

Donald Crawford Mastering Math Facts

Python-Programmierer finden in diesem Kochbuch nahezu 200 wertvolle und jeweils in sich abgeschlossene Anleitungen zu Aufgabenstellungen aus dem Bereich des Machine Learning, wie sie für die tägliche Arbeit typisch sind – von der Vorverarbeitung der Daten bis zum Deep Learning. Entwickler, die mit Python und seinen Bibliotheken einschließlich Pandas und Scikit-Learn vertraut sind, werden spezifische Probleme erfolgreich bewältigen – wie etwa Daten laden, Text und numerische Daten behandeln, Modelle auswählen, Dimensionalität reduzieren und vieles mehr. Jedes Rezept enthält Code, den Sie kopieren, zum Testen in eine kleine Beispieldatenmenge einfügen und dann anpassen können, um Ihre eigenen Anwendungen zu konstruieren. Darüber hinaus werden alle Lösungen diskutiert und wichtige Zusammenhänge hergestellt. Dieses Kochbuch unterstützt Sie dabei, den Schritt von der Theorie und den Konzepten hinein in die Praxis zu machen. Es liefert das praktische Rüstzeug, das Sie benötigen, um funktionierende Machine-Learning-Anwendungen zu entwickeln. In diesem Kochbuch finden Sie Rezepte für: Vektoren, Matrizen und Arrays den Umgang mit numerischen und kategorischen Daten, Texten, Bildern sowie Datum und Uhrzeit das Reduzieren der Dimensionalität durch Merkmalsextraktion oder Merkmalsauswahl Modellbewertung und -auswahl lineare und logistische Regression, Bäume und Wälder und k-nächste Nachbarn Support Vector Machine (SVM), naive Bayes, Clustering und neuronale Netze das Speichern und Laden von trainierten Modellen

Jeder kann die Grundlagen des Game Designs meistern - dazu bedarf es keines technischen Fachwissens. Dabei zeigt sich, dass die gleichen psychologischen Grundprinzipien, die für Brett-, Karten- und Sportspiele funktionieren, ebenso der Schlüssel für die Entwicklung qualitativ hochwertiger Videospiele sind. Mit diesem Buch lernen Sie, wie Sie im Prozess der Spielekonzeption und -entwicklung vorgehen, um bessere Games zu kreieren. Jesse Schell zeigt, wie Sie Ihr Game durch eine strukturierte methodische Vorgehensweise Schritt für Schritt deutlich verbessern. Mehr als 100 gezielte Fragestellungen eröffnen Ihnen dabei neue Perspektiven auf Ihr Game, so dass Sie die Features finden, die es erfolgreich machen. Hierzu gehören z. B. Fragen wie: Welche Herausforderungen stellt mein Spiel an die Spieler? Fördert es den Wettbewerb unter den Spielern? Werden sie dazu motiviert, gewinnen zu wollen? So werden über hundert entscheidende Charakteristika für ein gut konzipiertes Spiel untersucht. Mit diesem Buch wissen Sie, worauf es bei einem guten Game ankommt und was Sie alles bedenken sollten, damit Ihr Game die Erwartungen Ihrer Spieler erfüllt und gerne gespielt wird. Zugleich liefert es Ihnen jede Menge Inspiration - halten Sie beim Lesen Zettel und Stift bereit, um Ihre neuen Ideen sofort festhalten zu können.

Die Einführung ist eine dezidierte Auseinandersetzung mit den "Laws of Form" von George Spencer Brown. Dieser Text bildet nicht nur eine der theoretischen Grundlagen der soziologischen Systemtheorie, sondern er wird auch seit seinem Erscheinen 1969 als schwer verständlich und höchst kryptisch eingestuft. Die drei AutorInnen haben es sich zur Aufgabe gemacht, Licht in dieses scheinbare Dunkel zu bringen. Das gelingt ihnen mit dem wohldurchdachten Aufbau, dessen Hauptteil aus drei Teilen besteht. Im ersten Teil werden die "Laws of Form" in ihren Entstehungskontexten einerseits und in ihrer inneren Architektur andererseits vorgestellt. Der zweite Teil besteht in einem exegetischen Textkommentar, der Kapitel für Kapitel den dort entstehenden Kalkül begleitet und erläutert. Den dritten Teil schließlich bilden Einblicke in Theorien verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen, in denen die "Laws of Form" bereits Wirkung gezeigt haben.

Seit den 1990er Jahren werden im Zuge des Paradigmenwechsels von der Input- zur Outputsteuerung Reformen im Schul- und Bildungsbereich in Deutschland aus der Perspektive der Evidenzbasierung diskutiert. So soll gewährleistet werden, dass bildungsbezogene

Reformen auf der Basis empirischer Daten - und nicht auf Grund ideologischer oder politischer Ansichten - erfolgen. Um die dafür erforderlichen Daten zu generieren, hat die Bildungsforschung seit dem Paradigmenwechsel eine Expansion erlebt und Bildungsforschung, Bildungspolitik und Bildungsadministration nähern sich einander an. Inwiefern diese Entwicklungen rückblickend auf fast 30 Jahre der evidenzbasierten Steuerung tatsächlich zu Verbesserungen im Bildungswesen beitragen und wie sich der Dialog und die Zusammenarbeit zwischen den Akteuren ausgestaltet, wurde im Rahmen der Herbsttagung 2016 der Kommission Bildungsplanung, Bildungsorganisation und Bildungsrecht (KBBB) in der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft thematisiert.

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts gerieten die modernen Industriegesellschaften in eine tiefe Krise. Die Welt wurde vieldeutig, die sozialen Beziehungen schienen sich aufzulösen. Social Engineering war eine Möglichkeit, die negativen Folgen der »ambivalenten Moderne« zu überwinden. Durch die systematische Umgestaltung der Lebenswelt und der Alltagspraktiken sollten soziale Beziehungen rekonfiguriert werden. Der Band untersucht das Social Engineering als eine spezifisch transnationale Formation, die die Moderne zu ordnen, indem es die Menschen einem biopolitischen Regime unterwarf - ohne notwendig in Vernichtung münden zu müssen.

„Ich bin das Kino-Auge. Ich bin ein Baumeister“, schrieb der Filmregisseur Dziga Vertov. Wo gefilmt wird, fängt die Kamera unweigerlich jene Räume ein, die sich vor ihrer Linse befinden. Doch begnügt sich das Kino nicht damit, existierende Bauwerke abzubilden; mit seinen Methoden der Bewegung, der Kadrange und der Montage durchkreuzt, manipuliert und konstruiert es Architekturen. Architektur ist somit für den Film nicht bloß Sujet, der Film ist vielmehr, wie Eric Rohmer schreibt, selbst schon „eine Kunst der Raumorganisation“. So spiegelt der Film einerseits die Tätigkeit von Architekturschaffenden und macht andererseits das Kino zu deren Lern- und Experimentierfeld. 13 Originalbeiträge entfalten Aspekte der so inspirierenden wie komplexen Beziehung zwischen Architektur und Film.

Der zweite Band der DIGAREC Series beinhaltet Beiträge der DIGAREC Lectures 2008/09 sowie des Wissenschaftsforums der Deutschen Gamestage 2008 und 2009. Mit Beiträgen von Oliver Castendyk (Erich Pommer Institut), Stephan Günzel mit Michael Liebe und Dieter Mersch (Universität Potsdam), Andreas Lange (Computerspielmuseum Berlin), Ingrid Möller mit Barbara Krahe (Universität Potsdam), Klaus Spieler (Institut für digitale interaktive Kultur Berlin), James Tobias (University of California, Riverside), Stefan Böhme (HBK Braunschweig), Robert Glashüttner (Wien), Sven Jöckel (Universität Erfurt) mit Leyla Dogruel (FU Berlin), Michael Mosel (Universität Marburg), Sebastian Quack (HTW Berlin), Leif Rumbke (Hamburg) und Steffen P. Walz (ETH Zürich).

Aufgabensammlung; Denksport; Mathematisches Spiel.

Die ältesten uns bekannten mathematischen Schrifttafeln stammen aus der Zeit um 2400 v. Ehr.; aber wir dürfen davon ausgehen, daß das Bedürfnis, Mathematik zu schaffen, ein Ausdruck der menschlichen Zivilisation an sich ist. In vier bis fünf Jahrtausenden hat sich ein gewaltiges System von Praktiken und Begriffen - die Mathematik herangebildet, die in vielfältiger Weise mit unserem Alltag verknüpft ist. Was ist Mathematik? Was bedeutet sie? Wo mit befaßt sie sich? Was sind ihre Methoden? Wie wird sie geschaffen und benützt? Wo ist ihr Platz in der Vielgestalt der menschlichen Erfahrung? Welchen Nutzen bringt sie? Was für Schaden richtet sie an? Welches Gewicht kommt ihr zu?

Diese schwierigen Fragen werden noch zusätzlich kompliziert durch die Fülle des Materials und die weitverzweigten Querverbindungen, die es dem einzelnen verunmöglichen, alles zu begreifen, geschweige denn, es in seiner Gesamtheit zu erfassen und zwischen den Deckeln eines normalen Buches unterzubringen. Um von dieser Materialfülle nicht erdrückt zu werden, haben sich die Autoren für eine andere Betrachtungsweise entschieden. Die Mathematik ist seit Tausenden von Jahren ein Feld menschlicher Aktivität. In begrenztem Rahmen ist jeder von uns ein Mathematiker und betreibt bewußt Mathematik, wenn er zum Beispiel auf dem Markt einkauft, Tapeten ausmißt oder einen Keramiktopf mit einem regelmäßigen Muster verziert. In bescheidenem Ausmaß versucht sich auch jeder von uns als mathematischer Denker. Schon mit dem Ausruf «Aber Zahlen lügen nicht!» befinden wir uns in der Gesellschaft von Plato oder Lakatos.

I. Die Anfänge.- II. Der alte Orient.- III. Griechenland.- IV. Der Orient nach dem Niedergang der griechischen Gesellschaft.- V. Die Anfänge in Westeuropa.- VI. Das siebzehnte Jahrhundert.- VII. Das achtzehnte Jahrhundert.- VIII. Das neunzehnte Jahrhundert.- Namenverzeichnis. "Geschichte der Analysis" ist von einem internationalen Expertenteam geschrieben und stellt die gegenwärtig umfassendste Darstellung der Herausbildung und Entwicklung dieser mathematischen Kerndisziplin dar. Der tiefgreifende begriffliche Wandel, den die Analysis im Laufe der Zeit durchgemacht hat, wird ebenso dargestellt, wie auch der Einfluß, den vor allem physikalische Probleme gehabt haben.

Biographische und philosophische Hintergründe werden ausgeleuchtet und ihre Relevanz für die Theorieentwicklung gezeigt. Neben der eigentlichen Geschichte der Analysis bis ungefähr 1900 enthält das Buch Spezialkapitel über die Entwicklung der analytischen Mechanik im 18. Jahrhundert, Randwertprobleme der mathematischen Physik im 19. Jahrhundert, die Theorie der komplexen Funktionen, die Grundlagenkrise sowie historische Überblicke über die Variationsrechnung, Differentialgleichungen und Funktionalanalysis.

Der Band dokumentiert eine Ausstellung, die im Jahr der Mathematik durch sieben deutsche Städte tourt. Sie zeigt, welche tragende Rolle jüdische Mathematiker im Kaiserreich und in der Weimarer Republik spielten, und sie erinnert daran, wie sie nach 1933 in die Emigration, zur Flucht und in den Tod getrieben wurden. Dabei wird deutlich, dass jüdische Mathematiker in allen Bereichen tätig waren, und wie unterschiedlich ihre jeweiligen Aktivitäten waren. Das widerlegt jedes Klischee über ihren angeblich besonderen Charakter in der Mathematik. Long Beach, Kalifornien, 1994-1998. Die 23-jährige Lehrerin Erin Gruwell wird an der High School mit einer Klasse anrichtbarer Schüler/-innen konfrontiert, die alle in einer Welt voller Hass und Gewalt aufwachsen. Sie nimmt die Herausforderung an.

Die PISA-Studie löste weltweit Debatten über die Qualität der Schulbildung aus. Doch welche Auswirkungen hatte PISA letztlich auf die nationalen Bildungspolitikern? Die Autoren nehmen das PISA Echo bei Gewinnern und Verlierern unter die Lupe. Sie zeigen, wo Reformen angestoßen wurden und wo - trotz schlechter Ergebnisse - nicht. Ihre Studien reichen von Deutschland, der Schweiz, Spanien, England und Frankreich bis nach Mexiko, Neuseeland und die USA.

Landes- und kulturkundliche Inhalte sowie interkulturelle bzw. kulturreflexive Aspekte sind fester Bestandteil des Fremdsprachenunterrichts. Doch wie sieht das in der Praxis und in Lehrmaterialien aus? Dieser Band bietet Grundlagen zur Lehrwerk- bzw. Landeskundeforschung und erkundet deren konkrete Umsetzung in einer kontextualisierten Lehrwerkanalyse. Untersucht werden frequent im schulischen Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht eingesetzte Anfänger-Lehrwerke für Jugendliche aus Polen und den Niederlanden. Gelungene Beispiele für die Umsetzung unterschiedlicher landeskundlicher Inhalte

und Lernziele aus internationalen Lehrmaterialien bieten Anregungen für ein breiteres Spektrum an landeskundlichen Aktivitäten und Lernzielen, die direkt in die eigene Praxis umgesetzt werden können. Cultural content as well as intercultural and culture-reflective aspects are key concepts in foreign language pedagogy. But how are these key concepts reflected in teaching practice and teaching materials? This book provides a sound theoretical basis of research concerning both teaching materials and culture pedagogy. In a contextualized textbook analysis, we explore to what extent research insights are integrated into six frequently used Dutch and Polish course books for beginning adolescent learners of German. A selection of good practice examples from international teaching materials display the implementation of various cultural contents and provide input for a wide array of cultural activities and teaching objectives, which can be directly implemented in teaching practice.

Was bedeutet es, ein Mensch zu sein? Für Kierkegaard umgreift diese Frage nach dem Leben und der eigenen Existenz alle anderen Fragen. Er inspirierte Wittgenstein, Jaspers, Heidegger, Rilke, Camus und Sartre und beeinflusste die Theologen des 20. Jahrhunderts. Neben Hegel, Marx und Nietzsche ist Sören Kierkegaard der wichtigste Philosoph des 19. Jahrhunderts. Als Sohn, Student, Dandy, Bürgerschreck und Verlobter scheiterte er kläglich. Bis heute ist er einer der ungewöhnlichsten Außenseiter der Philosophie geblieben. Sein Denken erzählt Clare Carlisle, indem sie Kierkegaards Persönlichkeit, Leben und Existenz vor ihren Lesern aufleben lässt. Das ergreifende Schicksal eines der bedeutendsten Philosophen, der viel zu unbekannt ist. Ein Autor für Zeiten des Umbruchs – also für unsere Zeit.

Autoren und Herausgeber können mit der vierten Auflage dieses Handbuchs auf eine lange Erfolgsgeschichte der Bildungssysteme Europas zurückblicken; seit 2002 sind vier deutschsprachige und zwei englischsprachige Ausgaben erschienen. Die aktualisierte und in Teilen neu erarbeitete vierte Auflage der Bildungssysteme Europas beschreibt in dieser Form bisher einmalig die Bildungssysteme aller souveränen Staaten Europas. Als einziger der sechs europäischen Zwergstaaten wurde der Vatikanstaat nicht berücksichtigt, da seine einzelnen exterritorialen Bildungseinrichtungen kein geschlossenes Bildungssystem darstellen. Autonome, aber abhängige Gebiete wurden nur dann explizit berücksichtigt, wenn sich ihr Bildungssystem deutlich von dem des jeweiligen Staates unterscheidet. Derzeit trifft das nur auf die Färöer zu. Somit enthält der Band die Beschreibung und Analyse von insgesamt 50 Bildungssystemen, erarbeitet von mehr als 70 Bildungsexperten, die durch eine entsprechende Sachkompetenz in ihren Staaten oder international ausgewiesen sind. Die Länderbeiträge sind jeweils so gegliedert, dass sie historische Entwicklungslinien aufzeigen, Reformen im Bildungssystem und ihre Kontextbedingungen beschreiben, die Organisation des jeweiligen Schulsystems sowie das System der allgemein- und berufsbildenden Schulen analysieren, aktuelle Probleme wie die Integration der Flüchtlinge und Asylsuchenden in das Bildungssystem thematisieren und Entwicklungsperspektiven des jeweiligen Bildungssystems aufzeigen. Die Herausgeber streben mit dem Band nicht nur eine systematische Verbesserung der Informationslage über Bildung in den einzelnen Staaten an, sondern durch eine Verknüpfung von Deskription und analysegeleiteter, problemorientierter Darstellung auch eine hinreichende Tiefe der Analysen und damit die Ermöglichung des Vergleichs.

In seinem Bestseller *Konzentriert arbeiten* bewies Cal Newport bereits, dass ablenkungsfreie Konzentration die Arbeitseffektivität steigert und die Reduktion der technischen Geschäftigkeit enorm viel Zeit und Nerven einspart – so arbeitet es sich nicht nur effektiver, sondern auch glücklicher. In seinem neuen Buch *Digitaler Minimalismus* spinnt er diesen Gedanken noch weiter und zeigt, dass der Schlüssel zu einem guten Leben in der Hightech-Welt darin besteht, die Nutzung der Technologien in allen Bereichen des Lebens auf das Wesentlichste zu reduzieren. Mithilfe seiner Methode zum Digital Detox wird man lernen, digitalen Ablenkungen künftig zu widerstehen, Online-Tools nur intentional zu nutzen und das Leben so um ein Vielfaches zu vereinfachen. Ein unverzichtbarer Leitfaden für all diejenigen, die sich nach einem entspannten Leben im Abseits der digitalen Welt sehnen.

[Copyright: 12b80858ca6af23854b97f45182bdef7](#)