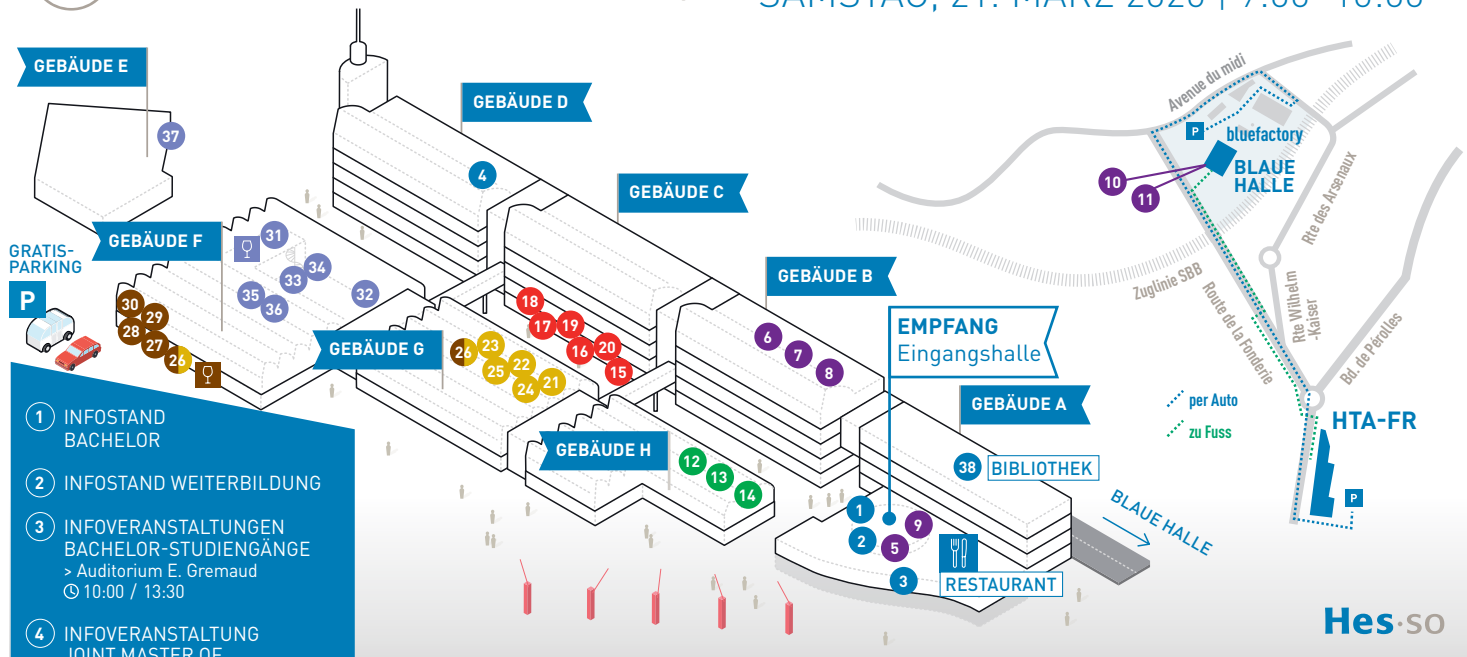




- 1 INFOSTAND BACHELOR
- 2 INFOSTAND WEITERBILDUNG
- 3 INFOVERANSTALTUNGEN BACHELOR-STUDIENGÄNGE
➤ Auditorium E. Gremaud
⌚ 10:00 / 13:30
- 4 INFOVERANSTALTUNG JOINT MASTER OF ARCHITECTURE
➤ Gebäude D, Raum D40.04
⌚ 15:00

Architektur

- 5 GROSSES STADTMODELL VON FREIBURG
➤ Gebäude A, Eingangshalle
- 6 PLÄTTLIVERLEGEN: EINE FRAGE DER GEOMETRIE
Testen Sie verschiedene Möglichkeiten, polygone Plättli zu verlegen!
➤ Gebäude B, 4. OG
- 7 KAPLA-WORKSHOP
Konstruieren Sie Riesen-Bauwerke aus Holzplättchen!
➤ Gebäude B, 4. OG
- 8 ZWEISPRACHIGES ARCHITEKTUR-QUIZ
➤ Gebäude B, 4. OG
- 9 ARCHITEKTONISCHER SPAZIERGANG
Architekturführung – von der HTA-FR bis zur Blauen Halle in der bluefactory
➤ Start: Eingangshalle Gebäude A
⌚ 11:30 / 13:30
Dauer: 30 Min. (zu Fuss)
- 10 DIE ENDLOSE HÜTTE
Helfen Sie mit beim Bau einer Hütte!
➤ Blaue Halle, bluefactory
- 11 SPIEL MIT DEM TRAGWERK
Bauen Sie eine Brücke mit Schlussstein und testen Sie selbst, ob Sie hält!
➤ Blaue Halle, bluefactory

BAR ➤ Blaue Halle, bluefactory

Chemie

- 12 AUCH SIE BETREIBEN TÄGLICH CHEMIE
Erfahren Sie mehr über die Risiken der Chemie im Alltag und erhalten Sie Tipps für mehr Sicherheit im Haushalt.
➤ Gebäude H, Labor H00.15
- 13 DIE MOLEKÜLE TANZEN LASSEN
Führen Sie selbst ein paar verblüffende Chemieexperimente durch – für Gross und Klein!
➤ Gebäude H, Labor H10.15
- 14 ALGEN ALS RESSOURCE DER ZUKUNFT
Züchten Sie Mikroalgen im Photobioreaktor – für die Energieversorgung von morgen und als Tierfutter!
➤ Gebäude H, Labor H10.15

Informatik und Kommunikationssysteme

- 15 VIDEOGAMES DER LVLUP GAME JAM
Spielen Sie die Games, die an der LVLUP Game Jam 2026 – der grössten Game Jam der Schweiz – entwickelt wurden.
➤ Gebäude C, Raum C00.04
- 16 AMPELSTEUERUNG
Programmieren Sie einen Mini-Computer, um die Ampel am Fussgängerstreifen zu steuern!
➤ Gebäude C, Raum C00.16
⌚ alle 45 Min.
- 17 ESCAPE ROOM UND IT-SECURITY-TIPPS
Lösen Sie Cybersecurity-Rätsel, um sich zu befreien, und lassen Sie sich von unseren Experten beraten!
➤ Gebäude C, Raum C00.22
- 18 PROGRAMMIER-WORKSHOP
Lernen Sie programmieren und gestalten Sie auf einer Oxcocard ein eigenes Spiel – zum Mitnehmen!
➤ Gebäude C, Raum C10.22
⌚ alle 45 Min.
- 19 DIE KI ZIEHT IHRE SHOW AB
Wissen Sie, wie KI funktioniert?
➤ Gebäude C, Raum C10.12
- 20 STUDIERENDEN- UND FORSCHUNGSPROJEKTE
➤ Gebäude C, Korridor im 1. OG, Räume C10.15 und C10.16

Elektrotechnik

- 21 TON-LICHT-SHOW IM HOCHSPANNUNGSLABOR
Singende elektrische Lichtbögen – ein Spektakel für Augen und Ohren!
➤ Gebäude G, Labor G00.07
⌚ alle 30 min.
- 22 EUROBOT
Das RTFM-Team der HTA-FR präsentiert Ihnen seinen für den internationalen Eurobot-Wettbewerb entwickelten Roboter.
➤ Gebäude G, Raum G00.22
- 23 NACHHALTIGKEIT KOMMUNIZIEREN
Posterausstellung der Studierenden im ersten Studienjahr
➤ Korridore Gebäude G

Elektrotechnik

- 24 HERSTELLUNG UND NUTZUNG VON WASSERSTOFF
Stellen Sie «grünen» Wasserstoff her, um einen Elektromotor zu betreiben!
➤ Gebäude G, Raum G10.07
- 25 DIE ZUKUNFT DES DRUCKS: INTELLIGENT UND ESSBAR
Druck mit essbaren Tinten und Demo neuer Druckköpfe und intelligenter Tinten
➤ Gebäude G, Raum G10.16
- 26 KitGEM
Zum Mitnehmen: Bauen Sie selbst ein Spiel aus mechanischen und elektronischen Teilen zusammen!
➤ Gebäude G, Räume G10.17 und G10.27
➤ Gebäude F, Mechanikhalle

Maschinentechnik

- 27 DRONEN
Entdecken Sie die Dronen von morgen!
➤ Gebäude F, Mechanikhalle
- 28 DAS AUTO DER ZUKUNFT
Ein Auto, das weniger verbraucht und weiter fährt ... bis aufs Podium des Shell Eco-Marathon!
➤ Gebäude F, Mechanikhalle
- 29 ANATOMIE EINER SCHWINGUNG
Dank Messinstrumenten und Simulationen beobachten Sie live die hinter dem perfekten Ton der Stimmgabel verborgenen Bewegungen.
➤ Gebäude F, Zwischengeschoss F01
- 30 GEBÄUDE RICHTIG ISOLIEREN
Entdecken Sie, wie Ingenieurinnen und Ingenieure Gebäude nachhaltiger gestalten: Vergleichen Sie anhand eines Modells verschiedene Dämmstoffe und analysieren Sie deren CO₂-Fussabdruck.
➤ Gebäude F, Zwischengeschoss F01

BAR ➤ Gebäude F, Raum F00.06

- 38 AUSSTELLUNG BENJAMIN CHAUD
Ausstellung und Spiele rund um die Welt von Benjamin Chaud, Illustrator von Kinder- und Jugendbüchern
➤ Bibliothek, Gebäude A, 3. OG

Bauingenieurwesen

- 31 VOM BAUTEIL ZUR BRÜCKE: INGENIEURWESEN IN AKTION
Beteiligen Sie sich am Bau einer Stahlbrücke aus vorgefertigten Bauteilen und erfahren Sie ganz konkret, wie eine Brücke hält ... und warum!
➤ Gebäude F, Tragwerkslabor Zwischengeschoss
- 32 STANDHALTEN BIS ZUM EINSTURZ: DER MOMENT DER WAHRHEIT FÜR STAHLBRÜCKEN
Bruchversuche an fünf Meter langen Stahlbrücken
➤ Gebäude F, Tragwerkslabor
⌚ 11:15 / 14:30
- 33 BETON-HANDBABDRUCK
Hinterlassen Sie Spuren – wie die Dinosaurier zu ihrer Zeit!
➤ Gebäude F, Tragwerkslabor
- 34 DIE - VERSTECKTEN - UMWELTAUSWIRKUNGEN DES GEBÄUDEBAUS
Testen Sie Ihre Vermutungen anhand eines spielerischen Quiz!
➤ Gebäude F, Tragwerkslabor
- 35 DIE NATURGEWALT DES FLUSSES
Beobachten Sie hydraulische Phänomene am Modell eines beweglichen Flussbetts!
➤ Gebäude F, Hydrauliklabor
- 36 DEN BODEN BEFREIEN: DIE ENTSIEGELUNG
Demos zu künstlich aufgebauten Böden aus Recyclingmaterialien: Wie lassen sie sich nutzen, um Pflanzen wachsen zu lassen und die Wasserbewirtschaftung zu verbessern?
➤ Gebäude F, Hydrauliklabor
- 37 WUMM, BUMM, PENG! WENN DIE ERDE BEBT UND DER BERG GROLLT
Felslawinen und Erdbeben: Erfahren Sie mehr über diese Phänomene dank Modellen und Aktivitäten für Gross und Klein.
➤ Gebäude E, Halle E2
- BAR ➤ Gebäude F, Tragwerkslabor Zwischengeschoss