

Multimedia 2: Technologien (188.145)

Angabensammlung

SS 2003 30. Juni 2003

Beispiel 1, Punkte 10.5—(Vidoretrieval)

- Beschreiben Sie kurz 3 Werkzeuge für die Inhaltsanzeige (Content Indication) von Video. [2]
- Erklären Sie kurz die Funktionsweise des *Twin-Comparison Approach's* [5]
- Erklären Sie kurz in welchem Kontext die Erkennung von Kamerabewegungen eine Rolle spielt. Erklären Sie kurz die prinzipielle Arbeitsweise der Erkennung. [3.5]

Beispiel 2, Punkte 8.5— (MM Programmierung)

- Erklären Sie kurz die Begriffe räumliche und zeitliche Komposition. Wie ist das Konzept Komposition in SMIL realisiert? [2.5]
- Worin unterscheiden sich Ihrer Meinung nach die im vorgestellten Framework definierten Components vom allgemeinen Begriff Komponenten wie sonst im Software Engineering verwendet? Was haben die beiden Konzepte gemein? [2]
- Nennen und diskutieren Sie kurz zwei Gründe für das Konzept Ableitung (Derivation) [2]
- Nennen Sie 3 Gründe, weshalb die Multimedia-Programmierung fast ausschließlich dem objektorientierten Ansatz folgt. [2]

Beispiel 3, Punkte 7— (MM Programmierung)

- Nennen Sie 2 Aufgaben der Klasse Component im vorgestellten MM-Framework. [2]
- Wozu dienen die Ports von Komponenten? Unter welchen Umständen dürfen Ports von verschiedenen Komponenten verbunden werden? [2]
- Welchem Zweck dienen function objects? In welchen Klassen des Frameworks werden sie implementiert? [3]

Beispiel 4, Punkte 9.5— (Media Server)

- Beschreiben Sie kurz die Everest Contiguous Allocation. Wozu dient sie? [5.5]
- Beschreiben Sie kurz Pyramid Broadcasting. Wozu dient das Verfahren? [4]

Beispiel 5, Punkte 9.5— (Media Server)

- Beschreiben Sie kurz Group Sweeping Scheduling. Wozu dient das Verfahren? [4]
- Beschreiben Sie kurz die General Interval Caching Policy. Worin unterscheidet sie sich von Interval Caching? [5.5]

SS 2003 2. Termin, 10. November 2003

Beispiel 1, Punkte 10—(Vidoretrieval)

- Was versteht man unter *Motion Continuity* und wie wird sie berechnet? [3]
- Beschreiben Sie kurz den *Multi-Pass Ansatz* zur Videoschnitterkennung. Weshalb verwendet man diesen Ansatz? [3]

- c. Welche Verfahren zur Schnitterkennung in MPEG-komprimierten Videos kennen Sie? Erklären Sie kurz die Arbeitsweise eines dieser Verfahren. [4]

Beispiel 2, Punkte 8— (MM Programmierung)

- a. a. Worin unterscheiden sich zeitabhängige Medienobjekte von anderen Medienobjekten? [1.5]
- b. Was versteht man unter *padding* und weshalb wird *padding* eingesetzt? [1.5]
- c. Was ist die Aufgabe der Klasse *Transform* im vorgestellten MM-Framework. [2.5]
- d. Erklären Sie kurz die Konzepte *Interpretation*, *Ableitung (Derivation)* und *Komposition*. Wie hängen diese Konzepte zusammen? [2.5]

Beispiel 3, Punkte 6— (MM Programmierung)

- a. Erklären Sie kurz den Begriff *Quality of Service*. [1.5]
- b. Was ist ein Framework und welche Anforderungen werden an ein Multimediaframework gestellt? [3]
- c. Beschreiben Sie kurz die Aufgabe der *Formatklassen* im vorgestellten Framework. [1.5]

Beispiel 4, Punkte 9.5— (Media Server)

- a. Nennen Sie die wichtigsten On-Demand Service Typen und beschreiben Sie sie kurz [3.5]
- b. Was ist der Grundgedanke der *Contingency Channel Policy*? Wozu dient das Verfahren? [3]
- c. Wozu dienen *dynamische Batching Policies*? Nennen Sie ein Verfahren und seine Eigenschaften. [3]

Beispiel 5, Punkte 11.5— (Media Server und Digitales Fernsehen)

- a. Beschreiben Sie kurz *REBECA*. Wozu dient das Verfahren? [4]
- b. Beschreiben Sie kurz die *Viewer Enrollment Window Policy*. Wozu dient das Verfahren? [4.5]
- c. Beschreiben Sie kurz Aufgabe und Umfang der *Multimedia Home Platform*. [3]

SS 2003 30. März 2004

Beispiel 1, Punkte 11.5 – (Video Retrieval)

- a. Formulieren Sie in Pseudocode einen Algorithmus für den *Twin-Comparison Approach*. [3]
- b. Worin besteht Ihrer Meinung nach das Hauptproblem bei der Videosegmentierung? [1.5]
- c. Erklären Sie kurz 2 Ansätze zur Erkennung der Kameraoption “**Zoom**” und nennen Sie Vor- und Nachteile der Ansätze. [3]
- d. Erklären Sie kurz die Klassifikation von Shots für das Parsing von News Videos. [4]

Beispiel 2, Punkte 7.5 – (MM Programmierung)

- a. Nennen und erklären Sie die wichtigsten Eigenschaften, nach denen zeitabhängige Ströme (*Timed Streams*) klassifiziert werden können. [2.5]
- b. Was versteht man unter der “dualen Natur” zeitabhängiger Medien? [1]
- c. Was versteht man unter Konfiguration und wie wird das Konzept im vorgestellten Framework realisiert? [2]
- d. Was sind *function objects*? In welchen Klassen des Frameworks werden sie implementiert? [2]

Beispiel 3, Punkte 7.5 – (Media Server)

- a. Nennen Sie die wichtigsten *On-Demand Service Typen* und beschreiben Sie sie kurz. [2.5]

- b. Was sind die wichtigsten Performance-Metriken für Media Server? [1.5]
- c. Was versteht man unter einer "Layered RAID 0+1" Architektur? [2]
- d. Was sind die Ziele des *Channel Scheduling*? [1.5]

Beispiel 4, Punkte 7 – (Media Server)

- a. Nennen Sie 2 dynamische *Batching Policies* und geben Sie Vor- und Nachteile an [3]
- b. Welche *Constrained-Placement Policies* kennen Sie? Diskutieren Sie kurz 1 Verfahren. [4]

Beispiel 5, Punkte 11.5. – (Media Server und Digitales Fernsehen)

- a. Beschreiben Sie kurz die *Bandwidth-to-Space (BSR) Policy*. Wozu dient das Verfahren? [4]
- b. Beschreiben Sie kurz die *DISTANCE Policy*. Wozu dient das Verfahren? [4.5]
- c. Was sind die wichtigsten Features von *Set-top Boxen*? [1.5]
- d. In welchen Kategorien werden *Set-top Boxen* eingeteilt? [1.5]

SS 2004 28. Juni 2004, 90 Minuten

Beispiel 1, Punkte 12 – (Visual Retrieval)

- a. Beschreiben Sie kurz die Architektur eines Image Retrieval Systems. [2]
- b. Erklären Sie kurz 2 Ansätze zur Erkennung der Kameraoption "Zoom" und nennen Sie Vor- und Nachteile der Ansätze. [2.5]
- c. Erklären Sie kurz die 2 wichtigsten *Performance* Evaluierungsmaße und ihren Zusammenhang. [2]
- d. Erklären Sie kurz, wie verschiedene auf *Texturfeatures* beruhende Retrievalverfahren mit Hilfe der *Brodatzdatenbank* verglichen werden können. [3.5]
- e. Erklären Sie kurz R-Bäume. Was ist ihre Aufgabe? [2]

Beispiel 2, Punkte 10.5 – (Multimedia Standards und Content Description)

- a. Welche Abschnitte umfasst der Lebenszyklus eines *SMIL Zeitcontainers*? Erklären Sie kurz die Abschnitte. [3]
- b. Nennen Sie kurz die Vor- und Nachteile von *SMIL*. [2]
- c. Was ist und wozu dient *CC/PP*? [2]
- d. Was versteht man unter einer *MPEG-7 Description*? [1]
- e. Nennen und erklären Sie kurz 3 Anforderungen an die *MPEG-7 DDL*. [2.5]

Beispiel 3, Punkte 7.5 – (Media Server)

- a. Beschreiben Sie kurz die *Bandwidth-to-Space (BSR) Policy*. Wozu dient das Verfahren? [3]
- b. Was sind die Aufgaben von *Block Placement* Strategien? [1]
- c. Beschreiben Sie kurz die Arbeitsweise der *Everest Contiguous Allocation Policy*. [3.5]

Beispiel 4, Punkte 7 – (Media Server)

- a. Nennen Sie 2 dynamische *Batching Policies* und geben Sie Vor- und Nachteile an [3]
- b. Was sind die wichtigsten Eigenschaften einer *RAID Level 3 Architektur*? [2]
- c. Beschreiben Sie kurz 2 Aufgaben des *Client Request Scheduling*s. [2]

Beispiel 5, Punkte 8 – (Media Server)

- a. Erklären Sie kurz die Funktionsweise von General Interval Caching. [3]
- b. Erklären Sie kurz die Funktionsweise von Pyramid Broadcasting. Welchen Zweck hat das Verfahren? [2.5]

- c. Nennen und erklären Sie kurz 3 Ziele von Caching. [2.5]

SS 2004 2. Termin, 1. Oktober 2004, 90 Minuten

Beispiel 1, Punkte 6.5—(Visuelles Information Retrieval)

- a. Was versteht man unter Motion Continuity und wie wird sie berechnet? [2]
- b. Nennen Sie 3 Verfahren zur Schnitterkennung in Videos. Erklären Sie kurz die Arbeitsweise eines dieser Verfahren. [2.5]
- c. Nennen Sie 2 Verfahren zur Erkennung von Kamerazooms. Erklären Sie kurz die Arbeitsweise eines dieser Verfahren. [2]

Beispiel 2, Punkte 8—(Visuelles Information Retrieval)

- a. Beschreiben Sie kurz die Architektur eines Content-Based Image Retrieval-Systems [2]
- b. Wozu dienen Motionfeatures? Beschreiben Sie kurz 2 dieser Features. [2.5]
- c. Wozu dient die *Brodatz*-Datenbank? Beschreiben Sie kurz, wie diese Datenbank eingesetzt wird. [3.5]

Beispiel 3, Punkte 6.5— (Multimedia Standards)

- a. Nennen Sie vier mögliche zeitliche Relationen von Medien und beschreiben Sie sie kurz. [2]
- b. Welche Elemente und Attribute bietet SMIL zur zeitlichen Synchronisation von Medien? [2]
- c. Geben Sie (in SMIL-Syntax) ein Beispiel für eine der unter a) genannten Relationen zweier Medien "Video 1" und "Video 2" an. [2.5]

Beispiel 4, Punkte 5.5— (Multimedia Standards)

- a. Was versteht man unter Personalisierung? [1]
- b. Welche Möglichkeiten zur Personalisierung bietet der SMIL-Standard? [2]
- c. Nennen Sie einen weiteren Web-Standard zur Personalisierung und beschreiben Sie ihn kurz (Ziele, Aufbau). [2.5]

Beispiel 5, Punkte 7.5— (Media Server)

- a. Was ist der Grundgedanke der *Contingency Channel Policy*? Wozu dient das Verfahren? [2]
- b. Was versteht man unter einem *RAID*? Beschreiben Sie die Architektur eines RAID Systems ihrer Wahl mit Level > 0. [2.5]
- c. Wozu dient *PYRAMID Broadcasting*? Beschreiben Sie kurz die Strategie. Was setzt sie voraus? [3]

Beispiel 6, Punkte 11— (Media Server und Digitales Fernsehen)

- a. Worin unterscheiden sich die *Interval Caching* und *General Interval Caching Policies*? Wozu dienen beide Strategien? [3]
- b. Beschreiben Sie kurz die *Viewer Enrollment Window Policy*. Wozu dient das Verfahren? [3]
- c. Beschreiben Sie kurz *Group Sweeping Scheduling*. Wozu dient das Verfahren? [3]
- d. Beschreiben Sie kurz Aufgabe und Umfang der *Multimedia Home Platform*. [2]

SS 2004 3. Termin, 13. Januar 2005

Beispiel 1, Punkte 5— (Media Server)

- a. Erklären Sie kurz 3 Performance Metriken für Media Server. [2.5]

- b. Was versteht man unter einem RAID? In den Ausprägungen welcher 2 Eigenschaften unterscheiden sich alle RAID-Architekturen? [2.5]

Beispiel 2, Punkte 6— (Media Server)

- a. Erklären Sie kurz 3 Ziele von Channel Scheduling. [3]
- b. Beschreiben Sie kurz die DISTANCE Policy. Wozu dient das Verfahren? [3]

Beispiel 3, Punkte 6— (Media Server)

- a. Erklären Sie kurz 3 Quality of Service Parameter für Media Server. [2]
- b. Wozu dienen dynamische Batching Policies? Erklären Sie kurz 2 Policies und nennen Sie Vor- und Nachteile. [4]

Beispiel 4, Punkte 7— (Media Server)

- a. Beschreiben Sie kurz die Everest Contiguous Allocation. Wozu dient die Strategie? [3.5]
- b. Nennen Sie die wichtigsten On-Demand Service Typen und beschreiben Sie sie kurz. [3.5]

Beispiel 5, Punkte 7—(Visuelles Information Retrieval)

- a. Erklären Sie kurz die 2 wichtigsten Performance Evaluierungsmaße und ihren Zusammenhang. [2]
- b. Beschreiben Sie kurz den Multi-Pass Ansatz zur Videoschnitterkennung. Weshalb verwendet man diesen Ansatz? [3]
- c. Erklären Sie kurz R-Bäume. Was ist ihre Aufgabe? [2]

Beispiel 6, Punkte 6.5—(Visuelles Information Retrieval)

- a. Wozu dienen Motionfeatures? Beschreiben Sie kurz 2 dieser Features. [2.5]
- b. Welche Verfahren zur Schnitterkennung in MPEG-komprimierten Videos kennen Sie? Erklären Sie kurz die Arbeitsweise eines dieser Verfahren. [4]

Beispiel 7, Punkte 7.5— (Multimedia Standards)

- a. Was versteht man unter Personalisierung? [1]
- b. Welche Möglichkeiten zur Personalisierung bietet der SMIL-Standard? [2]
- c. Welche Abschnitte umfasst der Lebenszyklus eines SMIL Zeitcontainers? Erklären Sie kurz die Abschnitte. [3]
- d. Was ist und wozu dient CC/PP? [1.5]

SS 2004 4. Termin, 25. April 2005

Beispiel 1, Punkte 6—(Visuelles Information Retrieval)

- a. Erklären Sie kurz die Funktionsweise des *Twin-Comparison Approach's* [4]
- b. Nennen Sie 2 Verfahren zur Erkennung von *Kamerazooms*. Erklären Sie kurz die Arbeitsweise eines dieser Verfahren. [2]

Beispiel 2, Punkte 6—(Visuelles Information Retrieval)

- a. Beschreiben Sie kurz die Architektur eines *Content-Based Image Retrieval-Systems* [2]
- b. Erklären Sie kurz *R-Bäume*. Was ist ihre Aufgabe? [2]
- c. Wozu dienen *Motionfeatures*? Beschreiben Sie kurz 2 dieser Features. [2]

Beispiel 3, Punkte 6— (Multimedia Standards)

- a. Nennen Sie vier mögliche zeitliche Relationen von Medien und beschreiben Sie sie kurz. [2]
- b. Welche Elemente und Attribute bietet SMIL zur zeitlichen Synchronisation von Medien? [2]
- c. Geben Sie (in SMIL-Syntax) ein Beispiel für eine der unter a) genannten Relationen zweier Medien "Video 1" und "Video 2" an. [2]

Beispiel 4, Punkte 5— (Media Server)

- a. Was ist der Grundgedanke der *Contingency Channel Policy*? Wozu dient das Verfahren? [2]
- b. Wozu dient *PYRAMID Broadcasting*? Beschreiben Sie kurz die Strategie. Was setzt sie voraus? [3]

Beispiel 5, Punkte 6.5— (Media Server)

- a. Beschreiben Sie kurz die *Everest Contiguous Allocation*. Wozu dient sie? [3.5]
- b. Beschreiben Sie kurz die *Viewer Enrollment Window Policy*. Wozu dient das Verfahren? [3]

Beispiel 6, Punkte 7.5— (Media Server und Digitales Fernsehen)

- a. Beschreiben Sie kurz die *DISTANCE Policy*. Wozu dient das Verfahren? [2.5]
- b. Beschreiben Sie kurz die *Viewer Enrollment Window Policy*. Wozu dient das Verfahren? [3]
- c. Erklären Sie kurz 3 Ziele von *Channel Scheduling*. [2]

Beispiel 7, Punkte 8— (Media Server und Digitales Fernsehen)

- a. Worin unterscheiden sich die *Interval Caching* und *General Interval Caching Policies*? Wozu dienen beide Strategien? [3]
- b. Beschreiben Sie kurz *Group Sweeping Scheduling*. Wozu dient das Verfahren? [3]
- c. Beschreiben Sie kurz Aufgabe und Umfang der *Multimedia Home Platform*. [2]

SS 2005 1. Juli 2005

Beispiel 1, Punkte 8— (Media Server)

- a. Erklären Sie kurz die Funktionsweise von *General Interval Caching*. [3]
- b. Erklären Sie kurz die Funktionsweise von *Pyramid Broadcasting*. Welchen Zweck hat das Verfahren? [2.5]
- c. Nennen und erklären Sie kurz 3 Ziele von *Caching*. [2.5]

Beispiel 2, Punkte 7— (Media Server)

- a. Nennen Sie 2 dynamische *Batching Policies* und geben Sie Vor- und Nachteile an. [3]
- b. Was sind die wichtigsten Eigenschaften einer *RAID Level 3 Architektur*? [2]
- c. Beschreiben Sie kurz 2 Aufgaben des *Client Request Scheduling*s. [2]

Beispiel 3, Punkte 7.5— (Media Server)

- a. Beschreiben Sie kurz die *Bandwidth-to-Space (BSR) Policy*. Wozu dient das Verfahren? [3]
- b. Beschreiben Sie kurz die Arbeitsweise der *Everest Contiguous Allocation Policy*. [3.5]
- c. Was sind die Aufgaben von *Block Placement* Strategien? [1]

Beispiel 4, Punkte 5.5— (Multimedia Standards und Content Description)

- a. Welche Abschnitte umfasst der Lebenszyklus eines *SMIL Zeitcontainers*? Erklären Sie kurz die Abschnitte. [3]
- b. Nennen und erklären Sie kurz 3 Anforderungen an die *MPEG-7 DDL*. [2.5]

Beispiel 5, Punkte 5— (Multimedia Standards und Content Description)

- a. Nennen Sie kurz Vor- und Nachteile von *SMIL*. [2]
- b. Was ist und wozu dient *CC/PP*? [2]
- c. Was versteht man unter einer *MPEG-7 Description*? [1]

Beispiel 6, Punkte 6— (Visual Retrieval)

- a. Erklären Sie kurz, wie verschiedene auf *Texturfeatures* beruhende Retrievalverfahren mit Hilfe der *Brodatzdatenbank* verglichen werden können. [3.5]
- b. Erklären Sie kurz 2 Ansätze zur Erkennung der Kameraoperation "**Zoom**" und nennen Sie Vor- und Nachteile der Ansätze. [2.5]

Beispiel 7, Punkte 6— (Visual Retrieval)

- a. Erklären Sie kurz die 2 wichtigsten *Performance* Evaluierungsmaße und ihren Zusammenhang. [2]
- b. Erklären Sie kurz R-Bäume. Was ist Ihre Aufgabe? [2]
- c. Beschreiben Sie kurz die Architektur eines Image Retrieval Systems. [2]

SS 2005 7. Oktober 2005

Beispiel 1, Punkte 8— (Media Server)

- a. Was ist der Grundgedanke der *Contingency Channel Policy*? Wozu dient das Verfahren? [2.5]
- b. Nennen Sie die wichtigsten On-Demand Service Typen und beschreiben Sie sie kurz. [2.5]
- c. Wozu dienen *dynamische Batching Policies*? Nennen Sie ein Verfahren und seine Eigenschaften. [3]

Beispiel 2, Punkte 6— (Visuelles Information Retrieval)

- a. Was versteht man unter *Motion Continuity* und wie wird sie berechnet? [3]
- b. Beschreiben Sie kurz den *Multi-Pass Ansatz* zur Videoschnitterkennung. Weshalb verwendet man diesen Ansatz? [3]

Beispiel 3, Punkte 8— (Visuelles Information Retrieval)

- a. Welche Verfahren zur Schnitterkennung in MPEG-komprimierten Videos kennen Sie? Erklären Sie kurz die Arbeitsweise eines dieser Verfahren. [4]
- b. Erklären Sie kurz die Klassifikation von Shots für das Parsing von News Videos. [4]

Beispiel 4, Punkte 7.5— (Content Description)

- a. Erklären Sie kurz die Ziele von MPEG-7. [2]
- b. Erklären Sie kurz das Konzept *Segment Description Scheme* und seine Anwendung. [3]
- c. Was versteht man unter *Variation Description Schemes* und wofür werden sie verwendet? [2.5]

Beispiel 5, Punkte 8.5— (Multimedia Standards)

- a. Erklären Sie kurz den Lebenszyklus eines SMIL Elements. [2.5]
- b. Nennen Sie 4 mögliche zeitliche Relationen von Medien und beschreiben Sie sie kurz. [2]
- c. Geben Sie (in SMIL-Syntax) ein Beispiel für eine der unter b) genannten Relationen zweier Medien "Video 1" und "Video 2" an. [2]
- d. Welche Elemente und Attribute bietet SMIL zur zeitlichen Synchronisation von Medien? [2]

Beispiel 6, Punkte 7— (Media Server)

- a. Beschreiben Sie kurz *REBECA*. Wozu dient das Verfahren? [3]
- b. Beschreiben Sie kurz die *Viewer Enrollment Window Policy*. Wozu dient das Verfahren? [4]

SS 2005 1. Dezember 2005

Beispiel 1, Punkte 6— (Visuelles Information Retrieval)

- a. Formulieren Sie in Pseudocode einen Algorithmus für den *Twin-Comparison Approach*. [3]
- b. Erklären Sie kurz 2 Ansätze zur Erkennung der Kameraoperation "**Zoom**" und nennen Sie Vor- und Nachteile der Ansätze. [3]

Beispiel 2, Punkte 5.5— (Visuelles Information Retrieval)

- a. Erklären Sie kurz die Klassifikation von Shots für das Parsing von News Videos. [4]
- b. Worin besteht Ihrer Meinung nach das Hauptproblem bei der Videosegmentierung? [1.5]

Beispiel 3, Punkte 9— (Multimedia Standards und Content Description)

- a. Nennen Sie kurz Vor- und Nachteile von *SMIL*. [2]
- b. Was ist und wozu dient *CC/PP*? [2]
- c. Was versteht man unter einer *MPEG-7 Description*? [1]
- d. Nennen und erklären Sie kurz 3 Anforderungen an die *MPEG-7 DDL*. [2]
- e. Welche Möglichkeiten zur Personalisierung bietet der *SMIL*-Standard? [2]

Beispiel 4, Punkte 7.5— (Media Server)

- a. Nennen Sie die wichtigsten *On-Demand Service Typen* und beschreiben Sie sie kurz. [2.5]
- b. Was sind die wichtigsten Performance-Metriken für Media Server? [1.5]
- c. Was versteht man unter einer "Layered RAID 0+1" Architektur? [2]
- d. Was sind die Ziele des *Channel Scheduling*? [1.5]

Beispiel 5, Punkte 7— (Media Server)

- a. Nennen Sie 2 dynamische *Batching Policies* und geben Sie Vor- und Nachteile an. [3]
- b. Welche *Constrained-Placement Policies* kennen Sie? Diskutieren Sie kurz 1 Verfahren. [4]

Beispiel 6, Punkte 10— (Media Server und Digitales Fernsehen)

- a. Beschreiben Sie kurz die *Bandwidth-to-Space (BSR) Policy*. Wozu dient das Verfahren? [4]
- b. Beschreiben Sie kurz die *DISTANCE Policy*. Wozu dient das Verfahren? [3]
- c. Was sind die wichtigsten Features von *Set-top Boxen*? [1.5]
- d. In welche Kategorien werden *Set-top Boxen* eingeteilt? [1.5]

WS 2005/06 7. April 2006

Beispiel 1, Punkte 5.5— (Visual Retrieval)

- a. Erklären Sie kurz, wie verschiedene auf *Texturfeatures* beruhende Retrievalverfahren mit Hilfe der *Brodatzdatenbank* verglichen werden können. [3.5]
- b. Erklären Sie kurz R-Bäume. Was ist Ihre Aufgabe? [2]

Beispiel 2, Punkte 6.5— (Visual Retrieval)

- Beschreiben Sie kurz die Architektur eines Image Retrieval Systems. [2]
- Erklären Sie kurz ein *Video X-Ray Interface*. Wie sind dabei Kamerabewegungen zu erkennen. [2.5]
- Erklären Sie kurz die 2 wichtigsten *Performance* Evaluierungsmaße und ihren Zusammenhang. [2]

Beispiel 3, Punkte 7.5— (Media Server)

- Beschreiben Sie kurz die *Bandwidth-to-Space (BSR) Policy*. Wozu dient das Verfahren? [3]
- Was sind die Aufgaben von *Block Placement* Strategien? [1]
- Beschreiben Sie kurz die Arbeitsweise der *Everest Contiguous Allocation Policy*. [3.5]

Beispiel 4, Punkte 7— (Media Server)

- Nennen Sie 2 dynamische *Batching Policies* und geben Sie Vor- und Nachteile an. [3]
- Was sind die wichtigsten Eigenschaften einer *RAID Level 3 Architektur*? [2]
- Beschreiben Sie kurz 2 Aufgaben des *Client Request Scheduling*s. [2]

Beispiel 5, Punkte 8— (Media Server)

- Erklären Sie kurz die Funktionsweise von *General Interval Caching* und die Unterschiede zu *Interval Caching*. [3]
- Erklären Sie kurz die Funktionsweise von *Pyramid Broadcasting*. Welchen Zweck hat das Verfahren? [2.5]
- Nennen und erklären Sie kurz 3 Ziele von *Caching*. [2.5]

Beispiel 6, Punkte 5.5— (Multimedia Standards und Content Description)

- Was ist und wozu dient *CC/PP*? [2]
- Was versteht man unter einer *MPEG-7 Description*? [1]
- Nennen und erklären Sie kurz 3 Anforderungen an die *MPEG-7 DDL*. [2.5]

Beispiel 7, Punkte 5— (Multimedia Standards und Content Description)

- Welche Abschnitte umfasst der Lebenszyklus eines *SMIL Zeitcontainers*? Erklären Sie kurz die Abschnitte. [3]
- Nennen Sie kurz Vor- und Nachteile von *SMIL*. [2]

SS 2006 26. Juni 2006

Beispiel 1, Punkte 7.5— (Media Server)

- Erklären Sie kurz die Funktionsweise von *General Interval Caching* und die Unterschiede zu *Interval Caching*. [3]
- Erklären Sie kurz die Funktionsweise der *Distance Policy*. Welchen Zweck hat das Verfahren? [2]
- Nennen und erklären Sie kurz 3 Ziele von *Caching*. [2.5]

Beispiel 2, Punkte 7— (Media Server)

- Nennen Sie 2 dynamische *Batching Policies* und geben Sie Vor- und Nachteile an. [3]
- Was sind die wichtigsten Eigenschaften einer *RAID Level 3 Architektur*? [2]
- Beschreiben Sie kurz 2 Aufgaben des *Client Request Scheduling*s. [2]

Beispiel 3, Punkte 7— (Media Server)

- Beschreiben Sie kurz die *Bandwidth-to-Space (BSR) Policy*. Wozu dient das Verfahren? [3]
- Was sind die Aufgaben von *Block Placement Strategien*? [1]
- Beschreiben Sie kurz die Arbeitsweise der *Everest Contiguous Allocation Policy*. [3]

Beispiel 4, Punkte 6— (Visual Retrieval)

- Beschreiben Sie kurz die Architektur eines Image Retrieval Systems. [2]
- Erklären Sie kurz ein *Video X-Ray Interface*. Wie sind dabei Kamerabewegungen zu erkennen? [2]
- Erklären Sie kurz die 2 wichtigsten *Performance* Evaluierungsmaße und ihren Zusammenhang. [2]

Beispiel 5, Punkte 5— (Visual Retrieval)

- Erklären Sie kurz Motion Smothness. Wie kann Motion Smothness für die Schnitterkennung eingesetzt werden? [3]
- Was versteht man unter Block Matching? [2]

Beispiel 6, Punkte 6.5— (Digitales Fernsehen)

- Beschreiben Sie kurz den Zweck der DVB und MHP Standards. [3.5]
- Was sind die wichtigsten Features von *Set-top Boxen*? [1.5]
- In welche Kategorien werden *Set-top Boxen* eingeteilt? [1.5]

Beispiel 7, Punkte 6— (Content Description)

- Was versteht man unter einer *MPEG-7 Description*? [1]
- Nennen und erklären Sie kurz 3 Anforderungen an die *MPEG-7 DDL*. [2.5]
- Welche Konzepte stellt MPEG-7 für die Navigation zur Verfügung? Erklären Sie kurz 2 dieser Konzepte. [2.5]

SS 2006 21.12.2006 Gruppe 2

Beispiel 1, Punkte 7— (Digitales Fernsehen)

- Was sind die wichtigsten Features von *Set-top Boxen*? [1]
- Beschreiben Sie kurz den *Globally Executable MHP (GEM)* Standard. [2]
- Beschreiben Sie kurz den *OpenCable Application Platform (OCAP)* Standard. [2]
- Wie hängen *MHP* und *OCAP* zusammen? [2]

Beispiel 2, Punkte 6— (Video Retrieval)

- Beschreiben Sie kurz den *Multi-Pass Ansatz* zur Videoschnitterkennung. Weshalb verwendet man diesen Ansatz? [3]
- Welche Schnitterkennungsverfahren für komprimierte Videos kennen sie? Beschreiben Sie ein Verfahren kurz. [3]

Beispiel 3, Punkte 7.5— (Media Server)

- Was ist die maximale Wartezeit in einem *Near Video-on-Demand System* mit 100 Videos (Spieldauer 120 Minuten) und 400 logischen Kanälen? [2]
- Zu welchen Strategien gehört die *Everest Contiguous Allocation Policy*? Beschreiben Sie kurz das Verfahren. [3]
- Was sind die wichtigsten Themen von *Cache Management Policies*? [2.5]

Beispiel 4, Punkte 8— (Media Server)

- a. Was ist der Grundgedanke der *Contingency Channel Policy*? Wozu dient das Verfahren? [2.5]
- b. Wozu dienen *dynamische Batching Policies*? Nennen Sie ein Verfahren und seine Eigenschaften. [3]
- c. Erklären Sie kurz Vor- und Nachteile unterschiedlicher Typen von *Quality of Service*
- d. Spezifikationen. Wie werden diese Spezifikationen üblicherweise unterschieden? [2.5]

Beispiel 5, Punkte 9— (Media Server)

- a. Beschreiben Sie kurz *REBECA*. Wozu dient das Verfahren? [3]
- b. Beschreiben Sie kurz die *Viewer Enrollment Window Policy*. Wozu dient das Verfahren? [3.5]
- c. Erklären Sie kurz die wichtigsten Themen des *Client Request Scheduling* [2.5]

Beispiel 6, Punkte 7.5—(Content Description)

- a. Erklären Sie kurz die Ziele von MPEG-7. [2]
- b. Erklären Sie kurz das Konzept *Segment Description Scheme* und seine Anwendung. [3]
- c. Was versteht man unter *Variation Description Schemes* und wofür werden sie verwendet? [2.5]

SS 2006 16.03.2007

Beispiel 1, Punkte 9— (Content Description)

- a. Was versteht man unter einer *MPEG-7 Description*? [1]
- b. Nennen und erklären Sie kurz 3 Anforderungen an die *MPEG-7 DDL*. [2.5]
- c. Was versteht man unter *Variation Description Schemes* und wofür werden sie verwendet? [2.5]
- d. Erklären Sie kurz das Konzept *Segment Description Scheme* und seine Anwendung. [3]

Beispiel 2, Punkte 8— (Media Server)

- a. Erklären Sie kurz die Funktionsweise von *General Interval Caching* und die Unterschiede zu *Interval Caching*. [3]
- b. Erklären Sie kurz die Funktionsweise von *Pyramid Broadcasting*. Welchen Zweck hat das Verfahren? [2.5]
- c. Nennen und erklären Sie kurz 3 Ziele von *Caching*. [2.5]

Beispiel 3, Punkte 6— (Media Server)

- a. Was sind die wichtigsten Eigenschaften einer *RAID Level 3 Architektur*? [2]
- b. Beschreiben Sie kurz 2 Aufgaben des *Client Request Scheduling*. [2]
- c. Was ist der Grundgedanke der *Contingency Channel Policy*? Wozu dient das Verfahren? [2]

Beispiel 4, Punkte 6.5— (Media Server)

- a. Nennen Sie 2 dynamische *Batching Policies* und geben Sie Vor- und Nachteile an. [3]
- b. Beschreiben Sie kurz die Arbeitsweise der *Everest Contiguous Allocation Policy*. [3.5]

Beispiel 5, Punkte 5.5— (Media Server)

- a. Beschreiben Sie kurz die *Bandwidth-to-Space (BSR) Policy*. Wozu dient das Verfahren? [3]
- b. Was sind die Aufgaben von *Block Placement* Strategien? [1]
- c. Nennen Sie die wichtigsten *On-Demand Service Typen* und beschreiben Sie sie kurz. [1.5]

Beispiel 6, Punkte 4.5— (Visual Retrieval)

- a. Erklären Sie kurz ein *Video X-Ray Interface*. Wie sind dabei Kamerabewegungen zu erkennen. [2.5]
- b. Erklären Sie kurz die 2 wichtigsten *Performance* Evaluierungsmaße und ihren Zusammenhang. [2]

Beispiel 7, Punkte 5.5— (Visual Retrieval)

- a. Erklären Sie kurz, wie verschiedene auf *Texturfeatures* beruhende Retrievalverfahren mit Hilfe der *Brodatzdatenbank* verglichen werden können. [3.5]
- b. Erklären Sie kurz R-Bäume. Was ist Ihre Aufgabe? [2]

SS 2006 31.05.2007

Beispiel 1, Punkte 7.5— (Media Server)

- a. Erklären Sie kurz die Funktionsweise von *General Interval Caching* und die Unterschiede zu *Interval Caching*. [3]
- b. Erklären Sie kurz die Funktionsweise der *Distance Policy*. Welchen Zweck hat das Verfahren? [2]
- c. Nennen und erklären Sie kurz 3 Ziele von *Caching*. [2.5]

Beispiel 2, Punkte 7— (Media Server)

- a. Beschreiben Sie kurz die *Bandwidth-to-Space (BSR) Policy*. Wozu dient das Verfahren? [3]
- b. Was sind die Aufgaben von *Block Placement* Strategien? [1]
- c. Beschreiben Sie kurz die Arbeitsweise der *Everest Contiguous Allocation Policy*. [3]

Beispiel 3, Punkte 6— (Visual Retrieval)

- a. Beschreiben Sie kurz die Architektur eines Image Retrieval Systems. [2]
- b. Erklären Sie kurz ein *Video X-Ray Interface*. Wie sind dabei Kamerabewegungen zu erkennen? [2]
- c. Erklären Sie kurz die 2 wichtigsten *Performance* Evaluierungsmaße und ihren Zusammenhang. [2]

Beispiel 4, Punkte 6.5— (Digitales Fernsehen)

- a. Beschreiben Sie kurz den Zweck der DVB und MHP Standards. [3.5]
- b. Was sind die wichtigsten Features von *Set-top Boxen*? [1.5]
- c. In welche Kategorien werden *Set-top Boxen* eingeteilt? [1.5]

Beispiel 5, Punkte 5— (Visual Retrieval)

- a. Erklären Sie kurz Motion Smothness. Wie kann Motion Smothness für die Schnitterkennung eingesetzt werden? [3]
- b. Was versteht man unter Block Matching? [2]

Beispiel 6, Punkte 7— (Media Server)

- a. Nennen Sie 2 dynamische *Batching Policies* und geben Sie Vor- und Nachteile an. [3]
- b. Was sind die wichtigsten Eigenschaften einer *RAID Level 3 Architektur*? [2]
- c. Beschreiben Sie kurz 2 Aufgaben des *Client Request Scheduling*s. [2]

Beispiel 7, Punkte 6— (Content Description)

- a. Was versteht man unter einer *MPEG-7 Description*? [1]
- b. Nennen und erklären Sie kurz 3 Anforderungen an die *MPEG-7 DDL*. [2.5]
- c. Welche Konzepte stellt MPEG-7 für die Navigation zur Verfügung? Erklären Sie kurz 2 dieser Konzepte. [2.5]

SS 2007 29.06.2007

Beispiel 1, Punkte 9— (Content Description)

- a. Was versteht man unter einer *MPEG-7 Description*? [1]
- b. Nennen und erklären Sie kurz 3 Anforderungen an die *MPEG-7 DDL*. [2.5]
- c. Was versteht man unter *Variation Description Schemes* und wofür werden sie verwendet? [2.5]
- d. Erklären Sie kurz das Konzept *Segment Description Scheme* und seine Anwendung. [3]

Beispiel 2, Punkte 6— (Media Server)

- a. Was sind die wichtigsten Eigenschaften einer *RAID Level 3 Architektur*? [2]
- b. Beschreiben Sie kurz 2 Aufgaben des *Client Request Scheduling*s. [2]
- c. Was ist der Grundgedanke der *Contingency Channel Policy*? Wozu dient das Verfahren? [2]

Beispiel 3, Punkte 8— (Media Server)

- a. Erklären Sie kurz die Funktionsweise von *General Interval Caching* und die Unterschiede zu *Interval Caching*. [3]
- b. Erklären Sie kurz die Funktionsweise von *Pyramid Broadcasting*. Welchen Zweck hat das Verfahren? [2.5]
- c. Nennen und erklären Sie kurz 3 Ziele von *Caching*. [2.5]

Beispiel 4, Punkte 5.5— (Media Server)

- a. Beschreiben Sie kurz die *Bandwidth-to-Space (BSR) Policy*. Wozu dient das Verfahren? [3]
- b. Nennen Sie die wichtigsten *On-Demand Service Typen* und beschreiben Sie sie kurz. [1.5]
- c. Was sind die Aufgaben von *Block Placement Strategien*? [1]

Beispiel 5, Punkte 4.5— (Visual Retrieval)

- a. Erklären Sie kurz ein *Video X-Ray Interface*. Wie sind dabei Kamerabewegungen zu erkennen. [2.5]
- b. Erklären Sie kurz die 2 wichtigsten *Performance* Evaluierungsmaße und ihren Zusammenhang. [2]

Beispiel 6, Punkte 6.5— (Media Server)

- a. Nennen Sie 2 dynamische *Batching Policies* und geben Sie Vor- und Nachteile an. [3]
- b. Beschreiben Sie kurz die Arbeitsweise der *Everest Contiguous Allocation Policy*. [3.5]

Beispiel 7, Punkte 5.5— (Visual Retrieval)

- a. Erklären Sie kurz, wie verschiedene auf *Texturfeatures* beruhende Retrievalverfahren mit Hilfe der *Brodatzdatenbank* verglichen werden können. [3.5]
- b. Erklären Sie kurz R-Bäume. Was ist Ihre Aufgabe? [2]

Infos

Ich habe die Angabensammlung so gut es geht gemacht, aber trotzdem können sich Fehler einschleichen! Falls man welche findet, bitte per [E-Mail](#) oder [PM](#) an mich weiter leiten damit ich sie ausbessere! Falls jemand Angaben hat die hier nicht zu finden sind, wäre es auch sehr nett sie mir zukommen zu lassen!

Version: 0.1

Ausarbeitung: Martin Tintel (mtintel)

LVA Webseite: http://www.ims.tuwien.ac.at/teaching_detail.php?ims_id=188145

Neuste Version: <http://stud4.tuwien.ac.at/~e0402913/uni.html>