

PROF. DR. FRANK DOPATKA

LEBENS LAUF

PERSÖNLICHE ANGABEN

geboren am 31.01.1978
in Bergneustadt, NRW
deutsche Staatsangehörigkeit
FrankDopatka@gmail.com
0176 - 30563010



BERUFLICHE PRAXIS

- seit 10/2018 Zertifizierung durch den Deutschen Gutachter und Sachverständigen Verband e.V. (DGUSV)
- seit 09/2017 Professor für Web-Development und Game-Engineering an der Hochschule Mannheim
<https://www.informatik.hs-mannheim.de/>
- seit 10/2010 freiberufliche Tätigkeit als Gutachter, Sachverständiger, Dozent und Berater
<https://frank-dopatka.de>
- 11/2012 – 07/2017 Leitung des Instituts für Angewandte Informatik (IAI)
<http://www.informatik-seminar.de>
- 04/2010 – 08/2017 Professor der Medieninformatik an der Hochschule Reutlingen im Studiengang Medien- und Kommunikationsinformatik (MKI)
<http://www.inf.reutlingen-university.de/studium/bachelor/medien-und-kommunikationsinformatik/>
- 06/2010 - 03/2015 Mitglied im Aufsichtsrat des IT-Schulungsunternehmens GFU Cyrus AG, Köln
<http://www.gfu.net>
- 08/2008 - 03/2010 Festanstellung bei der GFU Cyrus AG, Köln
- 06/2004 - 04/2008 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Betriebssysteme und verteilte Systeme der Universität Siegen
- 10/2003 - 05/2004 Wissenschaftlicher Mitarbeiter im BMBF-Projekt SIMBA am Institut für Didaktik der Informatik und E-Learning der Universität Siegen
- 11/2001 - 12/2008 freiberufliche Tätigkeit als Berater, Analytiker und Programmierer sowie als Seminarleiter

AUSBILDUNG

- 06/2004 - 10/2008 Promotion zum Dr. rer. nat. an der Universität Siegen
- 10/2003 - 04/2004 Studium der Angewandten Informatik mit Anwendungsfach Medienwissenschaft an der Universität Siegen [Dipl.-Inf.]
- 09/2002 - 11/2003 Studium der Medieninformatik an der Fachhochschule Köln [M. Sc. in Media Informatics]
- 09/1998 - 07/2002 Studium der Technischen Informatik an der Fachhochschule Köln, Abt. Gummersbach [Dipl.-Inf. (FH)]
- 07/1997 - 08/1998 Zivildienst im Haus der Begegnung in Reichshof-Eckenhagen
- 08/1988 - 06/1997 Wüllenweber-Gymnasium Bergneustadt

SPRACHKENNTNISSE

deutsch	Muttersprache
englisch	konversationsfähig

PUBLIKATIONEN

- Dopatka, F.; Hummel, O.: „Bitcoins: Wie funktioniert die Kryptowährung?“ und „Der Handel mit Bitcoins in der Praxis“, Alkmene Verlags- und Mediengesellschaft mbH, April 2018,
 - <https://www.informatik-aktuell.de/betrieb/virtualisierung/bitcoins-1-wie-funktioniert-die-kryptowaehrung.html>
 - <https://www.informatik-aktuell.de/betrieb/virtualisierung/bitcoins-2-der-handel-mit-bitcoins-in-der-praxis.html>
- Dopatka, F.; Ondrusch, N.; Schumacher, D.: „Gamification und Scrum: Alles (nur) ein Spiel“, Alkmene Verlags- und Mediengesellschaft mbH; Januar 2018
 - <https://www.informatik-aktuell.de/management-und-recht/projektmanagement/gamification-und-scrum-alles-nur-ein-spiel.html>
- Dopatka, F.: „PHP-Endlich objektorientiert (OO und UML Praxisbuch)“, entwickler.press Verlag, 2010, ISBN 978-3-8680-2039-7
- Dopatka, F.: „Ein Framework für echtzeitfähige Ethernet-Netzwerke“; in: Echtzeit 2009 - Softwareintensive Verteilte Echtzeitsysteme; GI-Fachauschuss; Boppard; 2009, ISBN 978-3-6420-4782-3
- Dopatka, F.: „Acrobat 9 im Praxiseinsatz - Das große Buch“, Data-Becker Verlag, 2009, ISBN 978-3-8158-3014-7
- Dopatka, F.: „Ein Framework für echtzeitfähige Ethernet-Netzwerke in der Automatisierungstechnik mit variabler Kompatibilität zu Standard-Ethernet“; Online-Veröffentlichung der Dissertation an der Universität Siegen, 2008, urn:nbn:de:hbz:467-3700.
- Dopatka, F.; Wismüller, R.: „Design of a Realtime Industrial-Ethernet Network Including Hot-Pluggable Asynchronous Devices“; in: IEEE International Symposium on Industrial Electronics (ISIE), Vigo, Spanien, 2007, S. 1826-1831
- Dopatka, F.; Wismüller, R.: „A Top-Down Approach for Realtime Industrial-Ethernet Networks using Edge-Coloring of Conflict-Multigraphs“; in: IEEE International Symposium on Power Electronics, Electrical Drives, Automation and Motion (SPEEDAM), Taormina, Italien, 2006, S. 883-890
- Dopatka, F.; Wismüller, R.: „Achieving Realtime Capabilities in Ethernet Networks by Edge-Coloring of Communication Conflict-Multigraphs“; in: International IASTED Conference Parallel and Distributed Computing and Networks (PDCN), Innsbruck, Österreich, 2006, S.180-185

LEHRVERANSTALTUNGEN AN HOCHSCHULEN

- seit Winter 2018: Webbasierte Systeme
TCP-/IP-Kommunikation, HTTP, REST, HTML5, CSS3, JS, PHP, JSP/Servlets, Node.JS
- seit Sommer 2018: Datenmanagement
3. Semester; E/R- vs. UML-Modellierung, SQL, Normalisierung, JDBC, JPA, relationale Algebra
- seit Winter 2017: Programmierung 2
2. Semester; Erweiterte Programmierung in Java, Swing sowie UML-Modellierung
- seit Winter 2015/16: Game Engineering
als Wahlfach im 6. und 7. Semester; GDD, Entwurf neuer Spielideen, Game Design, Game Balancing, Gamification und Punktesysteme, Serious Games, projektbasierte Entwicklung in Unity oder Unreal
- Sommer 2015 bis Winter 2016/17: Betriebssysteme
3. Semester; Architekturen, Scheduling, Speichermanagement
- Sommer 2014 bis Winter 2016/17: Internetworking
3. Semester jeweils im Sommersemester; TCP-/IP-Protokollstack und typische Protokolle jeder Ebene
- Sommer 2011 bis Winter 2016/17: Seminar zu ausgewählten Themen der Informatik zum Erlernen des wissenschaftlichen Arbeitens; 6. Semester; Referenzausarbeitungen:
 - Ansätze zu Medientheorien
 - Werden George Orwells düstere Visionen jetzt im Internet wahr?
 - Shitstorm vs. Persönlichkeitsrechte
 - Künstliche Intelligenz in Spielen: Wie intelligent kann der Computer sein?
 - Funktionsweise der Google-Suchmaschine und der Google-Bots
 - Angriffsmöglichkeiten auf Webserver
 - Payback: Der gläserne Kunde?
 - Die Technologie der Webcrawler
- Sommer 2010 bis Winter 2016/17: Informatik 2
2. Semester; Grundlagen der Programmierung in Java Swing, JSP, Servlets sowie UML-Modellierung
- Sommer 2010 bis Winter 2014/15: Informatik 1
1. Semester; Grundlagen der prozeduralen und objektorientierten Programmierung, Datenstrukturen sowie UML-Modellierung

TEILNAHME AN DEN FOLGENDEN SEMINAREN ZUR HOCHSCHULDIDAKTISCHEN WEITERBILDUNG

- Begeisterung wecken für wissenschaftliches Denken und Problemlösen
- Professionell prüfen
- Rechtliche Leitplanken bei der Prüfung - Was Dozenten und Prüfungsausschussmitglieder vom aktuellen Prüfungsrecht wissen sollten
- Kompetenzorientiert Lehren und Prüfen
- 30 Fragen zum Urheberrecht in der Hochschullehre (inkl. UrhWissG 2018); Workshop für HAW-Professoren
- TRIZ - Basis-Seminar
- Curricular eingebettete Studienprojekte in unterschiedlichen Formaten - Beispielprojekte in technischen Studiengängen
- Kollegiale Beratung
- Lehrziele und digitale Lehrzielüberprüfung: E-Klausuren an Fachhochschulen
- CATs (Classroom Assessment Techniques) - Werkzeuge, den eigenen Unterricht zu verbessern
- Web 2.0 in der Hochschullehre
- Informatik-Grundlagen ansprechend darbieten und sinnvoll prüfen
- Selbst Unternehmer sein - um virtuellen Unternehmen
- Effektive Nutzung von Präsentationssoftware in der Hochschule
- Hochschuldidaktischer Einführungskurs
- Problem-Based Learning
- Informationsworkshop 'Forschung an Fachhochschulen'

Mannheim, den 28.01.2020

Frank Dopatka