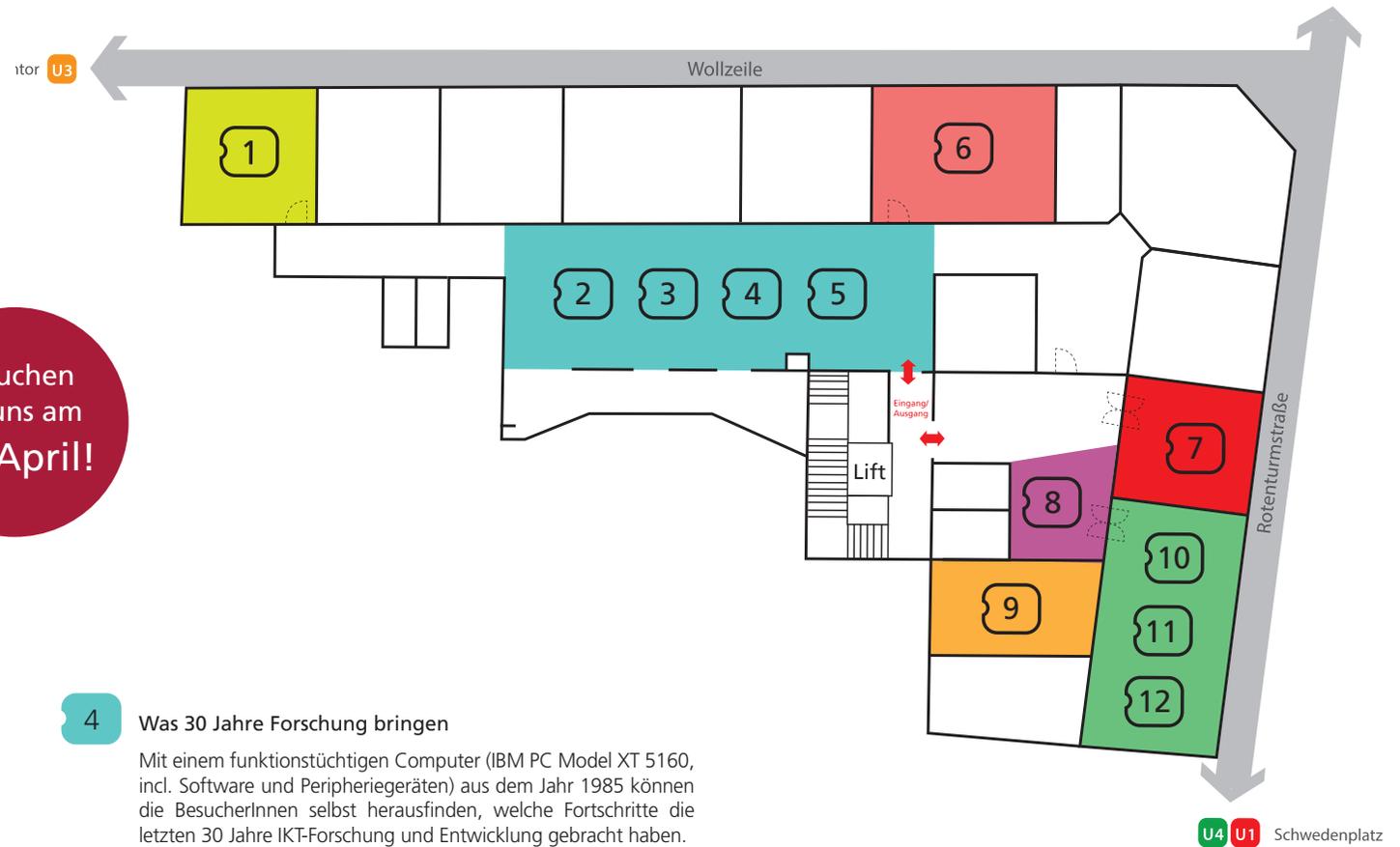




Besuchen
Sie uns am
22. April!



UNSERE STATIONEN:

1 CODING IN MINECRAFT

SpielerInnen bauen mit 3-D-Blöcken und wählen zw. einem "Überlebensmodus", bei dem Ressourcen gesammelt werden müssen, und einem "Kreativ-Modus", in dem unbegrenzte Ressourcen zur Verfügung stehen. Zahlreiche PädagogInnen setzen Minecraft bereits auf kreative Art und Weise im Schulunterricht ein. So wird die Kooperationsfähigkeit von Kindern gefördert, wenn sie gemeinsam an einem Gebäude bauen.

4 Was 30 Jahre Forschung bringen

Mit einem funktionstüchtigen Computer (IBM PC Model XT 5160, incl. Software und Peripheriegeräten) aus dem Jahr 1985 können die BesucherInnen selbst herausfinden, welche Fortschritte die letzten 30 Jahre IKT-Forschung und Entwicklung gebracht haben. Für UserInnen, die die neuesten Laptops und Smartphones gewohnt sind ist selbst das Einschalten dieses Dinosauriers unter den PCs eine Herausforderung.

2 SELBSTTEST SCHREIBGESCHWINDIGKEIT

Wer kann am schnellsten Schreiben und dabei auch wirklich das 10-Fingersystem anwenden? Bei einem Schnellschreibtest gibt es die Gelegenheit, das auszuprobieren.

5 IT-Forschung in Österreich: Turbobeschleunigung von Computerprogrammen

Wie kann man Computerprogramme automatisch schneller machen? Wie kann man Applikationen für die tatsächliche Situation optimieren? Wie kann man unterschiedliche Programmiersprachen verbinden und interagieren lassen? Der US-Konzern Oracle betreibt mit rund 20 Mitarbeitern ein Forschungszentrum an der JKU Linz.

Station von: Oracle Labs Austria

6 MIT DEM RASPBERRY PI DIE UMWELT FÜHLEN UND STEUERN

Der Einplatinen-Computer Raspberry Pi wurde nur für den Schulunterricht in Großbritannien entwickelt, erfreut sich aber auch in der Zwischenzeit bei erwachsenen Bastlern ("Makern") großer Beliebtheit. Weltweit wurden bereits viele Millionen Stück verkauft. Der Raspberry Pi eignet sich im Schulunterricht sogar zum Erlernen von Office Anwendungen, ein normaler Fernsehapparat kann damit zu einem SmartTV gemacht werden.

3 Überprüfe dein Computerwissen

Überprüfe dein Computerwissen und beantworte 11 Fragen rund um die Computeranwendung! Wirst du alles wissen? Gerne kannst du die Fragen auch mit deinen Freunden oder deiner Familie gemeinsam beantworten.

7 HOLLYWOOD-HACKING: EIN REALITY-CHECK

Warum wird man das Mutterschiff Außerirdischer wahrscheinlich nicht mit einem Virus infizieren können? Wieso werden die Helden der Krimiserie CSI nie eine IP-Adresse zurückverfolgen können? Wie funktioniert Kryptographie? Antworten auf diese und andere Fragen rund um das Thema „Hacking“ gibt es in dieser „Myth-Busters“-Session der IT-Security.

Station von: SBA Research

8 WIZIK - Wiener Zauberschule der Informatik

WIZIK zeigt Kindern spielerisch und ohne Verwendung des Computers (Computer Science unplugged), was Informatik ist. Welche Strategie hilft mir ein Problem zu lösen? Was bedeutet logisches und prozessorientiertes Denken? Wie übermittle ich geheime Botschaften? Wirf einen Blick in den Zauberkooper und erlebe, wie man ohne Computer Informatikaufgaben lösen kann und dabei Spiel und Spaß auch nicht zu kurz kommt. Computer Science unplugged vermittelt Information rund um die Informatik als Wissenschaft, allerdings ohne Computer. Binärzahlen, das Landkartenproblem und Sortiernetzwerke – die Ideen und Erfindungen hinter diesen Konzepten konnten junge BesucherInnen auch ohne Stromanschluss entdecken. Wer die Zauberschule der Informatik absolviert, erhält einen Zauberlehrlingsausweis.

9 PROGRAMMIEREN LERNEN MIT STEP-BY-STEP VIDEOS - EINFACH GEMACHT

Laut einer Studie des Unternehmens Hays gibt es in Österreich einen großen Mangel an IT-Experten, jedoch auf der anderen Seite brauchen immer mehr Unternehmen in Österreich Angestellte, die fundierte IT-Kenntnisse besitzen. Microsoft bietet kostenlose Kurse in der Microsoft Virtual Academy (mva.ms) und auf Channel 9 (channel9.msdn.com) an, wo ihr on-demand Videos zu zahlreichen IT-Themen anschauen könnt.

Station von: Microsoft Österreich

10 IT UND MENSCH - FREUND ODER FEIND? Der richtige Umgang mit Internet und Co.

Nicht die Technik, sondern die Organisation steht im Vordergrund. Angriffe auf IT-Systeme von heute erfolgen kaum mehr auf die Technik selbst, da diese in den meisten Fällen sehr gut geschützt ist. Ziele der Hacker von heute sind Infrastrukturen und soziale Netze, wobei letzterem nur durch entsprechende Benutzerschulung in Richtung Awareness entgegengewirkt werden kann.

Station von: R.I.C.S - EDV-GmbH

11 LERNE NAO FRANK & NAOMI UND IHRE ROBOTER-FREUNDE KENNEN

Es sind jede Menge Roboter für eine altersgerechte Einführung von Kindern und Jugendlichen in die Programmierung erhältlich. Mit den beiden NAOs Frank und Naomi lernst du neben anderen Robotersystemen die fortschrittlichsten Humanoiden für den Ausbildungsbereich kennen.

Station von: Institut zur Förderung des IT-Nachwuchses

12 THE FUTURE OF CODING

Auf Touchscreens können Besucher ohne Vorkenntnisse direkt selbst vernetzte Devices steuern und eine einfache Programmierung vornehmen. Zur Auswahl stehen die Steuerung einer RGB-LED-Lichtanlage, sowie die Steuerung eines kleinen mobilen Roboters. Das Touchscreen User Interface ist dabei so einfach und intuitiv gestaltet, dass es von jedem Besucher ohne Erklärung sofort benutzt werden kann.

Station von: Wetouch

Unsere Partner

Institut zur Förderung des IT-Nachwuchses (IFIT)

www.facebook.com/ifit.org

Microsoft Österreich

www.microsoft.com/de-at

R.I.C.S. EDV-GmbH

www.rics.org

Wetouch

wetouch.at

Oracle Labs Austria

www.oracle.com

SBA Research

www.sba-research.org

Wo & wann?

Österreichische Computer Gesellschaft

Wollzeile 1, 1010 Wien

Freitag, 22. April 2016

17-23 Uhr

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an christine.haas@ocg.at

Weitere Informationen unter

www.ocg.at

www.langenachtderforschung.at