

PROGRAMM

12.00 bis 15.00 Uhr	Firmenkontaktmesse
ab 13.30 Uhr	Anmeldung geöffnet ERBA-Foyer
14.00 bis 14.30 Uhr	Begrüßung durch Prof. Dr. Ute Schmid Prodekanin und Frauenbeauftragte der Fakultät WIAI und Dr. Uwe Henker medatixx GmbH & Co. KG
14.00 bis 16.00 Uhr	Programmieren mit Scratch Junior Vor- und Grundschule
14.30 bis 17.30 Uhr	Crazy Robots Klasse 5 bis 8
	Spielend Programmieren Klasse 5 bis 8
	Scratch Dir Deine eigene Welt Klasse 5 bis 8
17.30 bis 18.30 Uhr	Programmierung eines Webchats Oberstufen-Workshop ab Klasse 9
	Abschlussbesprechung mit Ausgabe der Teilnahmezertifikate

Infos & Anmeldung bis zum
20. Juni 2017
 unter
www.bit.wiai.uni-bamberg.de
 Unkostenbeitrag 5 Euro pro Workshop



WIAI

Fakultät Wirtschaftsinformatik und
 Angewandte Informatik
 Otto-Friedrich-Universität Bamberg
 An der Weberei 5 (ERBA)
 96047 Bamberg

ÖPNV: Haltestelle „Spinnerei“ (Linie 906, 938)
 Parkplatz: kostenpflichtige Tiefgarage unter dem
 Universitätsgebäude

Mit freundlicher Unterstützung durch:



Universität Bamberg



BIT 2017

Bamberger Informatik Tag

Informatik-Workshops
 für Schülerinnen und Schüler
 inkl. 1 Oberstufen-Workshop



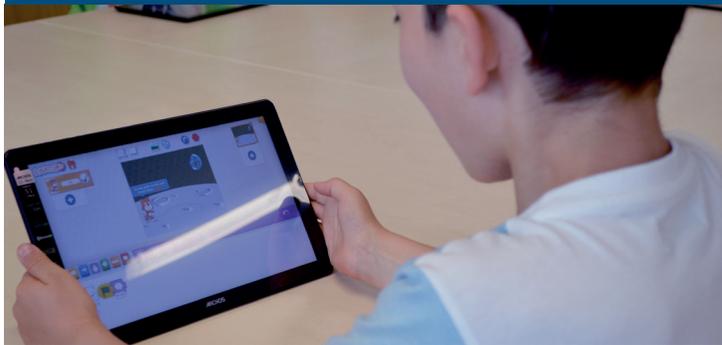
Anmeldung
 bis zum
20. Juni 2017
 unter
www.bit.wiai.uni-bamberg.de

23. Juni 2017
 14.00 bis 18.30 Uhr

Otto-Friedrich-Universität Bamberg
 An der Weberei 5 (ERBA) • 96047 Bamberg

www.bit.wiai.uni-bamberg.de

WORKSHOPS für Vorschulkinder sowie Schülerinnen und Schüler



für Kinder in der Vor- und Grundschule

Programmieren mit Scratch Junior

Mit Hilfe von Scratch Junior kannst Du auf dem Tablet Deine ersten Schritte in die Welt des Programmierens wagen. Kindgerecht und anschaulich wird Dir ermöglicht, interaktive Geschichten und Spiele zu gestalten.

* Kinder bis zur zweiten Klasse können am Workshop mit einem Elternteil teilnehmen.

für Schülerinnen und Schüler der Klassen 5 bis 8

Crazy Robots

In diesem Workshop kannst Du einen Roboter bauen und ihm am Computer sagen, was er tun soll. Programme Deinen Roboter so, dass er fahren, drehen, blinken und auch musizieren kann! Schafft es Dein Roboter auch durch einen Hindernisparcours?



für Schülerinnen und Schüler der Klassen 5 bis 8

Spielend Programmieren

In diesem Kurs lernst Du, ein einfaches 2-D-Computerspiel zu entwickeln. Dies umfasst die Gestaltung einer Spielwelt ebenso wie die Programmierung der Spielregeln. Mit einem graphischen Editor baust Du Dir ein Spiel nach Deinen Wünschen aus einfachen Grundelementen, die Du mit ereignisgesteuerter Programmierung miteinander verbindest.

Scratch Dir Deine eigene Welt

Lerne die visuelle Programmiersprache Scratch kennen, mit der Du Charaktere animieren und interaktive Welten bauen kannst. Ob Trampolin springen am Strand, Fußball spielen, Fledermäuse jagen oder Kostüme wechseln – erwecke Deine Fantasie zum Leben. Ganz nebenbei lernst Du wichtige Grundkonzepte der Computerprogrammierung kennen.



für Schülerinnen und Schüler ab Klasse 9

Programmierung eines Webchats

Moderne Webseiten bieten viel mehr als nur statische Information. Sie sind dynamisch, interaktiv und an ihre Nutzer/innen angepasst. Teilweise ersetzen sie ganze Desktop-Anwendungen. Damit das funktioniert, müssen die Clients und Server kontinuierlich Daten austauschen. In diesem Workshop programmieren wir unseren eigenen Webchat und untersuchen dabei welche Techniken hinter der Kommunikation zwischen Clients und Servern stecken.

Für Studierende und die interessierte Öffentlichkeit

Lernen Sie interessante IT-Unternehmen im Raum Bamberg kennen, unterhalten Sie sich mit deutschlandweit agierenden IT Beratern oder erfahren Sie mehr über global agierende IT Dienstleister. Am 23. Juni 2017 (12 bis 15 Uhr) stellen sich diverse Unternehmen mit IT-Fokus im Rahmen des Bamberger Informatik Tages vor. Sie haben die Möglichkeit, sich einfach über die verschiedenen Unternehmen zu informieren oder bereits erste Kontakte zu Ihrem potentiellen Arbeitgeber zu knüpfen.

Firmenkontaktmesse