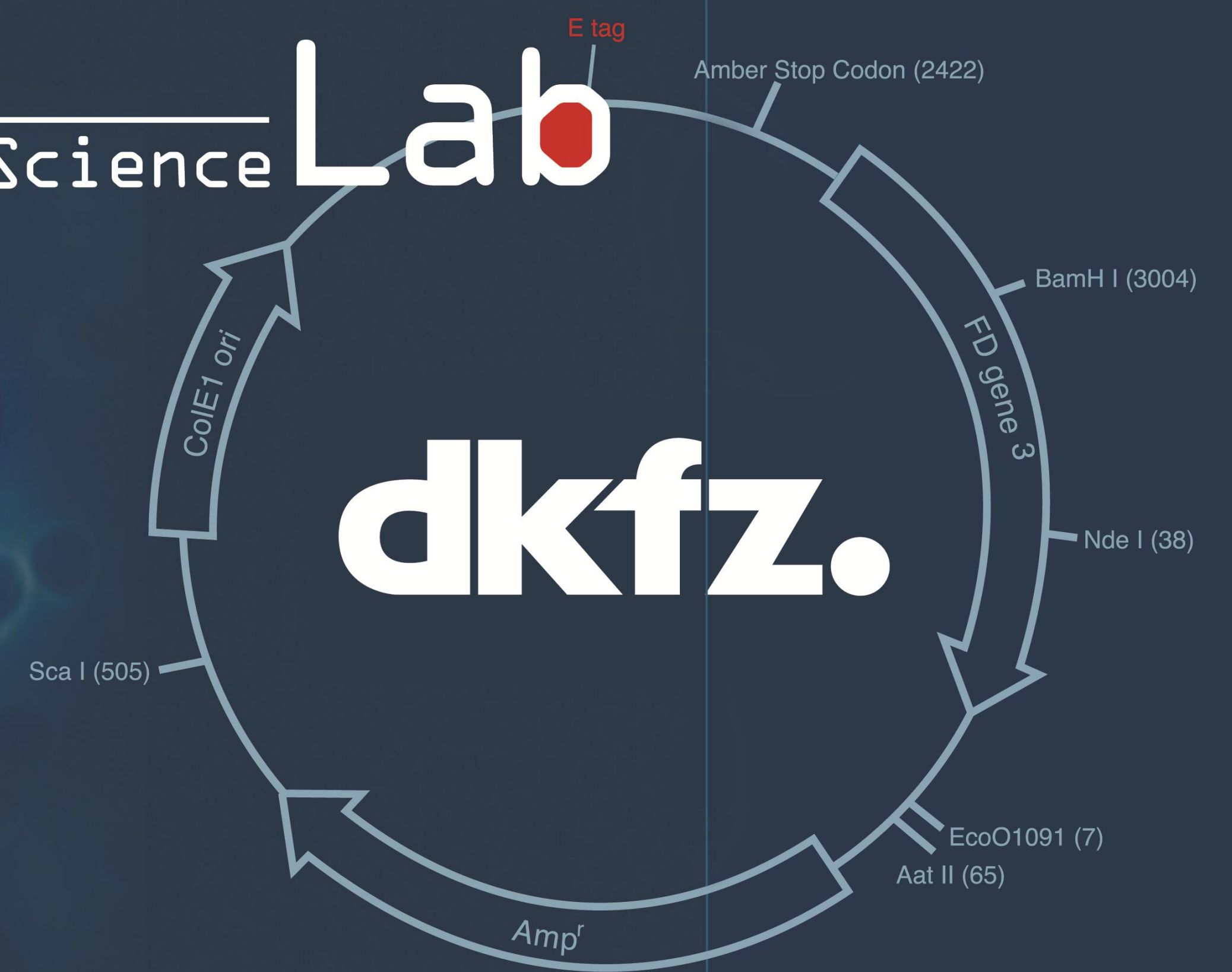




Informatik AG



Unsere Ziele

- Du lernst programmieren
- Du hast ein paar Grundlagen der theoretischen Informatik gelernt
- Du hast mit anderen Labbies an Eurem Projekt gearbeitet
- Du hattest Spaß und kommst nächstes Jahr wieder!

Mentor:innen-Team:

Dr. Alexander Koch
David Hahnemann, B. Sc.
Ferdinand Könneker, B. Sc.
stud. inf. Marco Leipnitz
stud. inf. Clemens März
stud. inf. Justus Pansch
stud. inf. Cara Kirchner
Laurens Dingfelder Stone

Labjahresablauf

- Programmier Einführung
- Teilnahme am BwInf als Team
- Einführung in das diesjährige Thema
- Eigene Vorträge
- Projektarbeit

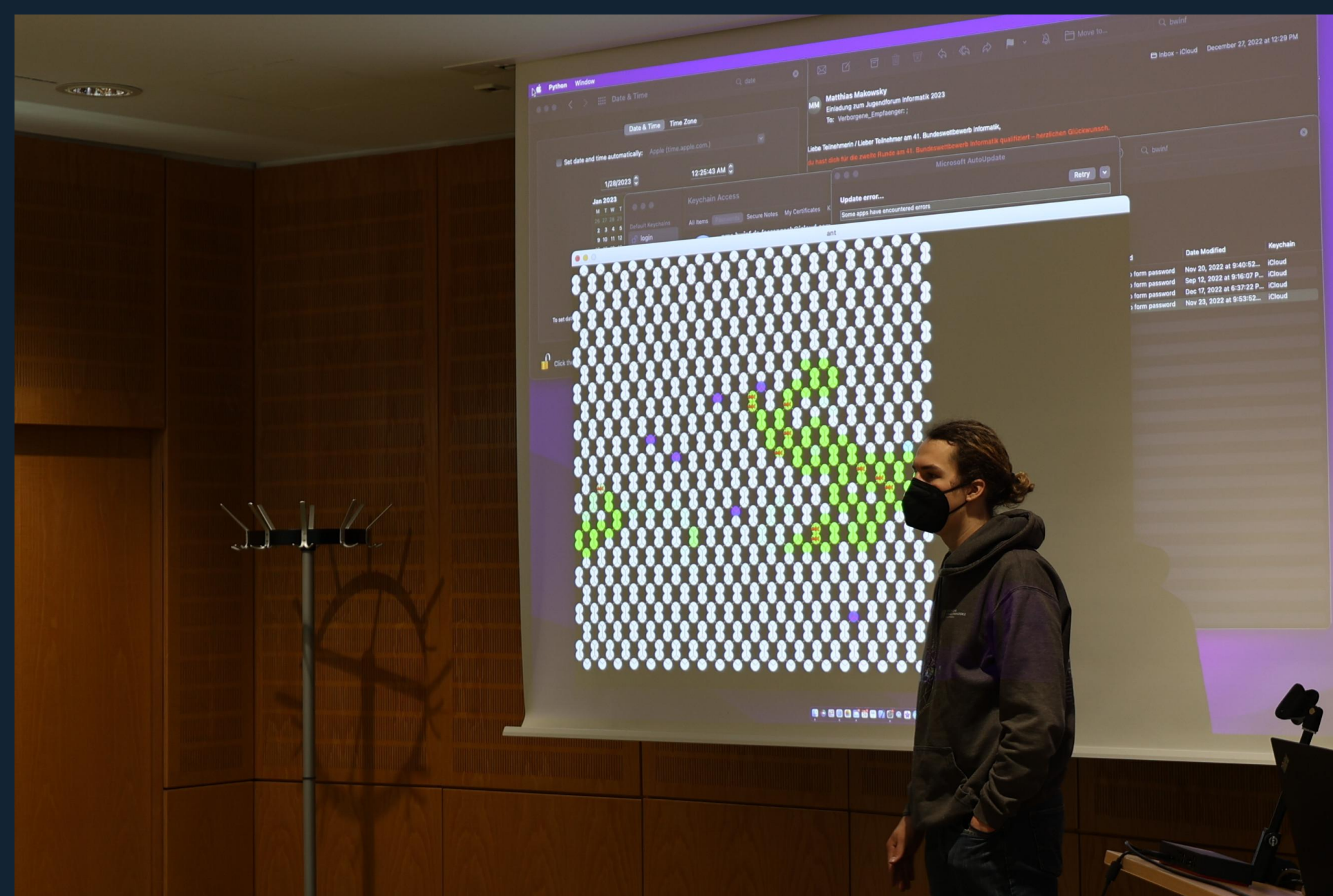
Am Anfang des Labjahres wird ein Thema von Euch ausgewählt, mit dem wir uns über das Labjahr hinweg beschäftigen werden.

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



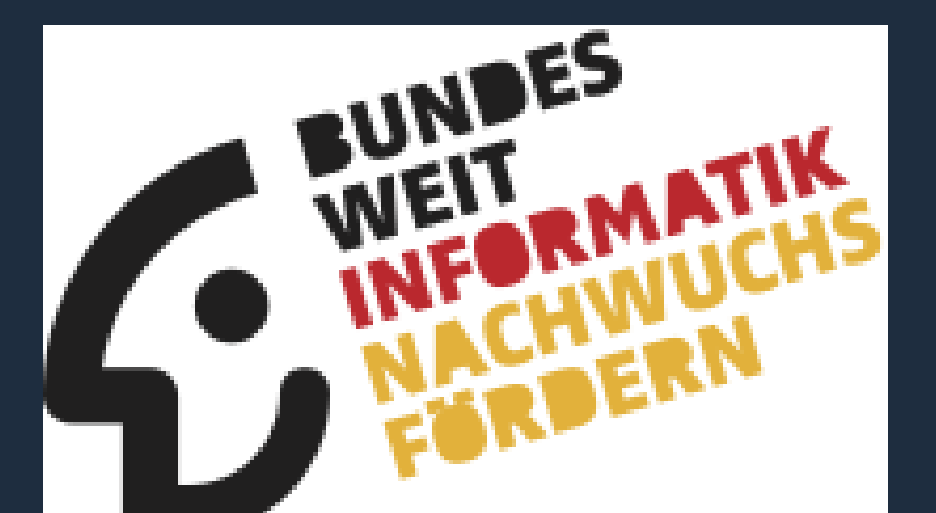
Vorstellung eines Projektes

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“



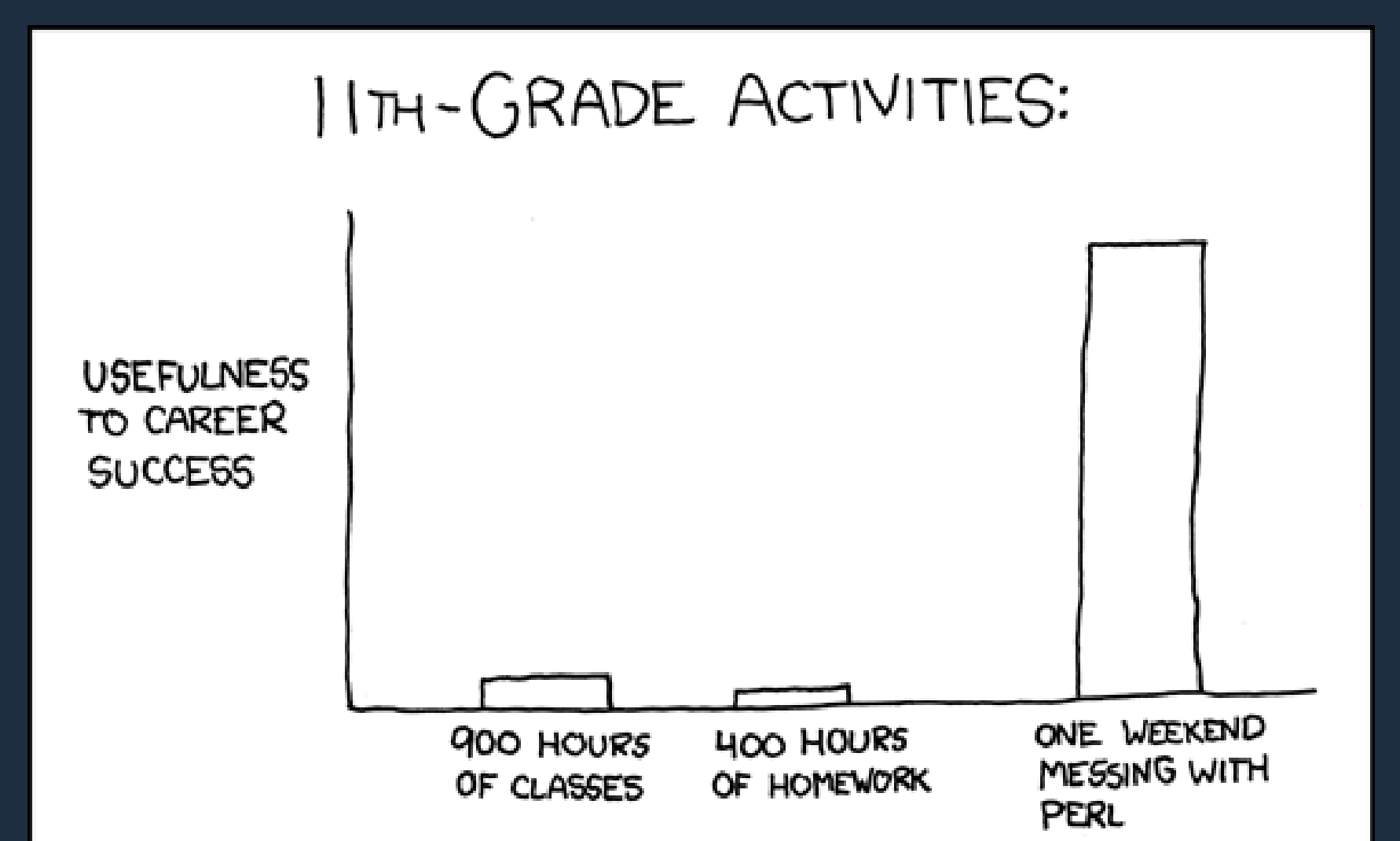
Contagio



Bundeswettbewerb für Informatik



Eindrücke vom Programmierwochenende



xkcd.com