

## Kurse, Workshops und Vorträge

– *chronologisch sortiert* –

Aufgrund eines Umbaus im Informatik-Gebäude der Universität Bremen ist in diesem Jahr nur ein sehr kleines Lehrangebot möglich. Eventuell kommen noch Angebote hinzu.

Alle hier angekündigten Lehrangebote werden stattfinden – unabhängig von der Anzahl der eingehenden Anmeldungen.

Weitere Planungsangaben und alle Informationen zur Anmeldungen befinden sich im Web unter

**[www.informatica-feminale.de/Sommerstudium/Sommer2009](http://www.informatica-feminale.de/Sommerstudium/Sommer2009)**

Teilnahmeplätze werden bis zum Beginn des Sommerstudiums vergeben.

Universität Bremen  
Fachbereich 3 - Mathematik / Informatik  
Informatica Feminale  
Postfach 330440  
D-28334 Bremen

Fon +49 (0)421 / 218-64463 (Veronika Oechtering)  
Fax +49 (0)421 / 218-8767  
[if@informatics-feminale.de](mailto:if@informatics-feminale.de)

## **IF SOF 01**

### **Plan W – Planspiel Wissensmanagement**

Kurs

Jasmin Döhling-Wölm  
Universität Bremen

Mi 9.9. 14.00-16.30 Uhr

Do 10.9. 9.00-12.30 und 14.00-15.30 Uhr

Fr 11.9. 9.00-12.30 und 14.00-15.30 Uhr

Zielgruppe: offen

Voraussetzung: Interesse an systemischer Organisationsentwicklung

Anforderung: vor dem Sommerstudium Vorbereitung anhand eines zugesandten Skriptes, und Übungen mit Gruppenpräsentation beim Sommerstudium, ECTS-Punkte kann die Ausarbeitung von Aufgaben nach dem Sommerstudium abgesprochen werden

Teilnehmerinnen: 9

ECTS: 2

Wissensmanagement ist eine Querschnittsaufgabe in allen Organisationen. Wissen zu managen ist eine der anspruchvollsten Aufgaben und eine, die direkt die Unternehmensethik einer Organisation abbildet. Im Veränderungsprozess zu einer Dienstleistungs- und Informationsgesellschaft ist eine Schnittstellentätigkeit für die Mitarbeiter und zum Kunden hin eine der Erfolg versprechenden Basisstrategien im wachsenden Wirtschaftsfeld IT Service & Vertrieb.

Das Planspiel legt den Fokus auf die Problemlösungs- und Implementierungskompetenz eines komplexen Beratungsauftrages in einer großen Organisation. Da die Moderation des impliziten Wissens von Mitarbeitenden eine besondere Herausforderung für das Informationsmanagement darstellt, wird das Beispiel anhand der beratenden Abteilungen erarbeitet. Durch mehrfache Interventionen werden Sie eine realistische und dynamische Planungsprozesssituation erfahren und bewältigen.

Ziel des Planspiels ist die Erarbeitung des ‚Plans W‘, eines Consulting-Entwurfes, im Team für einen Auftraggeber im Wettbewerb zu den anderen Planspielgruppen. Welche Kompetenzen können Sie gezielt durch das Planspiel Wissensmanagement trainieren?

- Managementkompetenz
- Schnittstellenkompetenz Organisationsentwicklung, Personalentwicklung und Informationstechnologie
- Fachkompetenz strategisches Wissensmanagement
- Systemisches und strategisches Denken und Handeln
- Projektmanagementkompetenz
- Teamkompetenz
- Kommunikationskompetenz
- Unternehmerische Kompetenz

## **Eröffnung**

Mittwoch 9.9.2009 17.00 Uhr

Raum 7260, Gebäude MZH, Bibliothekstraße auf dem zentralen Campus der Universität Bremen

### **Grußwort /Welcome**

Introducing guests from Cameroon

Informatikerinnen aus den Universitäten Ngaoudéré und Maroua besuchen die informatica feminine im Rahmen eines DAAD-geförderten fachspezifischen Partnerschaftsprojekts mit der Universität Bremen

### **informatica feminine**

#### **Results and Perspectives of the Summer University**

Veronika Oechtering

Kompetenzzentrum Frauen in Naturwissenschaft und Technik  
der Universität Bremen

anschließend Empfang mit warmem Buffet

## **Kulturprogramm (1)**

Donnerstag, 10.9 ab 16.00 Uhr

### **Spiele-Auswahl**

Wir werden für eine Auswahl an Brett- und Kartenspielen sorgen, von Geschicklichkeits- über Strategie- bis zu „Psycho-“Spielen, freuen uns aber, wenn weitere Spiele mitgebracht werden. Ihr könnt ohne Anmeldung kommen. Gelegenheitsspielerinnen sind uns ebenso willkommen wie Vielspielerinnen.

PLUS: Täglich wechselnd abendlicher Kneipentreff

Freitag, 11.9. abends

### **Kino-Besuch**

(Details folgen)

PLUS: Täglich wechselnd abendlicher Kneipentreff

## **IF NET 01**

### **Freie Karten für freie Bürgerinnen - Beitragen zur Landkarte nach dem Wikipedia-Prinzip**

Workshop

Dipl.-Ing. Annette Thurow  
Wolfsburg

Sa 12.9. 11.00-17.00 Uhr (mit Pausen)

Zielgruppe: offen

Voraussetzung: keine

OpenStreetMap heißt das weltweite Projekt, das 2004 gegründet wurde und seit 2008 regelmäßig mit Meldungen wie 'Hamburg und Wien vollständig' in der Presse erscheint.

Ehrenamtlich erfassen über 10.000 'Mapper' in Deutschland ihre Umgebung mit GPS und tragen sie in die freie Karte ein.

Wir machen eine richtige 'Mapping-Party'!

Nach einer Besprechung schwärmen wir in Kleingruppen aus und erfassen Karten-Lücken in Bremen oder im Umland zu Fuß, mit dem Rad oder dem Auto.

Anschließend treffen wir uns im Rechnerraum und tragen unsere Erkenntnisse in die Karte ein.

Jede kann sich von 'ihren Straßen' eine Vorher-Nachher-Karte mitnehmen.

Falls vorhanden bitte mitbringen: GPS, Digicam/Handycam, Schreibzeug

Während der gesamten Informatica Feminale stehen voraussichtlich 10 Leih-GPS-Geräte gegen Pfand zur Verfügung.

<http://www.openstreetmap.org>

## **IF LIN 01**

### **Shellprogrammierung mit sh/bash**

Workshop

Dipl.-Chem. Patricia Jung  
München

Sa 12.9. 11.00-17.00 Uhr (mit Pausen)

Zielgruppe: offen

Voraussetzung: Kenntnisse von Daten- und Programmstrukturen: Klarheit über grundlegende Programmierkonzepte wie Variablen, konditionale Abfragen und Schleifen; Grundkenntnisse zu Kommandozeilenbasics und vi (statt vi-Kenntnissen reichen auch Praxis im Umgang mit anderen gängigen Texteditoren wie Emacs oder Kate)

Anforderung: Informationsaustausch vor dem Sommerstudium

Teilnehmerinnen: 10

Die meisten Shells, insbesondere die Linux-Standard-Shell Bash, bieten nicht nur Erleichterungen beim Eintippen von Befehlen, sondern interpretieren Code in ihrer eigenen Programmiersprache. Damit lassen sich auch kompliziertere Aufgaben vergleichsweise schnell lösen. Wir machen uns mit grundlegenden Elementen dieser Programmiersprache vertraut und üben das Schreiben einfacher Shellskripte.

## **Kulturprogramm (2)**

Samstag, 12.9. ab 19.30 Uhr

### **Weekend Party**

Zur Wiedersehensparty mit "neuen und alten" Teilnehmerinnen und Dozentinnen sowie Freundinnen und Freunde der IF laden wir herzlich ein in das Alte Fundamt im Bremer Stadtteil Steintor (Hinweise).

Alle Gäste, die nicht zur diesjährigen IF angemeldet sind, bitten wir um eine extra Anmeldung.

**==> Vorträge und Diskussion am Sonntag Nachmittag**  
**Was kann ich noch mit meinem Telefon machen? Anwendungen entwickeln!**

Miriam Busch  
team codeyard, Berlin

Sonntag 13.9.2009 14.00-15 Uhr

Zielgruppe: offen

Moderne Mobiltelefone sind Kameras, Adressbuch, Kalender, Medienabspielgerät, mobiler Webbrowser, Telefone und vor allem: Eine Plattform, die Applikationen ausführt und zu der Applikationen hinzugefügt werden können.

Wie sieht die Applikationsentwicklung für Mobiltelefone aus? Welche verschiedenen Plattformen gibt es? Welche Unterstützung und auch welche Restriktionen gibt es von Seiten der Hersteller? In welchen Programmiersprachen können Applikationen entwickelt werden, welche Schnittstellen zu anderen Fähigkeiten des Geräts sind vorhanden? Ist die Entwicklung kostenfrei möglich und kann Open Source Software portiert werden? Vergleichend werden schwerpunktmäßig Java2ME, das iPhone und Google Android behandelt.

Alternatively in English:

Introduction to Application Development for Mobile Devices

Modern cell phones are in fact cameras, address books, media players, web browsers, phones and most of all: A highly configurable portable platform that executes applications. It may also include your own applications.

What is the difference between developing mobile applications and desktop applications? Which platforms exist? Which programming languages and tools are used? Which features of the devices can be accessed and what kind of restrictions exist? Is the development free of charge and is possible to create Open Source Software?

I will introduce application development for mobile phones and compare Java2ME, iPhone and Google Android platforms.

## **Diskussionsrunde mit Informatikerinnen aus Kamerun**

*(mit Übersetzung)*

Olga Kengni Ngangmo  
Universität Maroua, Kamerun

Hortense Boudjou Tchapgouo  
Universität Ngaoundéré, Kamerun

Hamadjoda Fadimatou  
Universität Ngaoundéré, Kamerun

Sonntag 13.9.2009 15.00-16 Uhr

Zielgruppe: offen

Informatikerinnen aus den Universitäten Ngaoundéré und Maroua besuchen die informatica feminine im Rahmen eines DAAD-geförderten fachspezifischen Partnerschaftsprojekts mit der Universität Bremen und berichten über das Informatikstudium in Kamerun.

**IF LIVE 01**  
**Activity-Games Workshop**

Workshop

Dipl.-Ing. Annette Thurow  
Wolfsburg

So 13.9. 16.30-18.30 Uhr

Auch in diesem Jahr wollen wir wieder aktuelle Computerspiele und Spielkonsolen zusammentragen, um einen Abend lang zu testen, was der Markt der 'Zielgruppe Frauen' anzubieten hat. Der Schwerpunkt liegt auf Bewegungsspielen mit Kamera-, Tanzmatten- Balance-Board oder Beschleunigungs-Controller -Steuerung.

Spezielle Spiele hauptsächlich für Nintendo Wii und GameCube sind reichlich vorhanden, es wäre schön, wenn einige Teilnehmerinnen eigene Konsolen mitbringen könnten, damit wir mehr gleichzeitig ausprobieren können. Bitte am Anfang der Informatica die Geräte anmelden, damit genug Monitore/TV-Geräte bereitgestellt werden können. Auch einzelne Wii-Remotes (evtl. mit Deiner Mii darauf geladen) sind willkommen.

## **IF SOF 02**

### **Mobile Application Development Lab (Labor Anwendungsentwicklung Mobiltelefone)**

Workshop

Dipl.-Inf. Miriam Busch  
team codeyard, Berlin

Mo 14.9. 9.00-12.30 und 14.00-15.30 Uhr

Di 15.9. 9.00-12.30 und 14.00-15.30 Uhr

Mi 16.9. 9:00-12:30 Uhr

Requirements:

- Introductory Lecture on Sunday.
- Your own laptop (may be Windows, Mac OS X or Linux) on which you are administrator. (If you do not have a laptop, please let us know with your application - we hopefully can provide some.)
- Nice to have, but not required: Experience in Java Programming or Object Oriented Programming in general.

Following up the introductory lecture on Sunday, this lab provides hands-on experience. You will take your first steps in installing the development environment and using it, understanding the key concepts of a new platform, designing a user interface and finding your way through tons of new Application Programming Interfaces. You will work on your own in small teams with the lecturer available to support you.

This lab can only provide a head start. We will not be able to complete an entire project. Depending on your prior knowledge and your interests you yourself decide where to put your main emphasis: Concept and User Interface Design or Programming.

We will work with the Android platform: <http://www.android.com>

If you are determined to do so, you may alternatively chose to work for the iPhone platform. (In this case: Let's get in contact ahead of time. Requires you to bring a Mac.)

All material will be in English. Individual communication may be in English or German.

You may contact me directly in case of any questions: miriam.busch 'at' codeyard.de

*nun auf Deutsch:*

*Vorkenntnisse Labor:*

- *Bereitschaft zum gemeinsamen, selbstständigen Arbeiten und dem Lesen von Dokumentation in englischer Sprache.*
- *Teilnahme am Einführungsvortrag am Sonntag.*

- *Gerne, aber nicht verpflichtend: Eigenes Notebook (Win, Mac oder Linux) mit Admin-Rechten. (Einige Notebooks können vermutlich gestellt werden, bitte mit der Anmeldung Bedarf ankündigen.)*
- *Empfohlen, aber nicht verpflichtend: Erfahrung in Java oder Objektorientierter Programmierung*

*Basierend auf dem Überblicksvortrag werden wir nun unsere Hände an Entwicklungsumgebungen und Mobiltelefone legen. Die Teilnehmerinnen arbeiten sich selbstständig in kleinen Teams unter Anleitung der Dozentin in die zugrunde liegenden Konzepte, die neue Arbeitsumgebung und neue Programmierschnittstellen ein. Installation der Arbeitsumgebung erfolgt als Teil des Labors.*

*Im Rahmen dieses Kurses kann nur ein erster Einblick ermöglicht werden, kein vollständiges Projekt. Die Teilnehmerinnen setzen nach Interesse und Vorkenntnissen ihre eigenen Schwerpunkte zwischen Konzept und User Interface Design oder Programmierung.*

*Wir arbeiten mit der Plattform Android (<http://www.android.com>). Bei großem Interesse können einzelne Teilnehmerinnen alternativ auch mit dem iPhone arbeiten. (In dem Fall: Vorherige Kontaktaufnahme erwünscht.)*

**==> Vortrag am Montag Nachmittag**

**Authentification dans les Systèmes de Formation à Distance**

*(mit Übersetzung)*

Olga Kengni Ngangmo  
Université Maroua, Kamerun

Montag 14.9.2009 16.00-17 Uhr

Zielgruppe: offen

Offrir une formation sans abandonner ses activités habituelles est l'un des défis majeurs des programmes de Formation A Distance existants ; se faire évaluer à distance en est un autre. Il est aujourd'hui nécessaire de trouver de bonnes méthodes d'évaluation pour des apprenants distants. Plusieurs plates formes de formations à distance s'y attèlent. L'une des difficultés majeures de ce type d'évaluation est bien évidemment celle de la fiabilité de l'authentification au cours de la formation ; mais aussi et surtout au cours des évaluations. Ceci permet de s'assurer qu'une personne qui présente un diplôme obtenu après une FAD est bel et bien celle qui a suivi la formation et qui a été évaluée.

Dans ce cours, nous proposons des méthodes d'authentification des apprenants distants suivant les contextes et nous mettons en œuvre l'une d'elles qui est un logiciel d'authentification à distance. Ensuite, nous testons ce logiciel et faisons une étude statistique pour déterminer son taux de fiabilité.

### **Kulturprogramm (3)**

Montag, 14.9            ab 17.00 Uhr

#### **Spiele-Auswahl**

Wir werden für eine Auswahl an Brett- und Kartenspielen sorgen, von Geschicklichkeits- über Strategie- bis zu „Psycho-“Spielen, freuen uns aber, wenn weitere Spiele mitgebracht werden. Ihr könnt ohne Anmeldung kommen. Gelegenheitsspielerinnen sind uns ebenso willkommen wie Vielspielerinnen.

PLUS: Täglich wechselnd abendlicher Kneipentreff

Dienstag, 15.9.            ab 17.30 Uhr

#### **Gisèle Freund - Porträts und Reportagen**

Besuch der Ausstellung im Focke-Museum

PLUS: Täglich wechselnd abendlicher Kneipentreff

**Vortrag am 2. Mittwoch Mittag**  
**Weiterführende Programmiersprachenkonzepte – Esoterik für Informatikerinnen**

Gabriele Vierhuff  
Bremen

Mittwoch 16.9.2009 12.00-13 Uhr

Zielgruppe: offen

Den geneigten Zuhörerinnen wird In lockerer Runde eine Auswahl esoterischer Programmiersprachen präsentiert. Fernab jeglicher Praxisrelevanz besteht die Möglichkeit, sich an Sprachen mit kreativen Konzepten und komplizierter Syntax zu erfreuen, deren Zuordnung von minimaler Turingmächtigkeit bis zu maximaler Nutzlosigkeit reicht. Obwohl manche dieser Sprachen eine bizarre Eleganz besitzen und ein vertieftes Verständnis herkömmlicher Programmiersprachen nicht ausgeschlossen ist, soll der Vortrag in erster Linie Interesse für diesen Zweig der Informatik wecken, der immer noch exotische Blüten treibt.

## **IF ROB 01**

### **Asuro – wir erwecken einen Roboter zum Leben. Von der Schaltung bis zum fertigen Roboter**

Workshop

Blandyna Bogdol  
Koblenz

Mi 16.9. 14.30-16.45 Uhr

Do 17.9. 9.00-12.30 und 14.00-15.30 Uhr

Fr 18.9. 9.00-13.00 Uhr

Zielgruppe: offen

Interesse an: Mechanik, Robotik, Löten

Anforderung: Informationsaustausch vor und Übungen beim Sommerstudium; für ECTS-Punkte kann die Ausarbeitung von Übungs- oder Programmieraufgaben nach dem Sommerstudium abgesprochen werden

Teilnehmerinnen: 8

ECTS: 1

Asuro ist eine Entwicklung, die den Einstieg in die Themen der Robotik erleichtert. Am Anfang steht eine Schachtel mit Bauelementen und Schaltungsplänen, aus denen nach und nach ein Roboter gelötet wird. Im Projekt werden alle Schritte einer Schaltungsentwicklung und Prototypentwicklung durchgearbeitet: Lesen der Schaltpläne, Löten (von einfachen bis zu anspruchsvollen Elementen), Tests der Schaltung, Fehlersuche und natürlich auch Programmierung. Mit einer C-ähnlichen Sprache wird der Roboter mit seinen vielseitigen Sensoren und Aktoren zum Leben erweckt. Und das Spannendste ist: es gibt keine zwei gleichen Asuros!

**IF SOF 03**

**IT-Projekte übernehmen (engl.: Taking over IT Projects)**

Workshop

Gabriele Vierhuff  
Bremen

Do 17.9. 11.00-13.00 Uhr

Zielgruppe: offen  
Voraussetzungen: keine

Gemeinsam erarbeiten wir, auf welche Punkte besonders zu achten ist, wenn man von einem Kollegen ein IT-Projekt im laufenden Betrieb übernimmt. Wie kommt man in kürzester Zeit an alle relevanten Informationen, um auch nach dem Ausscheiden des Kollegen aus der Firma das von ihm begonnene Projekt erfolgreich zu Ende zu führen?

Erfahrungen aus der Praxis sind hoch willkommen aber keine Teilnahmevoraussetzung!

**Kulturprogramm (4)**

Donnerstag, 17.9                    ab 19.00 Uhr

**Abschluss-Abend des 12. Sommerstudiums**

Freitag, 18.9.                    ab 15 Uhr

***schuhtick***

Besuch der Ausstellung im Übersee-Museum  
*(die an diesem Tag eröffnet wird)*