

Vorlesungsverzeichnis

English-taught courses of the Faculty

Sommer 2022

Stand 30.11.2022

English-taught courses of the Faculty	3
Bachelor	3
Master	14

English-taught courses of the Faculty

Bachelor

419140048 Einführung in die Moderne Kryptographie

S. Lucks, N. Lang

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, Vorlesung, ab 04.04.2022

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, Übung, ab 08.04.2022

Di, Einzel, 13:30 - 15:00, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, 13.09.2022 - 13.09.2022

Do, Einzel, 09:00 - 11:00, Coudraystraße 13 A - Hörsaal 2, Klausur / written exam, 22.09.2022 - 22.09.2022

Beschreibung

Früher galt die Kryptographie als Werkzeug für Militärs, Geheimdienste und Diplomaten. Aus dieser Zeit stammt auch noch die berühmte Enigma-Chiffriermaschine.

Heute entwickelt sich die Kryptographie buchstäblich zu einer Schlüsseltechnologie für sichere Kommunikation und Mediennutzung. Von der Öffentlichkeit kaum bemerkt hat die Kryptographie schon längst Einzug gehalten in alltäglich genutzte Geräte wie Geldautomaten und Mobiltelefone.

Der Entwurf kryptographischer Komponenten ist schwierig, und in der Praxis trifft man oft auf erhebliche Entwurfsfehler. (Dies kommentiert der IT-Sicherheitsexperte Bruce Schneier mit drastischen Worten: "Milliarden von Dollar werden für Computersicherheit ausgegeben, und das Meiste davon wird für unsichere Produkte verschwendet.")

Nicht nur der Entwurf kryptographischer Komponenten ist schwierig, auch der Einsatz von "an sich guten" Komponenten für sichere IT-systeme ist fehlerträchtig und erfordert ein genaues Verständnis der jeweiligen Bedingungen, unter denen eine kryptographische Komponente als "sicher" gelten kann.

Die Vorlesung gibt einen Einblick in Denkweise und Methodik der Mediensicherheit und der modernen Kryptographie und die Anwendung der Kryptographie, um Sicherheitsprobleme zu lösen.

Bemerkung

Vorlesung und Übung englisch, aber deutschsprachiges Tutorium für Bachelor-Studierende

Voraussetzungen

Diskrete Strukturen

Leistungsnachweis

Regelmäßige Bearbeitung der Übungsaufgaben und Teilnahme an den Übungen, Klausur

421210004 Hot Topics in Computer Vision - Generated 3D Interior Design for Point Cloud Scene Understanding

V. Rodehorst, C. Benz, P. Debus, J. Eick

Projekt

Beschreibung

Die Teilnehmer werden an ein aktuelles forschungs- oder industrierelevantes Thema herangeführt. Es ist nicht beabsichtigt einen festgelegten Bereich in voller Breite zu explorieren. Stattdessen werden die Teilnehmer mit der vollen Komplexität eines begrenzten Themas konfrontiert und die Eigeninitiative gefördert. Es ermöglicht einen Einblick in die Forschungs- und Entwicklungsprojekte des Fachgebiets.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekanntgegeben.

Voraussetzungen

Gute Programmierkenntnisse (z.B. C/C++, MATLAB, OpenCL/CUDA)

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit, Einführungsvortrag, Abschlusspräsentation, Dokumentation

421210004 Hot Topics in Computer Vision SoSe22

V. Rodehorst, C. Benz, P. Debus, J. Eick, M. Kaisheva

Projekt

Beschreibung

Die Teilnehmer werden an ein aktuelles forschungs- oder industrierelevantes Thema herangeführt. Es ist nicht beabsichtigt einen festgelegten Bereich in voller Breite zu explorieren. Stattdessen werden die Teilnehmer mit der vollen Komplexität eines begrenzten Themas konfrontiert und die Eigeninitiative gefördert. Es ermöglicht einen Einblick in die Forschungs- und Entwicklungsprojekte des Fachgebiets.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekanntgegeben.

Voraussetzungen

Gute Programmierkenntnisse (z.B. C/C++, MATLAB, OpenCL/CUDA)

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit, Einführungsvortrag, Abschlusspräsentation, Dokumentation

421210010 Rearranging Pixels VIII

C. Wüthrich, F. Andreussi

Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Since the introduction of digital cameras, computer raster monitors and printing devices, the world of pixels has been ordered on a square based raster, limiting optimal signal sampling to two main directions, and creating collateral problems where the grid density causes undersampling of the light signal. This project will tackle the problem, exploring new and unconventional ways of sampling light signals. The focus will be set on the development of new robust methods and on their evaluation, and compare traditional square sampling to the new methods. The conception and development of new devices will be a major focus of the project.

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

422110003 Adventures into the Digital Humanities

B. Stein, T. Gollub, N. Kolyada, M. Völske
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

The Digital Humanities strive for answering humanities research questions with the aid of technology. In the project, the goal is to develop answers by applying natural language processing technology to corpora. The project participants will work together as a development team on different research questions in two-week sprints. A special focus will be on mining arguments that support or attack a specific stance. In the course of the project, each participant will take the role of a product owner for at least one of the questions. Research questions and corpora will be provided by the supervisors, but can also be developed by the participants themselves.

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

422110004 Affiliate Spam Detection

B. Stein, J. Bevendorff, M. Wiegmann
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Some websites on the Internet have just one purpose: to make you click on an affiliate link to a sales page, which, in turn, earns the affiliated partner a share of the sale. We call such websites Affiliate Spam. Since it is purely accidental if these websites fulfill any information need, they rely on SEO and abuse recommendation engines to attract visitors. We believe that affiliate spam should be put in its place, which is much lower in the ranking of a search engine.

In this project, we will start with detecting offending websites, hence Affiliate Spam Detection. Goals: Find affiliate spam in the CommonCrawl.

Find affiliate Spam on Google. Then, find features to detect them, like links to Amazon, affiliate signatures on links, SEO compliance, main content features.

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

422110005 Dancing with the Bears - Implementation and Evaluation of Hash-based Signature schemes

S. Lucks
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Hash-based signatures are discussed as an answer towards withstanding attacks in a post-quantum world.

"Dancing Bear" is a new coalition and threshold hash-based signature scheme.

The goal of this project is to create a prototype implementation of Dancing Bear and to evaluate it towards other schemes, such as the finalist of the post-quantum NIST competition SPHINCS+.

"The marvel is not that the bear dances well, but that the bear dances at all."

422110006 Identifying triggering content

B. Stein, M. Wolska
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

A trigger is a stimulus that elicits negative emotions or feelings of distress; these may be evoked by acts/events of whatever type, for instance, violence, trauma, death, eating disorders, or obscenity. In order to make it possible for sensitive audiences to prepare for the content, the use of so-called "trigger warnings"---labels indicating the type of triggering content present---has become common in online communities and education. In this project we will investigate properties of (a subset of) triggering content using computational methods based on a corpus of fanfiction in which stories have been labelled with trigger warnings by the authors themselves. First, we will annotate segments of text which do contain distressing content. Annotations will be analyzed and a human judgement-based gold-standard dataset will be constructed. Then, we will build classifiers to identify the triggering segments automatically (machine learning). The specific type of triggers to address will be agreed upon with the students at the beginning of the course.

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

422110007 In Dialog with the Virtual Museum 2

B. Stein, M. Gohsen, J. Kiesel
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

This project aims to create an interactive and immersive environment for learning about a specific topic. Users will be in a virtual replication of Walter Gropius' office, a historically significant room for the Bauhaus Movement, to experience its history.

Specifically, this project will continue to design and develop the voice interface that allows the users to ask their questions and inform themselves in an intuitive and natural way about the room's eventful history, pioneering design, and general significance for the Bauhaus style. With this setup, this project thus provides hands-on design and development experience for the "Metaverse" (as, for example, set as a goal by Facebook/Meta, Microsoft, or Nvidia). As per your interests, you will acquire skills in voice interaction design, conversational agents, knowledge representation, and language generation.

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

422110008 Non-Photorealistic Rendering for Virtual Reality Applications

B. Fröhlich, A. Kreskowski, S. Mühlhaus, G. Rendle
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

The term Non-Photorealistic Rendering (NPR) refers to a family of rendering techniques that produce stylized, simplified or abstract images based on 3D geometry. Unlike photorealistic rendering, their purpose is not the simulation of the real world in as much detail as possible, but the abstraction of objects within a specific context. Examples of this are visual simplification of architecture and highlighting of geometric features such as edges and corners, the creation of blueprints or exploded view diagrams for models of complex mechanical parts, and the transformation of 3D worlds into distinct works of art with a visually consistent style.

One of the main challenges in creating NPR effects is to design the algorithms such that the stylizations are consistent between different viewing perspectives to allow for stereoscopic perception and temporal plausibility, for example when models are animated.

In this project, we will review the NPR literature, with a focus on whether existing algorithms are suitable in the context of a variety of virtual reality applications. In order to support a wide range of operating systems, such as Windows, Linux and Android, as well as different display devices such as head-mounted displays and projection-based systems, the techniques will be implemented entirely with Unity, using hand-crafted shader pipelines and Unity's abstract graphics API. In this way, the same code base can be used to create NPR rendering assets that work on any device without major changes. Depending on the size of the project group, the results of the initial research phase, and your individual interests, we will explore illustrative rendering techniques in different scenarios using a combination of architectural models, volumetric datasets, realistic avatar representations, procedural geometry, and skeletal animated models.

Do you want to learn about and create compelling NPR effects for virtual reality applications? Do you want to dive into illustrative rendering and graphics programming within Unity? Do you have at least a coarse understanding of a rasterization-based rendering pipeline? If you answered "yes" to the questions above, we would look forward to welcoming you in our project!

Bemerkung

time and place: t.b.a.

Voraussetzungen

Solid programming skills in C# or C++, experience in the field of real-time computer graphics and shader programming are helpful

Leistungsnachweis

Active participation in project meetings, implementation and evaluation of small software modules, intermediate & final presentation

422110009 The Sound of Distraction

J. Ehlers, N.N.
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Recent research emphasizes that environmental noise causes stress, disturbs sleep and impairs cognitive performance. Empirical evidence from epidemiologic studies even suggests that ongoing noise pollution increases the risk of cardiovascular effects. The current project aims to differentiate the influence of selected sound variables on individual levels of stress, bodily arousal and cognitive performance. Eye-tracking measures are applied to determine psychological and physiological changes during task processing in situations of environmental noises. Project students are asked to work themselves into the wearable eye-tracking technology and to carry out experiments in real-world settings. In a second part of the project, results from the field study are contrasted against findings from lab sessions to evaluate possibilities and limitations of physiological computing in the field of noise research.

The project is carried out in close cooperation with the Federal Institute for Occupational Safety and Health (BAuA).

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

responsible lecturer:

Jun.-Prof. Dr. Jan Ehlers

Dr. Jan Grenzebach

Voraussetzungen

We assume you are interested in carrying out empirical eye-tracking studies to evaluate the influence of various sounds and volume differences on cognitive performance and bodily arousal. (Basic) Programming skills, especially in Python, are a precondition; knowledge of quantitative research and the experimental method is helpful.

Leistungsnachweis

Project members are asked to create and implement experimental scenarios (both lab and field studies) on basis of wearable and stationary eye-trackers in order to investigate the influence of environmental noise on cognitive performance. Results need to be statistically tested and documented in a lab report.

422110011 Aspekte der Nachhaltigkeit in der Informatik

J. Ehlers, A. Jakoby
Projekt

Veranst. SWS: 8

422110016 Indiegame Development Lab II

C. Wüthrich, W. Kissel, G. Pandolfo
Projekt

Veranst. SWS: 10

Mi, wöch., 13:30 - 16:30, ab 13.04.2022

Beschreibung

"Indiegame Development Lab" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich in diesem Jahr mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen befasst. Studierende der Medieninformatik sollten Programmierkenntnisse mitbringen. Studierende der Fakultät K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling. Bemerkung: Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekanntgegeben.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel

422150022 Advanced Numerical Mathematics (B.Sc.)

B. Rüffer

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Lecture LH 2, C 13A, ab 11.04.2022

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Exercise LH 2, C 13 A, ab 11.04.2022

Mi, Einzel, 09:00 - 11:00, Klausur / written exam room: SR 210, C 13B, 03.08.2022 - 03.08.2022

Beschreibung

Höhere Numerik

Effiziente Lösung linearer und nichtlinearer Gleichungssysteme;

- Diskretisierungsmethoden für verschiedene Typen partieller Differentialgleichungen
- Projektionsverfahren, Stabilität, Konvergenz und Konditionszahl
- Direkte Löser für schwach besetzte Systemmatrizen
- Fixpunktsatz, iterative Löser, Gesamtschrittverfahren, Einzelschrittverfahren, Gradientenverfahren, Relaxationsverfahren, Multiskalenmethoden und Überblick über andere Zugänge
- Eigenwertprobleme, iterative Löser
- Gebietszerlegungsverfahren

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Advanced Numerical Mathematics

Efficient solution of linear and non-linear systems of algebraic equations;

- Discretization methods for different types of partial differential equations
- Projection methods, stability and convergence, condition number
- Direct solvers for sparse systems
- Fixed-point theorem, iterative solvers: Total step method, single step method, gradient methods, relaxation methods, multiscale methods and a survey on other approaches
- Eigenvalue problems, iterative solvers
- Domain decomposition methods

Voraussetzungen

Courses in Linear Algebra, Analysis

Leistungsnachweis

Project

422150024 Randomized Algorithms (B.Sc.)

A. Jakoby

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, Lecture, ab 07.04.2022

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, lab class, ab 07.04.2022

Beschreibung

Randomisierte Algorithmen

Für viele Probleme stellen randomisierte Algorithmen die einzigen bekannten effizienten Lösungsverfahren dar. Für manches andere Problem erhalten wir mit einem solchen Verfahren Algorithmen, die um vieles einfacher und verständlicher sind als alle bekannten deterministischen Verfahren. Es ist daher nicht verwunderlich, dass wir randomisierte Algorithmen in viele Anwendungsgebieten finden, wie z.B. in

- Datenstrukturen,
- Graphenalgorithmen,
- parallelen und verteilten Systemen,
- Online-Algorithmen,
- Zahlentheorie und
- geometrische Algorithmen.

In der Vorlesung *Randomisierte Algorithmen* werden wir Verfahren aus einigen dieser Gebiete und grundlegende Techniken für randomisierte Algorithmen vorstellen und analysieren.

Darüber hinaus werden grundlegende probabilistische Methoden zur Analyse von Algorithmen vorgestellt.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Randomized Algorithms

For many problems randomized algorithms are the only known efficient solution method. For some other problem we can find randomized algorithms that are much simpler and more understandable than any known deterministic method. It is therefore not surprising that we find randomized algorithms in many areas, such as in

- data structures,
- graph algorithms,
- parallel and distributed systems,
- on-line algorithms,
- number theory, and
- geometric algorithms.

In the lecture *Randomized Algorithms*, we will present and analyze randomized algorithms and basic methods from some of these areas. Furthermore, basic probabilistic methods for the analysis of algorithms are presented.

Voraussetzungen

Bsc in a relevant study field

Leistungsnachweis

oral examination

422150025 Quantum Algorithms and Cryptanalysis (B.Sc.)**S. Lucks, N. Lang**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Lecture Location: LH 2, Coudraystr. 13 A., ab 06.04.2022

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Schwannseestraße 143 - Seminarraum 3.09, Lab class, ab 08.04.2022

Beschreibung

For many people, the term "quantum" resembles some complex term often referenced in science-fiction. In the world of cryptography, people tend to draw apocalyptic scenarios about how quantum computers will destroy all of our known cryptographic algorithms. But is that really the case? Let us together explore the world of quantum algorithms and cryptanalysis by learning how the quantum model of computation works, what its limitations are, and what conclusions we can draw from it for the field of cryptography.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Bearbeitung der Übungsaufgaben und Teilnahme an den Übungen, Klausur

422150038 Projekt SETAV-Software Engineering for Trusted Autonomous Systems**J. Ringert**

Veranst. SWS: 10

Projekt

Beschreibung

As part of the Software Engineering for Trusted Autonomous Systems we will develop a platform for an autonomous vehicle based on the Robot Operation System (ROS).

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

422160000 Applied Cryptography**S. Lucks**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Bemerkung

Block seminar during the lecture-free period

Voraussetzungen

Introduction to Modern Cryptography, or equivalent

Leistungsnachweis

Mündliche Präsentation zu einem Thema, Teilnahme an Diskussion zu den präsentierten Themen, schriftliche Zusammenfassung der Kernaussagen aus der eigenen mündlichen Präsentation

4555211 Algorithmen und Datenstrukturen

C. Wüthrich, F. Andreussi, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, Vorlesung, ab 12.04.2022

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, Übung, ab 13.04.2022

Di, Einzel, 11:30 - 13:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, Klausur / written exam, 26.07.2022 - 26.07.2022

Beschreibung

Das Lernziel dieser Veranstaltung soll zum einen der generelle Umgang und die selbstständige Entwicklung, Analyse, und Optimierung von Algorithmen und Datenstrukturen sein. Zum anderen soll ein Überblick über gängige problemspezifische Verfahren und deren Anwendung in der Praxis vermittelt werden.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Algorithms and Data Structures

The lecture deals with the principle and the implementation of basic algorithms and data structures. The course teaches among all, the Strings, geometric problems, graphs, mathematical algorithms and NP-complete problems.

Leistungsnachweis

Beleg, Klausur

4555262 Visualisierung**B. Fröhlich, N.N., G. Rendle, P. Riehmann**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Lecture / Lab class - taught online (live&recorded)- Moodle: <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=38582> , ab 07.04.2022

Fr, Einzel, 09:15 - 11:15, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur / written exam, 30.09.2022 - 30.09.2022

Beschreibung

Im ersten Teil der Veranstaltung werden die wichtigsten Verfahren und Techniken aus dem Bereich der Informationsvisualisierung für folgende Datentypen vorgestellt: multi-dimensionale und hierarchische Daten, Graphen, Zeitreihen und mengenbasierte Daten. Der zweite Teil beschäftigt sich mit verschiedenen Ansätzen und Algorithmen zur Visualisierung volumetrischer und vektorieller Simulations- und Messdaten. Die Veranstaltung wird englischsprachig angeboten.

In den Übungen werden eine Auswahl der in den Vorlesungen vorgestellten Visualisierungsansätze umgesetzt, getestet und evaluiert. Ein separates Abschlussprojekt wird angeboten und mit zusätzlich 1,5 ETCS angerechnet.

Bemerkung

Bitte beachten Sie:

um 6ECTS Punkte zu erhalten, ist zusätzlich der Kurs "[Visualization - Final Project](#)" verpflichtend zu belegen.

Voraussetzungen

Programmierkenntnisse sowie gute Kenntnisse von Algorithmen und Datenstrukturen sind erforderlich, z.B. nachgewiesen durch den erfolgreichen Abschluss der entsprechenden Lehrveranstaltungen des Bachelor-Studiengangs Medieninformatik. In den Laborveranstaltungen werden JavaScript- und grundlegende GLSL-Programmierung eingesetzt. Grundkenntnisse der Computergrafik sind hilfreich, z.B. erworben durch die Vorlesung Computergrafik im Bachelor-Studiengang Medieninformatik.

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende Übungen, mündliche oder schriftliche Prüfung.

Ein abschließendes Projekt wird separat bewertet und erhält zusätzliche 1.5 ECTS.

4555332 HCI (Benutzungsoberflächen)

E. Hornecker, M. Honauer, B. Schulte

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, April 6th, 2022: first lecture later: lab classes, ab 06.04.2022

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, Vorlesung / Lecture, ab 11.04.2022

Fr, Einzel, 09:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, Klausur / written exam, 22.07.2022 - 22.07.2022

Beschreibung

Das Ziel dieser Vorlesung ist die Vermittlung von grundlegenden Konzepten, Paradigmen, Vorgehensweisen und Prinzipien der benutzerzentrierten Gestaltung von Benutzungsoberflächen. Der primäre Fokus liegt dabei auf dem User-Centered Design Zyklus des Entwurfs, der Implementation und der Evaluierung von interaktiven Systemen.

Insbesondere sollen die folgenden Bereiche behandelt werden: Einführung in die Gestaltung von Benutzungsoberflächen, benutzerzentrierter Gestaltungs- und Entwicklungsprozess interaktiver Systeme, Benutzer und Humanfaktoren, Designkriterien, Maschinen und technische Faktoren, Interaktion, Entwurf, Prototyping und Entwicklung, Evaluierung von interaktiven Systemen, Interaktive Systeme im breiteren Kontext.

Zur Veranstaltung gehören Übungen mit praktischen Beispielszenarien und Hausaufgaben. Die Vorlesung findet auf Englisch statt, die Übungen zum Teil auf Deutsch; Literatur wird größtenteils auf Englisch vorliegen.

Leistungsnachweis

Übungsaufgaben und Klausur

4555403 Komplexitätstheorie

A. Jakoby

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Vorlesung, ab 05.04.2022

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Übung, ab 07.04.2022

Di, Einzel, 09:00 - 19:00, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 3.09, 27.09.2022 - 27.09.2022

Do, Einzel, 09:00 - 11:00, Coudraystraße 13 B - Seminarraum 210, Klausur, 29.09.2022 - 29.09.2022

Beschreibung

Lernziel Ziel ist die Vermittlung grundlegender Kenntnisse, Denkweisen und Konzepte der Komplexitätstheorie. Als Folgerung sollen den Studierenden die prinzipiellen Möglichkeiten und Grenzen der Informationsverarbeitung aufgezeigt werden.

Zentrale Themen sind

- Komplexitätsklassen
- Reduktion
- Effizienz versus Aufwendig
- NP vollständige Probleme
- Approximierbarkeit

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Complexity Theory

The aim this course is to impart basic knowledge on concepts of complexity theory. The course present knowledge on the limits of information processing.

Key topics include

- Complexity Classes
- Reductions
- Efficiency versus Intractability
- NP complete problems

Voraussetzungen

Diskrete Mathematik

Leistungsnachweis

Klausur

Master

205007 Modelling of steel structures and numerical simulation (L + E)

M. Kraus, S. Ibañez Sánchez, S. Mämpel

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

1-Gruppe Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 301, Exercise
 1-Gruppe Mi, wöch., 07:30 - 09:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 301, Exercise
 2-Gruppe Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 302, Exercise
 2-Gruppe Mi, wöch., 07:30 - 09:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 302, Exercise
 Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Lecture
 Mi, wöch., 07:30 - 09:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Lecture

Beschreibung

The students will be familiar with skills and expertise in the field of nonlinear structural analyses. Extensive knowledge of theoretical basics and modern modelling methods including numerical representations are the aim of the course. The students will acquire skills in handling advanced tools for the analysis and the design of structures.

Design of steel structures using finite element methods; basics of the design; modelling of structures and loads; nonlinear material behaviour, numerical analyses of steel-members and structures regarding geometric and physical nonlinearities; stability behaviour of members including flexural and lateral torsional buckling

Leistungsnachweis

1 Project report

"Modelling of steel structures and numerical simulation" (0%) / **SuSe**

1 written exam

"Modelling of steel structures and numerical simulation"/ 120 min (100%) / **SuSe + WiSe**

301013 Advanced modelling - calculation/CAE (L + E)

B. Ruffer, A. Legatiuk

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Hörsaal 2

Beschreibung

Scientifically orientated education in mathematical modelling and computer science in view of a complex interdisciplinary and networked field of work and research, modelling and simulation.

Students will have experience in Computer Aided Engineering (CAE) by establishing a problem specific model on the basis of a mathematical formulation, an applicable solution technique, design of efficient data structures and software implementation.

Numerical and analytical solution of partial differential equations, series expansions, integral representations, finite difference methods, description of heat flow, diffusion, wave propagation and elastostatic problems.

The topics are discussed theoretically and then implemented.

Convergence, stability and error analysis of finite difference methods (FDM). Modelling of steady and unsteady heat conduction problems, wave propagation and vibrations and problems from linear thermo-elasticity in 2D and 3D. After considering the mathematical basis, the students will work on individual projects passing all levels of work (engineering model, mathematical model, numerical model, computer model, simulation, evaluation).

The solution methods will be implemented by help of MAPLE or MATLAB.

Bemerkung

This lecture replaces "Advanced Analysis". It is therefore not possible to receive credits for both courses.

Die Veranstaltung ersetzt "Advanced Analysis" und kann daher nicht gemeinsam mit dieser Veranstaltung angerechnet werden.

Leistungsnachweis

1 Project report + Presentation

"Advanced Modelling – Calculation/CAE" (100%) / **SuSe**

303002 Simulation Methods in Engineering

C. Koch, M. Artus

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 22.04.2022 - 20.05.2022

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 301, Exercise , ab 22.04.2022

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 302, Exercise , ab 22.04.2022

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, ab 03.06.2022

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Simulation Methods in Engineering

Content:

- System analysis and modelling
- System dynamics
- Discrete event simulation
- Multi-agent simulation
- Input data and stochastic simulation
- Simulation based optimization
- Introduction to the software AnyLogic

Target qualifications:

This module provides students with comprehensive knowledge about computer based simulation concepts to address practical challenges in engineering. Modern simulation and optimization software is introduced within tutorials. The module project (coursework) offers an opportunity to students to work in groups on current problems in the context of civil and environmental engineering (e.g. production logistics, pedestrian simulation, pollutant dispersion). Using object-oriented simulation software the students will analyze, model and simulate different

engineering systems. The programming is carried out using Java. Also the students acquire team working and presentation skills.

Voraussetzungen

Recommended requirements for participation: Basic knowledge of programming

Leistungsnachweis

Short group report, group presentation, written exam

41729000 Software Engineering

J. Ringert

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, lecture, ab 05.04.2022

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, lab class, ab 08.04.2022

Fr, Einzel, 09:00 - 11:00, exam, 12.08.2022 - 12.08.2022

Beschreibung

We introduce the most important aspects of software engineering.

- Motivation and history of software engineering
- Lifecycle models for software development
- Requirements engineering
- Requirement notations
- Software modelling
- Software analysis
- Design patterns
- Testing
- Software quality
- Agile principles
- Open Source Software

After completion students will be able to

- Compare and evaluate software lifecycle models
- Read, create, and assess the quality of requirements
- Read common software modelling notations
- Evaluate and select appropriate software testing strategies

Understand principles of OSS

419140050 Introduction to Modern Cryptography

S. Lucks, N. Lang

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, Lecture, ab 04.04.2022

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, Lab class, ab 08.04.2022

Do, Einzel, 09:00 - 11:00, written exam LH 2, C 13A, 22.09.2022 - 22.09.2022

Beschreibung

Früher galt die Kryptographie als Werkzeug für Militärs, Geheimdienste und Diplomaten. Aus dieser Zeit stammt auch

noch die berühmte Enigma-Chiffriermaschine.

Heute entwickelt sich die Kryptographie buchstäblich zu einer Schlüsseltechnologie für sichere Kommunikation und Mediennutzung. Von der Öffentlichkeit kaum bemerkt hat die Kryptographie schon längst Einzug gehalten in alltäglich genutzte Geräte wie Geldautomaten und Mobiltelefone.

Der Entwurf kryptographischer Komponenten ist schwierig, und in der Praxis trifft man oft auf erhebliche Entwurfsfehler. (Dies kommentiert der IT-Sicherheitsexperte Bruce Schneier mit drastischen Worten: "Milliarden von Dollar werden für Computersicherheit ausgegeben, und das Meiste davon wird für unsichere Produkte verschwendet.")

Nicht nur der Entwurf kryptographischer Komponenten ist schwierig, auch der Einsatz von "an sich guten" Komponenten für sichere IT-systeme ist fehlerträchtig und erfordert ein genaues Verständnis der jeweiligen Bedingungen, unter denen eine kryptographische Komponente als "sicher" gelten kann.

Die Vorlesung gibt einen Einblick in Denkweise und Methodik der Mediensicherheit und der modernen Kryptographie und die Anwendung der Kryptographie, um Sicherheitsprobleme zu lösen.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Bemerkung

Die Studierenden dürfen bisher keine Einführung in Kryptographie besucht haben. Zum Nachweis sind bei der Anmeldung zur Prüfung die "Transcript of Records" aus früheren Studien vorzulegen.

Für Studierende, die in ihrem früheren Bachelor-Studium keine Einführung in die Kryptographie besucht haben, ist die Veranstaltung ihrerseits Zulassungsvoraussetzung für fortgeschrittene Kryptographie-Vorlesungen.

Voraussetzungen

Die Studierenden dürfen bisher keine Einführung in Kryptographie besucht haben. Zum Nachweis sind bei der Anmeldung zur Prüfung die "Transcript of Records" aus früheren Studien vorzulegen.

Leistungsnachweis

M.Sc.: Mündliche Prüfung
Beleg als Voraussetzung zur Klausurzulassung

420160000 Introduction to Natural Language Processing

B. Stein, M. Wolska, N. Kolyada, M. Wiegmann

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Lecture, ab 07.04.2022

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Lab class, ab 07.04.2022

Do, Einzel, 15:15 - 16:45, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, 14.07.2022 - 14.07.2022

Do, Einzel, 17:00 - 18:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, 14.07.2022 - 14.07.2022

Fr, Einzel, 09:00 - 11:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, written exam, 29.07.2022 - 29.07.2022

Beschreibung

This course gives an overview of basic techniques of working with language data. We will introduce basic linguistic notions, issues involved in building and working with language corpora, current standard techniques for preparing text for analysis, and methods of computational processing of a subset of language phenomena. By the end of the course students will

- (1) have an understanding of key word-level, syntactic, semantic, and discourse phenomena,
- (2) be aware of issues involved in building text corpora,
- (3) be familiar with typical language processing tasks addressed in the NLP community and methods of addressing them, and
- (4) will be able to perform tasks that are part of a standard NLP pipeline.

Leistungsnachweis

Klausur

420160003 Quantum Algorithms and Cryptanalysis

S. Lucks, N. Lang

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Hörsaal 2, Lecture, ab 06.04.2022

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 3.09, Lab class, ab 08.04.2022

Mi, Einzel, 15:30 - 17:00, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 3.09, Q&A-Session, 14.09.2022 - 14.09.2022

Beschreibung

For many people, the term "quantum" resembles some complex term often referenced in science-fiction. In the world of cryptography, people tend to draw apocalyptic scenarios about how quantum computers will destroy all of our known cryptographic algorithms. But is that really the case? Let us together explore the world of quantum algorithms and cryptanalysis by learning how the quantum model of computation works, what its limitations are, and what conclusions we can draw from it for the field of cryptography.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Bearbeitung der Übungsaufgaben und Teilnahme an den Übungen, Klausur

421210004 Hot Topics in Computer Vision - Generated 3D Interior Design for Point Cloud Scene Understanding

V. Rodehorst, C. Benz, P. Debus, J. Eick

Projekt

Beschreibung

Die Teilnehmer werden an ein aktuelles forschungs- oder industrierelevantes Thema herangeführt. Es ist nicht beabsichtigt einen festgelegten Bereich in voller Breite zu explorieren. Stattdessen werden die Teilnehmer mit der vollen Komplexität eines begrenzten Themas konfrontiert und die Eigeninitiative gefördert. Es ermöglicht einen Einblick in die Forschungs- und Entwicklungsprojekte des Fachgebiets.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekanntgegeben.

Voraussetzungen

Gute Programmierkenntnisse (z.B. C/C++, MATLAB, OpenCL/CUDA)

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit, Einführungsvortrag, Abschlusspräsentation, Dokumentation

421210004 Hot Topics in Computer Vision SoSe22

V. Rodehorst, C. Benz, P. Debus, J. Eick, M. Kaisheva

Projekt

Beschreibung

Die Teilnehmer werden an ein aktuelles forschungs- oder industrierelevantes Thema herangeführt. Es ist nicht beabsichtigt einen festgelegten Bereich in voller Breite zu explorieren. Stattdessen werden die Teilnehmer mit der vollen Komplexität eines begrenzten Themas konfrontiert und die Eigeninitiative gefördert. Es ermöglicht einen Einblick in die Forschungs- und Entwicklungsprojekte des Fachgebiets.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekanntgegeben.

Voraussetzungen

Gute Programmierkenntnisse (z.B. C/C++, MATLAB, OpenCL/CUDA)

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit, Einführungsvortrag, Abschlusspräsentation, Dokumentation

421210010 Rearranging Pixels VIII

C. Wüthrich, F. Andreussi

Veranst. SWS: 10

Projekt

Beschreibung

Since the introduction of digital cameras, computer raster monitors and printing devices, the world of pixels has been ordered on a square based raster, limiting optimal signal sampling to two main directions, and creating collateral problems where the grid density causes undersampling of the light signal. This project will tackle the problem, exploring new and unconventional ways of sampling light signals. The focus will be set on the development of new robust methods and on their evaluation, and compare traditional square sampling to the new methods. The conception and development of new devices will be a major focus of the project.

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

422110003 Adventures into the Digital Humanities

B. Stein, T. Gollub, N. Kolyada, M. Völske

Veranst. SWS: 10

Projekt

Beschreibung

The Digital Humanities strive for answering humanities research questions with the aid of technology. In the project, the goal is to develop answers by applying natural language processing technology to corpora. The project participants will work together as a development team on different research questions in two-week sprints. A special focus will be on mining arguments that support or attack a specific stance. In the course of the project, each participant will take the role of a product owner for at least one of the questions. Research questions and corpora will be provided by the supervisors, but can also be developed by the participants themselves.

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

422110004 Affiliate Spam Detection

B. Stein, J. Bevendorff, M. Wiegmann

Veranst. SWS: 10

Projekt

Beschreibung

Some websites on the Internet have just one purpose: to make you click on an affiliate link to a sales page, which, in turn, earns the affiliated partner a share of the sale. We call such websites Affiliate Spam. Since it is purely accidental if these websites fulfill any information need, they rely on SEO and abuse recommendation engines to attract visitors. We believe that affiliate spam should be put in its place, which is much lower in the ranking of a search engine.

In this project, we will start with detecting offending websites, hence Affiliate Spam Detection. Goals: Find affiliate spam in the CommonCrawl.

Find affiliate Spam on Google. Then, find features to detect them, like links to Amazon, affiliate signatures on links, SEO compliance, main content features.

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

422110005 Dancing with the Bears - Implementation and Evaluation of Hash-based Signature schemes

S. Lucks

Veranst. SWS: 10

Projekt

Beschreibung

Hash-based signatures are discussed as an answer towards withstanding attacks in a post-quantum world.

"Dancing Bear" is a new coalition and threshold hash-based signature scheme.

The goal of this project is to create a prototype implementation of Dancing Bear and to evaluate it towards other schemes, such as the finalist of the post-quantum NIST competition SPHINCS+.

"The marvel is not that the bear dances well, but that the bear dances at all."

422110006 Identifying triggering content

B. Stein, M. Wolska
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

A trigger is a stimulus that elicits negative emotions or feelings of distress; these may be evoked by acts/events of whatever type, for instance, violence, trauma, death, eating disorders, or obscenity. In order to make it possible for sensitive audiences to prepare for the content, the use of so-called "trigger warnings"--labels indicating the type of triggering content present--has become common in online communities and education. In this project we will investigate properties of (a subset of) triggering content using computational methods based on a corpus of fanfiction in which stories have been labelled with trigger warnings by the authors themselves. First, we will annotate segments of text which do contain distressing content. Annotations will be analyzed and a human judgement-based gold-standard dataset will be constructed. Then, we will build classifiers to identify the triggering segments automatically (machine learning). The specific type of triggers to address will be agreed upon with the students at the beginning of the course.

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

422110007 In Dialog with the Virtual Museum 2

B. Stein, M. Gohsen, J. Kiesel
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

This project aims to create an interactive and immersive environment for learning about a specific topic. Users will be in a virtual replication of Walter Gropius' office, a historically significant room for the Bauhaus Movement, to experience its history.

Specifically, this project will continue to design and develop the voice interface that allows the users to ask their questions and inform themselves in an intuitive and natural way about the room's eventful history, pioneering design, and general significance for the Bauhaus style. With this setup, this project thus provides hands-on design and development experience for the "Metaverse" (as, for example, set as a goal by Facebook/Meta, Microsoft, or Nvidia). As per your interests, you will acquire skills in voice interaction design, conversational agents, knowledge representation, and language generation.

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

422110008 Non-Photorealistic Rendering for Virtual Reality Applications

B. Fröhlich, A. Kreskowski, S. Mühlhaus, G. Rendle
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

The term Non-Photorealistic Rendering (NPR) refers to a family of rendering techniques that produce stylized, simplified or abstract images based on 3D geometry. Unlike photorealistic rendering, their purpose is not the simulation of the real world in as much detail as possible, but the abstraction of objects within a specific context. Examples of this are visual simplification of architecture and highlighting of geometric features such as edges and corners, the creation of blueprints or exploded view diagrams for models of complex mechanical parts, and the transformation of 3D worlds into distinct works of art with a visually consistent style.

One of the main challenges in creating NPR effects is to design the algorithms such that the stylizations are consistent between different viewing perspectives to allow for stereoscopic perception and temporal plausibility, for example when models are animated.

In this project, we will review the NPR literature, with a focus on whether existing algorithms are suitable in the context of a variety of virtual reality applications. In order to support a wide range of operating systems, such as Windows, Linux and Android, as well as different display devices such as head-mounted displays and projection-based systems, the techniques will be implemented entirely with Unity, using hand-crafted shader pipelines and Unity's abstract graphics API. In this way, the same code base can be used to create NPR rendering assets that work on any device without major changes. Depending on the size of the project group, the results of the initial research phase, and your individual interests, we will explore illustrative rendering techniques in different scenarios using a combination of architectural models, volumetric datasets, realistic avatar representations, procedural geometry, and skeletal animated models.

Do you want to learn about and create compelling NPR effects for virtual reality applications? Do you want to dive into illustrative rendering and graphics programming within Unity? Do you have at least a coarse understanding of a rasterization-based rendering pipeline? If you answered "yes" to the questions above, we would look forward to welcoming you in our project!

Bemerkung

time and place: t.b.a.

Voraussetzungen

Solid programming skills in C# or C++, experience in the field of real-time computer graphics and shader programming are helpful

Leistungsnachweis

Active participation in project meetings, implementation and evaluation of small software modules, intermediate & final presentation

422110009 The Sound of Distraction

J. Ehlers, N.N.
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Recent research emphasizes that environmental noise causes stress, disturbs sleep and impairs cognitive performance. Empirical evidence from epidemiologic studies even suggests that ongoing noise pollution increases the risk of cardiovascular effects. The current project aims to differentiate the influence of selected sound variables

on individual levels of stress, bodily arousal and cognitive performance. Eye-tracking measures are applied to determine psychological and physiological changes during task processing in situations of environmental noises. Project students are asked to work themselves into the wearable eye-tracking technology and to carry out experiments in real-world settings. In a second part of the project, results from the field study are contrasted against findings from lab sessions to evaluate possibilities and limitations of physiological computing in the field of noise research.

The project is carried out in close cooperation with the Federal Institute for Occupational Safety and Health (BAuA).

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

responsible lecturer:

Jun.-Prof. Dr. Jan Ehlers

Dr. Jan Grenzebach

Voraussetzungen

We assume you are interested in carrying out empirical eye-tracking studies to evaluate the influence of various sounds and volume differences on cognitive performance and bodily arousal. (Basic) Programming skills, especially in Python, are a precondition; knowledge of quantitative research and the experimental method is helpful.

Leistungsnachweis

Project members are asked to create and implement experimental scenarios (both lab and field studies) on basis of wearable and stationary eye-trackers in order to investigate the influence of environmental noise on cognitive performance. Results need to be statistically tested and documented in a lab report.

422110011 Aspekte der Nachhaltigkeit in der Informatik

J. Ehlers, A. Jakoby
Projekt

Veranst. SWS: 8

422110014 Beyond Pink – Gender, Identity & Smartphones

E. Hornecker, B. Schulte
Projekt

Veranst. SWS: 10

Mi, wöch., 15:15 - 18:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, ab 13.04.2022

Beschreibung

Crash test dummies have for a long time been modelled after young, able-bodied, cis-male bodies, which has put others, especially women and children at risk as crashes affected them differently (find this and other examples e.g. here [1]). Biases like these can make their way into technology design, even if these technologies have for a long time been considered neutral. But if we want to overcome these biases, how can we take the needs of more diverse groups into account, without falling back onto stereotypes? While HCI has always prided itself on taking the perspective of (potential) users into account, increasingly methods and underlying assumptions are questioned and extended.

In this project we will draw on queer, feminist and intersectional theory to explore these tensions. Over the duration of the semester, we will do this through critical reading & discussion as well as hands-on activities such as design tasks and small studies. This will include 'traditional' HCI methods, as well as more speculative and creative tasks drawing on critical design and comparable approaches.

We will center the work around the smartphone – a device well-known, well-researched and essential to most our lives. In this project, we will explore what role gender might play when designing for/interacting with the smartphone; to what extent heteronormative assumptions have shaped the smartphone and how we can potentially redesign the phone and its applications to overcome some of its current limitations.

The project content will not cover the technical basics of how smartphones work and will not engage in the basics of app design or development. Instead, through this project you will get insights into the user-centered design process, as well as a deep understanding of current debates that push the boundaries of what HCI research is.

[1] The deadly truth about a world built for men – from stab vests to car crashes | Women | The Guardian. Retrieved January 27, 2022 from <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2019/feb/23/truth-world-built-for-men-car-crashes>

Bemerkung

time and place will be announced at the project fair.

Voraussetzungen

Participants should have basic knowledge or experience of user-centered methods (user studies, interviewing etc.) and ideally some experience in prototyping techniques. Depending on the students' interests, working with micro-controllers such as Arduino or Raspberry Pi might be an option and support will be given if needed. In addition, all participants should enjoy working in an interdisciplinary team, want to be creative and be able to converse in English.

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, autonomous and self-initiated working mode, project documentation.

422110016 Indiegame Development Lab II

C. Wüthrich, W. Kissel, G. Pandolfo

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mi, wöch., 13:30 - 16:30, ab 13.04.2022

Beschreibung

"Indiegame Development Lab" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich in diesem Jahr mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen befasst. Studierende der Medieninformatik sollten Programmierkenntnisse mitbringen. Studierende der Fakultät K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling. Bemerkung: Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekanntgegeben.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel

422150028 Filmologie (1946-1963)

S. Leyssen

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, ab 11.04.2022

Beschreibung

Filmologie (1946-1963)

Eine neue Wissenschaft vom Film. Das versprach die Filmologie-Bewegung zu entwickeln. Durch den Krieg wurde die durchdringende Wirkung des Films als Propagandainstrument aufgezeigt. In der unmittelbaren Nachkriegszeit wurde deutlich, dass Film nicht mehr nur als ästhetisches Phänomen betrachtet werden konnte, sondern gleichermaßen als soziales und psychologisches erforscht werden musste. Ebenso galt es seine Auswirkungen auf Mensch und Gesellschaft zu untersuchen. Die Filmwissenschaft wollte ausdrücklich ein interdisziplinäres Projekt darstellen, welches die Expertise von Wissenschaftler*innen aus zahlreichen Humanwissenschaften zusammenführen würde. Zugleich war dieses Projekt international angelegt: An der Sorbonne in Paris angesiedelt, band es Expert*innen aus ganz Europa ein.

In diesem Seminar erkunden wir diese frühe Bewegung der Filmwissenschaft und werden jener Art von Wissen nachspüren, das da durch Film zu erlangen versucht wurde. Da die Filmologie eine neue Wissenschaft vom Film sein wollte, konzentrieren wir uns auf eine Frage, die damals viel diskutiert wurde: *Was kann eine Wissenschaft vom Film sein?* Wir befassen uns mit den Gründungsdokumenten, den Mitgliedern, dem Bildungsprogramm und den wissenschaftlichen Veranstaltungen, die in diesem Rahmen organisiert wurden, sowie mit einzelnen Beiträgen aus der von ihnen herausgegeben Zeitschrift. Dabei wird die Tragweite der Filmologie-Bewegung ersichtlich: Als starke Fragemaschine hat sie viele Forschungsfragen auf den Weg gebracht, die für die nächsten Jahrzehnte von Bedeutung sein sollten.

Zusammen mit dem Seminar „Psycholog*innen im Kino“ bildet dieses Seminar das MA-Studienmodul *Mediale Historiographien/Wissensgeschichte*. Das Seminar wird als Bauhaus-Seminar angeboten und ist für alle interessierten Studierenden offen, insbesondere für Studierende der Medienwissenschaft, Kunst und Gestaltung sowie Medienarchitektur. Der Kurs wird in englischer Sprache angeboten, Lesekenntnisse in Deutsch und/oder Französisch sind willkommen. Kursvoraussetzungen: Wöchentliche Lektüre, aktive Teilnahme am Seminar, kurze Präsentationen im Seminar, Kursarbeit zu einem Thema Ihrer Wahl mit Bezug zum Kursthema (auf Englisch, Deutsch oder Französisch).

Bitte melden Sie sich über Moodle zu diesem Seminar an.

Voraussetzungen

Wöchentliche Lektüre, aktive Teilnahme am Seminar

Leistungsnachweis

Kurze Präsentationen im Seminar, Kursarbeit zu einem Thema Ihrer Wahl mit Bezug zum Kursthema (auf Englisch, Deutsch oder Französisch).

422150029 Psycholog*innen im Kino

S. Leyssen

Seminar

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, ab 11.04.2022

Veranst. SWS:

2

Beschreibung

Psycholog*innen im Kino

Im Laufe der Geschichte haben sich Psycholog*innen immer wieder explizit dem Kino zugewandt – man denke zum Beispiel an Hugo Münsterberg oder Rudolf Arnheim. In diesem Seminar wollen wir untersuchen, was Psycholog*innen, insbesondere Experimental- und Entwicklungspsycholog*innen, zur Erforschung des Films beigetragen haben. Indem wir besonders Instrumente und Techniken fokussieren, die von solchen in die Filmwissenschaft eingeführt wurden, möchten wir nachzeichnen, wie diese unser Verständnis von Film und Bewegtbildern mitgeprägt haben. Als Beispiele können der Einsatz von abstrakter Animation, thematischen Filmtests, Kinderbeobachtung, Fragebögen oder Elektroenzephalographie angeführt werden.

Zusammen mit dem Seminar "Filmologie (1946-1963)" bildet dieses Seminar das MA-Studienmodul *Mediale Historiographien/Wissensgeschichte*. Wir konzentrieren uns, wenn auch nicht ausschließlich, auf Psycholog*innen, die an der Filmologie-Bewegung beteiligt waren, wie Henri Wallon, Albert Michotte, Frederic Bartlett, René und Bianka Zazzo, Cesare Musatti, Mario Ponso, ...

Dieses Seminar, das als Bauhaus-Seminar angeboten wird, steht allen interessierten Studierenden offen und richtet sich insbesondere an Studierende der Medienwissenschaft, Kunst und Gestaltung, sowie der Medienarchitektur. Der Kurs wird auf Englisch angeboten, Lesekenntnisse in Deutsch und/oder Französisch sind willkommen. Kursanforderungen: Wöchentliche Lektüre, aktive Teilnahme am Seminar, kurze Präsentationen im Seminar, Hausarbeit zu einem Thema eigener Wahl mit Bezug zum Kursthema (auf Englisch, Deutsch oder Französisch).

Bitte melden Sie sich über Moodle zu diesem Seminar an.

Voraussetzungen

Wöchentliche Lektüre, aktive Teilnahme am Seminar

Leistungsnachweis

Kurze Präsentationen im Seminar, Kursarbeit zu einem Thema Ihrer Wahl mit Bezug zum Kursthema (auf Englisch, Deutsch oder Französisch).

422150030 Big Data and Language Technologies

B. Stein, J. Bevendorff, M. Völske

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 3.09, Seminar, ab 11.04.2022

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 3.09, Übung, ab 11.04.2022

Beschreibung

Information on the web is growing at an exponential pace, courtesy of social media platforms, blogs, and news.

Such large scale data sources call for high-end, scalable, distributed architectures for cognitive analysis, which shape the business decisions of many industries. In addition, deep learning has been propelled into mainstream and is now accessible to researchers and companies alike, thanks to tools such as TensorFlow, PyTorch. The Webis research group operates large-scale high-performance compute infrastructure (totaling more than 3000 CPU cores, 10+ Petabytes of storage, and 24 high-end GPUs), which will be put to use in the course of this seminar. Students will receive application-oriented training in Big data and deep learning frameworks, solve tasks, and explore interesting research questions.

Voraussetzungen

This seminar requires good skills in both programming and algorithms.

Leistungsnachweis

geforderte Prüfungsleistung: Präsentation, Ausarbeitung mit Bericht

422150031 Generative Software Engineering

J. Ringert

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Lecture, ab 05.04.2022

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Lab class, ab 08.04.2022

Mo, Einzel, 09:00 - 11:00, Coudraystraße 13 B - Hörsaal 3, written exam, 08.08.2022 - 08.08.2022

Beschreibung

We introduce main approaches and techniques to generative software development.

- Model Driven Engineering
- Software Modeling languages for structure and behavior
 - Class Diagrams, Object Diagrams, OCL
 - Sequence Diagrams and State Machines
- Software model consistency and semantics
- Code Generation from class diagrams
- Code generation from State Machines
- Reactive Synthesis from temporal specifications
- Software Product Lines
- Domain Specific Languages
- Model Transformations

After completion students will be able to

- Contrast different modelling languages and chose based on purpose
- Analyze model consistency
- Evaluate and apply code generators
- integrate generated code in software projects
- create and analyze temporal specifications
- synthesize software from temporal specifications
- understand domain specific languages and model transformations

Bemerkung

Lecturer: Prof. Ringert

422150032 Complexity Theory

A. Jakoby

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Lecture SR 3.31, Schwanseestraße 143, ab 05.04.2022

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Lab class Lecture Hall 6, Coudraystraße 9A, ab 07.04.2022

Do, Einzel, 09:00 - 11:00, written exam room: SR 210,C 13B, 29.09.2022 - 29.09.2022

Beschreibung

The aim this course is to impart basic knowledge on concepts of complexity theory. The course present knowledge on the limits of information processing.

Key topics include

- Complexity Classes
- Reductions
- Efficiency versus Intractability
- NP complete problems
- Approximability

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Complexity Theory

The aim this course is to impart basic knowledge on concepts of complexity theory. The course present knowledge on the limits of information processing.

Key topics include

- Complexity Classes
- Reductions
- Efficiency versus Intractability
- NP complete problems

Voraussetzungen

Diskrete Mathematik

Leistungsnachweis

Klausur

422150038 Projekt SETAV-Software Engineering for Trusted Autonomous Systems

J. Ringert

Veranst. SWS: 10

Projekt

Beschreibung

As part of the Software Engineering for Trusted Autonomous Systems we will develop a platform for an autonomous vehicle based on the Robot Operation System (ROS).

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

422160000 Applied Cryptography

S. Lucks

Veranst. SWS: 2

Seminar

Bemerkung

Block seminar during the lecture-free period

Voraussetzungen

Introduction to Modern Cryptography, or equivalent

Leistungsnachweis

Mündliche Präsentation zu einem Thema, Teilnahme an Diskussion zu den präsentierten Themen, schriftliche Zusammenfassung der Kernaussagen aus der eigenen mündlichen Präsentation

4336010 Image Analysis and Object Recognition

V. Rodehorst, C. Benz

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Lecture, ab 05.04.2022

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Lab class, ab 14.04.2022

Di, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur / written exam, 02.08.2022 - 02.08.2022

Di, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Klausur / written exam, 02.08.2022 - 02.08.2022

Beschreibung

Bildanalyse und Objekterkennung

Die Vorlesung gibt eine Einführung in die Grundlagen der Mustererkennung und Bildanalyse. Behandelt werden unter anderem die Bildverbesserung, lokale und morphologische Operatoren, Kantenerkennung, Bilddarstellung im Frequenzraum, Fourier-Transformation, Hough-Transformation, Segmentierung, Skelettierung, Objektklassifizierung und maschinelles Lernen zur visuellen Objekterkennung.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Image analysis and object recognition

The lecture gives an introduction to the basic concepts of pattern recognition and image analysis. It covers topics as image enhancement, local and morphological operators, edge detection, image representation in frequency domain, Fourier transform, Hough transform, segmentation, thinning, object categorization and machine learning for visual object recognition.

Leistungsnachweis

Erfolgreiche Bearbeitung der Übungen und Klausur (sowie des [Final Projects](#) für das Erreichen der 6 ECTS)

4445203 Randomized Algorithms

A. Jakoby

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, Lecture, ab 07.04.2022

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, lab class, ab 07.04.2022

Beschreibung

Randomisierte Algorithmen

Für viele Probleme stellen randomisierte Algorithmen die einzigen bekannten effizienten Lösungsverfahren dar. Für manches andere Problem erhalten wir mit einem solchen Verfahren Algorithmen, die um vieles einfacher und verständlicher sind als alle bekannten deterministischen Verfahren. Es ist daher nicht verwunderlich, dass wir randomisierte Algorithmen in viele Anwendungsgebieten finden, wie z.B. in

- Datenstrukturen,
- Graphenalgorithmen,
- parallelen und verteilten Systemen,
- Online-Algorithmen,
- Zahlentheorie und
- geometrische Algorithmen.

In der Vorlesung *Randomisierte Algorithmen* werden wir Verfahren aus einigen dieser Gebiete und grundlegende Techniken für randomisierte Algorithmen vorstellen und analysieren.

Darüber hinaus werden grundlegende probabilistische Methoden zur Analyse von Algorithmen vorgestellt.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Randomized Algorithms

For many problems randomized algorithms are the only known efficient solution method. For some other problem we can find randomized algorithms that are much simpler and more understandable than any known deterministic method. It is therefore not surprising that we find randomized algorithms in many areas, such as in

- data structures,
- graph algorithms,
- parallel and distributed systems,
- on-line algorithms,
- number theory, and
- geometric algorithms.

In the lecture Randomized Algorithms, we will present and analyze randomized algorithms and basic methods from some of these areas. Furthermore, basic probabilistic methods for the analysis of algorithms are presented.

Voraussetzungen

Bsc in a relevant study field

Leistungsnachweis

oral examination

4526501 Academic English Part One

G. Atkinson

Veranst. SWS: 2

Kurs

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Online (Moodle) , ab 26.04.2022

Beschreibung

This is the first part of a two-part course which aims to improve your ability to express yourself clearly in written English and to develop a suitably coherent academic writing style. Part One concentrates mainly on structure in writing academic articles, essays and reports. We begin by examining the structure of individual paragraphs and move on to extended texts of various types (e.g. process essays, cause/effect, comparison/contrast, etc.). Particular attention is paid to connectives, i.e. transitional phrases and constructions which help you link ideas and paragraphs in a logical, systematic way.

This writing course will basically run as an online correspondence course using the university's Moodle platform. In addition, occasional consultations for groups of up to 10 students are offered in order to discuss written work. These will take place on pre-arranged Tuesdays at 17.00 and may take place either face-to-face or using Big Blue Button.

Bemerkung

You are advised to take Part One first, although it is possible to take both parts in reverse order or concurrently (i.e. in the same semester). You may only do the latter on the authority of the course leader (Atkinson).

Voraussetzungen

Registration (compulsory)

All students must register. First time participants are required to present a B2 English Level certificate along with their email registration. All students, **including those who have already taken Academic English Part Two and those who need to repeat Academic English Part One**, must register by contacting Howard Atkinson at: howard.atkinson@uni-weimar.de.

You will be informed by email when registration opens and when the deadline is. Please do not attempt to register until you have received this Email. Registration Emails should be given the subject heading: AE I Registration.

Leistungsnachweis

continuous assessment

4526502 Academic English Part Two

G. Atkinson

Veranst. SWS: 2

Kurs

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Online (Moodle) , ab 27.04.2022

Beschreibung

Part Two of the Academic English course concentrates on improving and refining aspects of academic writing style. It includes sections on clause and sentence structure, punctuation rules and how to incorporate quotations, statistics and footnotes into academic texts.

This writing course will basically run as an online correspondence course using the university's Moodle platform. In addition, occasional consultations for groups of up to 10 students are offered in order to discuss written work. These will take place on pre-arranged Wednesdays at 17.00 and may take place either face-toface or using Big Blue Button.

Bemerkung

You are advised to take Part One first, although it is possible to take both parts in reverse order or concurrently (i.e. in the same semester). You may only do the latter on the authority of the course leader (Atkinson).

Voraussetzungen

Registration (compulsory)

All students must register. First time participants are required to present a B2 English Level certificate along with their email registration. All students, **including those who have already taken Academic English Part One and those who need to repeat Academic English Part Two**, must register by contacting Howard Atkinson at: howard.atkinson@uni-weimar.de.

You will be informed by email when registration opens and when the deadline is. Please do not attempt to register until you have received this Email. Registration Emails should be given the subject heading: AE II Registration.

Leistungsnachweis

continuous assessment

4555211 Algorithmen und Datenstrukturen

C. Wüthrich, F. Andreussi, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, Vorlesung, ab 12.04.2022

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, Übung, ab 13.04.2022

Di, Einzel, 11:30 - 13:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, Klausur / written exam, 26.07.2022 - 26.07.2022

Beschreibung

Das Lernziel dieser Veranstaltung soll zum einen der generelle Umgang und die selbstständige Entwicklung, Analyse, und Optimierung von Algorithmen und Datenstrukturen sein. Zum anderen soll ein Überblick über gängige problemspezifische Verfahren und deren Anwendung in der Praxis vermittelt werden.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Algorithms and Data Structures

The lecture deals with the principle and the implementation of basic algorithms and data structures. The course teaches among all, the Strings, geometric problems, graphs, mathematical algorithms and NP-complete problems.

Leistungsnachweis

Beleg, Klausur

4555262 Visualisierung

B. Fröhlich, N.N., G. Rendle, P. Riehm

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Lecture / Lab class - taught online (live&recorded)- Moodle: <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=38582> , ab 07.04.2022

Fr, Einzel, 09:15 - 11:15, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur / written exam, 30.09.2022 - 30.09.2022

Beschreibung

Im ersten Teil der Veranstaltung werden die wichtigsten Verfahren und Techniken aus dem Bereich der Informationsvisualisierung für folgende Datentypen vorgestellt: multi-dimensionale und hierarchische Daten, Graphen, Zeitreihen und mengenbasierte Daten. Der zweite Teil beschäftigt sich mit verschiedenen Ansätzen und Algorithmen zur Visualisierung volumetrischer und vektorieller Simulations- und Messdaten. Die Veranstaltung wird englischsprachig angeboten.

In den Übungen werden eine Auswahl der in den Vorlesungen vorgestellten Visualisierungsansätze umgesetzt, getestet und evaluiert. Ein separates Abschlussprojekt wird angeboten und mit zusätzlich 1,5 ETCS angerechnet.

Bemerkung

Bitte beachten Sie:

um 6ECTS Punkte zu erhalten, ist zusätzlich der Kurs "[Visualization - Final Project](#)" verpflichtend zu belegen.

Voraussetzungen

Programmierkenntnisse sowie gute Kenntnisse von Algorithmen und Datenstrukturen sind erforderlich, z.B. nachgewiesen durch den erfolgreichen Abschluss der entsprechenden Lehrveranstaltungen des Bachelor-Studiengangs Medieninformatik. In den Laborveranstaltungen werden JavaScript- und grundlegende GLSL-Programmierung eingesetzt. Grundkenntnisse der Computergrafik sind hilfreich, z.B. erworben durch die Vorlesung Computergrafik im Bachelor-Studiengang Medieninformatik.

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende Übungen, mündliche oder schriftliche Prüfung.

Ein abschließendes Projekt wird separat bewertet und erhält zusätzliche 1.5 ECTS.

4556105 Advanced Numerical Mathematics

B. Ruffer

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Hörsaal 2, Lecture , ab 11.04.2022

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Hörsaal 2, Exercise, ab 11.04.2022

Mi, Einzel, 09:00 - 11:00, Coudraystraße 13 B - Seminarraum 210, Klausur / written exam, 03.08.2022 - 03.08.2022

Beschreibung

Höhere Numerik

Effiziente Lösung linearer und nichtlinearer Gleichungssysteme;

- Diskretisierungsmethoden für verschiedene Typen partieller Differentialgleichungen
- Projektionsverfahren, Stabilität, Konvergenz und Konditionszahl
- Direkte Löser für schwach besetzte Systemmatrizen
- Fixpunktsatz, iterative Löser, Gesamtschrittverfahren, Einzelschrittverfahren, Gradientenverfahren, Relaxationsverfahren, Multiskalenmethoden und Überblick über andere Zugänge
- Eigenwertprobleme, iterative Löser
- Gebietszerlegungsverfahren

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Advanced Numerical Mathematics

Efficient solution of linear and non-linear systems of algebraic equations;

- Discretization methods for different types of partial differential equations
- Projection methods, stability and convergence, condition number
- Direct solvers for sparse systems
- Fixed-point theorem, iterative solvers: Total step method, single step method, gradient methods, relaxation methods, multiscale methods and a survey on other approaches
- Eigenvalue problems, iterative solvers
- Domain decomposition methods

Voraussetzungen

Courses in Linear Algebra, Analysis

Leistungsnachweis

Project

Ökologien des Zählens/Rechnens

B. Siegert

Seminar

Veranst. SWS: 2

Mi, wöch., 19:00 - 20:30, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, ab 27.04.2022

Beschreibung

Zählen und Rechnen gehören zu den sogenannten „elementaren Kulturtechniken“. Indes sagte bereits 1991 Mark Weiser voraus, dass die Technologien des Computing so ubiquitär werden würden, „that no one will notice their presence“. Kulturtechniken des Zählens und Rechnens müssen fortan als Infrastrukturen von Milieus begriffen werden. Die Ziele des Seminars sind 1. die Geschichte der Kulturtechnik des Zählens und des Rechnens aus ökologischer Perspektive zu beleuchten und 2. die aus dem Umweltlichwerden des Computings resultierende Veränderung der Struktur von Gegenwart zu beschreiben.

Das Seminar greift dabei u.a. auf Arbeiten von John S. Seberger zurück, der als Fellow des NOMIS-Projekts am Seminar teilnehmen wird.

Voraussetzungen

Mindestens B.A.-Abschluss

Leistungsnachweis

Textvorbereitung