

InformierT.

Kultur-, Buch- und Linktipps

Foto: Elisabeth Brockmann



Alexander Vejnovic

AUSSTELLUNG: „KOMPETENTE FRAUEN IM BILD“

Schon seit langem beschäftigt sich der auf Portrait- und Businessfotos spezialisierte Fotograf Alexander Vejnovic aus Düsseldorf mit der weiblichen Selbstdarstellung im Bild. Dabei hat er festgestellt, dass die meisten Frauen gewöhnt sind, sich von klein auf, niedlich und bescheiden fotografieren zu lassen. Für berufliche Zwecke sei es jedoch besser, sich selbstbewusst und kompetent zu geben. Daher hat er eine sich ständig weiterentwickelnde Ausstellung konzipiert, in der er zeigt, wie Frauen zugleich stark und sympathisch auf dem Foto aussehen können. Die Dauerausstellung ist im Internet unter www.das-portraitfoto.com/frauenportraits-in-der-ihk-duesseldorf zu sehen.



KUNST TRIFFT AUF INFORMATIK

Am 23. Juni 2016 präsentierten Studierende des Studiengangs Informatik der Hochschule Bochum und der Peter Behrens School of Arts aus Düsseldorf Ergebnisse ihrer Zusammenarbeit. Die Aufgabe der Informatiker bestand dabei darin, die Schmuckstücke der Schmuckdesignerinnen in 3-D-Animationen zu übertragen, die eine besondere Atmosphäre schaffen und den Charakter der Schmuckstücke unterstreichen. Dazu arbeiteten sie mit der Open Source Software Blender. Präsentiert werden die kurzen Animationsfilme auf einer vier Meter breiten Powerwall.

Weitere Infos unter: www.hochschule-bochum.de



foto: HS Bochum

AB IN DIE RETROBUDE!

Commodore 64 oder Schneider CPC, Pong-Konsolen und Atari 2600: Mit diesen IT-Relikten aus der Vergangenheit beschäftigt sich das im September 2016 eingeweihte Museum für Personal-Computer und Spielkonsolen in Dortmund. Zu sehen sind dort insgesamt über 700 Exponate, darunter 250 Telespiele und Spielkonsolen sowie 200 Heimcomputer aus 41 Jahren Computer-Geschichte. Besucher können so die Geschichte noch einmal Revue passieren lassen und sich an die eigenen und ersten IT-Kontakte erinnern. Dabei wird immer auch ein Bezug zur Gegenwart hergestellt. Und: Die Geräte können angetestet werden.

Weitere Infos zu Binarium – Deutsches Museum der digitalen Kultur unter: www.retrobude.de

LICHTINSTALLATIONEN AUF HOCHHAUS-FASSADE

Informatikstudenten haben die Fensterfront des Hochhauses der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel (CAU) im April dieses Jahres umfunktioniert, um auf ihr die Spiele-Klassiker Tetris, Breakout, Pong und Snake zu spielen – und das mit allen Farben. Ein Video dazu ist bei Youtube veröffentlicht: www.youtube.com/watch?v=NfzXcrvQU7Q

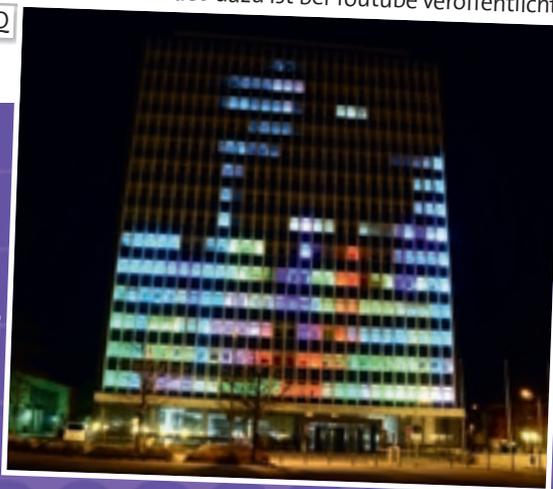


Foto: Raisa Nickel/CAU



Foto: Rainer Viertböck

IT-INNOVATIONEN AUS DEN HIGHLIGHT TOWERS

In München arbeiten rund 1.000 Entwickler, Berater, Forscher und Designer von IBM in den HighLight Towers an einer neuen Generation vernetzter Lösungen an der Schnittstelle von Cognitive Computing und dem Internet der Dinge, kurz IoT (Internet of Things). Ziel ist es, über kognitive Fähigkeiten vernetzte Geräte, Systeme und Sensoren intelligent zu machen sowie neue Marktchancen zu erschließen. Die HighLight Towers wurden somit zum Watson IoT-Hauptquartier des IT-Konzerns und repräsentieren seine größte Investition in Europa seit fast 21 Jahren.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ UND URHEBERRECHT

„Kunst und künstliche Intelligenz sind zwei Welten, die nicht besonders miteinander vertraut sind“, sagte der Jurist Dr. Andres Guadamuz von der University of Sussex auf der diesjährigen re:publica. Und doch komme es immer häufiger vor, dass Maschinen Kunst erzeugen. So kommt es zur entscheidenden Frage: Wer ist der Künstler, die Maschine oder der Programmierer der Maschine – immerhin handelt es sich bei Letzterer oft um ein selbstlernendes System, das auf der Grundlage von neuronalen Netzwerken arbeitet? Bisher ist Guadamuz' Antwort klar: der Programmierer. Sein Vortrag zu dem Thema ist vollständig auf Youtube unter dem Link www.youtube.com/watch?v=Omc9bT7jgok zu sehen.



3D-DRUCKER AUS EINEM BAUKASTENSYSTEM

Fischertechnik hat den weltweit ersten 3D-Drucker aus einem Baukastensystem entwickelt. Er enthält auf die Fischertechnik-Bauteile abgestimmte Komponenten der German RepRap GmbH, einem renommierten 3D-Drucker-Spezialisten. Um die Technik sichtbar und erlebbar zu machen, wurde bewusst auf eine umschließende Abdeckung verzichtet. In der Bibliothek der Software sind zahlreiche fertige Druckbeispiele als druckfähige G-Codes gespeichert. Die Software erlaubt es aber auch, aus Internet-Datenbanken importierte oder selbst mit einem CAD-Programm gestaltete STL-Dateien in der Fischertechnik-Software 3D Print Control zu nutzen und im Slicer in einen druckfähigen G-Code zu verarbeiten. Der Baukasten enthält 890 Bauteile und wird im Handel für 699,95 Euro angeboten.



Foto: fischertechnik