

Medieninformatik Seminar 2022

Zeitplan Dienstag 2. August, Stand 01.08.22 - 2

jeweils 15 Minuten Vortrag + 5 Minuten Diskussion

Zeit	Web & Mobile B1.1.01	Web & Mobile B1.1.03	GD B1.0.01
9:30	Namenkonventionen in Programmiersprachen <i>Anastasios Kistoglidis</i> Refaktorisierung: Grundlagen und Tools <i>Linus Grebing</i> Modelle für Software-Qualität <i>Pascal Straßel</i> Einsatz von Code-Reviews im SW-Entwicklungsprozess <i>Samira Joulaei Vakili</i>	Qualitätskriterien der modernen Webseitengestaltung <i>Noël Grün</i> Vergleich der Gestaltung einer Webseite zur Webanwendung <i>Robin Prause</i> Vergleich der Gestaltung einer Webseite zur Webanwendung <i>Max But</i> Entwicklung der Layoutgestaltung von Tabellen bis Responsive Design <i>Florian Semeras</i>	Depth of Field und Bokeh Effekte <i>Marcel Geck</i> Muscle System in Maya <i>Merve Sari</i> Subsurface Scattering <i>Kerstin Reuning</i>
11:00	Pause		
11:30	Verwendung von Quiz in der Lehre <i>Rayan Ahmed Bhatti</i> <i>Collaborative learning</i> in Programmiervorlesungen <i>Nada Savic</i> Gamification und Code Contests in der Programmierausbildung <i>Nils Paul</i> <i>Game programming in education</i> <i>Julia Nöding</i>	Kommunikation und Gestaltung vom Web 1.0 zum Web 3.0/4.0 <i>Sophia Friederike Meyer</i> Einsatz und Nutzen von Semantik Web <i>Stefanie Roddeck</i> Einsatz und Nutzen der Web-Animation <i>Axel Furkert</i> Einsatz und Nutzen der Web-Animation <i>Philipp Rockel</i>	Kaustiken in Arnold <i>Katrin Seibel</i> Modellierungstechniken mit Mudbox <i>Celina Schreiber</i> Bullet Engine in Maya <i>Sandro Tönges</i> Kameras in Arnold <i>Dilan Eris</i>
13:00	Mittagspause		

14:00	Webseiten mit Programmier-Aufgaben <i>Maximilian Gutschmiedl</i> Memory tracing für Programmier-Anfänger <i>Armin Prinz</i> Typische Fehler von Programmier-Anfängern <i>Felix Wiedermann</i> Unit Tests und Test Driven Development <i>Denis Kamenev</i> Continuous Integration und Continuous Delivery <i>Niklas Warmuth</i>	Vergleich verschiedener Technologien zur Animation in Bezug auf Code-Effizienz <i>Alexander Schenker</i> Vergleich verschiedener Frameworks zur Animation auf Webseiten <i>Robin Jakob Lemhöfer</i> Animationen im HTML5 Canvas <i>Leon Friedrich</i> Animationen zur Unterstützung der Wissensvermittlung in der Lehre <i>Seyyid Sami Özkan</i>	Arnold Toon Shader <i>Dennis Grebe</i> Liquids mit Maya Bifröst <i>Daniel Netusil</i> Ambient Occlusion <i>Levent Sona</i> Cryptomatte für Compositing <i>Anton Rost</i>
16:00	Ende der Veranstaltung		