

2018 Juni



JEDEN MONAT EIN BITCHEN BESSER

Diesmal für euch ausgegraben:

Risen 2
Unimentor
Netz39
Interview
Prof. Schlechtweg-Dorendorf



Preis: Unbezahlbar

Inhaltsverzeichnis

Neues aus FINland	00001
Campus Days / Lange Nacht der Wissenschaften	00010
Sommerfest der FIN	00010
Interview: Professor Schlechtweg-Dorendorf	00011
Nonogramm	00101
Dozent - Student	00101
BeFINdlichkeiten im Juni	00110
Zitate	00111
Random Review: Risen 2 Dark Waters	01000
Netz39 e.V. – Ein Hackerspace für Magdeburg	01001
Die Arbeitsgruppe Data & Knowledge Engineering	01010
UniMentor e.V. – Was war und was kommt	01011
Veranstaltungen im Juni	01101

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 vom 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:

Dirk Steindorf

Redaktion:

Maria Manneck [mm]

Marko Dankel [md]

Mike Mikuteit [mi]

Marcel Schulze [ms]

Grafik:

Maria Manneck

Marketing und Druck:

Dirk Steindorf

Sebastian Nielebock

TeXnik:

Christian Speich

Redaktions-E-Mail: fin.log@farafin.de

Auflage: 250

Da sind wir wieder!

Nachdem wir eine kurze Pause eingelegt haben, sind wir wieder zurück und haben eine neue Ausgabe der FIN.log für euch.

In der Zwischenzeit ist einiges passiert, was wir euch nicht vorenthalten wollen. So haben wir jetzt zum Beispiel einen neuen Rektor, das Mentoring an der Uni wird umgestellt und Magdeburg hat jetzt seinen eigenen Hackerspace bekommen.

Wir haben auch einige Infos über die Campus Days und das Sommerfest, die beide jedes Jahr stattfinden, wo ihr erfahrt, um was es sich dabei eigentlich genau handelt.

Damit ihr nicht prokrastinieren müsst, ha-

ben wir das für euch getan und die Ergebnisse natürlich für euch festgehalten. Diesmal erfahrt ihr, wie viel Spaß ihr mit „Risen 2“ gehabt hättet, wenn ihr nicht so fleißig mit Lernen beschäftigt gewesen wärt.

Zum Schluss möchten wir euch auch noch eine neue Rubrik vorstellen: das Dozent-Student-Wörterbuch um euch darüber aufzuklären, mit welchen Begriffen man tagtäglich an der Uni zu tun hat, die jedoch trotzdem immer wieder missverstanden werden.

Wie immer wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen,

Eure FIN.log-Redaktion

Neues aus FINland

Profilstudiengänge

Ab dem kommenden Wintersemester 2012/13 werden für den Bachelorstudiengang Informatik Profilstudiengänge in den Bereichen „Web-Gründer“, „Computer Games“, „ForensikDesign@Informatik“ und „Biocomputing“ angeboten.

Antrittsvorlesung Prof. Turowksi

Am 06.06.2012 wird Prof. Dr. Turowksi seine Antrittsvorlesung um 13:00 Uhr in Raum 307.

Prüfungsanmeldung

Vom 1. Juni bis 30. Juni könnt ihr euch im HISQIS für eure Prüfungen anmelden.

Neuer Rektor gewählt

Am 16.05.2012 hat der Senat Prof. Dr.-Ing. Jens Strackeljan zum neuen Rektor gewählt. Er tritt damit zum 1. Oktober die Nachfolge von Prof. Dr. Klaus Erich Pollmann an, welcher dieses Amt die letzten 14 Jahre inne hatte.

Wahlen

Am 30. und 31. Mai wurde an der OV-GU wieder die Gremien gewählt. Aber an der FIN ging es nicht nur um Fachschafts- oder Fakultätsrat sondern auch um den Titel „Held der Lehre“.

Campus Days / Lange Nacht der Wissenschaften

Ausführliche, ehrliche Studieninformation - das ist das Motto, mit dem die FIN jedes Jahr auf's Neue bei den Campus Days punktet. Zusätzlich zur Vortragsreihe über das Studium an der FIN standen auch dieses Jahr wieder Studenten den Schülern Rede und Antwort zu allen Fragen rund um's Studium - und das den ganzen Tag lang. Außerdem gab es eine gut besuchte Führung durch einige Labordemonstrationen in der FIN, und Studienfachberatung war direkt bei den Professoren möglich.

Ganz besonderen Anklang fand auch in die-

sem Jahr wieder die Lange Nacht der Wissenschaften, bei der die FIN mit umfangreichem Programm vertreten war und ihrem Ruf alle Ehre machte. Bis spät in die Nacht konnten sich Schüler und Studenten sowie Jung und Alt bei spannenden Versuchen und Demonstrationen über die Informatik und aktuelle Forschungen informieren.

Vielen Dank an alle studentischen Helfer, alle Mitarbeiter und alle Professoren, die diese Events unterstützt haben, und viele zusätzliche Stunden damit verbracht haben, die FIN zu repräsentieren! [md]

Sommerfest der FIN

Der Klassiker ist zurück: auch 2012 wird das Sommerfest wieder ein Highlight an der FIN. Das traditionsreiche Fest der FIN geht am 07. Juni in eine neue Runde.



Bei einer Rallye durch den Herrenkrug-Park könnt ihr euer Können zusammen mit anderen Studenten, Mitarbeitern und auch mit Professoren der FIN unter Beweis stellen. Hierfür bieten wir 7 verschiedene innovative Contests. Beispielsweise im letzten Jahr dabei: „Tastatur-Puzzlen“, „Eier-

Weitwurf“ (roh!) oder „Pantomime“ (Achtung: kann feucht werden ;-P) und vieles mehr.

Danach lassen wir den Tag auf dem Gelände der Fachhochschule ausklingen. Hier gibt es vielfältige Sportangebote, Musik, Grillzeug, Getränke und natürlich die Siegerehrung. Nicht verpassen solltet ihr auch die Krönung des „Held der Lehre“, den ihr am 30./31. Mai im Rahmen der Hochschulwahlen bestimmt habt.

Und noch mehr: Ab 21 Uhr seid nicht nur ihr, sondern die ganze Uni zum Feiern auf dem FH-Campus eingeladen ... bis spät in die Nacht. Hier können wir allen Studenten beweisen: Informatiker können DOCH feiern!

Los geht's also zwischen 14:00 und 15:30 Uhr am Start an der Endstelle Herrenkrug, wo ihr Teams für die Rallye bildet. Die Siegerehrung findet ab 19:00 Uhr statt. Das ausführliche Programm findet ihr online unter www.farafin.de/leben-ander-fin/sommerfest2012. [md]

Interview: Professor Schlechtweg-Dorendorf

Prof. Dr.-Ing. Stefan Schlechtweg-Dorendorf ist Professor für Computergrafik an der Hochschule Anhalt in Köthen. Welche Veranstaltung er im kommenden Semester bei uns hält und was seine Pläne für die Zukunft sind, hat er uns in einem Interview verraten.

FIN.log: Vielen Dank, dass Sie sich Zeit für ein Interview nehmen konnten. Erzählen Sie doch erst einmal etwas über sich: Woher kommen Sie und wie haben Sie zur Informatik gefunden?

Prof. Schl.-Dorend.: Geboren bin ich in Bad Salzungen im schönen Thüringen. Eigentlich wollte ich ja Medizin studieren. Leider war es mir damals im letzten Jahr der DDR nicht möglich, einen Studienplatz zu bekommen. Informatik war dann meine zweite Wahl. Dass ich nach Magdeburg gegangen bin, war eher Zufall – über den ich heute sehr froh bin. Nach meinem Studium und einem USA-Aufenthalt habe ich dann als wissenschaftlicher Mitarbeiter hier angefangen. 1995 war die FIN gerade voll im Aufbau begriffen und wir haben am ISG damals mit tollen Leuten an interessanten Themen gearbeitet (Non-Photorealistic Rendering) – das alles hat Riesen-Spaß gemacht. Weil das Umfeld am ISG so toll war und vielleicht auch ein bisschen aus Faulheit hat es mich nie von hier weg gezogen und so habe ich hier promoviert und dann schließlich auch habilitiert. 2007 habe ich den Ruf als Professor für Computergrafik an die Hochschule Anhalt bekommen und angenommen.

FIN.log: Sie sind also Professor an der Hochschule Anhalt in Köthen – was machen Sie dann genau an der FIN?

Prof. Schl.-Dorend.: Wie gesagt,



ich bin ja quasi ein „Kind“ der FIN und immer wieder gerne hier. Durch meine Habilitation hier habe ich auch die Pflicht, an der FIN Lehrveranstaltungen anzubieten. Durch die Kontakte zu Acagamics und mein Interesse am Game Development bietet sich natürlich an, das beides zu verbinden. Deshalb halte ich in diesem Semester zum ersten Mal „Game Engine Architecture“ als Wahlpflichtfach und ab dem nächsten Semester „Einführung in die Computerspiele“. In der neuen Profillinie „Computer Games“ werdet ihr mich also jetzt sicher regelmäßig hier treffen.

FIN.log: Sie sind aber kein Professor für Game Design. Was sind Ihre Forschungsschwerpunkte?

Prof. Schl.-Dorend.: Ich mache ja auch keine Lehre in Game Design – für künstlerische Dinge bin ich viel zu unbeeigelt. Nein, ich bin Informatiker und als

solcher neben der Computergraphik auch daran interessiert, Querverbindungen zwischen den Teildisziplinen zu suchen und zu nutzen – was nebenbei bemerkt im Umfeld von Computerspielen sehr gut funktioniert. Nun läuft die Forschung an einer FH ein bisschen anders als an einer Uni, wir beschäftigen uns eher mit stark anwendungsbezogenen Themen. Momentan bauen wir z.B. gerade einen Serious-Game Prototypen auf einem Microsoft Surface für eine Ausstellung zur deutschen Sprache. Ein anderes Thema ist die Nutzung von Game-Controllern außerhalb von Spielen – ein Projekt beschäftigt sich dabei gerade mit Architekturpräsentationen auf einer PowerWall. Und meinen „alten“ Themen Non-Photorealistic Rendering und Visualisierung versuche ich auch ein wenig treu zu bleiben, hier bin ich zurzeit an zwei Anträgen beteiligt, die auf Bewilligung oder Ablehnung warten.

FIN.log: Was ist Ihnen bei Ihrer Arbeit als Professor am Wichtigsten?

Prof. Schl.-Dorend.: Als erstes sicher, dass ich für und mit Studierenden arbeiten kann. Ich möchte nicht jemand sein, der in seinem Büro sitzt und Termine vergibt. Ich lehre sehr gerne und das, was ich in den Lehrveranstaltungen von den Studis zurückbekomme, gibt mir immer wieder neue Kraft. Ich sehe mich da in einer Art Doppelrolle. Einerseits ist es natürlich wichtig, Wissen zu vermitteln und fachliche Inhalte weiterzugeben. Andererseits sehe ich ganz persönlich meine Aufgabe aber auch darin, die Studierenden zu motivieren, für ein Fach oder ein Thema zu begeistern und sie vielleicht dadurch anzuregen, sich tiefer damit zu beschäftigen.

FIN.log: Was war Ihnen im Studium am wichtigsten, beziehungsweise was haben Sie als lehrreiche Tipps mitgenommen, die

Sie an Studierende weitergeben wollen?

Prof. Schl.-Dorend.: Mir war wichtig, dass ich jeden Tag irgendwie etwas Neues gelernt habe. Das versuche ich übrigens bis jetzt durchzuhalten :-). Henry Ford hat einmal gesagt: „Anyone who stops learning is old.“ Ich hoffe, dass wir alle dann nie alt werden. Ansonsten würde ich jedem raten, das Leben in die eigene Hand zu nehmen. Genießt die Studienzzeit, aber seid auch neugierig, hinterfragt und interessiert und engagiert Euch!

FIN.log: Auch Professoren können nicht pausenlos arbeiten - was machen Sie in Ihrer Freizeit?

Prof. Schl.-Dorend.: Können Sie das letzte Wort noch mal wiederholen? Ich bin momentan Prodekan in Köthen und bereite vier neue Lehrveranstaltungen vor, da ist das wirklich knapp. Aber wenn ich nicht gerade Berge vom Schreibtisch abtrage, versuche ich regelmäßig Sport zu machen, der Nerd in mir liest gerne SciFi und Fantasy (was der Prof. in mir durch das Bereitstellen von Fachliteratur zu verhindern weiß) und wenn die Zeit es erlaubt, dann schnappe ich meine Kamera und mache mal eine Fototour.

FIN.log: Wir haben die ganze Zeit über die Vergangenheit und die Gegenwart geredet. . . Wo sehen Sie sich in 10 Jahren – haben Sie Wünsche?

Prof. Schl.-Dorend.: Ist das jetzt ein Bewerbungsgespräch? Interessante Frage, die sich vielleicht vor einem halben Jahr noch komplett anders beantwortet hätte. Ich habe das Gefühl, dass sich im Bereich Games in Magdeburg durch Acagamics und in Köthen durch den neuen Informatik-Studiengang rund um Spieleentwicklung in der Zukunft einiges tun wird. Da schlummert einiges Potenzial. Wenn ich also mal träumen darf, dann sehe ich mich in 10

Jahren umgeben von interessanten Leuten, die vor allem hier in der Region aus diesem Potenzial schöpfen und einiges aufgebaut haben – das ist durchaus ein Aufruf zum Mitmachen!

FIN.log: Wir bedanken uns recht herzlich für das Gespräch und wünschen Ihnen weiterhin viel Spaß und Erfolg bei der Realisierung Ihrer Zukunftspläne.

[mm]

Nonogramm

Nonogramme, auch japanische Rätsel genannt, sind Logikrätsel und wurden von der Designerin Non Ishida erfunden. Sie gewann 1986 den Window Art Wettbewerb, bei dem es darum ging, in Wolkenkratzern nur in bestimmten Zimmern Licht zu machen, damit von außen ein Bild auf dem Wolkenkratzer sichtbar wurde.

Das Spiel besteht aus einem Gitter aus beliebig vielen Kästchen (z. B. 10 x 10 oder 10 x 15). Ziel ist es, die Zellen eines Gitters so einzufärben (bzw. nicht einzufärben), dass die Anzahl der eingefärbten Kästchen in jeder Zeile und Spalte der dafür angegebenen Anzahl und Gliederung entspricht.

Die Zahlenfolge „4 2 1“ vor einer Zeile enthält beispielsweise die Information, dass in dieser Zeile (mit mindestens einem Kästchen Abstand) ein Block von 4 zusammenhängenden Zellen, ein Block von 2 zusammenhängenden Zellen sowie eine einzelne Zelle in dieser Reihenfolge ein-

zufärben sind. Aus der Kombination von Zeilen- und Spaltenangaben lässt sich eine (meist eindeutige) Lösung logisch herleiten.

[Wikipedia]

	6	8	10	12	12	1	1	5	4	4	2	1				
0						9	9	5	4	4	2	1	2	4	4	
7																
3 4																
4 5																
10																
8 2																
7 3																
7 3																
8 2																
10																
11																
9																
7																
0																
0																



Tipp Am besten einen Bleistift benutzen!

Dozent - Student

Binärcode: zweifacher Mist

durch scharfes Hinsehen: auf gut Glück

eindeutig: eindeutig eindeutig

evident: bedarf keiner Erklärung

FIN: Ende

gerichteter Graph: toter Adelsmann

gewichteter Graph: fatter Adelsmann

Immatrikulation: Eintritt in die Matrix

Interpolation: Verständigung der globalen Polizei

[ms & mi]

BeFINDlichkeiten im Juni

Hallo liebe FIN Crowd.

Ich möchte hier ein Problem ansprechen, welches ihr sicherlich fast alle kennt. Zumindest mir erging es erst neulich wieder einmal so.

Der Abend nährt sich. Die Uhr zeigt die entspannte Zeit 18Uhr 50 an und man hat endlich alle Aufgaben, die man sich für den heutigen Tag vorgenommen hatte, erledigt. Um ehrlich zu sein, ist man sogar verwundert und vielleicht sogar etwas euphorisch, dass man die neue Übungsserie in Theolnf oder das aktuelle Arbeitspaket fürs Projekt so früh fertig bekommen hat.

Also was tun mit dem neu gewonnenen freien Abend? Ihn einfach so mit dem gefühlten 10000sten Serienmarathon zu verbringen, wäre zwar mal wieder eine gute Idee, aber der leicht aufgebauten Euphorie nicht unbedingt würdig. Da plötzlich die Erleuchtung! ... „Sollte heute nicht diese Party steigen?“ Kurz mal in den Kalender geschaut und den einen oder anderen Anruf getätigt und siehe da, die Freude ist groß. Der bis eben noch leere Abendslot hat sich spontan mit Sinn angefüllt. Gut gelaunt und mit nun etwas gesteigerter Euphorie geht es erstmal an den Kühlschrank und dann mit 2 oder 3 nach dem Reinheitsgebot gebrauten Kaltgetränken hoch zum Nachbarn → Vorglühen!

Ein paar Stunden und Getränke später ist es dann soweit. Die nun mittlerweile auf eine stattliche Anzahl von 7 bis 10 Leuten angewachsene Vorglühesellschaft setzt sich langsam und leicht, wenn auch nicht zu sehr angeheitert, in Bewegung zum eigentlich Mainevent des Abends. Der oben schon erwähnten Party.

Dort angekommen trifft man auf viele bekannte und auch neue Gesichter und man kommt ins Gespräch. Hier kann es nun zu einem schon fast standardisierten Ablauf kommen, den ich jetzt nur einmal beispielhaft darlege.

Person 1: „Was studierst du?“ Person 2: „Ich studiere Lehramt“ Person 1: „Ah cool, ich studier BWL!“ Person 2 : „Schön, ...“ Kurzes Schweigen, ich stelle für mich selbst fest, dass gerade ein tolles Lied von Blink182 läuft. Dann wendet sich Person 1 zu mir, nicht ahnend, dass die Frage, die sie mir mit der Intention, die Situation auflockern zu wollen, stellen wird, eine harte Kontroverse auslösen wird: „Hey und was studierst du eigentlich?“ Meine Antwort darauf zunächst sorglos und wahrheitsgetreu: „Ich studiere CV, also Computervisualistik.“ Person 1 darauf wieder, als hätte ich es nicht ahnen können: „Was?!“ Ich: „COMPUTERVISUALISTIK!“ Erneut die Entgegnung: „Häh?!o0“ darauf ich (leicht entnervt, da es ja nun leider wirklich nicht das erste Mal ist, dass so etwas passiert): „Informatik!“ *break* Leicht schockiertes Gesicht von Person 1: „Was DU bist Informatika?!? ... Aber du... du bist doch auch immer hier mit auf Party und so. Ich hätte jetzt nie gedacht, dass du Informatiker bist. Naja wobei... wenn ich so drüber nachdenk', okay ja cool! Hätt' jetzt nur net gedacht, dass Informatiker auch so drauf sind. So, na du weißt schon, so eben...“

„Nein weiß jetzt nicht, was du meinst, wie denn?“, sage ich, obwohl ich es natürlich genau weiß, da ich dieses Gespräch so oder so ähnlich schon mindestens n-mal geführt habe. So ist mir die Antwort auf meine Frage auch eigentlich zumindest vom Kontext her ganz klar: „Na irgendwie so, mh, normal halt.“

Und auch meine meist nur gedachte Reaktion darauf ist mittlerweile schon fast zu einer, ich möchte bald sagen, Tradition geworden: „WTF! Ich hab dir grad nicht gesagt, dass das Bier leer ist, sondern nur, dass ich Informatik studiere.“ Ich denke diesen kleinen Gesprächsausschnitt habe wir alle schon das ein oder andere Mal durch. Und doch ist es jedes Mal wieder sehr amüsant, mitzuerleben, wie sehr doch das Stereotypenbild des Informatikers als klassischer Nerd verankert ist. Allerdings ist

es sicherlich auch so, dass manche Kommilitonen von anderen Fakultäten, wie der Mathematik oder auch der Physik, vermutlich ebenfalls teilweise damit „zu kämpfen“ haben.

In diesem Sinne „keep smiling“ und trinkt das nächste mal auf Party nach so einer Situation mit den armen Unwissenden einfach ein Bierchen, um noch einmal wirklich klar zu stellen, ja es stimmt: Informatiker können auch feiern ;))

[mi]

Zitate

Prof. Kaiser: „Because if this happens - shit happens“

Prof. Theisel: „...und dann weiß man das. Was ich jetzt nicht mehr weiß, ist, warum ich euch das überhaupt erzähle.“

Prof. Preim: „Ich zeichne furchtbar schlecht, aber ich tu's trotzdem immer wieder.“

Professor Theisel: „Wir haben noch einen Trumpf im Köcher.“



Random Review: Risen 2 Dark Waters

Eigentlich hätte diesen Monat ein Review über „Diablo 3“ hergemusst, aber ich hatte nach der „Alan Wake Collectors Edition“ und „Risen 2 Stahlbarts Schatz“ kein Geld mehr. Letzteres lohnte sich trotz der investierten 85€ doch aus mehreren Gründen. Diese streng limitierte Sammleredition enthält neben dem Hauptspiel beispielsweise eine Stoffflagge, eine handbemalte Figur des Gnoms Jaffar, den Soundtrack und viele weitere Dinge. Bevor ich jedoch über meine Testergebnisse berichte, wäre es sinnvoll, für alle Unwissenden zu erklären, worum es bei „Risen“ überhaupt geht.

„Risen 2 – Dark Waters“ ist die Fortsetzung des 2009 erschienenen und sehr erfolgreichen RPGs aus der Hand von Piranha Bytes (Gothic 1-3). Wieder schlüpft man in die Rolle des namenslosen Helden, der diesmal im Dienste der Inquisition steht und unverhofften Besuch seiner aus Faranga (Spielgebiet Risen 1) bekannten Piratenfreundin Patty bekommt, die ihn bittet, sich mit ihm auf die Suche nach ihrem Vater Kapitän Stahlbart zu begeben. Erschwert wird dies durch den Krieg mit den Titanen, die die Welt in Schutt und Asche legen und so ist es wieder einmal an uns, die Menschheit vor dem Untergang zu bewahren.

Auch wenn die Grafik nun wirklich nicht mehr auf der Höhe der Zeit ist und der Trailer zu „Risen 2“ qualitativ nichts mit den sonstigen Zwischensequenzen zu tun hat, so glänzt das Spiel doch mit jeder Menge Detailreichtum, lebendigen Schauplätzen und schön modellierten, wie auch animierten Charakteren. Dem Piratenszenario angepasst, bereist man eine Reihe von größeren und kleineren Inseln und stellt

sich nach und nach seine Crew zusammen. Auch der aus „Gothic“ und „Risen“ bekannte Humor wurde beibehalten und erfreut das Spielerherz mit vielen kleinen Lachern.



Aus Storygründen und dem Piratengenre angepasst, wurde in „Risen 2“ jegliche Art von Magie verbannt und durch Voodoo ersetzt. Man kann sich an dieser Stelle streiten, ob dies nun eine Verbesserung darstellt. Voodoo ist zwar interessant, vor allem an den Stellen im Spiel, in denen man andere NPCs durch Voodoopuppen lenken kann, jedoch machte ich nie Gebrauch von Alchemie oder dem Herstellen von Amuletten, sei es auf Grund der Ermangelung von spannenden Bauplänen/Rezepten oder dem Verschenden von Skillpunkten. Eine weitere Neuheit ist die Einbettung von Feuerwaffen in die Spielwelt. Dabei können wir entweder mit Pistolen oder Musketen schießen und diese auch als Zweitwaffe für den Kampf ausrüsten. Hier ist damit ein Slot gemeint, der für kleinere Angriffe mit kleineren Waffen gedacht ist, welche zusätzlich über eine Cool-Down-Zeit verfügen. Als witziges Gimmick kann man sich beispielsweise einen Papageien kaufen, welcher die Gegner im Kampf ablenkt. Erfüllt man alle Quests, erkundet alle Gebiete auf akribische Weise und buddelt fleißig nach allen Schätzen, so kommt man

locker auf über 80 Spielstunden (Dialoge eingerechnet).

So viel Gutes, wie das Spiel auch mitbringt, über die Bugs muss leider trotzdem gesprochen werden. Hier fallen beim Spielen relativ leicht flackernde Schatten ins Auge und auch das Level-of-detail der Vegetation sorgt für ungewöhnlich rasches Wachstum von Büschen. Was den Spieler jedoch am meisten ärgert, ist die sporadische Nicht-Vergabe von Achievements trotz Kriterienerfüllung (zum Beispiel Klängen auf Maximum gekillt). Mit Release des ersten Patches wurden Bugs hinsichtlich einiger Grafikfehler behoben und das Kampfsystem verbessert. Es ist zu hoffen, dass in naher Zukunft ein Patch für das Achievementsystem erfolgt. Was bei mir

die Spielfreude abgesehen von den Bugs jedoch am meisten schmälerte, war das Ende des Spiels. Kurz, unepisch und viel zu leicht. Da sammelt man das ganze Spiel über Artefakte, um gegen den Bossgegner antreten zu können und bekommt nicht einmal eine besonders plausible Nutzung derjenigen. Aber das muss jeder für sich selbst beurteilen.

Fazit: Trotz der Bugs und dem eher lahmen Ende, hat es Piranha Bytes doch ein weiteres Mal geschafft, mich für über 80 Stunden mit einer liebevoll designten Spielwelt an den Rechner zu fesseln. Besonders die Collector's Edition überzeugt mit einer Vielfalt an Merchandise. Ich kann es daher nur weiterempfehlen.

[mm]

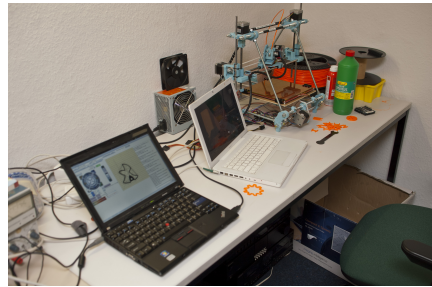
Netz39 e.V. – Ein Hackerspace für Magdeburg

Wer auf der allwissenden Müllhalde nachschaut, findet folgende Definition¹:

Ein Hackerspace ist ein physischer, häufig offener Raum, in dem sich Hacker und Interessierte treffen und austauschen können. Mitglieder mit Interessen an Wissenschaft, Technologie und digitaler Kunst organisieren sich meist in Vereinen.

Typische Aktivitäten sind Do-It-Yourself-Bastelarbeiten und Workshops, Öffentlichkeitsarbeit durch Präsentationen, Vorführungen und Vorträge, soziale Aktivitäten wie das Teilen von Wissen und gemeinsames Lernen, und die Organisation von Partys und Spielen. Hackerspaces stellen hierfür eine Infrastruktur bereit, vor allem Strom, Internetzugänge, Netzwerkverbindungen, Getränke und Werkzeuge.

Nun auch in Magdeburg!



Am Sonntag, d. 6. Mai 2012, sind wir – knapp drei Jahre nach der ersten Idee – zur Gründung des Netz39 e.V. geschritten. Mit freundlicher Unterstützung des FaRa-FIN fand die Gründungsversammlung statt. Größter Punkt der knapp zweistündigen Sitzung war, wie erwartet, die abschließende Besprechung der Satzung, die anschließend von 14 Gründungsmitgliedern unterschrieben wurde. Bei der Wahl zum

¹<http://de.wikipedia.org/wiki/Hackerspace>

Vorstand gab es Einigkeit (der Tradition folgend, sich bei der eigenen Wahl selbst zu enthalten): Vorsitzende sind Stefan Haun und Frank Blaschke, als Schatzmeister wurde Andreas Pfohl gewählt.

Alle Unterlagen sind bereits auf dem Weg zum Amtsgericht und wir hoffen auf eine möglichst reibungslose Eintragung in das Vereinsregister. Wir haben bereits vielversprechende Räumlichkeiten in Hasselnähe in Augenschein genommen und schmieden eifrig Pläne, wie wir diese einrichten wollen.

Wenn ihr gern bastelt und außergewöhnliche Ideen habt, außerdem gern dieses oder jenes Werkzeug benutzen möchtet, dass sich für ein Hobby einfach

niemand anschaffen wird und Gleichgesinnte für gemeinsame Projekte und den Erfahrungsaustausch sucht, seid ihr bei uns genau richtig!

Auch wenn die Räume noch eingerichtet werden müssen, online sind wir bereits zu finden, unter netz39.de/wiki/kommunikation könnt ihr nachlesen, wo wir per E-Mail, im IRC oder über identi.ca/Twitter zu finden sind. Wer uns persönlich kennen lernen möchte, darf gern zu einem der immer wieder stattfindenden Stammtische kommen und bald natürlich auch in unsere Räume!

In diesem Sinne: Frohes Hacken! :)

[Stefan Haun]

Die Arbeitsgruppe Data & Knowledge Engineering

Deine Musiksammlung platzt aus allen Nähten? Schon wieder eine Entity, die nicht ins Schema passt? Und Google macht auch keinen Spaß mehr? Keine Sorge, wir sind da!

Die Arbeitsgruppe Data & Knowledge Engineering beschäftigt sich mit der Entwicklung von Methoden zur interaktiven Informationssuche und -exploration für große, heterogene Datenmengen. Das können eine Musik- oder Bildersammlung sein, die persönlichen Daten auf einem Rechner, aber auch Daten aus dem LifeScience-Bereich. Dokumente in einer fremden Sprache? Multi-lingual sind wir auch! Dabei beschäftigen wir uns sowohl mit neuartigen Nutzungsschnittstellen für die ergonomische Interaktion, als auch mit den Algorithmen im Hintergrund. Ein Fokus liegt dabei auf der – nach Möglichkeit automatischen – Personalisierung, so dass jeder Nutzer das bekommt, was zu ihm passt.



Neben dem Leiter, Prof. Dr.-Ing. Andreas Nürnberger, der schon an der FIN promovierte, nach zwei Jahren an der UC Berkeley in Kalifornien 2003 Juniorprofessor wurde und seit 2007 die DKE-Professur innehat, arbeiten in der Arbeitsgruppe Data & Knowledge Engineering zur Zeit sechs wissenschaftliche Mitarbeiter und sechs externe Doktoranden – wenn wir nicht gerade im Klettergarten oder auf einer Segeltour sind. Unterstützt werden wir dabei von Hiwis und Studierenden, die ihre Bachelor- oder Masterarbeit schreiben – insbesondere Java-Kenner (und -innen) und User Inter-

face Designer(und -innen) nehmen wir gern auf.

Studieren kann man bei uns natürlich auch: Unsere Vorlesungen umfassen Themen wie Information Retrieval, Machine Learning und Bio-Informatik. Ein gewisser Grundstock an mathematischem Grundwissen und Methoden aus der Informatik ist Voraussetzung, deshalb sind diese Vorlesungen im 5. Semester angesetzt. Im späteren Verlauf des Studiums kommen dann vertiefende Veranstaltungen hinzu und wer will, kann sich im Masterstudiengang Data and Knowledge Engineering gleich auf das ganze Themengebiet stürzen. Daneben gibt es jedes Semester Seminare, zu denen ihr

euch aber rechtzeitig anmelden solltet! Ein paar Themen für Abschlussarbeiten und IT-Projekte findet ihr auf unserer Webseite, wir sehen es aber gern, wenn Studierende mit eigenen Themen kommen, die wir dann gemeinsam umsetzen. Und wer nach dem Studium eine Ausgründung plant ist bei uns auch gut aufgehoben. Momentan unterstützen wir bereits zwei Projekte, die sich mit der Analyse und Verwaltung von wissenschaftlichen Literatursammlungen beschäftigen (Docear und Sciplore).

Wenn Ihr Interesse habt, dann schreibt uns einfach, kommt im Büro vorbei oder schaut auf unsere Webseite unter www.findke.ovgu.de.

[Stefan Haun]

UniMentor e.V. – Was war und was kommt

In letzter Zeit hat sich einiges getan mit und um UniMentor und das Mentoring an der OvGU. Wir möchten euch einen kurzen Abriss der letzten Ereignisse geben und berichten, wie es mit UniMentor und dem Mentoring an der FIN weitergehen soll.

Mentoring an der OvGU Magdeburg

Inspiziert durch den Erfolg unseres und anderer Mentorenprogramme an der OvGU hat das Rektorat den Wunsch geäußert, ein einheitliches Mentorenprogramm an der Universität einzuführen und zu fördern. Dazu wurde über den StuRa eine Mentoring-AG aus Vertretern der Fachschaftsräte, des StuRas und UniMentor eingerichtet, die von Mitarbeitern des Rektorats moderiert wird.

Schnell wurde in dieser AG ein Problem deutlich, mit dem wir uns im Orga-Team bereits schon eine geraume Weile her-

umschlagen: Durch Nachwuchsprobleme – über die derzeit wohl jeder Verein klagt – fehlen uns die Unterstützer, um ein Mentoring an der OvGU tatsächlich zu organisieren. Die Auswirkungen gingen so weit, dass eine Durchführung durch den UniMentor e.V. nach unserem Konzept von einigen Fachschaften explizit nicht gewünscht wurde.

Wir haben uns deshalb, nach Abstimmung mit Mitgliedern und Interessenten, die aktiv an der Diskussion teilgenommen haben, dafür entschieden, uns aus der Durchführung des Mentorings zurückzuziehen und uns stattdessen auf andere Kernkompetenzen zu konzentrieren: die Weitergabe von Erfahrungen und die Bereitstellung einer Infrastruktur zur Durchführung des Mentorings. Diese Entscheidung wurde bei einem Treffen der Mentoring-AG vorgetragen und von den Anwesenden auch angenommen.

Vollversammlung am 7. Mai 2012

Auf der Vollversammlung am 7. Mai haben wir einen neuen Vorstand gewählt, der sich wie folgt zusammensetzt: Den Vorsitz hat nun Stefan Haun, der diesen Posten vor einigen Jahren bereits innehatte. Zum stellvertretenden Vorsitzenden wurde Christian Moewes gewählt; er ist Gründungsmitglied des Vereins, hat jahrelange Erfahrung als Mentor gesammelt und war vor der Vereinsgründung schon einmal Mitglied des Organisationsteams. Als Schatzmeister wurde Christoph Kazmierzak bestätigt; er plant ein Masterstudium in Magdeburg und wird diesen Posten noch einige Zeit übernehmen können.

Zu den Hauptaufgaben des neuen Vorstands gehört die Umgestaltung des Vereins entsprechend der Veränderungen an der OvGU, sodass wir unserem Vorhaben, Studenten durch ein Mentoring ein besseres Studium zu ermöglichen, weiterhin gerecht werden können.

Wie geht es weiter?

Die Entscheidung, den Fokus des Vereins von der tatsächlichen Organisation und Durchführung des Mentorings auf Beratung und Bereitstellung von Infrastruktur zu verschieben, ist zwar weiterhin konform mit unserem Vereinszweck, führt aber zu starken Veränderungen in der Organisation und den Aufgaben des Vereins. Wir stehen vor neuen Herausforderungen, deren Umsetzungen jedoch auch viele neue Möglichkeiten eröffnen! Zunächst gehen die administrativen Aufgaben an die Mentoring-AG beziehungsweise die jeweiligen Fachschaftsräte über. Dadurch werden einige Posten im Verein nicht mehr benötigt. Im Gegenzug gehört nun die Aufnahme und Weitergabe von Erfahrungen in viel stärkerem Maße zu unseren Pflich-

ten. Hier müssen wir uns überlegen, wie wir tatsächlichen Mehrwert schaffen können. Der Verein verfügt über einen riesigen Fundus an Erfahrungen, den es gilt auszuloten. Seit einigen Jahren überlegen wir auch mit der Hochschule Magdeburg-Stendal, wie ein Mentorenprogramm aufgelegt werden könnte. Das dortige Interesse an unserem neuen Vereinskonzepkt werden wir in den kommenden Monaten vertiefen, um die Hochschule bei der Einführung des Mentorings zu unterstützen.

Gemeinsam!

In den kommenden Wochen werden wir uns mit einem Kreis aktiver Mitglieder und Interessenten neu aufstellen, um uns den aktuellen Herausforderungen und Aufgaben zu widmen. Da wir kein direktes Mentoring durchführen, ist das Engagement unserer Mitglieder und Interessenten nicht mehr ortsgebunden. Wenn wir gemeinsam Möglichkeiten finden, unsere Zusammenarbeit sowohl über das Internet, als auch offline zu koordinieren, können auch die Mitglieder, die aufgrund räumlicher Entfernung nicht mehr aktiv sein konnten, wieder zum Gelingen des Mentorings beitragen. Damit schöpfen wir aus einem breiteren Erfahrungsschatz, den wir an unsere Mentoren weitergeben können.

Hast Du Interesse, an dieser Umgestaltung mitzuwirken? Dann melde Dich beim FaRaFIN, um das Mentoring der FIN zu unterstützen, oder unter kontakt@unimmentor.de, wenn Du mit uns an neuen Ideen für das Mentoring arbeiten möchtest. Informationen über uns gibt es natürlich auch auf unserer Webseite unter www.unimmentor.de.

Gemeinsam können wir den Verein weiterentwickeln und die neuen Herausforderungen meistern! [Stefan Haun]

Veranstaltungen im Juni

01 Beginn Prüfungsanmeldung

02 Lange Nacht der Wissenschaft

03

04

05 Spieleabend

Mi

07 Sommerfest der FIN

08

09

10

11 FIN the Mood (19 Uhr im FIN-Hörsaal)

12

Mi Uni-Triathlon

14 Drachenbootrennen

15

16

17

18

19

Mi 5. Uni-Olympiade

21

22

23

24

25

26

Mi

28

29

30 Ende Prüfungsanmeldung



SHIT

Fin