B. ein Mesh aus einzelnen Polygonen aufbauen. Wäre aber schon ein bißchen "advanced", und für einige vielleicht frustrierend.		
	Gameentwicklung NOAH zeigen? Norman Pohl, Ralf Risto Philip Thier	Konkrete Spielentwicklung zeigen mit Graphic		
	Ausflug CAVE /Interaktionslabor Fraunhofer			
	Programmieren mit Scratch	(Kriha zusammen mit Marc Seeger?) Also ich hab jetzt innerhalb von 10 Minuten sowas hinbekommen: http://www.hdm-stuttgart.de/~ms155/scratch/Haitest_2008-03-29_1901.swf Das Ganze ist schön bunt, hat eine Menge von vorgefertigten Grafiken mit dabei und die "Syntax" ist quasi "Prosa" ("Wenn Abstand zu Hai > 100" usw.). Ich denke das ganze sollte auch problemlos für die Mädels am GirlsDay machbar sein :) Es gibt auf der MIT seite auch viele vorgefertigte Projekte von denen man sich "inspirieren" lassen kann. P.S. Im Anhang ist das gezeigte Projekt im Format das Scratch nutzt.		
	Programmierung mit Squeak/Etoy	Squeak/etoy fertiges Projekt (Kriha zusammen mit Marc Seeger?)	Rechnerraum mit Squeak/Etoy installiert	

			(Windows)	
Webseite erstellen	Erstellen einer Seite in HTML			
Sabrina Niestroy mit Hannah Hüter	<p>Ausdrucke (Zertifikat) mit Link Zertifikat in HTML machen lassen? Eigene Visitenkarte der Mädchen auf HDM homepage Gestaltung einer Web Page:</p> <ul style="list-style-type: none"> • bekommt Bilder vorgefertigt (einfach verkleinerte Bilder) • arbeitet an Web Seiten mit einem einfachen Werkzeug • Aufgabenstellung: Text schreiben und formatieren <p>Vortrag mit anschließender Übung</p>			
Spielszenen mit einem Game erstellen	SIMS2 CD			
Irada Tews Solveigh Jäger Anna Eberlein	<p>Ich habe eine Anleitung für den Workshop ausgearbeitet. Spielszenen mit einem Game erstellen klingt allein nicht sehr spannend, wie wäre es mit mit dem Zusatz "PRÊT-À-PORTER ZUM SELBER BASTELN" Erstellen eines T-Shirts mit dem Body Shop. Hierbei können die Mädchen eigene Kleidung entwerfen, arbeiten mit Alpha-/Beta- Textures, erstellen ein passendes 3D Modell im Figuren-Editor, positionieren es im Spiel und schießen abschließend ein Foto ihrer Kreation.</p> <p>Im Anhang befindet sich die Anleitung und das Ergebnis des Workshops.</p> <p>Namen der beteiligten Studentinnen, sowie Größenangabe für die MI T- Shirts:</p> <p>Wir benötigen: 1. Einen Farbdrucker, 2. 3 mal das Sims 2 Spiel, möglich wäre auch die Iso Datei</p>			

		<p>in einem virtuelles Laufwerk zu verwenden, 3.5 bis 10 Rechner, wir könnten aber auch unsere Notebooks mitbringen.</p> <p>also kein Vortrag, mehr Learning by Doing, so in der Art wie bei den Spieleinseln am Gamesday.</p>		
	<p>3-D Animation und Modellierung (11-14 Jahre)</p> <p>(Jörg Scheurich/Uni Stgt.)</p>	<p>White-dune (Linux) Erstellen einfacher 3-D Modelle mit VRML 3D-OneWall</p>		
	<p>3-D Animation (14+)</p> <p>(Jörg Scheurich/Uni Stgt.)</p>	<p>Wie oben, nur für Ältere</p>		
	<p>3-D Modellierung (14+)</p> <p>(Jörg Scheurich/Uni Stgt.)</p>	<p>Wie oben, nur für Ältere</p>		
	<p>3D-Wall</p> <p>(Jörg Scheurich/Uni Stgt.)</p>	<p>Zusammenfassung und Präsentation der Ergebnisse der Workshops</p>		
	<p>Verschlüsselung und Geheimnisse</p>	<p>Roland Schmitz: Interaktiver Vortrag mit Interessantem zu Geheimnissen und Krypto:</p> <p>„Wir werden der Frage nachgehen, wie geheime Nachrichten per SMS oder e-Mail von einer Senderin zu einer Empfängerin geschickt werden können. Wir untersuchen, ob dies auch dann möglich ist, wenn sich die beiden zuvor noch nie getroffen haben und also noch kein gemeinsames Geheimnis, wie etwa eine Zahlenkombination, austauschen konnten. Das ist ja eine Situation, die für die Kommunikation im Internet typisch ist. Wir werden die Antwort auf diese wichtige Frage zusammen erarbeiten.“</p>	Raum	

		<p>Wenn Du also schon immer einmal wissen wolltest, wie Du Deinen Freundinnen geheime e-Mails zukommen lassen kannst, dann bist Du in dieser Veranstaltung genau richtig! „</p> <p>(von Uni Kiel)</p> <p>Geheimnisse im Sicherheitslabor</p>		
	<p>Praktische Biometrie: Fingerabdrücke nehmen und verwenden</p> <p>CCCS?</p>	<p>Fingerabdruck nehmen , Scanner (CCCS anfragen, kommen am nächsten Tag sowieso mit Leim..)</p>		
	<p>Modellierung</p>	<p>Timo Kehrer Interaktiver Vortrag zu Modellierung. Vorzugsweise OO, DB oder XML Doctype (Kriha)</p>	<p>Raum, Whiteboard</p>	
	<p>Mobile Computing/Ambient Intelligence</p> <p>Thomas Suchy/Jürgen Butz</p>	<p>Demos zu neuen Features und Programmiermöglichkeiten, Geo-location etc. GPS? RFID DEMO mit Kit? Oder Demo zu Ambient Intelligence?</p>		
	<p>Social Community Sites</p> <p>Till Issler</p>	<p>Existierende Community Sites die wir gebaut haben)</p> <p>Online Demonstration der Features und Überlegungen.</p>		
	<p>Songs of Good hope</p> <p>Huober/IBM?</p>	<p>Soziales Multi-media: Projektdemonstration, Mitmachen?</p>		
	<p>Wirkungsweise 3-D Kino/Brillen etc.</p>	<p>Beate Schlitter, Vorführung im CA Labor oder Raum (3-D Animation von Sebastian Frilling (Fische))?</p> <p>„m Multimedialabor werden Techniken der computergestützten 3D-Darstellung und 3D-Interaktion vorgeführt. Die Vorführung besteht aus zwei Teilen:</p>		

		<p>Wirkungsweise eines 3D-Kinos Hier wird die Funktionsweise von 3D-Kinos (z.B. 3D-IMAX) erläutert. Mit Hilfe von 3D-Modellen, die aus realen Bildern automatisch berechnet wurden, wird euch das Vorgehen praktisch vorgestellt. Durch die 3D-Effekte werden die Modelle sehr realistisch erfahrbar.</p> <p>Neue Gesichter In einer Mitmachaktion wird gezeigt, wie Gesichter erkannt und danach künstliche 3D-Gesichter auf bekannte Gesichter projiziert werden können.“</p>		
Mathematik Sabrina Glock /Florian Six Frau Voss	<p>Nur als Beispiel: Diskrete Optimierung - ein Beweis</p> <p>Wieviele Farben benötigt man höchstens, um die Länder auf einer Landkarte so zu färben, dass benachbarte Länder verschiedene Farben haben? Dass man dabei mit erstaunlicherweise 4 Farben auskommt, wurde 1976 von Appel und Haken durch den ersten computergestützten Beweis gezeigt. Wir können diesen in der kurzen Veranstaltung zwar nicht wiedergeben, stattdessen zeigen wir aber die Aussage für 6 Farben -- über einen kleinen Exkurs in die Graphentheorie und ein trickreiches Argument. Unser Beweis liefert auch gleich einen einfachen Algorithmus, mit dem solche Färbungen effizient (mit dem Computer) gefunden werden können.</p>			
Automatisches Erzeugen mit Template Generator/JET Michael Gerlinger	JET? Richtung XML, Web visitenkarte generieren	Beispiele aus der JET Übung im Rechnerraum		
Verhalten am	Kriha: Workshop: Teilnehmer	Raum mit		

	Internet	simulieren Sicherheitsbeauftragten und erstellen Hinweise für andere.	Whiteboard , Demonstrations-Laptop zum zeigen von Cookie Tracking, Browser Settings etc.	
	Programmierung?	C Beispiel oder Java Beispiel mit Eclipse?		
	Projekte (SWT) Gruppe die ein SWT macht	Laufendes Beispielprojekt demonstrieren mit Gruppenarbeit		
	TCP etc. Michael Gerlinger	Re-use BA Thema		
	Internet Funktion Roland Kiefer	Visualisierung des Datenverkehrs im Internet... * wir schauen uns den Weg der Datenpakete beim Transport über die weltweiten Datenautobahnen genauer an... * wir visualisieren das aktuelle Verkehrsraufkommen am deutschen Internet-Knotenpunkt in Frankfurt * wir beobachten die Datenpakete beim Login zum Abrufen von E-Mails Dauer: ca. 20 Minuten		
	Hacking Moritz Seltmann	Im Internet Security Labor Live Hacking (mobile, sniffing etc.) Application level? Ohne SSL das mail passwort lesen?		
	Bildretusche	Computerbild Schiefe Nase, zu viel Sommersprossen, im Gruppenbild die Augen zu? Kein Problem dank digitaler Bildbearbeitung!		
	Computer Innenleben	Computer bauen PC´s montieren und mit Linux installieren?		

Beispiele anderer Unis:

Uni Kiel:

- [Programmieren lernen mit dem Marienkäfer Kara](#) – Kleeblätter, Fliegenpilze und das Programmieren
- [JHKHLPQLVVHQDXIGHUVSXU](#) – Geheime Botschaften
- [Interaktive 3D-Computergraphik](#) – 3D-Kinos und 3D-Gesichter
- [Locate yourself!](#) - Geodaten im Netz
- [Wie Rundum-Kameras Robotern helfen den Weg zu finden](#)
- [Wie rechnet ein Rechner](#)
- [Graphentheorie](#)
- [Informatik in Rätseln](#)
- [Web-Reporterin](#)
- [Computergesteuerte Modelleisenbahn](#)§
- [Das invertierte Pendel](#)
- [Nachrichten im Licht](#)

Uni Stuttgart/Robotik:

(Prof. Jeschke, IITS, [sabina.jeschke \(at\) iits.uni-stuttgart.de](mailto:sabina.jeschke@iits.uni-stuttgart.de))

Sie macht auch Workshops zum Thema Robotik, speziell auf Frauen ausgerichtet:

<http://www.iais.fraunhofer.de/roberta.html>

Details Animation/Modellierung Jörg Scheurich:

Zeit und Anzahl:

- Workshop Animation/Modellierung 11-14 (evtl. 2 mal)
- Workshop Animation >14
- Workshop Modellierung >14
- Zusammenfassung und Darstellung auf 3D-Wall

Anforderungen Animation/Modellierung:

- Linux PC mit Centos und Entwicklungsumgebung/Bibliotheken zur Erstellung von RPMs
- Lokale Linux User Accounts für jede Poolmaschine in 133
- Remote Access (SSH) für Jörg Scheurich zum Testen
- Software zu installieren: White-dune und Vvidcap
- Ansprechpartner MI: Joachim Kuhn,

Anforderungen 3D-Wall:

- Test des MI Equipments

- Equipment in 133 rollen
- Termin mit Herrn Scheurich zwecks Test
- Sammeln der erstellten Modelle
- Das Equipment von den Architekten wäre möglich, ist aber ziemlicher Transportaufwand...
- Ansprechpartnerin MI: Beate Schlitter,