

Beschreibung der Praxisprojekte für das Sommersemester 2015

1. Informatik: Eye in the Sky – Masuch
2. Informatik: Eye in the Sky - Krüger
3. Psychologie: Stress und Kognition
4. Informatik: Konzeption und Implementierung einer Suchmaschine
5. Psychologie: Kognitive Group Awareness
6. Informatik: MOOCaware II
7. Psychologie: #ThinkBeforeUPost
8. Informatik: Healthcare Social Media Monitor
9. Psychologie: Verhaltenssucht
10. Informatik: Agile Webentwicklung mit Ruby

Eye in the Sky – Masuch

Enabling 1st/3rd-Person Experience using an UAV

Leitung: Stefan Liszio, Maic Masuch
(Fachbereich Medieninformatik | Entertainment Computing)
stefan.liszio@uni-due.de, 0203 / 379 – 2440, LE 331

Termin: Dienstag, 08-12 Uhr

Raum: LK 052

Beschreibung:

Dies ist ein Kooperationsprojekt der Lehrstühle für Hochleistungsrechnen und Medieninformatik | Entertainment Computing, die mit ihrer Expertise im jeweiligen Fachbereich gemeinsam die praktische Umsetzung des Projektes „*Eye in the Sky*“ verfolgen.

Die Zielstellung des Projektes ist die Realisierung einer First- bzw. Third-Person Experience mit Hilfe eines Head-Mounted Displays (HMD) und eines Unmanned Aerial Vehicle (UAV). Dabei verfolgen eine oder mehrere Drohnen eine Person und streamen ihre stereo- oder monoskopischen Videodaten in Echtzeit auf das voll-immersive Display. Als Hardware stehen die *Oculus Rift* in Kombination mit einer *Parrot AR.Drone* und einer *DJI Phantom* zur Verfügung.

Neben der technischen Realisierung sollen im Rahmen des Projektes auch verschiedene (wahrnehmungs-)psychologische sowie physiologische Fragestellungen untersucht und Anwendungsfelder erschlossen werden.

Teilnehmende Studierende sollten großes Engagement und Begeisterung für die Projektidee sowie Spaß am Experimentieren mit verschiedener Hardware und der Entwicklung innovativer Softwarelösungen mitbringen. Die Arbeiten erfolgen in enger Kooperation und unter gemeinsamer Betreuung durch beide Lehrstühle. In Teams werden die verschiedenen Aufgaben und Fragestellungen bearbeitet.

Teilnahmevoraussetzungen:

Das Projekt richtet sich an Studierende der Fächer Bachelor Komedica und Bachelor Angewandte Informatik. Grundlegende Programmierkenntnisse (Java) werden vorausgesetzt. Von Nöten ist eine hohe Eigenmotivation zur Einarbeitung in neue Programmiersprachen und Technologien. Gute Kenntnisse in psychologischen Forschungsmethoden und Statistik sind außerdem von Vorteil. Ein hohes Engagement und Einsatzbereitschaft sind für den Erfolg des Projekts von großer Bedeutung.

Die Teilnehmer(innen)zahl des Praxisprojekts „Eye in the Skye - Masuch“ ist auf 12 Komedica-Studierende begrenzt.

“Eye in the Sky” – Krüger

Enabling 1st/3rd-Person Experience using an UAV

Leitung: Alexander Schiewe, Jens Krüger
(Fachbereich Hochleistungsrechnen / High Performance Computing Group)
alexander.schiewe@uni-due.de, 0203 / 379 – 2673, LE 306A

Termin: voraussichtl. Dienstag vormittags

Raum: tba.

Beschreibung:

Dies ist ein Kooperationsprojekt der Lehrstühle für Hochleistungsrechnen und Medieninformatik | Entertainment Computing, die mit ihrer Expertise im jeweiligen Fachbereich gemeinsam die praktische Umsetzung des Projektes „*Eye in the Sky*“ verfolgen.

Die Zielstellung des Projektes ist die Realisierung einer First- bzw. Third-Person Experience mit Hilfe eines Head-Mounted Displays (HMD) und eines Unmanned Aerial Vehicle (UAV). Dabei verfolgen eine oder mehrere Drohnen eine Person und streamen ihre stereo- oder monoskopischen Videodaten in Echtzeit auf das voll-immersive Display. Als Hardware stehen die *Oculus Rift* in Kombination mit einer *Parrot AR.Drone* und einer *DJI Phantom* zur Verfügung.

Neben der technischen Realisierung sollen im Rahmen des Projektes auch verschiedene (wahrnehmungs-)psychologische sowie physiologische Fragestellungen untersucht und Anwendungsfelder erschlossen werden.

Teilnehmende Studierende sollten großes Engagement und Begeisterung für die Projektidee sowie Spaß am Experimentieren mit verschiedener Hardware und der Entwicklung innovativer Softwarelösungen mitbringen. Die Arbeiten erfolgen in enger Kooperation und unter gemeinsamer Betreuung durch beide Lehrstühle. In Teams werden die verschiedenen Aufgaben und Fragestellungen bearbeitet.

Teilnahmevoraussetzungen:

Das Projekt richtet sich an Studierende der Fächer Bachelor Komedie und Bachelor Angewandte Informatik. Grundlegende Programmierkenntnisse (Java) werden vorausgesetzt. Von Nöten ist eine hohe Eigenmotivation zur Einarbeitung in neue Programmiersprachen und Technologien. Gute Kenntnisse in psychologischen Forschungsmethoden und Statistik sind außerdem von Vorteil. Ein hohes Engagement und Einsatzbereitschaft sind für den Erfolg des Projekts von großer Bedeutung.

Die Teilnehmer(innen)zahl des Praxisprojekts „Eye in the Skye - Krüger“ ist auf 12 Komedie-Studierende begrenzt.

Stress und Kognition: Entwicklung von zielgruppenorientiertem Informationsmaterial zur Wirkung von Stress auf Kognition und Verhalten

Dozent(in): Dr. Johannes Schiebener

Termin: Mittwochs, 10.15-11.45 Uhr

Raum: LB 239

Das Ziel des Projekts ist die Erstellung von Informationsmaterial zur Wirkung von Stress auf kognitive Funktionen (wie zum Beispiel das Gedächtnis, Problemlösen oder das Treffen von Entscheidungen) und/oder Verhalten. Die Form des Informationsmaterials (z.B. Webseite, Broschüre, Lehrgänge, Filme...) wird von den Studierenden gezielt für die selbst ausgewählte Zielgruppen entworfen. Das Material soll helfen diese Zielgruppen wissenschaftlich fundiert über Stress zu informieren. Welche Aspekte von Stress und dessen Wirkung dabei fokussiert werden bestimmen die Studierenden selbst. Unter den ProjektteilnehmerInnen werden weitere Kleingruppen gebildet, die jeweils einen eigenen Fokus setzen können und ein eigenes Produkt erstellen. Die Kleingruppen können basierend auf eigener wissenschaftlicher Recherche den inhaltlichen Fokus selbst wählen. Neben der Recherche dienen eigens in dem Projekt erhobene Studiendaten zur weiteren wissenschaftlichen Untermauerung des Informationsmaterials.

Das Projekt lässt sich in drei Phasen einteilen:

1. Recherche und Ideengenerierung,
2. Untersuchung offener Fragen in Onlinestudien,
3. Auf 1. und 2. begründete Erstellung von Informationsmaterial (z.B. Webseite(n), Broschüren, Informationsveranstaltungen, Lehrgänge, etc.).

Teilnahmevoraussetzungen: -

Kontakt für Nachfragen/ggf. Internetseite: johannes.schiebener@uni-due.de

Konzeption und Implementierung einer Suchmaschine

Leitung: Vu Tran - Informationssysteme

Gegenstand/Ziel:

Im Rahmen dieses Praxisprojekts soll eine Suchmaschine entwickelt werden. Folgende Schritte sind vorgesehen:

Entwicklung eines Crawlers für Amazon-Bücher (inkl. Rezensionen).

Indexierung der Daten mit Solr.

Entwicklung eines webbasierten User-Interfaces für die Suche.

ggf. Evaluierung.

Voraussetzungen:

Fortgeschrittene Programmierkenntnisse (notwendig)

Zielgruppe:

Angewandte Informatik Master

Komedia Master

Teilnehmerzahl:

Alle, die die Voraussetzung (s.o.) erfüllen

Zeitpunkt des Treffens:

Eventuell nach Absprache mit den Teilnehmern.

Wöchentliches Treffen, LF 230

Praxisprojekt Kognitive Group Awareness: Mine between the Lines – Erstellung von Wissensprofilen mit Text Mining

Text Mining wird eingesetzt, um Terroristen zu identifizieren, Börsenkurse zu prognostizieren und passgenaue Werbung ins soziale Netzwerk zu spülen. Bei der Unterstützung von Lernprozessen jedoch ist die automatisierte Wissensgewinnung aus Texten bisher noch Zukunftsmusik. Dabei liegen durch den zunehmenden Einsatz von Wikis oder Social Media im Unterricht immer mehr digitale Texte vor, die sich für solche Analysen eignen.

Gleichzeitig belegen aktuelle Forschungsarbeiten, dass nicht nur die Zusammenarbeit mit anderen das Lernen verbessern kann, sondern auch der zusätzliche Einsatz von digitalen Werkzeugen, die Wissen erfassen, visualisieren und zurückmelden können (sog. *Cognitive Group Awareness Tools*). Solche Werkzeuge beeinflussen Lernprozesse in positiver Weise, da sie die Lernpartner über ungeteiltes Wissen informieren und ein strukturiertes Vorgehen in Diskussionen unterstützen. Da Text-Mining-Verfahren durch die Automatisierung von Textanalysen eine hohe Effizienz beim Erstellen solcher Wissensprofile versprechen, bisher aber kaum in genannten Werkzeugen eingesetzt werden, liegt es nahe, sie in diesem Kontext zu nutzen und näher zu untersuchen.

Ziel des Praxisprojekts ist es daher, gemeinsam ein Werkzeug zu designen, das ein einfaches Text-Mining-Verfahren zur Erstellung von Wissensprofilen nutzt. Hierbei ist kreativer Input gefragt: In welchem Lernkontext könnte es eingesetzt werden? Für wen wäre sein Einsatz nützlich? Und wie sollte so ein Wissensprofil eigentlich gestaltet sein? Abschließend soll das Werkzeug im kleinen Rahmen erprobt werden.

Die Anforderungen auf einen Blick:

- (a) Kennenlernen und Anwenden eines innovativen Text-Mining-Verfahrens;
- (b) Erarbeitung und Präsentation der theoretischen Grundlagen zu *Kollaborativem Lernen, Cognitive Awareness* und *Strukturierung von Kollaborationen*;
- (c) Konzeption eines Text Mining-basierten Werkzeugs unter Berücksichtigung der präsentierten Theorie;
- (d) Durchführung und schriftliche Auswertung einer Studie, in der das Tool beispielhaft von einer kleinen Stichprobe getestet wird.

Teilnahmevoraussetzung:

- Erfolgreicher Abschluss aller drei psychologischen Methoden-Veranstaltungen
- Interesse an Text Mining (**keine** Programmierkenntnisse vorausgesetzt)

Praxisprojekt *Kognitive Group Awareness*:
Mine between the Lines – Erstellung von Wissensprofilen mit Text Mining

Leitung: M. Sc. Melanie Erkens (*Psychologische Forschungsmethoden*)
melanie.erkens@uni-due.de, Tel. 379 -1997, LE 635
Prof. Dr. Daniel Bodemer (*Psychologische Forschungsmethoden*)

Termin: Montag, 12:00 bis 16:00 Uhr, ab 13.04.2015

Raum: LK 052

Fragestellungen:

1. Wie sollte ein Text Mining-basiertes Werkzeug konzipiert sein, um vor dem gegebenen theoretischen Hintergrund Lernpartner bestmöglich zu unterstützen?
2. Inwieweit wirkt sich das konzipierte Wissensprofil positiv auf die Strukturierung einer Kollaboration aus?

Ziel des Praxisprojektes:

Methoden der Informatik auf eine psychologisch-empirische Fragestellung anwenden und integrieren.

MOOCaware II: Werkzeuge zur Evaluation und Unterstützung von Lernaktivitäten in MOOCs

Zielgruppe: Bachelor Komedia und Angewandte Informatik
Leitung: Tobias Hecking, M.Sc., Dippl.-Inform- Sven Manske
& Prof. H. Ulrich Hoppe (*Kooperative und lernunterstützende Systeme*),
hecking@collide.info, 0203 / 379 – 1450, LF 128
Termin: Dienstag 10-16 Uhr
Raum: LF 120

Beschreibung:

Massive Open Online Courses (MOOCs) bezeichnet eine Form der Online-Kurse, die oftmals von Universitäten angeboten wird, jedoch offen für eine potentiell unbegrenzte Anzahl von Teilnehmern zugänglich ist. Aktuelle MOOCs z.B. auf der Plattform Coursera werden häufig mit mehreren tausend Teilnehmern durchgeführt, die räumlich verteilt miteinander ein Themenfeld erarbeiten. Neben der Bereitstellung von genügend Ressourcen, sodass das Lernsystem nicht überlastet wird, ergeben sich weitere Herausforderungen. Dozenten sind natürlich daran interessiert sich über den Fortschritt der Lerner/-innen zu informieren, Probleme frühzeitig zu identifizieren und entsprechende Hilfestellung zu leisten. Dies ist jedoch aufgrund der hohen Teilnehmerzahl und der Online stattfindenden Kurseinheiten schwieriger als in konventionellen Kursen und bedarf daher der Unterstützung durch Softwarewerkzeuge zur Kursevaluation. Ebenso relevant sind Orientierungshilfen für Lernende und Hilfe zur Bildung von Lerngruppen.

In einem vorangegangenen Praxisprojekt MOOCaware wurde eine MOOC-Infrastruktur auf Basis von Moodle entwickelt, die Komponenten zur Awareness-Unterstützung für Lerner/-innen und Anreizsysteme bereitstellt. Das neue Projekt führt das MOOCaware Projekt fort. Dabei wird der Fokus jedoch viel stärker auf die Bereitstellung von Komponenten gelegt, die den Anbietern eines MOOCs ermöglichen ihre Online-Lehrangebote zu evaluieren. Diese Informationen sollen Dozenten dabei helfen den Kurs stetig zu verbessern und an die Bedürfnisse der Teilnehmer anzupassen. Dies können z.B. regelmäßige Berichte zur Kursaktivität oder der Nutzung bestimmter Lernmaterialien wie Videos sein.

Das Projekt umfasst die Einarbeitung in das Thema MOOCs insbesondere im Hinblick auf die Erzeugung von Awareness und der Auswertung von Lernaktivitäten als Teil der Kursevaluation. Weiter werden im Projekt Anforderungen an die bereitzustellenden Funktionen erhoben indem die Informationsbedürfnisse von Kursanbietern in Kundengesprächen ermittelt werden. Die technische Umsetzung umfasst sowohl die Entwicklung neuer Komponenten zur Auswertung von Lernaktivitäten als auch die Anpassung bestehender Werkzeuge und deren Integration in die MOOC Infrastruktur. Die Projektteilnehmer erarbeiten eine geeignete Evaluationsstrategie und führen diese im Rahmen von realen Online-Kursen an der UDE durch. Der Umgang mit Projektmanagementsoftware z.B. zur Zeitplanung und Dokumentation soll ebenfalls während des Projekts erlernt werden.

Das Projekt beginnt mit einer kurzen Seminarphase, in welcher alle Teilnehmer einen Vortrag zu dem von ihnen erarbeiteten Grundlagen-Thema halten und diesen in einer kurzen Ausarbeitung dokumentieren. Im weiteren Projektverlauf steht vor allem die Arbeit in Kleingruppen im Fokus, zur Koordination gibt es ein wöchentliches Plenum, in welchem auch die Betreuer anwesend sind. Während der Projektlaufzeit wird die Projektgruppe den Stand der Arbeit zweimal vorstellen (Konzept und Produkt). Die Ergebnisse des Projekts sollen in einem Endbericht festgehalten werden.

#ThinkBeforeUPost - Konzeption und Implementierung von Lehr-Lern-Medien zur Förderung der Social Media-Kompetenzen von Schüler/inne/n

Leitung: German Neubaum (Sozialpsychologie: Medien und Kommunikation)
german.neubaum@uni-due.de

Begleitseminar: **Dienstags**, 10.00 – 12.00 Uhr

Raum: **LK 051**

Während soziale Medien wie Facebook oder WhatsApp immer mehr zu Lebensarchiven der einzelnen User mutieren, wächst der Bedarf, Menschen über die Chancen und Risiken der Nutzung solcher Technologien aufzuklären. Eine besondere Herausforderung ist es, Heranwachsende – trotz der Reize solcher Medien – davon zu überzeugen, verantwortungsvoll mit privaten Informationen im Internet umzugehen. Um dies zu gewährleisten, zielt dieses Praxisprojekt darauf ab, Lehr-Lern-Medien für Schüler/innen zu konzipieren und umzusetzen. Dabei sollen die Lehrinhalte über das „Informieren“ hinausgehen: Schüler/innen sollen z.B. nicht nur lernen, inwiefern die Privatsphäre im Internet eingeschränkt sein kann, sondern ebenso erfahren, was sie konkret tun können, um ihre Privatsphäre in der Online-Kommunikation zu schützen. Als Lehr-Lern-Medien wären im Sinne einer spielerischen Vermittlung dieser Inhalte Kurzfilme, interaktive Online-Trainings und/oder Quizzes vorstellbar. Daran anschließend soll mit Hilfe von Begleitforschung (z.B. einer Fragebogenstudie oder Interviews mit Schüler/inne/n) evaluiert werden, inwiefern sich die entwickelten Lehr-Lern-Medien positiv auf die Social Media-Kompetenzen von Schüler/innen auswirken.

Bei der Planung und Umsetzung der Lehr-Lern-Medien arbeiten Teilnehmende des Praxisprojekts mit Schüler/inne/n einer Medien AG eines Oberhausener Gymnasiums zusammen. Mit deren Hilfe sollen insbesondere die Bedürfnisse der Zielgruppe dieser Medien berücksichtigt werden.

Im Seminarteil des Praxisprojekts werden Sie Ihre Vermittlungskompetenz in Form von Referaten erweitern. Ebenso werden Sie sich das sozial- und medienpsychologische Hintergrundwissen (z.B. zur Privatsphäre im Internet oder zu Entertainment Education) aneignen und kritisch reflektieren. Im praktischen Teil steht zunächst die Recherche zu vergleichbaren Lehr-Lern-Medien im Mittelpunkt. Sie werden in Untergruppen arbeiten und dabei Ihre Kommunikations- und Konfliktfähigkeiten schulen sowie Teamwork und Selbstorganisation üben. Zur Erstellung, Umsetzung und Evaluierung der erarbeiteten Konzepte werden Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen können und dabei Theorie und Praxis verbinden. Im Rahmen der Evaluation werden Sie zusätzlich selbst empirisch forschen und die Erhebung und Auswertung statistischer Daten üben können.

Was wird erwartet?

- Engagement, Kreativität und Teamfähigkeit
- Interesse am Thema Privatsphäre im Internet sowie die Motivation, sozial- und medienpsychologisches Wissen anzuwenden
- Neugier, mit Schüler/innen zusammenzuarbeiten

Was wird geboten?

- Spaß bei der praktischen Umsetzung von Studieninhalten
- Auseinandersetzung mit den aktuellen Debatten zu Privatsphäre und Datenschutz im Internet

Projekt: Healthcare Social Media Monitor

Schwerpunktausrichtung: Informatik (2-3 Plätze), Komedial Studiengang (2-5 Plätze)

Inhalt

Die zunehmende Digitalisierung des Gesundheitswesens erlaubt eine immer bessere Beurteilung und Vergleichbarkeit von Gesundheitsleistungen bzw. ihrer Leistungserbringer (Krankenhäuser). Hierfür haben sich in der Vergangenheit unterschiedlichste Social-Media-Plattformen bzw. Bewertungsportale herausgebildet (www.jameda.de, www.arztbewertung.net usw.).

Gleichzeitig haben Krankenhäuser derzeit bestenfalls einen fragmentierten Überblick zu Patientenmeinungen auf Social-Media-Plattformen und Blogs. Hiermit verbunden sind Risiken in der öffentlichen Wahrnehmung und Meinung hinsichtlich der Leistungsqualität von Krankenhäusern, mit der Folge von unter Umständen handfesten und ökonomischen Konsequenzen (Abwanderung von Patienten; geringere Auslastung teurer Medizintechnik etc.).

Zur Identifizierung und Bewertung spezifischer Patientenmeinungen soll ein Social-Media-Dashboards entwickelt werden. Hiermit sollen Patientenmeinungen und -erfahrungen ausgewertet werden können bzw. die der Leistungserstellung zugrunde liegenden Entscheidungsmodelle vervollständigen.

Organisation

Das Praxisprojekt wird gemeinsam mit der Unternehmensberatung Deloitte durchgeführt, die als „Auftraggeber“ in dem Szenario dient. Zudem wird eine Zusammenarbeit mit Studierenden der Wirtschaftsinformatik der Universität Münster realisiert. Die maximale Teilnehmerzahl ist auf 8 Personen begrenzt. Das Kick Off Treffen findet voraussichtlich am 14.4. um 14 Uhr im LE Gebäude (Campus Duisburg) statt. Ausgehend hiervon finden wöchentliche Jour Fixes statt (der Termin hierfür wird mit den TeilnehmerInnen abgestimmt).

Lernziele

Neben den fachlichen Inhalten (Entwicklung einer geeigneten Monitoring-Lösung) sollen in der Veranstaltung Fähigkeiten zum Projektmanagement und zur Kommunikation mit Praxispartnern vermittelt und praktisch erprobt werden.

Verhaltenssucht: Entwicklung von zielgruppenorientiertem Informationsmaterial

Dozent(in): Dipl.-Psych. Patrick Trotzke & Dr. Johannes Schiebener

Termin: Donnerstags, 10.15-11.45 Uhr

Raum: LB 239

Beschreibung:

Das Ziel des Projekts ist die Erstellung von Informationsmaterial über die sogenannten Verhaltenssuchte (z.B. Kaufsucht, Internetsucht, Sportsucht...). Die Form des Informationsmaterials (z.B. Webseite, Broschüre, Lehrgänge, Filme...) wird von den Studierenden gezielt für die selbst ausgewählte Zielgruppen entworfen (Betroffene, Angehörige, Hilfseinrichtungen...). Das Material soll helfen diese Zielgruppen wissenschaftlich fundiert über den aktuellen Kenntnisstand zu informieren.

Welche Verhaltenssuchte hier in den Fokus gesetzt werden sollen sowie die Organisationsform (Großgruppenprojekt/Kleingruppenprojekte) wird von den Studierenden selbst bestimmt. Neben der wissenschaftlichen Recherche dienen eigens in dem Projekt erhobene Studiendaten zur weiteren Untermauerung des Informationsmaterials.

Das Projekt lässt sich in drei Phasen einteilen:

1. Recherche und Ideengenerierung,
2. Untersuchung offener Fragen in Onlinestudien,
3. Auf 1. und 2. begründete Erstellung von Informationsmaterial (z.B. Webseite(n), Broschüren, Informationsveranstaltungen, Lehrgänge, Filme, Präventionskampagnen etc.).

Teilnahmevoraussetzungen: -

Kontakt für Nachfragen/ggf. Internetseite: patrick.trotzke@uni-due.de

Agile Webentwicklung mit Ruby

Dozent(in): Ralf Berger B. Sc. ralf.berger@uni-due.de, Prof. Dr.-Ing. Jürgen Ziegler

Termin: Dienstags, 10:15 bis 16:00

Raum: LF 122

Im Rahmen des Praxisprojekts „Agile Webentwicklung mit Ruby“ erlernen die Teilnehmer durch praktischen Umgang die Nutzung von Werkzeugen und Methoden zur Entwicklung von Webanwendungen von Grund auf.

Ablauf: In einer einführenden Seminarphase erhalten die Studierenden eine Einführung in die Programmiersprache Ruby und erarbeiten Präsentationen und Übungsaufgaben zu den für die Projektdurchführung relevanten Technologien und Softwarekomponenten. Deren Nutzung wird in Hands-on-Sitzungen gemeinsam praktisch erprobt. Während der anschließenden Projektphase bilden die Teilnehmer Arbeitsgruppen und entwickeln aufbauend auf ihren erworbenen Kenntnissen einfache webbasierte Anwendungen. In Anlehnung an agile Entwicklungsmodelle stimmen dabei alle Gruppen im Wochenzyklus ihre Zielsetzung mit der Projektleitung ab und kommunizieren im Kolloquium den Entwicklungsfortschritt sowie die geplanten Arbeitsschritte der kommenden Iteration.

Zielsetzung: Aufbauend auf den im Komedia-Studium vermittelten grundlegenden Kenntnissen in Internettechnologien und Programmierung werden die für die kollaborative Entwicklung von Webanwendungen relevanten Konzepte vermittelt und Werkzeuge erprobt. Mit der Einarbeitung in die dynamische Programmiersprache Ruby und ihres Software-Ökosystems wird den Studierenden dabei eine insbesondere für die Webentwicklung geeignete Alternative zur Lehrsprache Java aufgezeigt.

Sonstige Informationen: Teilnehmer, denen kein mobiler Computer zur Arbeit während der Präsenzzeit zur Verfügung steht, setzen sich bitte mit Ralf Berger (ralf.berger@uni-due.de) in Verbindung. Auch bei Fragen bzgl. der Inhalte und nötigen Vorkenntnisse senden Sie gerne frühzeitig eine Anfrage per E-Mail.

Teilnahmevoraussetzungen: Info-N und Java (oder äquivalente Kenntnisse)

Kontakt: ralf.berger@uni-due.de