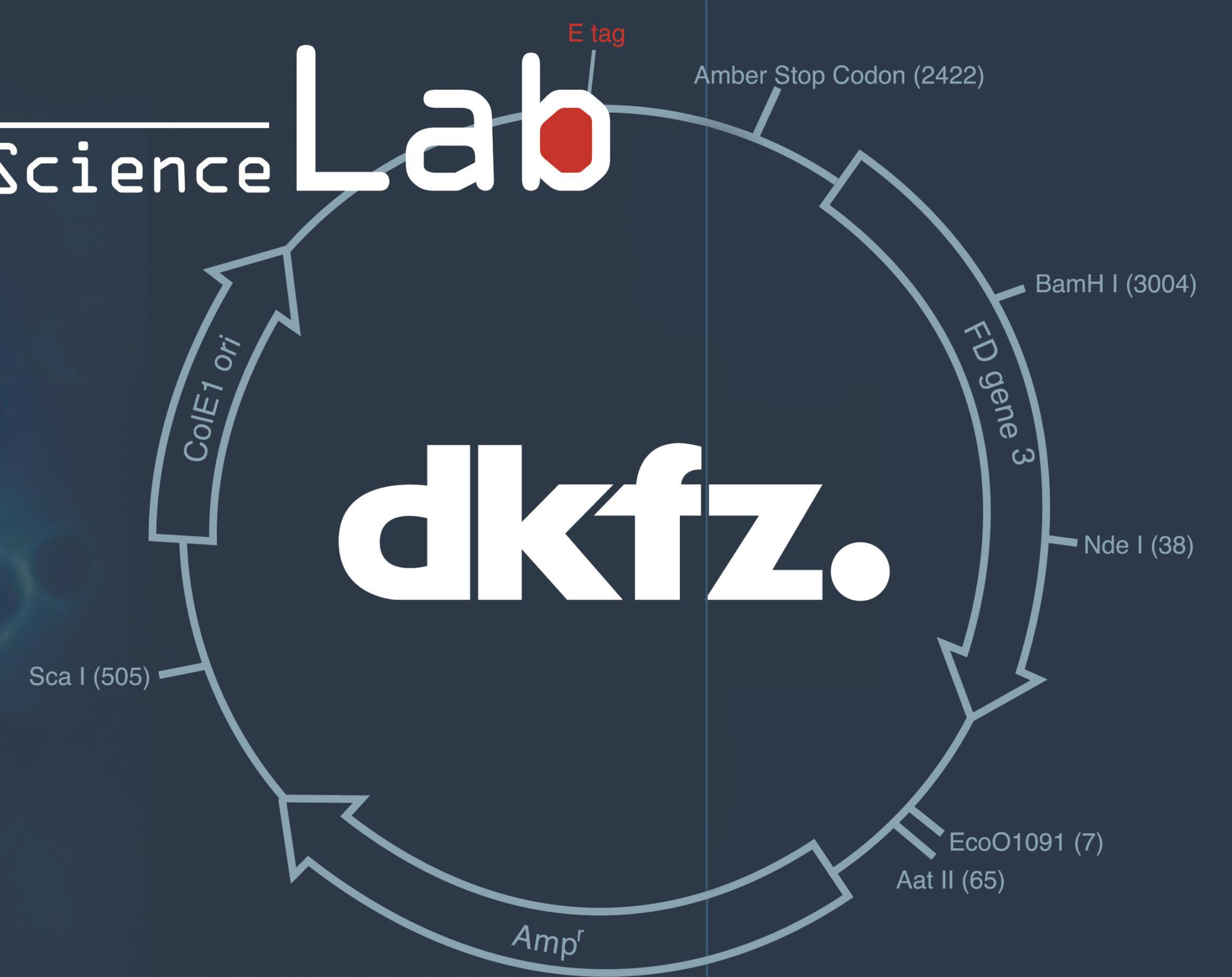




Informatik AG



Unsere Ziele

- Du lernst programmieren
- Du lernst Grundlagen der theoretischen Informatik kennen
- Du arbeitest mit anderen Labbies an Eurem Projekt
- Du hast Spaß und kommst nächstes Jahr wieder!

Mentor:innen

Dr. Alexander Koch
David Hahnemann B.Sc.
Ferdinand Könneker B.Sc.
stud. inf. Marco Leipnitz
stud. inf. Clemens März
stud. inf. Justus Pansch

Labjahresablauf

- Programmier Einführung
- Teilnahme am Bundeswettbewerb Informatik (BwInf) als Team
- Einführung in das diesjährige Thema
- Eigene Vorträge
- Projektarbeit

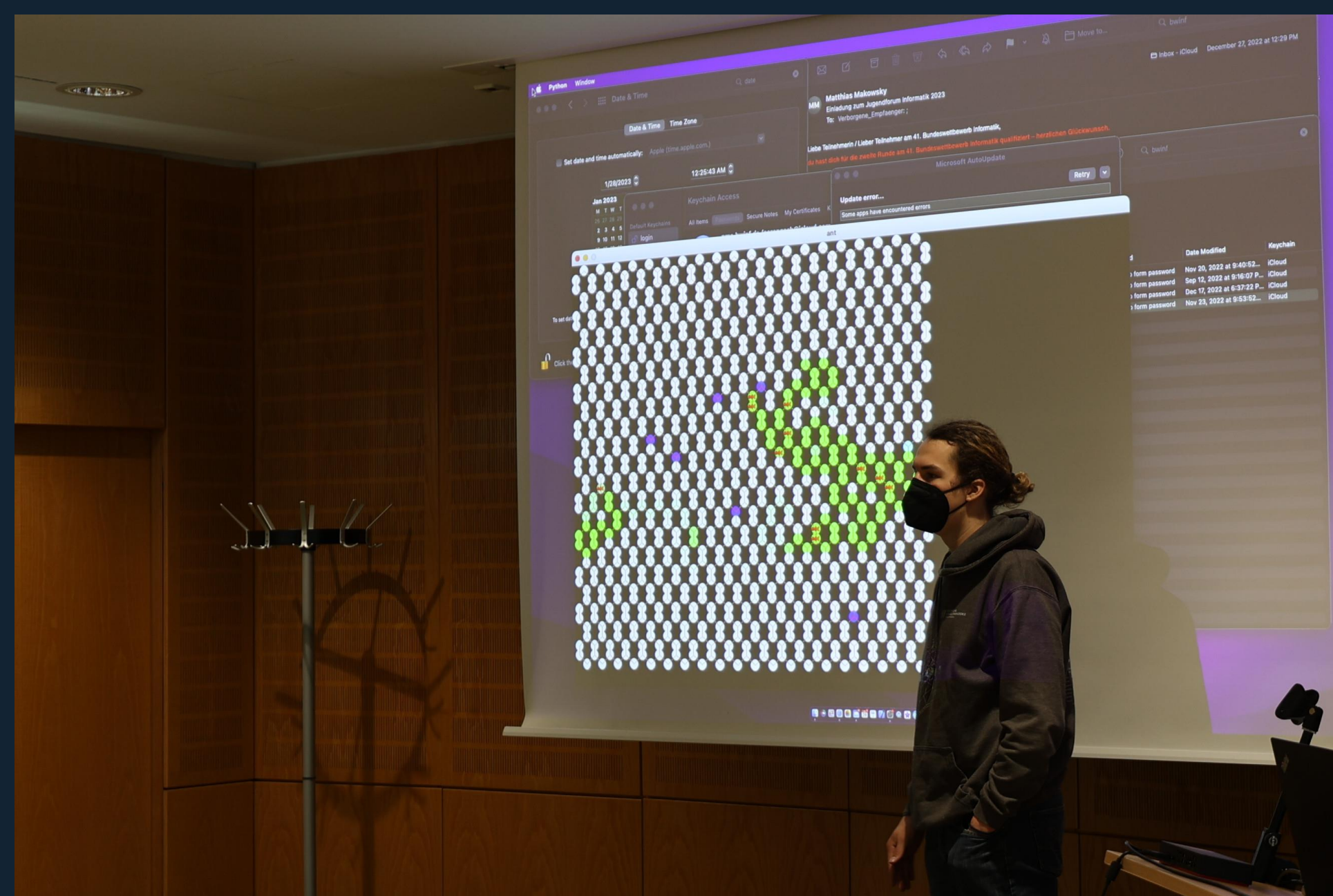
Am Anfang des Labjahres wird ein Thema von Euch ausgewählt, mit dem wir uns über das Labjahr hinweg beschäftigen werden.

Mögliche Themen:

- Kryptographie
- IT-Sicherheit
- Data Science
- Computergraphik (Raytracing)
- Graphentheorie
- ...

Einige Beispielprojekte

- Labplaner
 - Einführung in Datenbanken
 - Webentwicklung mit Flask
- Schwarmintelligenz
 - Schwarmalgorithmen anwenden
- Contagio
 - Programmieren in Unity



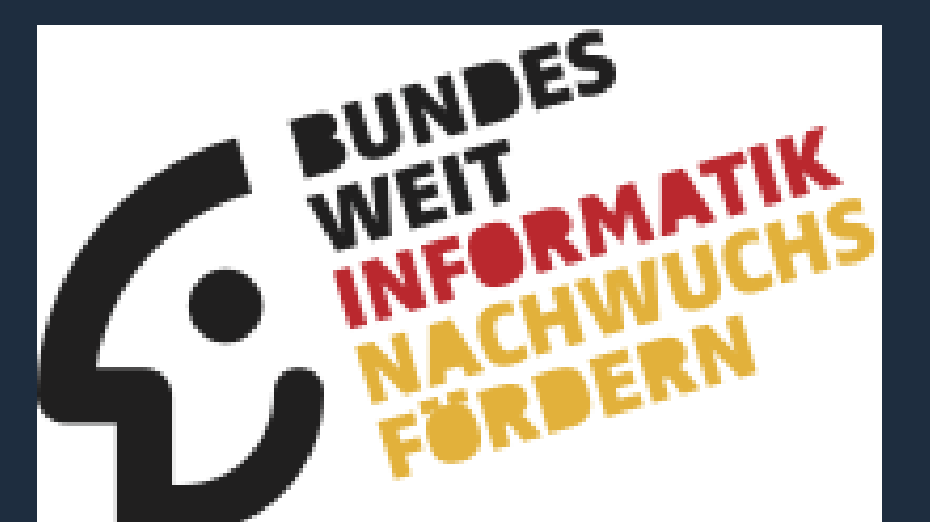
Vorstellung eines Projektes

Auf einen Blick

- Ca. 1 Treffen/Monat
- Ca. 5 - 6h
- 1 - 2 Programmierwochenenden
- Präsenz, evtl. hybrid
- **Kein Vorwissen nötig**
- **Selbstorganisiertes Lernen, Mentor:innen sind „Lernbegleitende“**



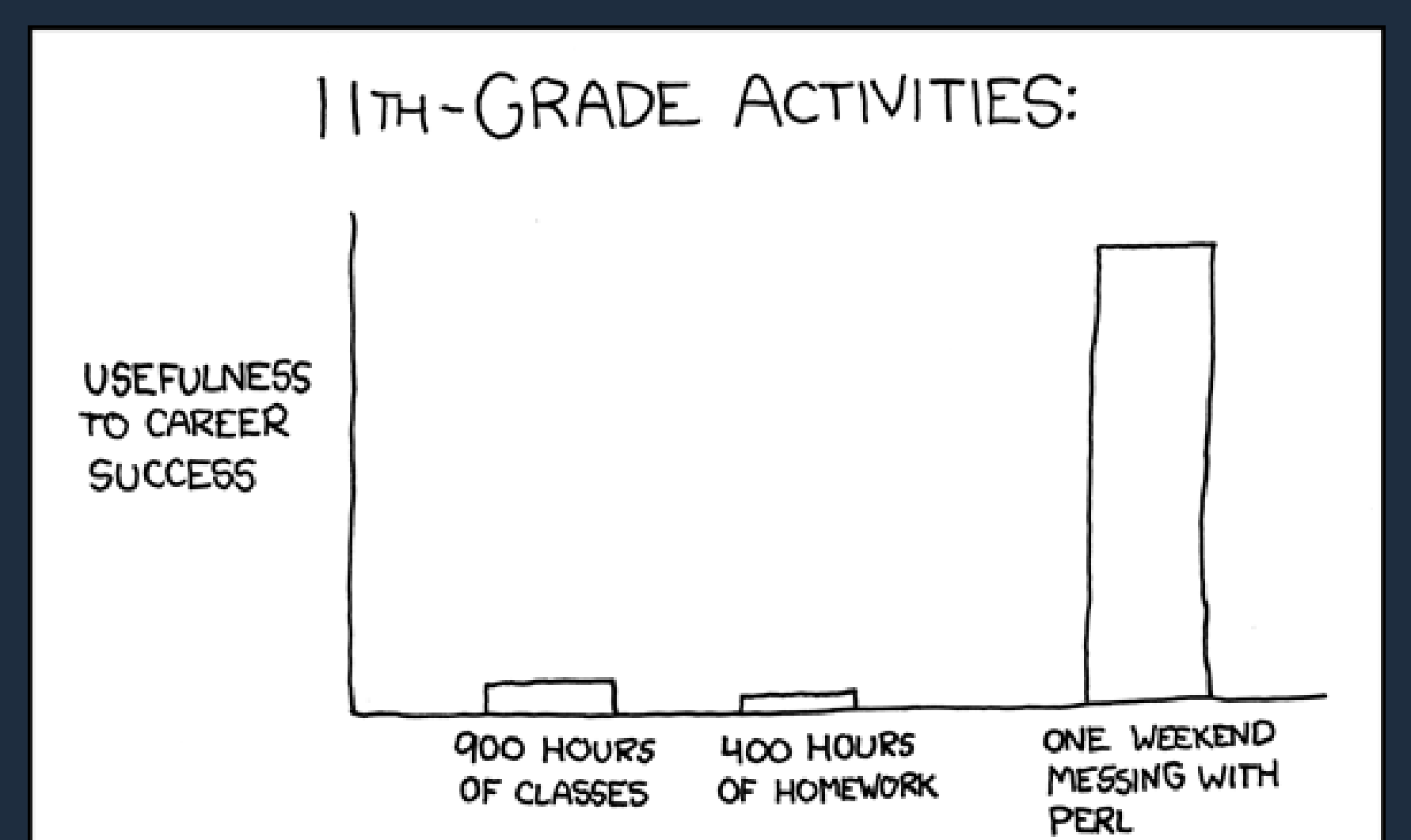
Contagio



Bundeswettbewerb für Informatik



Eindrücke vom Programmierwochenende



xkcd.com