



2013 Dez.

FUN!log

Jeden Monat ein Bitchen besser



PC version
ASSASSIN'S
CREED IV
BLACK FLAG

May all your
Christmases
be #FFFFFF

Preis: Unbezahlbar

Inhaltsverzeichnis

Neues aus FINland	00001
KIF 41,5	00011
Klausurtagung des FaRaFIN	00011
Die FIN.log stellt sich vor	00100
FIN-Bands: DELTA	00110
FIN-Bands: Booze Control	01000
Netz 39: Abgehoben	01001
Doppelabschlüsse mit der TU Sofia (Bulgarien)	01010
Nerdige Weihnacht mit Pixelcookies	01011
Berühmte Informatiker - Luis von Ahn	01100
FIN - Weihnachtsfeier	01101
Random Review: Goodbye Deponia	01110
BeFINDlichkeiten im Dezember	10000
Veranstaltungen im Dezember	10001

FIN.log online: www.farafin.de/fachschaftszeitung

Impressum

Die FIN.log ist die Zeitung der Studenten der Fakultät für Informatik an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg.

Herausgegeben wird sie in Kooperation mit dem Fachschaftsrat der Fakultät für Informatik.



www.farafin.de
post@farafin.de

Ihr habt lustige Sprüche von Professoren?
Ihr wollt selbst kreativ werden und in der Redaktion mitarbeiten?
Ihr habt interessante Neuigkeiten, eigene Berichte, Anregungen oder Kritik?

Dann schreibt eine Mail an fin.log@farafin.de!

Alle Artikel sind mit dem Kürzel des jeweiligen Autors gekennzeichnet und stellen dessen Meinung dar.

An dieser Ausgabe haben mitgearbeitet:

Projektleitung:

Maria Manneck

Redaktion:

Maria Manneck [mm]
Mike Mikuteit [mi]
Friedrich Lüder [fl]
Peter Krummhaar [pk]
Gerd Schmidt [gs]

Grafik:

Maria Manneck

Marketing und Druck:

Friedrich Lüder

TeXnik:

Mike Mikuteit

Auflage: 250

Ein fröhliches „Ho ho ho!“ an alle FIN.log-Leser!

Weihnachten steht vor der Tür und wir wollten es uns natürlich nicht nehmen lassen, euch mit einer Ausgabe zu beschenken.

Was alles seit der letzten Ausgabe in der FIN passiert ist, wird euch kurz und bündig in „Neues aus FINland“ berichtet. Wer darüber hinaus noch wissen will, was genau ein Festkolloquium, eine KIF oder eine Klausurtagung des FaRaFINs ist und was da so abläuft, sollte unbedingt in die folgenden Artikel schauen. Wir stellen diesmal nicht nur die FIN-Neuigkeiten vor, sondern auch zum ersten Mal die FIN.log-Mitglieder. Gleich im Anschluss informieren wir euch über die derzeitigen FIN-Bands: Del-ta und Booze Control.

Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Nein es sind Hacker aus dem Netz 39, die uns in ihrem Artikel „Abgehoben“ darüber aufklären, was Informatiker in der Luft zu suchen haben.

Apropos aufklären: Wisst ihr, was die FIN und die TU Sofia gemeinsam haben? Nein? Dann könnt ihr euch über die Möglichkeit der Doppelabschlüsse im Anschluss belesen.

Nerdige FINler gibt es ja immer wieder, aber was machen eigentlich die zu Weihnachten? Pixelcookies! Und das zum selber backen! Natürlich wird passend dazu die Serie „Berühmte Informatiker“ weitergeführt. Da das Jahresende schon wieder in Sicht ist, ruft der FaRaFIN bereits jetzt zur FIN-Weihnachtsfeier auf. Falls ihr für einen Freund noch ein Geschenk sucht, könnt ihr euch von unserem Random Review inspirieren lassen. Die FIN.log wird wie immer mit den BeFINDlichkeiten abgerundet.

Also nichts wie vor den Kamin gesetzt und FIN.log gelesen!

Eure Redaktion

Neues aus FINland

FIN-Absolventenverabschiedung

Das Ende des Bachelor-, bzw. Masterstudiums wird mit der feierlichen Verabschiedung der Absolventen gewürdigt. So auch am Wochenende des ersten Advents, als am 30. November die Absolventen der FIN von Prof. Saake aus der FIN verabschiedet wurden. Dabei wurden folgenden Studenten als beste Absolventen der FIN im Jahr 2012/2013 ausgezeichnet:

- Bachelor:
Timo Lüddecke (CV)
Johannes Jendersie (INF)
Patrick Scheibe (WIF)
- Master:
Benjamin Köhler (CV)
Tobias Günther (INF)
Sara Kunze (IngINF)

Matthias Mokosch (WIF)
Miriam Tödten (DKE)

Jahresauftaktversammlung der FIN

Am 15.01.2013 lädt die FIN alle Studenten und Mitarbeiter der Fakultät für Informatik gegen 13.00 Uhr in den FIN-Hörsaal zur Jahresauftaktversammlung ein. Es werden beispielsweise die erzielten Meilensteine und die Zielsetzung für das kommende Jahr aufgezeigt.

Weihnachtsfeiern an der FIN

Steigt euch auch schon der Duft von gebratenen Mandeln, frisch gebackenen Plätzchen, Bratäpfel mit leichter Zimtnote,

Orangen oder Vanille in die Nase? Dann kann es nur von den anstehenden Weihnachtsfeiern an der FIN kommen. Dieses Jahr gibt es gleich zwei Termine, die man sich im Dezember freihalten sollte:

- Acagamics Weihnachtsfeier am 05.12.2013 im FIN-Hörsaal
- FIN-Weihnachtsfeier am 10.12.2013 im P7

Rückmeldung für SoSe14

Der Rückmeldezeitraum für das Sommersemester 2014 beginnt am 07. Januar 2014 und endet am 24. Januar 2014. Bitte denkt daran, euch fristgerecht mit einer gültigen TAN im HISQIS zurückzumelden, damit ihr fleißig weiterstudieren könnt. [fl]

Festkolloquium für Professor Arndt

Am 30. Oktober wurde an der FIN ein Festkolloquium anlässlich des 50. Geburtstags von Prof. Dr. Hans-Knud Arndt, Leiter der Arbeitsgruppe Wirtschaftsinformatik - Managementinformationssysteme am Institut für Technische und Betriebliche Informationssysteme (ITI), veranstaltet.

Das erste Grußwort kam vom Rektor Prof. Strackeljahn, der eigentlich mitten in den Verhandlungen zu den Sparplänen steckte, aber durch einen ausgefallenen Termin glücklicherweise doch noch kommen konnte. Er betonte zunächst die Bedeutung der Wirtschaftsinformatik für die Universität und lobte an Prof. Arndt besonders seine „Diskutierfreudigkeit“. Außerdem wies der etwa gleichaltrige Rektor auf einige interessante Parallelen in ihren Lebensläufen hin. Nach den Worten des Rektors bat Moderator Dirk Dreschel den Dekan der FIN, Prof. Saake, nach vorn. Dieser machte unter anderem darauf aufmerksam, dass Prof. Arndt, als gelernter Diplom-Kaufmann, der einzige Professor der FIN sei, der nicht aus den Bereichen Mathematik und Informatik kommt und dadurch eine besondere Bereicherung für die Fakultät darstellt. Die wirklich lange Rede wollte sich Prof. Saake jedoch für das zehnjährige Jubiläum der Arbeitsgruppe von Prof. Arndt im nächsten Jahr aufheben.

Als Leiter des ITI, sprach als Nächster Prof. Nürnberger über Prof. Arndts Arbeit an der Uni Magdeburg und darüber wie dieser auch

immer wieder gestalterische und Designaspekte in das Feld der Wirtschaftsinformatik einbrachte.

Die letzten Grußworte kamen dann von Prof. Oliver Günther, Präsident der Universität Potsdam. Von 1993 bis 2004 waren er und Prof. Arndt Arbeitskollegen an der Humboldt-Universität zu Berlin, an welcher letzterer auch seine Promotion und Habilitation im Themengebiet betrieblicher Umweltinformationssysteme erlangte. Sie schrieben in dieser Zeit gemeinsam mehrere Publikationen und Prof. Arndt sorgte mit seiner Arbeit für „einen Brückenschlag zwischen den Disziplinen Informatik, Betriebswirtschaft und Umweltwissenschaften“. Das weitere Programm des Kolloquiums bestimmten die drei Vortragenden Prof. Horton, Leiter des Lehrstuhls Simulation, Prof. Vajna, Leiter des Lehrstuhls für Maschinenbauinformatik und Wolfgang Thöner, Archivleiter der Stiftung Bauhaus Dessau. Dabei ging es zunächst um „Discovery-Driven Innovation“, dann um „Integrated Design Engineering“ und zum Schluss um das „Bauhaus: Design für den Alltag der Moderne“.

Im Anschluss folgte die Geschenkübergabe, Dankesworte von Prof. Arndt an die vielen erschienenen Kollegen, Mitarbeiter und Studenten und dann die Eröffnung des Buffets.

[Svenja Handreck]

KIF 41,5

Alle Jahre wieder... oder, besser alle Semester wieder, findet die Konferenz der Informationsfachschaften (KIF) statt. Die in diesem Semester aktuelle 41,5 KIF ist vom 30. Oktober bis 3. November 2013 im bayrischen Erlangen durchgeführt worden. Dabei trafen sich Fachschaftler aus vielen deutschsprachigen Städten von Kiel im Norden bis Wien im Süden, sowie von Aachen im Westen bis Cottbus im Osten und vielen Städten dazwischen, (wie Magdeburg) zum regen Austausch. Hier werden dann Dauerthemen wie Einführungswochen, Vorkurse und Akkreditierung genauso besprochen, wie Arbeitskreise zur Hochschulfinanzierung, Evaluation und Redeleitung. Neben vielen solcher „ernsten“ Angebote, kommt aber dennoch der Spaß nicht zu kurz: Normalerweise gibt es in der Gastgeberstadt eine Stadtführung (welche in Erlangen eine märchenhafte Nachtwächtertour war), es finden viele Werwolfspielrunden statt, man geht Schwimmen und macht auch alles Andere was Spaß macht. Jeder der Teilnehmer verbringt die fünf Tage vor Ort nach dem Motto „KIF ist das, was man dar-

aus macht!“ und gestaltet diese aktiv mit. Am Ende gehen die Teilnehmer meist mit vielen Erfahrungen, Ergebnissen und Freundschaften im Gepäck nach Hause um dort zu berichten. Für unsere Fakultät nahm ich unter anderen am Arbeitskreis Akkreditierung teil, da dieses Thema demnächst auf unsere Fakultät zukommt. Genauso befasste ich mich mit dem Thema mehr Beteiligung an der KIF, sowie der Erstie-Akquise, um zu schauen, wie man unter anderem euch Leser vielleicht zur Mitarbeit beim FaRaFIN begeistern kann. Weiterhin beteiligte ich mich am Arbeitskreis Ersties füttern, bei dem es um Werbetüten mit mehr oder weniger sinnvollen Inhalten ging. Wer nun neugierig auf die Ergebnisse ist, schaut sich am besten unter www.kif.fsinf.de um, kontaktiert mich oder den FaRaFIN. Wer von euch gerne einmal selbst an einer KIF teilnehmen will, der kann gerne vom 28. Mai bis 01. Juni 2014 an der 42.0. KIF in Dortmund teilnehmen. Schaut dazu doch einfach mal im FaRaFIN vorbei.

[Jennifer Saalfeld]

Klausurtagung des FaRaFIN

Der FaRaFIN hat im November für ein Wochenende Magdeburg verlassen um im Naturfreundehaus Stecklenberg im Harz die Klausurtagung 2013 abzuhalten. Ziel dieser Klausurtagung war sowohl die Besprechung wichtiger Themen und Strategien für das kommende Jahr, als auch die Stärkung und der Zusammenhalt innerhalb des Fachschaftsrates.

Über die drei Tage verteilt diskutierten wir unsere Kern- und Zusatzaufgaben, entwickelten Konzepte für die Einführung von Sommersemester-Ersties und die Gewinnung neuer FaRaFIN-Mitglieder und besprachen neue Ansätze, wie unsere Arbeit effizienter und angenehmer gestaltet werden könnte.

Nach diesen Stunden harter Arbeit saß man dann abends am Lagerfeuer zusammen und konnte sich bei Gitarrenmusik, Bier und lustigen Geschichten erholen :)

Für alle Beteiligten war dieses Wochenende ein voller Erfolg. Jetzt gilt es, die gesammelten Ideen in die Tat umzusetzen und unsere Aufgaben mit neuer Energie anzugehen! Detaillierte Berichte und Ergebnisse zu den einzelnen Themen werden in Kürze veröffentlicht.

Euer FaRaFIN

[FaRaFIN]

Die FIN.log stellt sich vor

Maria Manneck

Dabei seit: 04-2010

Aufgabe im Team: Chefredakteur, Cover-Artist

„Neben der FIN.log bin ich aktiv bei Acagamics tätig und kann so meine Fähigkeiten aus dem 2D-Art und Storytelling-Bereich super mit der redaktionellen Arbeit verbinden. In meiner Freizeit baue ich übrigens Chilis an und gehe Krähen füttern.“



Friedrich Lüder

Dabei seit: 08-2013

Aufgabe im Team: Redakteur, Marketing und Druck

„Die FIN bietet viele Möglichkeiten, sich ehrenamtlich zu engagieren, so kam es, dass ich neben der FIN.log im FaRaFIN tätig bin. Mein Interesse liegt dabei unter anderem darin, die Kooperationen und Kommunikation zu regionalen Unternehmen auszubauen.“



Mike Mikuteit

Dabei seit: 05-2012

Aufgabe im Team: Redakteur, TeXnik

„Mitte 2012 beschloss ich mich dem FIN.log-Team anzuschließen, seitdem schreibe ich jeden Monat die BeFINDlichkeiten. Wenn ich mal keine Artikel für die FIN.log schreibe, versuche ich im Moment hauptsächlich meinen Abschluss an der FIN zu erwerben. Das klappt bisher ganz gut, denn schon sehr bald beginne ich damit, meine Masterarbeit zu schreiben :)“



Gerd Schmidt

Dabei seit: 10-2013

Aufgabe im Team: Sporadischer Mitarbeiter

„Seit dem WS 12/13 studiere ich hier in Magdeburg Computervisualistik und bin seitdem auch fleißiger Leser der FIN.log. Ab diesem Semester möchte ich (neben Acagamics) auch gern hier aktiv werden und euch ein paar interessante Themen vorstellen.“

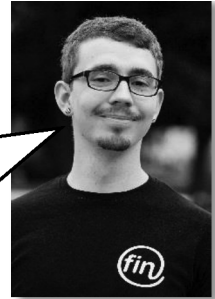


Peter Krummhaar

Dabei seit: 10-2013

Aufgabe im Team: Redakteur

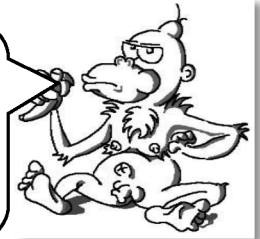
„Durch meine Anfänge im Bereich Germanistik und Schauspiel lag es nahe, selbst als Redakteur in der fin.log zu agieren und einen gewissen hochsprachlichen Standard in die allzu graue Kulturlandschaft innerhalb der Informatik zu bringen.“

**Roman Schmith**

Dabei seit: 10-2013

Aufgabe im Team: Redakteur, Grafiker

„Ich studiere im dritten Semester CV und unterstütze seit Oktober die FIN.log. Als ich das erste Mal eine Fin.log in den Händen hielt, sagte mir der Stil gleich zu und nun möchte ich versuchen, kommende Ausgaben durch witzige und kritische Karikaturen und Bilder zu illustrieren. Wenn ich nicht gerade Übungen durcharbeite male und zeichne ich gern oder zocke ein gutes RPG.“

**Steve Kempe**

Dabei seit: 10-2013

Aufgabe im Team: Redakteur

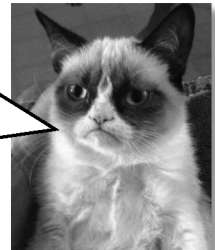
„Ich studiere seit WS2012/13 Computervisualistik an der FIN und interessiere mich vor allem für Themen, die etwas über den Tellerrand hinausgehen. Für die FIN.log werde ich daher vor allem über kontroverse Themen schreiben. Egal ob Politik, IT oder Freizeitbeschäftigungen.“

**Grumpy Cat**

Dabei seit: Gar nicht

Aufgabe im Team: Kritiker

„Ich mag rumliegen und Fusseln. Ich hasse Schreibfehler und Grammatik. Meine Zeit verbringe ich mit unnützen Sachen, wie diesen dämlichen Text zu schreiben. Kann ich jetzt gehen? Ja? Super...“



FIN-Bands: DELTA

Die Band DELTA, sorgt seit ihren ersten Konzerten diesen Sommer für frischen Wind in der Magdeburger Musikszene. Gespielt wird eine Mischung aus Indie, Elektro und Rock, die sie selbst als „Nu Indie“ betiteln.

Die Band besteht aus zwei Mädels und zwei Jungs zwischen 21 und 27. Drei dieser jungen Menschen sind zum Studieren nach Magdeburg gezogen. Zwei davon studieren sogar an der FIN: Gitarrist Paul Computervisualistik und Pianist Max Informatik. Alle vier hatten vorher in anderen Bands gespielt und beschlossen Ende 2012 zusammen Musik zu machen. Da Sängerin Dany aus Berlin kommt, finden Bandproben in voller Besetzung nur alle zwei Wochen statt.

Die musikalischen Einflüsse der Band kommen aus Indie-Rock, Math-Rock, Electro, Metal und sogar klassischer Musik. Ihre Songs decken alles zwischen tanzbaren Indie-Hymnen bis hin zu gefühlvollen Klaviersongs ab. Kontrast ist Programm, denn das ist es wofür ja auch das mathematische Zeichen Delta steht: Veränderung und Unterschied. Wieso die Band so viele verschiedene Musikstile in sich vereint, lässt sich wohl am besten nachvollziehen, wenn man den musikalischen Werdegang der einzelnen Mitglieder besser kennt:

Beginnen wir bei Max aus Halle (Saale). Bereits im zarten Alter von 4 Jahren saß er zum ersten Mal am Klavier und komponierte eigene Stücke. Er hat eine klassische Klavierausbildung hinter sich, brachte sich selbst das Spielen diverser Instrumente bei und produziert viel digital mit dem Computer. Des Weiteren wurde er von einer Vielzahl an Genres geprägt: Rock, Alternative, Metal, aber auch Elektro. 2008 bis 2010 spielte er in der Crossover-Band „Time Shift“, die eine Ode an seine Lieblingsband Linkin Park war. Seitdem komponierte und coverte er viel alleine mit Klavier und Gitarre bis er DELTA mitgründete.

Nun zu Paul, der eigentlich aus Thüringen kommt. Er begann erst mit 20 Jahren Gitarre

zu spielen und verliebte sich sofort in das Instrument. Zunächst lernte er drei Jahre lang autodidaktisch, später mit einem Jazz- und Blues-Gitarristen, der seinen Stil stark prägte. Mit Schulfreunden gründete er in der Heimat eine Rock- und Alternative-Band, die bis heute existiert. Besonders geprägt haben ihn außerdem Bands wie Rage against the Machine, Queens of the Stone Age, The Beatles, Franz Ferdinand, Jamiroquai und deutsche Liedermacher.

Die musikalischen Werdegänge der Sängerin Dany und der Schlagzeugin Ricci begannen in Berlin, wo die beiden ab 2006 mit drei weiteren Freunden deutschsprachigen Indie-Rock spielten - zuletzt unter dem Namen „3 Kilo Hertz“. Ihr letztes Konzert spielten sie 2012 tatsächlich im Rahmen des Romantik 2.0 Festivals in Magdeburg, wo sich Dany und Max kennen lernten. Wenig später lösten sich 3 Kilo Hertz jedoch auf, da sich die Mitglieder in die entlegensten Städte verteilt hatten. Darüber hinaus spielte Ricci 2011 ein halbes Jahr bei einer weiteren Indie-Rock Band, was ihren Schlagzeugstil nachhaltig beeinflusste.

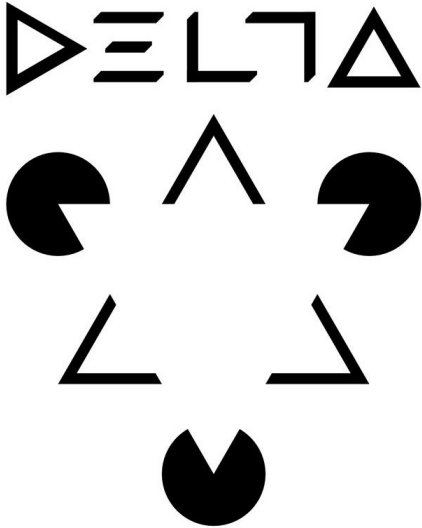
Doch wie fanden die Vier nun zusammen?

Max und Ricci lernten sich bei einer Mitfahrgelegenheit kennen. Man beschloss irgendwann einmal zusammen zu jammen. Dies wurde dann auch umgesetzt. Doch zu zweit machte das wenig Spaß. Auf einer Homeparty am Hasselbachplatz lernten die Beiden Gitarrist Paul kennen. Die Chemie stimmte sofort! Als gesangliche Unterstützung wird kurz darauf Dany, eine Freundin aus Berlin, dazu geholt. Da diese schon eh immer viel lieber singen wollte, kann sie nun endlich die Gitarre aus Jugendtagen gegen das Rampenlicht einer Frontsängerin eintauschen.

Bandgeschichte:

Ende 2012 steht also die Besetzung fest. Die Wahl des Namens fiel zunächst auf „Kanizsa“, den Namen des italienischen Psychologen, der als erster den Effekt beschrieb, wenn der

Mensch dort Formen sieht, wo eigentlich keine sind. Da das aber niemand aussprechen, geschweige denn schreiben konnte, wich man auf den universell bekannten Begriff „Delta“ aus. Als Überbleibsel des ersten Bandnamens ist das dreieckige Logo geblieben.



Die ersten Songs sind Neuinterpretationen von Max' alten Kompositionen. Darunter auch der Song „Sick of Being Ordinary“, der als ers-

ter aufgenommen wurde und den man sich online anhören kann. Es kamen mehr Songs hinzu, zu denen jedes Bandmitglied seinen Teil beigetragen hat. Ein knappes halbes Jahr später stand ein 45-minütiges Set. Es folgten Auftritte bei den gut besuchten Magdeburger Festivals Upgrade und Mystique im Juli. Dank eines Online-Votings bekam die Band außerdem die Chance dazu, im August beim Rubys Tuesday im Waschhaus Potsdam zu spielen. Danach waren sie nicht untätig: Der zweite Song „Don't Let Me Down“ wurde aufgenommen. Diesen kann man sich seit Mitte November nun auch online anhören. Am 23. November spielten die Vier dann im Sophienclub in Berlin. Der zweite Auftritt in Berlin folgt am 27. Dezember im Kaffee Burger. DELTA sind außerdem immer auf der Suche nach Auftrittsmöglichkeiten, gerne in Magdeburg, aber auch in anderen Städten! Wer was weiß, darf sich gerne melden.

Zu finden unter: DELTA
facebook.com/wedelta
soundcloud.com/wedelta
Nächster Auftritt:

27.12.2013 im Kaffee Burger in Berlin

[Daniela Piekarek]



FIN-Bands: Booze Control

Schnell, was haben die FIN, die FHW und klassischer Heavy Metal gemeinsam? Auf den ersten Blick offenbar recht wenig. Nach einiger Zeit des Suchens stößt man möglicherweise auf David Kuri (FIN) und Lauritz Jilge (FHW), die zusammen in der Heavy-Metal-Band Booze Control spielen. Studenten, die Musik machen sind freilich nichts Ungewöhnliches, man könnte fast sagen, sie erfüllen ein Klischee. Was also macht Booze Control erwähnenswert?

Das Quartett wurde 2009 gegründet und hat schon wenige Tage nach den ersten Proben das Live-Debut absolviert. In den Folgejahren haben sie sich bei ihren Auftritten vor allem auf die Region Braunschweig, aus der die Band ursprünglich stammt, konzentriert und sich dort schnell einen guten Ruf erspielt. Dieser Ruf, gepaart mit dem Release ihres Albums HEAVY METAL am 13.12.2013 veranlasste die Band ihre Fühler etwas weiter auszustrecken. Wer Größen wie Iron Maiden oder Judas Priest mag, sollte hier mal ein Ohr riskieren! Am 10.01.2014 könnt ihr Booze Control bei ihrer ersten Show im neuen Jahr in Juttas Gaststübchen (besser bekannt als Keith) direkt in Magdeburg erleben.

Die neue Veröffentlichung mit 10 Songs bietet neben allem, was das Herz des 80er-Heavy-

Fans begehrt, auch einige interessante Nummern für Informatiker. Eine musikalische Interpretation des Bay12 Game Klassikers Dwarf Fortress? Na klar! Weitere Infos und Hörproben findet ihr unter www.boozecontrol.de

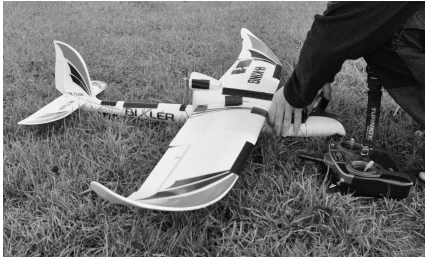


[Booze Control]



Netz 39: Abgehoben

Nicht nur drinnen, nicht einfach nur draußen, auch in der Luft: Alles voller Hackerspace! Im heutigen Artikel geht es um alles, was wir vom Netz39 fliegen lassen.



Netz 39 hebt ab!

Was zeichnet den wackeren Modellflieger aus? Vor allem darf er keine Angst haben, denn: Dinge werden kaputt gehen! Zunächst gilt es nämlich, das Fliegen zu erlernen. Dafür gibt es Simulatoren, aber es hat sich schnell gezeigt: am lebenden Objekt macht es einfach mehr Spaß; am besten gemeinsam mit anderen, die ebenfalls lernen oder Tipps geben können. Damit nichts in Vergessenheit gerät, gibt es an unserer Fliesenwand eine Crash-Statistik. Und selbst gebaute Fluggeräte lassen sich oft auch einfach reparieren.

Die „Fliegerstaffel“ des Hackerspace besteht derzeit aus vier Leuten — mit einigen weiteren Interessenten — die alles fliegen lassen, das nicht am Boden festgenagelt ist: Neben Flugzeugen und Quadrocoptern gibt es einen Tricopter, also einen "Quadrocopter" mit drei Rotoren, und Nurflügler — Flugzeuge, die die Form eines einzigen Flügels haben. Auch eine Expertin in mathematischer Modellierung von Hubschraubern haben wir in unseren Reihen.

Ihr wollt Raketen? Wartet auf den Sommer!

Modellflug ist oft als teuer verschrien. Dass es anders geht, zeigen unsere Modelle: Bereits ab 40 Euro sind kleine Quadrocopter zu haben, für die Größeren muss man eher 250€ bis 500€ hinlegen. Dafür hat man dann aber auch eine Fernbedienung, die nicht jedes Mal

nachgekauft werden muss. Vorkenntnisse sind zunächst nicht nötig, denn alle benötigte Teile lassen sich einfach erwerben. Aber natürlich darf auch jeder selbst basteln und es gibt eine Reihe von OpenSource-Projekten (z.B. Paparazzi <http://paparazzi.enac.fr>), die sich mit dem Bau und der Regelung von Fluggeräten beschäftigen.



Tricopter im Einsatz

Was könnt ihr von einem Modellfluggerät erwarten? Zunächst gibt es große Unterschiede zwischen Quadrocopter und Flugzeugen. Während ein Quadrocopter mehr Manöver und auch auf der Stelle fliegen kann, braucht ein Flugzeug zwar mehr Platz, hat dafür bei gleicher Akkuleistung aber auch eine höhere Reichweite. Nach ersten Kollisionen mit Küchenmöbeln fliegen aber auch die Quadrocopter fast nur noch draußen. Spaß macht auf jeden Fall beides und die Herausforderungen sind ganz unterschiedlich! Generell gilt: Hobby-Fluggeräte dürfen nicht über 5kg wiegen und müssen immer innerhalb der Sichtweite sein. Trotzdem erreichen Flugzeuge bis zu 50km/h und schaffen mit einer klassischen Akkuladung Strecken im oberen einstelligen Kilometerbereich. Dafür tragen sie fast ausschließlich nur sich selbst. Lediglich einige große Quadrocopter, bzw. Oktocopter (mit entsprechend acht Rotoren) haben eine relevante Nutzlast. Für eine kleine Kamera für Luftaufnahmen reicht es aber auch bei den kleineren Geräten aus. Nur tut der Absturz dann mehr weh.

Nachdem wir jetzt Erfahrungen mit verschiedenen Flugobjekten gesammelt haben, gilt es in Zukunft, selbst zu basteln. Ziel ist dabei ei-

gene Steuersoftware, z.B. für einen autonomen Segelflug, aber auch Anfängergeräte wie kleine Schaumstoffflugzeuge, die über ein gespanntes Gummiseil gestartet werden. Wenn ihr auch Lust habt, Dinge durch die Luft fliegen zu lassen, ohne sie werfen zu müssen, dann besucht uns doch im Hackerspace in der Leibnizstraße 32. Zum Beispiel zur SSocial Soljanka", die

an jedem Freitag einer ungeraden Kalenderwoche stattfindet. Oder schreibt uns an und kommt mit, wenn es wieder heißt: "Wir gehen fliegen." Weitere Informationen dazu findet ihr auf unserer Webseite unter:
<http://www.netz39.de>

[Stefan Haun]

Doppelabschlüsse mit der TU Sofia (Bulgarien)

Ein Semester in Sofia studieren und dadurch einen Doppelabschluss verdienen.

Seit April 2013 hat die FIN einen Vertrag mit der Technischen Universität Sofia in Bulgarien. Durch diesen Vertrag ist es für Studenten beider Universitäten möglich, einen Doppelabschluss zu erhalten. Einzige Voraussetzung dafür ist, mindestens ein Semester an der Partneruniversität erfolgreich zu studieren.

Unser Kooperationspartner ist die Fakultät für deutsche Ingenieur- und Betriebswirtschafts-ausbildung (FDIBA), die deutschsprachige Studiengänge in Informatik, Betriebswirtschaft und Maschinenbau anbietet. Dementsprechend richtet sich das Angebot an Studenten der Informatik, sowohl im Bachelor, als auch im Master-Studiengang.

Die FIN hat bei der Gestaltung des Programms darauf geachtet, dass für ihre Studenten keine Reibungsverluste durch den Auslandsaufenthalt entstehen. Durch den Vertrag ist beispielsweise gewährleistet, dass die Regelstudienpläne beider Fakultäten identisch sind. Das bedeutet, dass jedes einzelne Pflicht- oder Kernmodul an beiden Orten angeboten wird.

Es ist sogar möglich, eine nicht bestandene Prüfung der FDIBA an der FIN zu wiederholen!

Doppelabschlüsse sind zurzeit sehr im Trend, und ein Auslandsaufenthalt gehört inzwischen fast schon zur Pflicht bei der Bewerbung bei anspruchsvollen Arbeitgebern. Dieses neue Programm der FIN macht es für Studenten besonders leicht, diese Zusatzqualifikationen zu erwerben. Darüber hinaus sind die Chancen, ein ERASMUS-Stipendium für einen Aufenthalt in Sofia zu erhalten, besonders gut.

Mehr Informationen über Doppelabschlüsse und Studienaufenthalte in Sofia gibt es bei Martin Schäler (ITI) oder Graham Horton (ISG).

Link zur Website der FDIBA:

<http://fdiba.tu-sofia.bg/?hl=de>

Link zum ERASMUS-Programm der EU:

http://ec.europa.eu/education/erasmus/study_de.htm

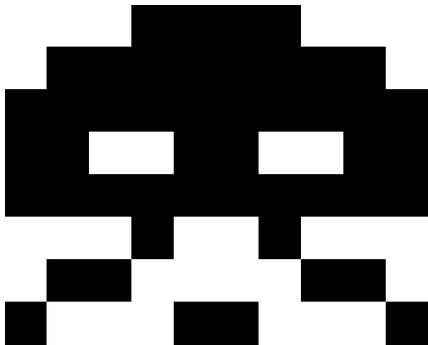
[Graham Horton]

Nerdige Weihnacht mit Pixelcookies

Wie ihr sicherlich alle bemerkt habt, steht Weihnachten unmittelbar vor der Tür und für viele ist das Plätzchenbacken ein jährliches Ritual. In dieser Ausgabe wollen wir euch zeigen, wie ihr eure Leckereien informatikergerecht customisieren könnt: Mit Pixelcookies! Leider kam ich noch nicht dazu, das Rezept selbst auszuprobieren, wir freuen uns aber, wenn ihr uns Feedback zukommen lasst – und Fotos :). Zutaten:

1. 2,5 Tassen Mehl
2. 3 4 Tasse Zucker, feinkörnig
3. 1 4 Teelöffel Salz
4. 226g Butter, Zimmertemperatur
5. 2 Teelöffel Vanille-Extrakt
6. 2 Esslöffel Frischkäse
7. Lebensmittelfarbe
8. Play-Doh Knetpresse

Zuerst solltet ihr euch eine Grafik überlegen, die nicht zu viele Pixel besitzt und nicht zu viele Farben in Anspruch nimmt. Hier nach entscheidet sich auch, welche Lebensmittelfarben ihr benötigt. Nehmt zum Beispiel einen Alien aus Space Invaders.



Ist diese Vorarbeit getan, könnt ihr nun den Teig zubereiten. Die trockenen Zutaten mit

einem Mixer vermengen, dann Butter stückchenweise dazugeben, bis der Teig krümelig aussieht. Danach Frischkäse und Vanille dazugeben, bis der Teig große Klumpen bildet. Nun solltet ihr den Teig separieren und einfärben, also jeden Klumpen in einer anderen Farbe. Diese werden nun mit Frischhaltefolie umwickelt, flach gedrückt und für 1-2 Stunden in den Kühlschrank gelegt.

Nach dieser Ruhezeit könnt ihr nun eure Knetpresse benutzen, mit der ihr viereckige Streifen aus dem Teig presst. Presst genauso viele farbige Streifen, wie ihr Pixel habt. Ist der Teig zu weich, könnt ihr ihn noch einmal kalt stellen.



Habt ihr alle Streifen zusammen, kommt nun ein wenig Geschicklichkeitsarbeit. Legt die Streifen so übereinander, dass sie im Querschnitt eure Grafik ergeben und drückt sie danach etwas fest. Nun schneidet ihr kleine Plätzchen heraus. Es empfiehlt sich, das Teiggebilde vorher kurz in den Tiefkühlschrank zu legen. Ein kühler Teig erleichtert den Schnitt. Die Pixelcookies werden nun für 10 Minuten bei 190° gebacken.

Das Rezept stammt aus dem Internet, ihr könnt es noch einmal unter <http://www.instructables.com/id/How-to-make-Pixel-Cookies/> nachlesen. Wir wünschen euch viel Erfolg beim Ausprobieren und natürlich Essen ;) [mm]

Berühmte Informatiker - Luis von Ahn



In der heutigen Folge berühmter Informatiker behandeln wir jemanden, für den ihr alle schon einmal gearbeitet habt. Ihr denkt, das habt ihr nicht? Dann habt ihr wohl noch niemals CAPTCHAs verwendet.

Denn heute stellen wir euch den Erfinder der CAPTCHAs, Luis von Ahn vor. Geboren wurde von Ahn im Jahr 1979 in Guatemala-Stadt in Guatemala[1].

Schon als Kind zeigte er seine Begabung sich Arbeit zu erleichtern. So vereinfachte er sich die Hausaufgabe des Übens von Buchstaben dadurch, dass er mehrere Stifte zusammenklebte und damit mehrere Zeilen auf einmal schreiben konnte. Auch wenn der kleine Schwindel aufflog, sollte Luis von Ahn diese Idee später in seinem Berufsleben aufgreifen[2].

Nach seinem Studium an der Duke University in Durham, North Carolina[3], an der er seinen Bachelor in Mathematik mit Summa Cum Laude abschloss, begann er seine ersten Arbeiten an CAPTCHA mit seinem späteren Doktorvater Manuel Blum an der renommierten Carnegie Mellon University in Pittsburgh, Pennsylvania. Seine Idee galt der Lösung des Problems vieler Spam-E-Mails, das durch Bots, die automatisch E-Mail Accounts auf Yahoo anlegten, verursacht wurde. Von Ahns Idee war es dabei einen Test durchzuführen, der automatisch erkennen sollte, ob derjenige, der den Account anlegt, ein Mensch oder ein Computer

ist. Hierzu verwendete er verzerrte Texte, die von Computern auch nicht mehr durch eine Texterkennung interpretiert werden können.

Der Trick war, dass der Mailserver die Bedeutung des Wortes kannte und nur Menschen das richtige Wort hinschreiben konnten. Nur bei erfolgreichem Test kann der Nutzer einen Account anlegen. Bots konnten dadurch ausgeschlossen werden. Diesen Turing-Test benannte von Ahn als „Completely Automated Public Turing Test to Tell Computers and Humans Apart“ (kurz CAPTCHA).

Im Jahr 2005 beendete er seine Doktorarbeit mit dem Titel „Human Computation“, die zeigte wie komplexe und aufwändige Berechnungen für einen Computer durch Menschen unterstützt werden können. Hierzu nutzte von Ahn, der auch privat gern und viel Computerspiele spielt, die sogenannten „Games With A Purpose“ (GWAPs), also Spiele, die ein Nutzer spielt und dabei für den Rechner unmögliche oder aufwändige Probleme löst. Ein großes Problem war zum Beispiel die Objekterkennung auf Bildern. Also integrierte er dieses in das ESP-Spiel, in dem Menschen beschreiben sollten, was sie auf einem Bild sahen[5]. Indem sehr viele Menschen dieses Spiel spielen, kann also durch einen Computer ermittelt werden, welche Objekte wirklich auf dem Bild zu sehen sind.

Dieses Phänomen wird auch als „Crowdsourcing“ bezeichnet (Neologismus „crowd (dt. Menschenmenge)“ und „Outsourcing“ (dt. Auslagerung)).

Dieses Prinzip stellte er unter anderem der Firma Google vor. Trotz zahlreicher Jobangebote (u. a. von Microsoft und Google) zog von Ahn die wissenschaftliche Karriere vor und wurde 2006 mit 27 Jahren Assistent und 2011 Associate Professor[6].



2007 versuchte Luis von Ahn das Prinzip des „Crowdsourcing“, bzw. der „Human Computation“ für das Problem der Texterkennung in eingescannten Büchern zu nutzen. Dabei gab es typischerweise eine Menge von Wörtern, die nicht richtig erkannt wurden und somit auch nicht automatisch verarbeitet werden konnten. Zur Lösung nutzte von Ahn seine CAPTCHAs und kombinierte somit das Notwendige mit dem Nützlichen. Dabei werden dem Nutzer zwei Wörter angezeigt, von dem der Computer von nur einem Wort die Bedeutung kennt, das weiß allerdings nicht der Nutzer. Das andere Wort stammt aus einem eingescannten Buch und wurde nicht durch einen Rechner erkannt. Indem der Mensch nun beide Worte eingibt, werden also zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen: Zum einen können keine Bots dieses CAPTCHA überwinden, zum anderen wird das Buch digitalisiert. Dieses Prinzip ist als reCAPTCHA bekannt und wurde 2009 von Google gekauft[7].

2011 gründete von Ahn zusammen mit Severin Hacker das Portal „Duolingo“, welches einen Service anbietet um Sprachen zu lernen. Dabei werden Texte, die von Firmen zur Übersetzung angeboten werden, innerhalb des Lernprozesses simultan übersetzt. Durch ein Votierungssystem wird dann die beste Übersetzung gewählt[8].

Für seine wissenschaftlichen Leistung wurde von Ahn schon zahlreich prämiert u. a.

2007 mit den Eintrag in die TR35, einer Liste der MIT¹-Zeitschrift Technology Review der besten 35 Erfinder unter 35 Jahren. Auch in Zukunft wird von Ahns Arbeit auf dem Gebiet „Human Computation“ weitergehen und wir können gespannt sein, wohin sie in der Zukunft führt.

Bildquellen

- [A] http://www.almamagazine.com/entradas-luis_von_ahn-el_genio_de_la_computacion_es_guatemalteco
- [B] <http://www.captcha.net/images/recaptcha-example.gif>

Quellen

- [1] http://en.wikipedia.org/wiki/Luis_von_Ahn
- [2] www.youtube.com/watch?v=Vp-dRIoj3_4
- [3] <http://duke.edu/>
- [4] <http://www.cmu.edu/index.shtml>
- [5] <http://reports-archive.adm.cs.cmu.edu/anon/2005/CMU-CS-05-193.pdf>
- [6] <http://www.cs.cmu.edu/~biglou/>
- [7] <http://www.google.com/recaptcha>
- [8] <http://www.duolingo.com/>

[Sebastian Nielebock]

FIN - Weihnachtsfeier

Alle Jahre wieder, kommt die FIN-Weihnachtsfeier!

Und wie in jedem Jahr auch diesmal wieder mit Freiglühwein und -waffeln, festlichem Rahmenprogramm und selten schicken FINlern.

Zur Abwechslung geht es in diesem Jahr ins P7, wo uns gleich zwei Etagen mit eigener Beschallung, sowohl für ein „exzentrisches Partygelage“ als auch für das gemütliche Miteinander zur Verfügung stehen.

Besinnlich wie nie steht die diesjährige Weihnachtsfeier im Zeichen des Casinos. Wem

Glühweinschlürfen und zu „jingle bells“ oder „Digimon“ abzappeln also nicht genügt erhält in diesem Jahr die Chance sich am Glücksspiel zu versuchen. Es versteht sich natürlich von selbst, dass der Dresscode „Abendkleidung“ lautet.

Wir würden uns freuen Studierende wie auch Mitarbeiter, Dozenten und Lehrstuhlinhaber am 10.12. begrüßen zu dürfen, kommt in Scharen! Euer FaRaFIN

[FaRaFIN]

¹Massachusetts Institute of Technology

Random Review: Goodbye Deponia

Einleitung

Adventures sind ein oft unterschätztes Genre unter den Computerspielen. Viele Menschen assoziieren diese mit Langeweile, kindischen Rätseln und wenig Anspruch. Doch ist dem wirklich so? Nein! Auf dem Markt tummeln sich viele Adventures, an denen sich Erwachsene die Zähne ausbeißen und die den Spieler sowohl mit ihrer Story stundenlang an den Rechner fesseln, als auch in faszinierende Welten entführen. Ende Oktober 2013 erscheint wieder eine Perle auf dem deutschen Spielmarkt.

Allgemein

Es handelt sich um „Goodbye Deponia“, den brandneuen Teil der gleichnamigen Adventure-Spielserie. Zu meiner Schande muss ich gestehen, nie einen Teil der Deponia-Reihe gespielt zu haben. Umso mehr freute ich mich, den neusten Teil der preisgekrönten Serie testen zu dürfen. Preisgekrönt steht hier nicht in Anführungszeichen, denn die Vorgängerteile „Deponia“ und „Chaos auf Deponia“, die beide 2012 erschienen, erhielten im Durchschnitt von Zeitschriften und Internetseiten wie Gamona oder der PC Games eine Bewertung von 90. Das Hamburger Entwicklerstudio Daedalic Entertainment bleibt den Vorgängerteilen treu und schließt die Trilogie in gewohnter Point-and-Click Adventuremanier im lebhaften Comicstil unter Nutzung der Visionaire Engine ab. Das Spiel zeugt von viel künstlerischer Raffinesse und Detailreichtum und erinnert in der ersten halben Stunde Spielzeit mehr an einen Film, als ein Spiel. Selbst das anfängliche Tutorial glänzt mit Humor und beweist, dass Spieletutorials nicht öde und langweilig sein müssen, sondern nimmt sich selbst auf den Arm, indem es auf die ähnlichen Tutorials der Vorgängerteile á la „muss das hier schon wieder machen?!“ referenziert.

„Goodbye Deponia“ erscheint zur Freude von Fans und Neukäufern als limitierte Auflage inklusive Soundtrack und Poster.

Story

Wir spielen Rufus, einen selbstverliebten Antihelden, der auf dem vermüllten Planeten Deponia lebt und diesen um jeden Preis verlassen möchte. Weit über der Erdoberfläche schwebt Elysium, eine Stadt, in der das Leben besser ist, jedoch nur für privilegierte Menschen. Der regierende Organon hat genug von Deponia und entschieden, den Müllhaufen zu sprengen. Nun ist Rufus am Zug und muss diese Katastrophe mit Hilfe seiner Freunde verhindern. Er möchte Deponia zwar verlassen, aber findet es auch nicht schön, wenn alles samt seiner Bewohner in die Luft gejagt wird.



Witzige Dialoge geben dem Spiel einen unvergesslichen Charme

Die Story wird mit viel Witz und Humor erzählt. Es lassen sich Analogien zu anderen bekannten Medien, wie auch den Vorgängerteilen finden. Immer wieder kann man lustigen Dialogen lauschen, die das Spielerlebnis ausmachen. Zum Beispiel kommen wir zu Anfang des Spiels an ein Hotel. Beim Versuch, die Toilette zu benutzen, stellen wir fest, dass diese besetzt ist. Rufus beschwert sich mit den Worten „Hört die Kackerei denn nie auf?“ über diesen Missstand, worauf ein Gespräch mit dem Schuldigen durch die Toilettentür entsteht, der sich als Zeitreisender mit Temporaldiarrhö entpuppt und auf Grund einer Chilimahizeit nur samtweiches Papier an seinen geschundenen Hintern lässt.

Grafik

Grafisch ist das Spiel eine echte Augenweide. Der bunte Comicstil nimmt dem tristen Müllsetting seine Ernsthaftigkeit und unterstreicht den humorvollen Charakter des Spiels. Hintergründe und Charaktergrafiken sind detailliert ausgearbeitet und lassen die Welt lebendig wirken. Ungewohnt sind auf den ersten Blick die für Daedalic-Entwicklungen typischen 2D-Animationen, die aus wenigen nicht interpolierten Frames bestehen. Über diesen kleinen Schönheitsfehler lässt sich jedoch in Betracht der grafischen Detailliebe leicht hinwegsehen.



In jedem Screen spürt man die Detailverliebtheit des Designers

Sound

Die Vertonung von „Goodbye Deponia“ ist sehr schön umgesetzt. Die Synchronsprecher wirken glaubwürdig und verkörpern ihre Rollen dementsprechend gut. Auch Soundeffekte und Musikeinlagen sind gelungen und wirken stimmig. Das Spiel besitzt einen eigenen Soundtrack, der das Filmgefühl unterstreicht und das Gesamtspielgefühl abrundet.



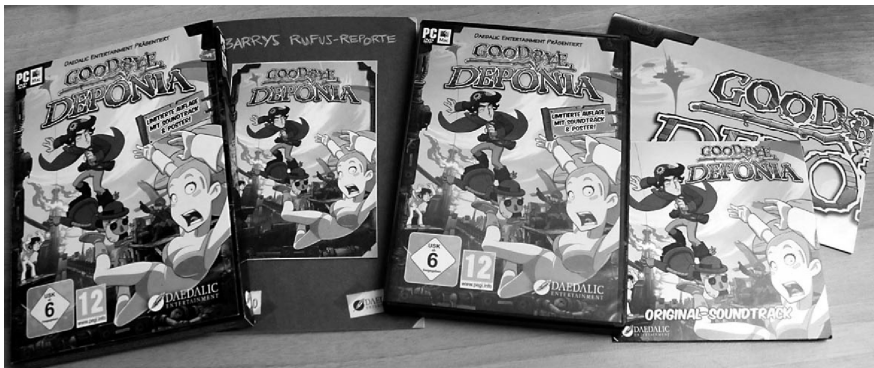
Kleine Cutscenes verstärken die Spieltiefe und lassen das Game fast wie einen Film wirken

Fazit

„Goodbye Deponia“ ist ein rundum stimmiges und sehr empfehlenswertes Adventure mit viel Detailliebe, das Fans der Serie genauso begeistert wird, wie Neulinge. Letzteren würde ich auf Grund des Storyverständnisses aber empfehlen, mit Teil 1 zu beginnen.

Bildquellen: Maria Manneck, eigene Screenshots

[mm]



Umfang der limitierten Edition von „Goodbye Deponia“

BeFINDlichkeiten im Dezember

Liebe Kommilitonen.

Jeder von uns ist im Verlauf seines Studiums schon des Öfteren in die Verlegenheit gekommen, eine Präsentation halten zu müssen. Allen denen, die jetzt denken: „Ehm nee...“, kann ich nur sagen: Keine Angst, das kommt definitiv noch.

Dabei gibt es die unterschiedlichsten Gründe für eine Präsentation. Diese reichen von der Vorstellung eines Seminarthemas, über ein Teamprojekt, bis hin zur Verteidigung der Abschlussarbeit. Auch wenn sich diese Präsentationen prinzipiell unterscheiden, haben sie doch ein paar grundlegende Gemeinsamkeiten. So ist meistens die Vorbereitung von Präsentationsfolien nötig und die Präsentationen dürfen eine bestimmte Länge nicht über- bzw. unterschreiten. Hinzu kommt eine Gemeinsamkeit, die viele von uns leider nur zu gut kennen: Vor einer Präsentation ist man saunervös. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass man weniger nervös ist, wenn man häufiger Präsentation halten muss. Aber auch, dass die Nervosität von der Wichtigkeit der Präsentation abhängt. Soll heißen, kurz vor der Verteidigung meiner Bachelorarbeit, kam ich gar nicht mehr klar... Die Nervosität zeigt zum Einen, das man den nötigen Demut und Respekt bezüglich einer Präsentation an den Tag legt, kann zum Anderen aber auch teils unfreiwillig komische Züge tragen. So kommt es gelegentlich zum so genannten „Phänomen der Karaokepräsentation“. Dabei klammert man sich, aufgrund der Nervosität, an die Folien und scheint so nur noch abzulesen, obwohl man eigentlich genau weiß, was man sagen möchte.

Aber die Nervosität kann sich auch in ganz anderen merkwürdigen Verhaltensweisen äußern. Eine meiner persönlichen Erfahrungen diesbezüglich möchte ich euch da nicht vorenthalten. So stand ich eines Morgens in einem Seminar und war drauf und dran meine Präsentation zu halten. Ich ging also mit meinem Laptop samt Tasche nach vorn und wollte den Laptop an den Beamer anschließen. Weil mein Laptop nur einen DVI und keinen VGA-Ausgang hat, besitze ich einen DVI-VGA-Adapter, da

nahezu alle Beamer in der Uni einen VGA-Anschluss haben. Diesen Adapter führe ich immer in meiner Laptoptasche mit. Ich schaute also in meine Laptoptasche, um den Adapter heraus zu holen, doch ich fand ihn nicht. Mein Herz rutschte in die Hose, doch clever, wie ich bin, fragt ich kurz in die Runde: „Hat zufällig jemand ´nen DVI-VGA-Adapter dabei... oder vielleicht ´nen Laptop?“. Doch als Reaktion darauf erhielt ich ausschließlich Kopfschütteln. "Verdammt!", dachte ich mir, „...und das an der Fakultät für Informatik“.

Was tun? Ich begann also, meine Laptoptasche noch mehrere Male nervös zu durchwühlen. Aber ich fand nichts. Der Adapter war verschwunden. Nach ein paar Minuten wurde der Seminarleiter schließlich ungeduldig. In meiner Verzweiflung beschloss ich letztendlich zu improvisieren und die Präsentation oldschool mit Beispielen am Whiteboard zu halten. Ich fing mit der Präsentation an und als ich den Whiteboard Marker zur Hand nehmen wollte, um den ersten Sachverhalt zu verdeutlichen, bemerkte ich, dass ich schon etwas in der Hand hielt. Ihr ahnt es wahrscheinlich... Es war der Adapter! Ich hatte ihn schon vorsorglich aus meiner Tasche geholt, dann aber in meiner Nervosität vollkommen verpeilt, dass ich ihn bereits in der Hand hielt. Ja, so blöd muss man erst einmal sein. Dadurch wurde am Ende zwar alles gut, aber mir war das Ganze natürlich sehr peinlich. Darüber kann man im Nachhinein sicher herzlich lachen, doch glaubt mir, im Moment vor der Präsentation ist das absolut nicht witzig. Ein paar von euch haben vermutlich auch schon einmal eine ähnlich unfreiwillig komische Anekdote wegen durch Nervosität ausgelöster Dummheit erlebt. Denen kann ich nur sagen: Nehmt es mit Humor, so lange es dem positiven Ausgang der Präsentation nicht geschadet hat. Eine Aktion dieses Kalibers macht man ganz sicher kein zweites Mal ;) In diesem Sinne, viel Erfolg bei der nächsten Präsentation. Und natürlich ein frohes Weihnachtsfest!

Veranstaltungen im Dezember

05	Weihnachtsfeier Acagamics e.V. (FIN Hörsaal)
06	Nikolaus, Netz39 Social Soljanka (mit Feuerzangenmate) Nikolaus Hackathon für Windows und Windows Phone Apps (ab 17 Uhr, G29-K59)
07	Netz39-Workshop: Schwibbbbogen fräsen, Nachtflohmärkte (Messe Magdeburg, 15 Uhr)
08	2. Advent, Netz39-Workshop: Raspberry Pi als Mediacenter
09	VideoExpo (Einlass 18 Uhr, Beginn 19 Uhr, Opernhaus)
10	FIN-Weihnachtsfeier (20 Uhr, P7)
Mi	Gastvortrag Hot Topics in Entertainment Software Development (17 Uhr, G40B-238)
12	Christmas Party (22 Uhr, FestungMark)
13	Booze Control Album Release
14	Netz39-Workshop: Löte Dir Dein eigenes Hausgespenst!
15	3. Advent, Netz39-Workshop: Lebkuchen-Challenge
16	FaRaFIN Spieleabend (19 Uhr, FIN Hörsaal)
17	
Mi	Netz39-Plenum (0 == KW mod 3)
19	Kinostart: Machete Kills
20	Black Out (23 Uhr, P7), Netz39 Social Soljanka (mit Matelade)
21	
22	4. Advent, Netz39-Workshop: Stricken, Häkeln, etc
23	Beginn Weihnachtspause
24	Weihnachten, Weihnachtlicher Zoorundgang (Magdeburger Zoo)
Mi	1. Weihnachtsfeiertag
26	2. Weihnachtsfeiertag
27	
28	Athleten der Nacht (20 Uhr, P7)
29	
30	
31	Silvester, Silvester - Jahreswechsel (20 Uhr, Festung Mark)
Mi	Neujahr
02	
03	
04	
05	
06	Heilige 3 Könige, Ende Weihnachtspause
07	Beginn Rückmeldezeitraum



WOW

much christmas

very party games

so cookies

ACAGAMICS

Weihnachtsfeier 2013

05.12. • 20 Uhr • FIN-Hörsaal (G29-307)

Spielwichteln: bringt ein Spiel aus der Sammlung / bis 10€ mit!

Games-Parcour • Glühwein und Punsch • Waffeln