

Anmeldung

Wir freuen uns auf Ihre Onlineanmeldung bis spätestens **31. Mai 2019** unter folgendem Link:

www.innovationspartner-niederrhein.de

Alternativ senden Sie uns Ihre Anmeldung/-en gerne auch per E-Mail an Carina Culotta culotta@mittlerer-niederrhein.ihk.de oder per Fax an 02161 241-105. Eine Anmeldebestätigung erhalten Sie per E-Mail. Wir bitten daher um Angabe Ihrer E-Mail-Adresse. Da die Teilnehmerzahl begrenzt ist, werden die verfügbaren Plätze nach Eingang der Anmeldungen vergeben.

Ich melde mich verbindlich zum **Digital Engineering Walk** an:

Name (Formular bitte in Druckbuchstaben ausfüllen. Danke.)

Vorname

Firma

Straße

PLZ | Ort

E-Mail (wird erbeten, falls Anmeldebestätigung erwünscht)

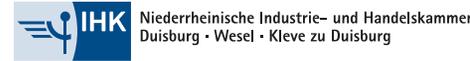
Datum

Unterschrift

HINWEISE: Durch Ihre Anmeldung erklären Sie sich mit der Be- und Verarbeitung der personenbezogenen Daten für Zwecke der Veranstaltungsabwicklung sowie mit der Zusendung (auch per E-Mail) von Informationen im Zusammenhang mit der Veranstaltung einverstanden (Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. b) DSGVO). Nach der Veranstaltung werden die Daten unverzüglich gelöscht.

Mit Ihrer Teilnahme an der Veranstaltung erklären Sie sich mit der Veröffentlichung von Fotos und Videos, die während der Veranstaltung durch uns gemacht werden, in den IHK-Medien (IHK-Magazin, Website, Twitter, Facebook, Instagram, Blogs) und durch Dritte einverstanden.

Ihre Partner rund um Innovation sind:



Kontakt:

IHK Mittlerer Niederrhein
Carina Culotta, Projektkoordination
Bismarckstraße 109
41061 Mönchengladbach
Tel. 02161 241-149
Fax 02161 241-105
culotta@mittlerer-niederrhein.ihk.de

Mehr Informationen finden Sie unter:
www.innovationspartner-niederrhein.de

Gefördert durch:



NRW.INNOVATIONSPARTNER

Ministerium für Wirtschaft, Innovation,
Digitalisierung und Energie
des Landes Nordrhein-Westfalen



Stand: Mai 2019

innovations
PARTNER
NIEDERRHEIN



Digital Engineering Walk

6. Juni 2019
16:30 bis 18:30 Uhr
Hochschule Niederrhein
in Krefeld

Hochschule Niederrhein
University of Applied Sciences



Elektrotechnik
und Informatik
Faculty of Electrical Engineering
and Computer Science

6. Juni 2019, 16:30 bis 18:30 Uhr
Startpunkt ist: Gebäude F, FE02 (Erdgeschoss),
Hochschule Niederrhein,
Reinarzstraße 49, 47805 Krefeld



Digital Engineering Walk

Entdecken Sie den Fachbereich Elektrotechnik und Informatik, oder anders gesagt: den Fachbereich der Digitalisierung an der Hochschule Niederrhein! Statt langer Reden und Vorträge begeben wir uns auf eine spannende Entdeckungstour durch die Hochschule!

Beim Digital Engineering Walk erkunden Sie nicht nur die Forschungsräume, Labore, den MakerSpace und gänzlich versteckte Winkel der Hochschule, sondern können sich mit Professorinnen und Professoren sowie Studierenden zu digitalen Themen und konkreten Projekten vernetzen.

An sechs unterschiedlichen Stationen erhalten Sie Einblick in verschiedene Digitalisierungs- und Forschungsprojekte des Fachbereichs, wie z. B. E-Mobilität, robuste Spracherkennung oder Augmented Reality.

Erfahren Sie dabei, wie Sie mit der Hochschule kooperieren, die technischen Einrichtungen nutzen und vom Know-how der Professorinnen und Professoren profitieren können. Nutzen Sie auch die Chance, sich mit Studierenden auszutauschen: Im Rahmen von Praktika oder Abschlussarbeiten können konkrete Fragestellungen in Ihrem Unternehmen beantwortet und junge, dynamische Nachwuchskräfte gewonnen werden.

Laufen Sie mit beim Digital Engineering Walk 2019 und lassen Sie sich vom Fachbereich der Digitalisierung begeistern!

Virtuelle Realität Projekt zum 100. Bauhausjahr mit der Stadt Krefeld: „Gelebte Wohnungen“

Wollten Sie schon immer einmal einen Blick hinter die Krefelder Fassaden von Studenten-WGs, Einfamilienhäusern oder Altbauten werfen? Das Virtual-Reality-Projekt „Gelebte Wohnungen“ macht es möglich und gewährt im 100. Bauhausjahr Einblicke in die Wohnungen Krefelder Bürgerinnen und Bürger. Damit wird auf spannende Weise Technik mit Architektur verbunden. Der Fachbereich zeigt hier ganz konkret, dass eine Verbindung der reinen Informatik zu anderen Fachdisziplinen möglich ist.

Projektleiter: M. Sc. Mark Hloch

MakerSpace Ein kreativer Freiraum für alle. Studium zum Anfassen trifft Studenten, die anpacken!

Der MakerSpace ist eine offene Hightech-Werkstatt, in der aktuelle Technologien wie z. B. 3D-Druck erprobt und mithilfe modernster Technik ergebnisoffen an unterschiedlichsten Projekten wie zivilen Drohnen, Schallplattenspielern oder Prototypen getüftelt werden kann.

Projektleiter: M. Eng. Bruno Bak

E-Mobilität Das treibt uns an!

Die Elektromobilität vereint alle Kernkompetenzen des Fachbereichs: angefangen bei der Schaltungstechnik als Grundlage für die Sensor-Aktor- und Steuerungstechnik, Softwareentwicklung und Logikdesign bis hin zur Informatik, die im Bereich der Reichweitensimulation, der Bordsteuerung und Visualisierung neue Schwerpunkte setzt. Durch den Bau eigener Elektrofahrzeuge werden diese Kompetenzen auch dem Studierenden im Projekt „Formula Student“ vermittelt.

Projektleiter: Prof. Dr. Ferdinand Hermanns

Robuste Spracherkennung Sprachsteuerung bei schlechten akustischen Bedingungen

Wer kennt es nicht? Es ist laut, es hallt und der Lärm lässt sich nicht ausblenden: Der praktische Einsatz einer Sprachsteuerung findet häufig in einer akustischen Umgebung mit Störgeräuschen im Hintergrund und unter dem Einfluss des Nachhalls bei einer Eingabe im Freisprechmodus statt. Der Fachbereich zeigt Ihnen aktuelle Verfahren und Lösungen zur robusten Spracherkennung!

Projektleiter: Prof. Dr. Hans-Günter Hirsch

IoT und LoRa Zwei ideale Partner

Das Internet of Things möchte alle Dinge miteinander vernetzen. Der Funkstandard LoRa hat nicht nur eine wesentlich größere Reichweite als Bluetooth, sondern auch vielfältige Energiespar-Features. Beide zusammen eröffnen neue Möglichkeiten und Chancen, zu denen an der Hochschule intensiv geforscht wird.

Projektleiter: Prof. Dr. Christoph Degen,
Dipl.-Ing. Rainer Kufferath

Ambient Intelligence Augmented-Reality-basiertes Lernen

Lernen und Weiterbildung sind von zentraler Bedeutung in unserer heutigen Wissensgesellschaft. Augmented Reality kann dabei helfen, interaktiv und ganz intuitiv neue Vorgänge zu lernen. So können z. B. Informationen in das Sichtfeld von Handwerkern und Maschinenbedienern, aber auch Azubis projiziert werden. Auf diese Weise wird schnell ersichtlich, welche Arbeits- oder Wartungsschritte durchzuführen sind. Erfahren Sie, wie auch Sie Augmented Reality in Ihrer Produktion einsetzen können!

Projektleiter: Prof. Dr. Edwin Naroska, M. Eng. Andreas Kitzig