

Workshop-Angebot zum Digital Skills Day am 18. Juni 2019

Titel	Klasse / LK	Raum	Inhalte	
Adobe: Tipps und Tricks	WPK-3 / BG	1.14	Tipps und Tricks zur schnellen Bildoptimierung und -modifizierung	A
Alaarm!	SY Photoshop E18B	2.19	Zugangsüberwachung mit RPI und MQTT-Protokoll	B
Bezahlen im Internet	MDP18B / Leipold (KM)	E.17	Wie sicher sind verschiedene digitale Bezahlmöglichkeiten?	C
Code Combat – spielerisch Programmieren lernen	FIAE18M und Herr Jordan	3.10	Spielbasiertes Informatikprogramm, in dem die Lernenden Javascript und Python lernen	D
Container versus Virtuelle Maschine	FISI17B und Herr Kruse	2.13	Einsatzgebiete, Sicherheit und Voraussetzungen	E
Deine App in 30 Minuten	FIAE18K	3.04	MIT App Inventor: Einstieg in die Android App Entwicklung mit App Inventor	F
Der TIB-Trip	FAMI17A	3.12	Eine Reise durchs Recherchebereich	G
DigiBib2go	FAMI17B / Norden- Stock	3.17	Streaming, gaming, reading ... enjoying!	H
Ein Tag im Leben eines Fachinformatikers	FISI17G und Herr Mahler	2.01	Fachinformatiker stellen ihren Beruf vor!	I

ERP oder SAP in aller Munde – Und was ist das?	IFK17A / WK	3.06	Im Rahmen des Workshops erhalten die Teilnehmer anhand eines einfachen Arbeitsprozesses einen Einblick in die Oberfläche und die Funktionalitäten der SAP-Businesssuite	J
Fernsehberichterstattung vom Digital Skills Day -als EB-Team mit Kamera und Mikrofon unterwegs in der Schule (MBT18A) -MBT18B: Weiterbearbeitung der gedrehten Beiträge	MBT18 / Fulst /Zografou	Fernsehstudio U.16 / Edit Suiten (U.17 / U.18 / U.22 / U.2)	Nach einer kurzen Einweisung in die Technik (Kamera, Licht, Ton) werden Bewegtbild- und Tonaufnahmen vom bunten Treiben in den DSD-Workshops gemacht. Andere Workshop-Teilnehmer kommen in sog. "Vox Pops" zu Wort.	K
Grundlagen der PC- Hardware – Wie sieht der PC von innen aus?	FISI18G / SR	3.08	-Geführtes Auseinanderschrauben bereiteter PCs -Ausbau und Kennenlernen einzelner Hardwarekomponenten und ihrer Aufgaben	L
IlluGame	BFM18A Frau Paluch Herr Kaczmarek	U.02	Lerne das Programm Adobe Illustrator CC kennen	M
Konstruktion von Faltschachteln	WPK18, Matthiesen	E.03	Kurzvortrag: Wie wird eine Faltschachtel gestaltet und hergestellt? Anschließend Zusammenbau von Faltschachteln	N
Mit Scribus oder Indesign einen Flyer digital gestalten	FOG18C Frau Voss- Braun	1.02	Die Schüler lernen mit einem Layoutprogramm einen einseitigen Flyer zu den Themen Mode, Serien, Musik, Streetart zu gestalten. Das Produkt ist eine Komposition aus Text und Bild. Bildmaterialien werden von der FOG18C zur Verfügung gestellt.	O
MMM – Marketing machts möglich	KMK18A / Kleinhans	1.15	Vielfalt der Werbeformen (TV, OoH, Print, Online) im Kostenvergleich, Best Practice und Negativ Beispiele	P
Modernes WebDesign mit CSS3	WPK / Goluch (OT)	UD.01	Gestaltungstechniken für Webdesigner mit modernen CSS, wie z.B. Flexbox, GridLayout oder Animationen	Q

Optimierung der Schallpegelverteilung von Audio-Anlagen	VT17B / Rakebrandt	VZ	Visualisierung und Optimierung der Schallpegelverteilung von Audio-Anlagen am PC mittels der Software Ease-Focus	R
Präsentation einer Film-Produktion	AV17A / Rudolf	1.02	Vorstellung des Projektes im Rahmen der Ausbildung, Präsentation einiger Ausbildungsinhalte, Durchführung eines Quiz	S
Präsentation von Marketingkonzepten – Ergebnisse einer mehrmonatigen Projektarbeit	KMK17C / SI	1.12	Marketingziele und –strategien, Analysetools, Marktforschung, Marketinginstrumente	T
RetroPie: Bau Dir Deine Spielkonsole	FIS18E und Herr Brett	3.16	Vorstellung des RetroPie sowie Anwendungsmöglichkeiten	U
Rund um den Raspberry Pi	BFE18A Herr Boltze Herr Braun	3.18	1. Retro Game am Raspberry Pi Hier wird der Raspberry zur Spielkonsole 2. Reaktions-Spiel Simon Verknüpfung von HTML, CSS und Java Script 3. Ampelschaltung mit dem Raspberry Pi Eine Ampelschaltung mit dem Raspberry Pi 4. Webseite mit dem Raspberry Pi Erstellung einer Webseite mit dem Raspberry Pi realisiert	V
Sortieren wie ein Computer!	FIAE17K	3.01	Wir zeigen mit Hilfe eines Pseudocode-Programms und einer Kartenübung wie ein Computer sortiert	W

Steuerung von Lichtanlagen	VT17A / Pirone	VZ	Die Steuerung von konventionellem wie intelligentem Licht erfolgt heutzutage digital. Dabei ist DMX (Digital Multiplex) ein weit verbreitetes digitales Datenprotokoll, welches auch hier an der MMBBS Verwendung findet. Mit Hilfe der Freeware „UDot2 on PC“ können unsere Auszubildenden alle Funktionen einer professionellen Lichtsteuerung via eigenem Laptop nutzen. Im BYOD-Zeitalter stellt die Schule lediglich den nicht ganz kostenlosen `Adapter` - die Hardware Schnittstelle zur Übertragung der Daten – z. V. Die Schüler der Klasse VT17A werden die Lichtanlage aus dem VZ programmieren und interessierte SuS in die Kunst der Lichtgestaltung einführen. Dabei können interessierte SuS auch eigene gestalterische Ideen unter kundiger Anleitung der VA Techniker in Lichtstimmungen umsetzen.	X
Videoproduktion für Social Media – wie produziere ich ein virales Video?	WPK / Leyhe (AR)	E.05	-Was bedeutet “Viralität”? -Methoden zur Ideenfindung -Zentraler Konflikt -Einfacher dramaturgischer Bogen	Y
Visualisierung einer Lichtsteuerung	VT17C / Zoch	VZ	Die mit einem Lichtpult darstellbaren Kontrollbildschirme werden mit Hilfe einer umschaltbaren Videomatrix angezeigt. Veränderungen bei der Ansteuerung der Lichtanlage werden somit in unterschiedlichen Ansichten nachvollziehbar.	Z
Wie entsteht ein professionell ausgeleuchtetes Foto?	FF18A / Böge	Fotostudio 1.08 + Raum 1.09	Erstellen von professionell ausgeleuchteten Porträts im Fotostudio, Anwendungsbeispiele für verschiedene Beleuchtungen/Lichtformer	AA
Wie rippe ich mein System?	FIS18B (GU)	3.02	Virenbefall, Bloadware, Adware	BB
Zwischen Sicherheit und Bequemlichkeit	FIS17E Frau Leykauff- Bothe	2.18	Warum einfache Passwörter leicht zu knacken sind; wir knacken Passwörter live	CC