



SFB-TRR 161

Quantitative Methods for Visual Computing

BOGY PRAKTIKUM IM VISUAL COMPUTING

BERUFSORIENTIERUNG IN DER INFORMATIKFORSCHUNG

Du hast Lust, die Welt der Forschung kennenzulernen, oder möchtest dich über das Studium an den Universitäten Stuttgart oder Konstanz informieren? Du programmierst gerne und begeisterst dich für Informatik? Ein BOGY im Forschungsprojekt SFB-TRR 161 gibt dir die Gelegenheit, dich mit unseren Forschern auszutauschen und einen Einblick in die Arbeitswelt der Wissenschaft zu erhalten.

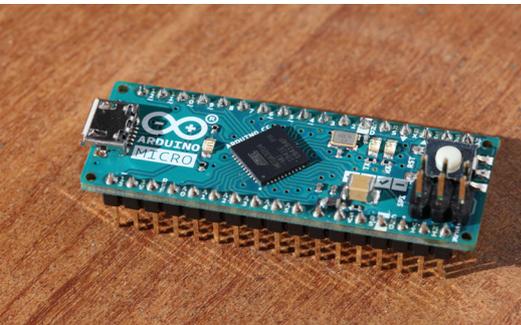
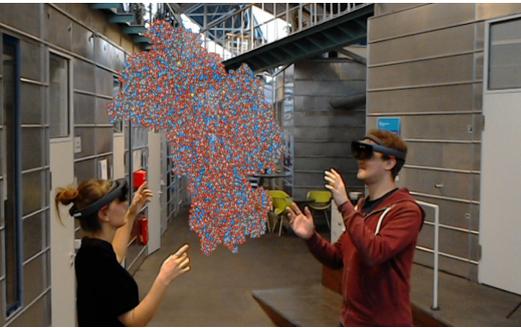
WAS ERWARTET DICH BEI UNS?

In unserem Forschungsprojekt dreht sich alles um Quantifizierung und Visual Computing. Wir betreiben Grundlagenforschung, führen Studien durch, programmieren und geben unser Wissen an Studierende weiter. Bei uns hast du die Chance, unseren Forscherteams über die Schulter zu schauen und sie bei ihrer täglichen Arbeit zu begleiten.

WAS SOLLTEST DU MITBRINGEN?

Dein Herz schlägt für Technik und Informatik? Du kannst dir vorstellen, Informatik zu studieren oder sogar später in der Wissenschaft tätig zu werden? Dann bist du bei uns richtig. Vorkenntnisse in der Programmierung sind toll, aber keine Voraussetzung.

Forschen heißt, eigene Ideen und Fragen zu haben. Hast du Vorstellungen, was du in deinem BOGY Praktikum machen möchtest? Selbst programmieren, dich in wissenschaftlichen Studien einbringen oder dich einfach über Forschung informieren? Dann können wir dein Praktikum direkt darauf ausrichten.



So kannst
du dich
bewerben!

Schicke deine Bewerbung per E-Mail

an [w.fghjbUkUffYb \(W fghjbUkUffYb@visus.uni-stuttgart.de\)](mailto:w.fghjbUkUffYb@visus.uni-stuttgart.de), wenn du dein Praktikum an der Universität Stuttgart machen möchtest oder

an **Claudia Widmann** (sfbtrr161@uni-konstanz.de), wenn die Universität Konstanz für dich näher liegt.

Vergiss nicht zu schreiben, wann du Zeit hast, was du mitbringst und welche Ziele du mit deinem Praktikum verfolgen möchtest! Füge auch dein letztes Schulzeugnis bei.

www.sfbtrr161.de