

Attribut:HSA:Lehrveranstaltung: Anmerkungen

Wechseln zu: [Navigation](#), [Suche](#)

Dies ist ein Attribut vom Typ [Text](#) für Seiten der Kategorie [Lehrveranstaltung](#).

Seiten mit dem Attribut „HSA:Lehrveranstaltung:Anmerkungen“

Es werden 25 Seiten angezeigt, die dieses Attribut verwenden:

Zeige (vorherige 25 | [nächste 25](#)) (20 | [50](#) | [100](#) | [250](#) | [500](#))

IAM 2006:2D-Bildverarbeitung +	I Zweidimensionale, digital gespeicherte Bilder spielen nicht nur im Internet eine wichtige Rolle, sondern werden auch in vielen industriellen Verfahren, wie zum Beispiel der Qualitätskontrolle, eingesetzt. Oft sind mehrere Verarbeitungsschritte nötig, um relevante Details sichtbar zu machen oder automatisch zu detektieren. +
IAM 2006:Aktzeichnen +	Das Wahlfach „Aktzeichnen“ wird i. Allg. jedes Semester für alle Studierenden der Fakultät für Gestaltung angeboten. Studierende des Masterstudiengangs [[IMS Interaktive Mediensysteme]] , die sich [[Nachqualifikation nachqualifizieren]] müssen und ihren Bachelor-Abschluss nicht an der Hochschule Augsburg erworben haben, können dieses Fach [[1996040 zur Nachqualifikation belegen]] . +
IAM 2006:Animation/Computergrafik +	Melden Sie sich nicht nur zur Klausur ([[1930020]]), sondern – sofern Sie die Praktikumsprüfung nicht schon in einem früheren Semester bestanden haben – auch zur Prüfung des [[Lehrveranstaltung:IAM 2006:Animation/Computergrafik (Praktikum) zugehörigen Praktikums]] ([[1930120]]) an. +
IAM 2006:Animation/Computergrafik (Praktikum) +	Begleitendes Praktikum zur Lehrveranstaltung [[Lehrveranstaltung:IAM 2006:Animation/Computergrafik Animation/Computergrafik]] . Wenn Sie dieses Praktikum nicht schon in einem früheren Semester bestanden haben, müssen Sie sich auch zur Praktikumsprüfung ([[1930120]]) anmelden, wenn Sie an der Klausur ([[1930020]]) teilnehmen möchten. +
IAM 2006:Automobilelektronik +	Die Grundlagen (1. – 4.) werden vom Professor im seminaristischen Unterricht vermittelt. Kap. 5 bis 7 werden von den Studierenden selbst ausgearbeitet. Dabei werden Teams (vorzugsweise aus unterschiedlichen Studiengängen) gebildet, die selbstständig das Thema ausarbeiten und den anderen Teilnehmern präsentieren. Dabei ist auch ein Handout zu erstellen, auf dem die wesentlichen Aussagen des jeweiligen Themas angegeben werden müssen. +
IAM 2006:Computersysteme und Algorithmen I +	Melden Sie sich nicht nur zur Klausur ([[1916050]]), sondern – sofern Sie die Praktikumsprüfung nicht schon in einem früheren Semester bestanden haben – auch zur Prüfung des [[Lehrveranstaltung:IAM 2006:Computersysteme und Algorithmen I (Praktikum) zugehörigen Praktikums]] ([[1916510]]) an. +
IAM 2006:Computersysteme und Algorithmen I (Praktikum) +	Begleitendes Praktikum zur Lehrveranstaltung [[Lehrveranstaltung:IAM 2006:Computersysteme und Algorithmen I Computersysteme und Algorithmen I]] . Wenn Sie dieses Praktikum nicht schon in einem früheren Semester bestanden haben, müssen Sie sich auch zur Praktikumsprüfung ([[1916510]]) anmelden, wenn Sie an der Klausur ([[1916050]]) teilnehmen möchten. +
IAM 2006:Computersysteme und Algorithmen II +	Melden Sie sich nicht nur zur Klausur ([[1916060]]), sondern – sofern Sie die Praktikumsprüfung nicht schon in einem früheren Semester bestanden haben – auch zur Prüfung des [[Lehrveranstaltung:IAM 2006:Computersysteme und Algorithmen I (Praktikum) zugehörigen Praktikums]] ([[1916520]]) an. +

IAM 2006:Computersysteme und Algorithmen II (Praktikum) +	Begleitendes Praktikum zur Lehrveranstaltung [[Lehrveranstaltung:IAM 2006:Computersysteme und Algorithmen II Computersysteme und Algorithmen II]]. Wenn Sie dieses Praktikum nicht schon in einem früheren Semester bestanden haben, müssen Sie sich auch zur Praktikumsprüfung ([[1916520]]) anmelden, wenn Sie an der Klausur ([[1916060]]) teilnehmen möchten. +
IAM 2006:Content Management +	Für den Master-Studiengang „Applied Research“ (MAPR) lautet die Prüfungsnummer 1810507. Für den Master-Studiengang „Informatik“ (MIN) lautet die Prüfungsnummer 7900460. Für den Master-Studiengang „Business Information Systems“ (BIS) lautet die Prüfungsnummer 7953230. +
IAM 2006:DB-Anwendungen +	Die Veranstaltung wird entweder als wöchentliche Vorlesung oder als einwöchige Blockveranstaltung einschl. Prüfung in der Woche angeboten. ""Wichtige Links"": # [https://www.hs-augsburg.de/~bine/Veranstaltungen/dbanw/index.html Informationen zur Vorlesung] # [https://www.hs-augsburg.de/~bine/Veranstaltungen/oracle/index.html Informationen zu Oracle] +
IAM 2006:Datenbanken +	Dieses Fach kann nur vom Studiengang [[Bachelor-Studiengang Technische Informatik:Technische Informatik]] (TI) als fachbezogenes Wahlpflichtfach (FWP) belegt werden. Von den übrigen Studiengängen kann es als [[Wahlfach]] belegt werden. +
IAM 2006:Einführung in die IT-Forensik +	Ein nicht ganz ernst gemeinter „Teaser“ von einem Studenten für Studenten: „Haben Sie es satt, von Abteilungen Ihres Unternehmens angerufen zu werden, die Ihnen erzählen Opfer eines IT-Angriffs geworden zu sein und Sie wissen nicht wie Sie reagieren sollen? Oder erscheint bei Ihnen auf dem Bildschirm ein zweiter Mauszeiger, der wichtige Unternehmensunterlagen kopiert, während Sie mit Ihrem Mauszeiger Kreise in Paint zeichnen? Dann ist die interaktive Vorlesung genau das richtige für Sie. Nicht nur, dass Sie die notwendigen forensischen Vorgehensweisen kennenlernen, um solche Situationen zu meistern, Sie können das Gehörte auch direkt ausführen. Dabei werden anfallende Fragen sofort beantwortet und Sie erhalten ein noch besseres Verständnis. Am Ende werden Sie in der Lage sein digitale Beweise sicherzustellen, zu analysieren und vor Gericht richtig zu präsentieren.“ +
IAM 2006:Existenzgründung +	Die Beschäftigung mit dem Thema Existenzgründung erweitert die Karriereoptionen unserer Absolventen um eine wichtige und bisher vernachlässigte Dimension. Gerade auch in Zeiten in denen immer mehr Unternehmen Stellen streichen. Denn die Erwerbsbiografien unserer Studenten ändern sich: Die Selbständigkeit tritt für zukünftige Absolventengenerationen immer öfter ganz selbstverständlich neben abhängige Beschäftigung. Die HSA versucht dieser Entwicklung mit einem entsprechenden Bildungsangebot Rechnung zu tragen. Dabei geht nicht um sofortige Selbständigkeit, sondern um berufliche Optionen! Die Gründerausbildung greift vorhandene Qualifikationsbausteine bestehender Studiengänge auf und führt diese weiter (ist also sehr wohl integriert und weiterführend). Sie entwickelt und stärkt zwar auch wichtige ‚Soft-Skills‘, geht aber weit darüber hinaus. Beispielsweise werden, insbesondere für Nicht-Kaufleute, bwl-liche Grundlagen im Rahmen eines Planspiels anwendungsbezogen weiterentwickelt und gefestigt. Hinzu kommen wichtige unternehmerische Schlüsselqualifikationen, wie Entscheidungskraft, Durchsetzungsfähigkeit, analytische Kompetenz etc., die auch im Management gefragt sind. (Unternehmerisches Denken und Handeln ist mittlerweile auch unabdingbar für Einstellung bzw. Karriere in Angestelltenfunktionen, insbes. für Hochschulabsolventen). +
IAM 2006:Interaction Engineering +	Neue Eingabegeräte wie das Kinect oder multitouchfähige Handys revolutionieren die Art und Weise, wie wir mit Computern interagieren. Flankiert wird diese Entwicklung durch eine rege Forschungsgemeinde, die einerseits neue Trends aufzeigt und andererseits fundamentale Interaktionstechniken identifiziert und studiert. Diese Veranstaltung soll möglichst interaktiv sein: Es wird einen Mix aus Vorlesung, studentischen Vorträgen und praktischer Laborarbeit geben. +
IAM 2006:Interaktive Computergrafik +	Die Leistung aktueller Hardware ermöglicht die Ausführung anspruchsvoller interaktiver Grafik-Anwendungen nicht nur auf speziell ausgestatteten Rechnern, sondern in zunehmendem Maße auch auf mobilen Geräten. Gleichzeitig können 3D-Inhalte ohne Installation spezifischer Software direkt im Web-Browser präsentiert werden, so dass die Bedeutung der Computergrafik z.B. für die Visualisierung komplexer Inhalte oder für die Präsentation von Produkten weiter steigen wird. Die Veranstaltung gliedert sich in drei Teile. Zunächst werden grundlegende Methoden und Algorithmen der Computergrafik eingeführt und anhand der plattformunabhängigen Schnittstelle OpenGL praktisch angewendet, wobei die Grafik-Hardware auch direkt mit eigenen Shader-Programmen angesteuert wird. Ausgestattet mit diesen Grundlagen begeben wir uns in die "Virtuelle Realität" und verwenden die 3x2m große Projektionsfläche im Labor für 3D-Visualisierung in Kombination mit einem optischen Tracking-System, um mit stereoskopisch dargestellten 3D-Modellen zu interagieren. Die verwendete Software "WorldViz Vizard" reduziert dabei den Programmieraufwand erheblich und erlaubt eine Konzentration auf den Aufbau der Szene, die Physik-Simulation und die Interaktion. Abschließend wird die WebGL-Schnittstelle eingeführt und dazu verwendet, 3D-Inhalte plattformunabhängig im Web-Browser darzustellen. ""Verwendete Programmiersprachen und Schnittstellen"" Python (Py-OpenGL und WorldViz Vizard) OpenGL, OpenGL Shading Language (GLSL) JavaScript (WebGL) +

- IAM 2006:JavaScript +** JavaScript ist mittlerweile das Englisch der Programmiersprachen: Egal in welcher Umgebung man sich befindet, irgendwer spricht es immer. Vom Desktop-PC, über das Smartphone, bis zum Fernseher. Und mit der schlagartigen Verbreitung von Node.js ist es auch serverseitig eine ernsthafte Alternative zu etablierten Sprachen wie Java oder Python geworden. Es gibt deshalb kaum einen Programmierer, der nicht irgendwie einmal JavaScript programmiert hat. Doch obwohl immer größere Anwendungen komplett in JavaScript geschrieben werden, gibt es immer noch wenige, die die Sprache tatsächlich beherrschen. +
- IAM 2006:Linux LPIC +** Die Veranstaltung Linux LPIC wird als Blockveranstaltung an 3 Tagen angeboten. Die Prüfung findet außerhalb des üblichen Prüfungszeitraums in angemessenem Abstand zu der Blockveranstaltung statt. Als Prüfungstag ist ein Samstag vorgesehen. +
- IAM 2006:Linux LPIC Advanced +** Die Veranstaltung Linux LPIC Advanced wird als Blockveranstaltung an 3 Tagen angeboten. Die Prüfung findet außerhalb des üblichen Prüfungszeitraums in angemessenem Abstand zu der Blockveranstaltung statt. Als Prüfungstag ist ein Samstag vorgesehen. +
- IAM 2006:Medienatelier II/Fotografie +** Inhalte und Lernziele stimmen mit dem Teilmodul [[Lehrveranstaltung:IAM_2006:Medienatelier_I/Fotografie|Medienatelier_I/Fotografie]] überein. Durch andere Aufgabenstellungen und individuelle Beratung kann das Teilmodul sowohl als Einstieg oder als Vertiefung gewählt werden. +
- IAM 2006:Medienatelier II/Grafik +** Inhalte und Lernziele stimmen mit dem Teilmodul [[Lehrveranstaltung:IAM_2006:Medienatelier_I/Grafik|Medienatelier_I/Grafik]] überein. Durch andere Aufgabenstellungen und individuelle Beratung kann das Teilmodul sowohl als Einstieg oder als Vertiefung gewählt werden. +
- IAM 2006:Medienatelier II/Werken +** Inhalte und Lernziele stimmen mit dem Teilmodul [[Lehrveranstaltung:IAM_2006:Medienatelier_I/Werken|Medienatelier_I/Werken]] überein. Durch andere Aufgabenstellungen und individuelle Beratung kann das Teilmodul sowohl als Einstieg oder als Vertiefung gewählt werden. +
- IAM 2006:Medienatelier II/Zeichnen +** Inhalte und Lernziele stimmen mit dem Teilmodul [[Lehrveranstaltung:IAM_2006:Medienatelier_I/Zeichnen|Medienatelier_I/Zeichnen I]] überein. Durch andere Aufgabenstellungen und individuelle Beratung kann das Teilmodul sowohl als Einstieg in das Zeichnen gewählt werden als auch als Vertiefung. +
- IAM 2006:Medienprojekt +** Melden Sie sich nicht nur zum eigentlichen Projekt ([[1930270]]), sondern - sofern Sie an der Kick-off-Veranstaltung nicht schon in einem früheren Semester erfolgreich teilgenommen haben - auch zur Zulassungsrufung Medienprojekt (BZV) ([[1930280]]) an. ==Medienprojekte im Sommersemester 2019== siehe <https://h-sa.incom.org/workspace/149> +
- IAM 2006:Medienprojekt (BZV) +** Die erfolgreiche Teilnahme am Kick-off-Tag ist Voraussetzung für die Zulassung zur Prüfung der Lehrveranstaltung [[Lehrveranstaltung:IAM_2006:Medienprojekt|Medienprojekt]] (IAM6-Projekt). Für den Kick-off-Tag werden keine gesonderten Credits vergeben, da diese bereits in der zugehörigen Lehrveranstaltung enthalten sind. +

Diese Seite wurde zuletzt am 23. April 2014 um 17:57 Uhr bearbeitet.
 Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

