

# **Vorlesungsverzeichnis**

B.Sc. Informatik (ab PV 20)

Sommer 2022

Stand 30.11.2022

<b>B.Sc. Informatik (ab PV 20)</b>	<b>3</b>
<b>Formale Grundlagen</b>	<b>3</b>
<b>Angewandte Informatik</b>	<b>4</b>
<b>Schwerpunkt Medieninformatik</b>	<b>5</b>
<b>Schwerpunkt Security and Data Science</b>	<b>6</b>
Wahlpflicht Theoretische Informatik	7
Wahlpflicht Advanced Security	8
Wahlpflicht Advanced Data Science	9
Grafische Informationssysteme	9
<b>Projekt- und Einzelarbeit</b>	<b>9</b>
Informatikprojekt	9
Medieninformatik- oder Gestaltungsprojekt	13
Security- oder Data-Science-Projekt	17
<b>Wahl</b>	<b>20</b>

**B.Sc. Informatik (ab PV 20)****Projektbörse Fachbereich Medieninformatik**

Montag, 4. April 2022, 17.00 Uhr, digital via [Moodle](#).

**Theses-Seminar HCI****E. Hornecker**

Seminar

Mo, Einzel, 09:00 - 18:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 18.07.2022 - 18.07.2022

**Beschreibung**

Vorträge zu aktuellen Dissertationen und Veröffentlichungen sowie laufenden Master- und Bachelorarbeiten werden im Rahmen des Seminars präsentiert und diskutiert.

**Bemerkung**

Für diese Veranstaltung werden keine ECTS-Punkte vergeben.

**Formale Grundlagen****4555111 Analysis****S. Bock, G. Schmidt**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 11 C - Seminarraum (geologische Sammlung) 202, Vorlesung, ab 07.04.2022

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 11 C - Seminarraum (geologische Sammlung) 202, Übung, ab 07.04.2022

Di, Einzel, 09:00 - 11:00, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Klausur, 02.08.2022 - 02.08.2022

**Beschreibung**

Zahlenfolgen und –reihen, Konvergenz, Grenzwert; Stetige und differenzierbare Funktionen einer reellen Veränderlichen, Satz von Taylor, Fixpunktsätze; Funktionenfolgen und –reihen, Potenzreihen, Fourier-Reihen, Fourier-Transformation; Einführung in die Differentialrechnung für Funktionen mehrerer Veränderlicher, Kurven und Flächen im Raum

**engl. Beschreibung/ Kurzkomentar**

Analysis

number sequences, number series, convergence, limit;

continuous and differentiable functions of one real variable, Taylor's formula, fixed-point theorems, solution of non-linear equations;

function series, power series, Fourier series;

calculus for functions in higher dimensions;

**Leistungsnachweis**

## Klausur

**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

**Angewandte Informatik****4555233 Programmiersprachen****B. Fröhlich, A. Kreskowski, A. Lammert**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Schwanseestraße 143 - Lintpool 2.17, Übung Gruppe 1 , ab 04.04.2022

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Vorlesung - taught online (first two sessions live, rest recorded)-Moodle Link: <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=30935>, ab 05.04.2022

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Schwanseestraße 143 - Lintpool 2.17, Übung Gruppe 1 , ab 06.04.2022

Fr, Einzel, 10:00 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Lintpool 2.17, Prüfungsvorbereitung, 09.09.2022 - 09.09.2022

**Beschreibung**

Das Ziel dieser Veranstaltung ist die Kenntnis und Beherrschung der wesentlichen Konzepte imperativer und moderner objektorientierter Programmiersprachen am Beispiel von C++11/14/17/20. Zentrale Themen der Vorlesung sind: Klassen und Klassenhierarchien, Übergabe- und Rückgabemechanismen für Funktionen und Methoden, const correctness, Speicherverwaltung und (smarte) Zeiger sowie generische und funktionale Programmierung.

Die Übungen bieten den Teilnehmern die Möglichkeit, den Vorlesungsstoff anhand von konkreten Aufgaben und einem abschließenden Projekt zum Thema Ray Tracing und Animation zu vertiefen.

**Bemerkung**

B.Sc. Informatik Modul: Software Engineering I

**Voraussetzungen**

Einführung in die Informatik, Einführung in die Programmierung

**Leistungsnachweis**

Vorlesungsbegleitende Übungen, Abschlussprojekt, mündliche oder schriftliche Prüfung

## 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

## Schwerpunkt Medieninformatik

### 4555252 Web-Technologie (Grundlagen)

**B. Stein, J. Bevendorff, M. Gohsen, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 06.04.2022

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Schwanseestraße 143 - Lintpool 2.17, Übung, ab 14.04.2022

Do, Einzel, 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Klausurvorbereitung, 21.07.2022 - 21.07.2022

Mi, Einzel, 09:00 - 11:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur, 27.07.2022 - 27.07.2022

### Beschreibung

Lernziel: Vermittlung von Kenntnissen über den Aufbau und die Funktion von Web-basierten Systemen. Hierfür ist es notwendig, die Sprachen, die zur Entwicklung von Web-Anwendungen benutzt werden, zu verstehen, anzuwenden und zu beurteilen. Weiterhin vermittelt die Vorlesung Grundwissen aus benachbarten Gebieten. Inhalt: Einführung, Rechnerkommunikation und Protokolle, Dokumentsprachen, Client-Technologien, Server-Technologien, Architekturen und Middleware-Technologien.

### engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Web technology (foundations)

The course introduces the architecture and functioning of web-based systems. It covers networks, web-related languages, and the respective software techniques.

### Bemerkung

Eine Anmeldung zu der Vorlesung ist nicht erforderlich.

**Voraussetzungen**

Grundlagen der Informatik werden vorausgesetzt. Entspricht den Inhalten folgender Einführungsvorlesungen: Modellierung von Informationssystemen, Einführung in die Informatik, Grundlagen Programmiersprachen (Software I).

**Leistungsnachweis**

Klausur

**Schwerpunkt Security and Data Science****4555311 Information und Codierung****A. Jakoby**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Vorlesung, ab 05.04.2022

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, Übung, ab 06.04.2022

Do, Einzel, 09:00 - 11:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, Klausur, 11.08.2022 - 11.08.2022

**Beschreibung**

Für die Arbeit mit digitalen Medien sind elementare theoretische Grundkenntnisse zu vermitteln. Dazu gehören die Einordnung und Systematisierung technischer Mediensysteme, Begriffe, Theoreme und Anwendungen der Informations- und Codierungstheorie.

Auf dieser Basis wird ein Überblick zu den Modellen, Prinzipien, Basisstandards und Lösungen des medialen Signaltransfers unter Berücksichtigung physikalischer Kanalmodelle und algebraischer Modelle entwickelt.

- Digitale Repräsentation medialer Daten
- Informationsbegriff
- Kanalmodelle
- Kodierungsverfahren

**engl. Beschreibung/ Kurzkomentar**

Information and Coding

For working with digital media some basic elementary theoretical concepts of information and coding have to be taught. This includes the classification and systematization of technical media systems, as well as concepts, theorems and applications of information and coding theory.

On this basis, an overview of the models, principles, basic standards and solutions of the medial signal transfer will be given, taking into account physical channel and algebraic models.

- digital representation of media data
- concept of information
- channel models
- coding methods

**Voraussetzungen**

Diskrete Mathematik, Lineare Algebra

**Leistungsnachweis**

Klausur

**Wahlpflicht Theoretische Informatik****422150022 Advanced Numerical Mathematics (B.Sc.)****B. Ruffer**

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

## Wahlpflicht Advanced Security

### 422150025 Quantum Algorithms and Cryptanalysis (B.Sc.)

**S. Lucks, N. Lang**  
Vorlesung

Veranst. SWS: 3



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

## Wahlpflicht Advanced Data Science

### Grafische Informationssysteme

### Projekt- und Einzelarbeit

### Informatikprojekt

#### 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**  
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

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

Veranst. SWS: 10

##### 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

#### 422150038 Projekt SETAV-Software Engineering for Trusted Autonomous Systems

**J. Ringert**  
Projekt

Veranst. SWS: 10

##### 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.

#### Medieninformatik- oder Gestaltungsprojekt

#### 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.

## 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.

**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

### **422110017 Let's have fun – exploring playfulness in interaction design**

#### **E. Hornecker, M. Honauer**

Projekt

Mi, wöch., 13:30 - 16:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 13.04.2022

#### **Beschreibung**

Playing is fun, everyone likes it. But what is that makes us enjoying to play? What means *to play*? What is *playfulness*? Can we design better products if we base interaction concepts on aspects of playfulness? In this course, we will engage with such questions, critically discuss different perspectives and try to find meaningful answers.

We will start to explore *playfulness in interaction design* by re-designing well-known everyday objects and conducting small ethnographic-like studies to understand empirically what characterizes playfulness. In parallel to developing a first-person perspective on the topic, we will likewise engage with existing literature in the field of HCI, design research and other related areas. We will look at other playful examples and search for own design ideas that exemplify playful interactions.

Methodologically, we will engage with different approaches and methods according to the specific needs of each final project idea: Participatory design, embodied design, and speculative design are potential approaches to ideate and translate ideas into real prototypes. Focus groups, diary studies and cultural probes are potential data collection methods beyond interview and observation to understand how the target users experience our design ideas.

As needed, we will conduct an Arduino workshop and other practical hands-on exercises to get the skills needed for prototyping our ideas. Depending on the pandemic situation, we will hold our classes in person and enable team work.

#### **Bemerkung**

participant limit:

HCI: 2

MI: 2

PD: 2

MA: 1

Total: 7 (maximum!)

time and place: According to shared free slots in the participants' schedules, at the HCI-Lab, HK7

#### **Voraussetzungen**

High motivation to explore a multidisciplinary topic,



ability to work self-organized & in teams,

fluent conversation in English,

(prior experiences in creative coding or physical computing are supportive but not a requirement for enrollment)

**Students of Product-Design & MediaArchitecture: Please send a short informal application email to [michaela.honauer@uni-weimar.de](mailto:michaela.honauer@uni-weimar.de) until Monday April 4<sup>th</sup> midday! In this email, please explain 1) why you want to join us in this course (what seems most interesting to you), 2) what are your prior experiences in the relevant field (no worries if you have none, then just make this transparent).**

#### Leistungsnachweis

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

## Security- oder Data-Science-Projekt

### 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

### 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

### 422150038 Projekt SETAV-Software Engineering for Trusted Autonomous Systems

**J. Ringert**

Projekt

Veranst. SWS: 10

#### 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.

## Wahl

Seit Wintersemester 2018/19 besteht an der Bauhaus-Universität Weimar ein zusätzliches Angebot an fächerübergreifenden Lehrveranstaltungen im Rahmen der Bauhaus.Module. Ob diese Module des **Wahlbereichs** ersetzen können, muss individuell mit der Fachstudienberatung geklärt werden. Das Angebot der Bauhaus.Module findet sich unter [www.uni-weimar.de/bauhausmodule](http://www.uni-weimar.de/bauhausmodule)

### 203023 Lichtgestaltung und Simulation

**J. Ruth, T. Müller**

Integrierte Vorlesung

Fr, wöch., 13:30 - 15:00

Veranst. SWS: 4

#### Beschreibung

Mit der Erzeugung künstlichen Lichtes hat der Mensch den Tag verlängert. An der Schwelle der Einführung energiesparender LED-Beleuchtungen ist von einem Trend verringerten Energieverbrauches nichts zu spüren. Im Gegenteil scheint die Sorglosigkeit im Umgang mit künstlichem Licht ungebrochen. Im Kontext von gestalterischem Anspruch, normativen Festlegungen und postulierten Sicherheitsanforderungen ist es immer schwerer, Angemessenheit zu wahren.

Das Modul beschäftigt sich mit Licht. Wir werden uns zunächst mit visueller Wahrnehmung, den physikalischen Grundgrößen, Technologien zur Lichterzeugung und letztlich mit einer eigenen Lichtplanung beschäftigen.

Wesentliche Schwerpunkte des Modules sind:

- Physikalische Grundgrößen in der Lichttechnik

- Messmethoden
- Physiologische Grundlagen, visuelle Wahrnehmung
- Künstliches Licht
- Planung von Tages- und Kunstlicht

Im praktischen Teil des Moduls wird an einem vorgegebenen Thema die Planung einer künstlichen Beleuchtung unter Beachtung normativer Vorgaben und eigener gestalterischer Ziele geübt. Das Thema variiert semesterweise und kann sich auf einen Bauwerks-, Raum- oder Nutzungstyp beziehen. Beispiele könne sein:

- Verkehrsanlagen
- Stadtplätze
- Gebäudeanstrahlungen
- Büroräume
- Veranstaltungsräume
- etc.

Die Simulation findet mit der kostenfreien Software Dialux EVO statt.

Das Ergebnis wird in einer Präsentation allen Teilnehmenden erläutert.

#### **Bemerkung**

Einschreibung:

Bewerbung bis zum 07.04.2022 an [torsten.mueller@uni-weimar.de](mailto:torsten.mueller@uni-weimar.de). Die Teilnehmerzahl ist auf 20 Studierende begrenzt. Nach Annahme durch die Modulleitung erfolgt die Freischaltung bis 14.04.2022 im moodle.

#### **Leistungsnachweis**

Übungen und Belegarbeit (mit Präsentation insofern möglich)

### **203024 Lighting the Rocket of Space Kid Head Cup**

**J. Ruth, T. Müller**

Ausstellung

Block, 04.04.2022 - 30.05.2022

Veranst. SWS: 2

#### **Beschreibung**

Wir verleihen der SKHC Jubelfeier am 1.Mai mit Euch die richtige Atmosphäre. Nach Einführung in die Lichtgestaltung und Erläuterungen zu Entwurf und Simulation von Licht wird jede Teilnehmer\*in Gruppen eine eigene Architektur- und Eventbeleuchtung erarbeiten und umsetzen. Am 1. Mai könnt Ihr Eure Lichträume präsentieren.

Mit dem Einsatz von Licht kann der Mensch Architekturräume in verschiedenen Atomsphären beleuchten. Das Seminar konzentriert sich auf die Einführung in die, Konzeptionierung und Simulation von verschiedenen Lichtatmosphären, und die Umsetzung der Konzepte für die Jubelfeier des SpaceKidHeadCups am 1. Mai.

Wesentliche Schwerpunkte des Seminars sind:

- Physikalische Grundgrößen in der Lichttechnik
- Licht und Mensch, Physiologische Grundlagen, visuelle Wahrnehmung
- Künstliches Licht, Lichtsteuerung

- Lichtplanung im Architekturraum
- Konzeptionierung und Planung von Eventbeleuchtung in Veranstaltungsräumen
- Umsetzung der Konzepte für die Jubelfeier SKHC am 1. Mai

#### Bemerkung

Das Seminar ist als Blockseminar im April konzipiert und beginnt am 04.04.2022. Auf- und Abbau vom 30.04 bis 02.05. sind obligatorisch. Das Seminar wird mit einer Dokumentation über Konzeption und Umsetzung der Architektur- und Eventbeleuchtung bis 30.05 abgeschlossen.

#### Leistungsnachweis

Praktische Arbeit und Dokumentation

### 417140050 Elektronik und Mikrocontroller

#### A. Jakoby, G. Schatter

Veranst. SWS: 4

#### Vorlesung

Do, wöch., 14:15 - 17:00, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 3.09, Vorlesung (zunächst online) Moodle: <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=31218>, 28.04.2022 - 16.06.2022

Fr, wöch., 13:15 - 16:00, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 3.09, 29.04.2022 - 17.06.2022

Mo, Einzel, 13:15 - 14:45, Klausur Raum: 2.37, S143, 18.07.2022 - 18.07.2022

#### Beschreibung

Die Vorlesung vermittelt Grundlagen der elektronischen Schaltungs-, Mess- und Interfacetechnik. Sie baut auf der Vorlesung Elektrotechnik und Systemtheorie auf. Grundkenntnisse der Halbleiterphysik und grundlegender Bauelemente wie Dioden, Transistoren und Logikschaltungen sowie deren Einsatz beispielsweise in Interfaceschaltungen sind Gegenstände der Veranstaltung. Die Darstellungen erfolgen anwendungsorientiert für Mikrocontroller bzw. Embedded Systems und berücksichtigt die Interessen der Teilnehmenden.

Die Vorlesung wird durch praktische Übungen ergänzt, die messtechnische und praktische Kenntnisse des Schaltungsaufbaus vermitteln. Eine praktische Belegaufgabe umfasst eine eigenständige Entwicklung und Erprobung für eine Interfacelösung.

#### Gliederung

- Wiederholung Grundlagen der Elektrotechnik,
- Passive Filter,
- Elektronische Messtechnik,
- Grundlagen der Elektronik,
- Dioden und Schaltungstechnik,
- Transistoren und Schaltungstechnik,
- Digitaltechnik,
- Mikrocontroller,
- Interfacetechnik.

#### engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

#### Electronics

This course covers the basics of electrical circuits that involve active electrical components such as diodes, transistors, and integrated circuits, and associated passive electrical components and interconnection technologies. Students will develop the ability to apply the necessary basics of electronic measurement and fundamental knowledge of analog and digital engineering. Due to the complex nature of electronics theory, laboratory experimentation is an important part of the development of electronic devices. These experiments are used to test or verify the engineer's theory.

#### Bemerkung

Wahlveranstaltung

begrenzte Personenzahl: 5 bis 8 Personen

Einschreibung erforderlich bis 01.04.2022 an: [schatter@uni-weimar.de](mailto:schatter@uni-weimar.de)

Praktische Übungen nach Absprache

ggf. anfangs Online-Veranstaltungen

### Voraussetzungen

Einschreibung bis 01.04.2021 an [schatter@uni-weimar.de](mailto:schatter@uni-weimar.de)

### Leistungsnachweis

Belege und Klausur

## 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

### 422160000 Applied Cryptography

#### S. Lucks

Seminar

Veranst. SWS: 2

#### 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

### 422160001 Aspekte der Netzwerksicherheit

#### A. Jakoby, R. Adejoh

Seminar

Veranst. SWS: 2

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Coudraystraße 13 B - Seminarraum 208, ab 05.04.2022

#### Bemerkung

First session: Tuesday . April 5th, 2022, SR 208, C 13 B.