

Nr. 102 / 11 vom 28. September 2011

**Besondere Bestimmungen  
der Prüfungsordnung  
für den Bachelorstudiengang  
Lehramt an Berufskollegs  
mit dem Unterrichtsfach Informatik  
an der Universität Paderborn**

**Vom 28. September 2011**

Besondere Bestimmungen  
der Prüfungsordnung  
für den Bachelorstudiengang  
Lehramt an Berufskollegs  
mit dem Unterrichtsfach Informatik  
an der Universität Paderborn

Vom 28. September 2011

Aufgrund des § 2 Abs. 4 und § 64 Abs. 1 des Gesetzes über die Hochschulen des Landes Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz – HG) vom 31. Oktober 2006 (GV.NRW. S. 474), zuletzt geändert durch Art. 2 des Gesetzes zum Aufbau der Fachhochschule für Gesundheitsberufe in Nordrhein-Westfalen (Gesundheitsfachhochschulgesetz) vom 08. Oktober 2009 (GV.NRW. S. 516), hat die Universität Paderborn die folgende Ordnung erlassen:

INHALTSÜBERSICHT

Teil I	Allgemeines	
§ 34	Zugangs- und Studienvoraussetzungen .....	3
§ 35	Studienbeginn .....	3
§ 36	Studienumfang .....	3
§ 37	Erwerb von Kompetenzen.....	3
§ 38	Module .....	4
§ 39	Praxisphasen .....	6
§ 40	Profilbildung .....	7
Teil II	Art und Umfang der Prüfungsleistungen	
§ 41	Zulassung zur Bachelorprüfung .....	7
§ 42	Prüfungsleistungen und Formen der Leistungserbringung .....	7
§ 43	Bachelorarbeit .....	8
§ 44	Bildung der Fachnote.....	9
Teil III	Schlussbestimmungen	
§ 45	Inkrafttreten und Veröffentlichung.....	9

Anhang

Studienverlaufsplan

Modulbeschreibungen

## **Teil I**

### **Allgemeines**

#### **§ 34**

#### **Zugangs- und Studienvoraussetzungen**

Über die in § 4 Allgemeine Bestimmungen genannten Vorgaben hinaus gibt es keine weiteren.

#### **§ 35**

#### **Studienbeginn**

Studienbeginn ist in der Regel das Wintersemester.

#### **§ 36**

#### **Studienumfang**

Das Studienvolumen des Unterrichtsfaches Informatik umfasst 72 Leistungspunkte (LP), davon sind 6 LP fachdidaktische Studien nachzuweisen

#### **§ 37**

#### **Erwerb von Kompetenzen**

- (1) In den fachwissenschaftlichen Studien des Unterrichtsfaches Informatik sollen die Studierenden folgende Kompetenzen erwerben:
  - Sie verfügen über ein wissenschaftlich fundiertes und strukturiertes Fachwissen (Verfügungswissen) zu den grundlegenden Gebieten der Fachwissenschaft Informatik; sie können darauf zurückgreifen und dieses Fachwissen ausbauen;
  - Sie besitzen Einblick in grundlegende wissenschaftliche Erkenntnis- und Arbeitsmethoden der Informatik, können diese in zentralen Einsatzbereichen von Informatiksystemen anwenden und sie hinsichtlich ihrer Möglichkeiten und Grenzen einschätzen;
  - Sie können zentrale wissenschaftliche Fragestellungen der Informatik und damit verbundene Erkenntnisinteressen skizzieren sowie fachwissenschaftliche Fragestellungen selbst entwickeln;
  - Sie können informatikbezogene Theorien und Prozesse der Begriffs- und Modellbildung erläutern, sie zur Identifizierung und Lösung von Problemstellungen in Anwendungsdomänen nutzen und ihren Stellenwert reflektieren;
  - Sie können wissenschaftliche informatische Inhalte hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen und historischen Bedeutung einordnen und Verbindungslinien zu anderen Wissenschaften aufzeigen.
- (2) In den fachdidaktischen Studien des Unterrichtsfaches Informatik sollen die Studierenden folgende Kompetenzen erwerben:
  - Sie kennen grundlegende berufs- und informatikdidaktische Positionen und Strukturierungsansätze;
  - Sie können Bezüge zwischen ihrem wissenschaftlich fundierten informatischen Fachwissen und der Schulinformatik herstellen, Unterrichtskonzepte

und -medien auch für heterogene Lerngruppen fachlich planen, inhaltlich bewerten und informatische Themen adressatengerecht in exemplarische Unterrichtsszenarien einbringen;

- Sie kennen relevante Ergebnisse informatikdidaktischer, lernpsychologischer und sozialwissenschaftlicher Forschung zur Gestaltung von Lehr- und Lernumgebungen, können diese aufeinander beziehen und zur exemplarischen Planung und Gestaltung von Informatikunterricht anwenden;
- Sie können Informatikunterricht unter Verwendung geeigneter Medien sowie Informations- und Kommunikationstechnologien analysieren, planen sowie exemplarisch erproben und reflektieren;
- Sie verfügen über Kompetenzen im fach- bzw. berufsspezifischen und pädagogischen Umgang mit digitalen Medien und Informations- und Kommunikationstechniken;
- Sie können den bildenden Gehalt wissenschaftlicher informatischer Inhalte und Methoden reflektieren, diese informatischen Inhalte in einen unterrichtlichen Zusammenhang bringen und durchdenken sowie fachübergreifende Perspektiven beachten;
- Sie können fachdidaktische Konzepte und empirische Befunde informatikbezogener Lehr- Lernforschung nutzen, um Denkwege und Vorstellungen von Schülerinnen und Schülern zu analysieren, Schülerinnen und Schüler für das Lernen von Informatik zu motivieren sowie individuelle Lernfortschritte zu fördern und zu bewerten;
- Sie können Grundlagen und Prozesse fachlichen und fachübergreifenden Lernens in der Informatik unter Berücksichtigung fachspezifischer Lernschwierigkeiten und Fördermöglichkeiten analysieren und exemplarisch fachübergreifende Lernprozesse organisieren.

### **§ 38 Module**

- (1) Das Studienangebot im Umfang von 72 LP, davon 6 LP fachdidaktische Studien, ist modularisiert und umfasst 5 Basis- und 5 Aufbaumodule.
- (2) Die Basismodule vermitteln fachwissenschaftliche, fachdidaktische und fachpraktische Grundkenntnisse sowie die für deren Verständnis erforderlichen fundamentalen mathematischen Konzepte. Die Aufbaumodule gelten der Vertiefung der erworbenen Kompetenzen.
- (3) Die Module bestehen aus Pflicht- und/oder Wahlpflichtveranstaltungen. Die Wahlpflichtveranstaltungen können aus einem Veranstaltungskatalog gewählt werden.
- (4) Das Unterrichtsfach Informatik für das Lehramt an Berufskollegs kann im Bachelorstudiengang mit folgenden Profilen studiert werden: ‚Profil Technik‘ und ‚Profil Wirtschaft‘. Die Profilbildung erfolgt mittels Auswahl entsprechender Wahlpflichtveranstaltungen. Für das Technische Profil ist das Wahlpflichtmodul WP2-T, für das Profil Wirtschaft das WP2-W zu wählen. Alternativ kann auch ein Wahlpflichtmodul der Informatik WP2-I „Profil Informatik (Mensch-Maschine-Wechselwirkung)“ gewählt werden.

- (5) Die Studierenden erwerben die in § 37 genannten Kompetenzen im Rahmen folgender Module:

<b>B1 Basismodul PT „Programmiertechnik“</b>		<b>16 LP</b>
<b>1.- 2. Sem.</b>	a) GP1 Grundlagen der Programmierung 1 b) GP2 Grundlagen der Programmierung 2 c) GPS Grundlagen der Programmiersprachen	<b>P / WP</b> P P P
<b>B2 Basismodul MOD „Modellierung“</b>		<b>10 LP</b>
<b>3. Sem.</b>	a) MOD Modellierung	<b>P / WP</b> P
<b>B3 Basismodul MuA - BK „Modelle und Algorithmen“</b>		<b>8 LP</b>
<b>4. Sem.</b>	a) DuA Datenstrukturen und Algorithmen	<b>P / WP</b> P
<b>B4 Basismodul MMI - BK „Mathematische Methoden der Informatik“ (WP1)</b>		<b>8 LP</b>
<b>1. Sem.</b>	a) ANA Analysis <u>oder</u> , falls das zweite Fach Mathematik ist, eine Auswahl von Veranstaltungen im Umfang von 8 LP aus einem Veranstaltungskatalog entsprechend der Modulbeschreibung.	<b>P / WP</b> WP WP
<b>B5 Basismodul DGI „Didaktische Grundlagen des Informatikunterrichts“</b>		<b>6 LP</b>
<b>2.- 3. Sem.</b>	a) FDG Fachdidaktische Grundlagen b) SUM1 Stufenbezogene Unterrichtsmodelle 1	<b>P / WP</b> P P
<b>A1 Aufbaumodul SWT „Softwaretechnik“</b>		<b>8 LP</b>
<b>5.-6. Sem.</b>	a) SE Softwareentwurf b) DBG Datenbanken-Grundlagen	<b>P / WP</b> P P
<b>A2 Aufbaumodul SWP „Softwarepraktikum - BK“</b>		<b>7 LP</b>
<b>6. Sem.</b>	a) SoPra-L Softwarepraktikum für Lehramtsstudierende	<b>P / WP</b> P

sowie eines der drei folgenden Module:

<b>A3 Aufbaumodul WP2 -T Wahlpflichtmodul „Profil Technik“</b>		<b>9 LP</b>
<b>4.- 5. Sem.</b>	a) GTI-L Grundlagen der Technischen Informatik b) GRA Grundlagen der Rechnerarchitektur	<b>P / WP</b> P P
<b>A3 Aufbaumodul WP2 - W Wahlpflichtmodul „Profil Wirtschaft“</b>		<b>9 LP</b>
<b>4.- 5. Sem.</b>	a) WINFO 1 Wirtschaftsinformatik 1 b) WINFO 2 Wirtschaftsinformatik 2	<b>P / WP</b> WP WP
<b>A3 Aufbaumodul WP2 - I Wahlpflichtmodul „Profil Informatik (Mensch-Maschine-Wechselwirkung)“</b>		<b>9 LP</b>
<b>4.- 5. Sem.</b>	a) GMW Grundlagen Mensch-Maschine-Wechselwirkung b) CG1 Computergrafik 1	<b>P / WP</b> WP WP

- (5) Die Beschreibungen der einzelnen Module sind den Modulbeschreibungen im Anhang zu entnehmen. Die Modulbeschreibungen enthalten insbesondere die Qualifikationsziele bzw. Standards, Inhalte, Lehr- und Lernformen sowie die Prüfungsmodalitäten und Prüfungsformen.

### **§ 39 Praxisphasen**

- (1) Das Bachelorstudium im Lehramt an Berufskollegs umfasst gemäß § 7 Abs. 3 und § 11 Abs. 2 und Abs. 4 Allgemeine Bestimmungen ein mindestens vierwöchiges außerschulisches oder schulisches Berufsfeldpraktikum, das den Studierenden konkretere berufliche Perspektiven innerhalb oder außerhalb des Schuldienstes eröffnet.
- (2) Das Berufsfeldpraktikum wird in der Regel in Zusammenhang mit dem berufspädagogischen Modul absolviert.
- (3) Nachgewiesene berufliche Tätigkeiten sowie fachpraktische Tätigkeiten nach §5 Abs. 6 können nach Anrechnung durch die Hochschule an die Stelle des Berufsfeldpraktikums nach §12 Abs. 2 des Lehrerausbildungsgesetzes treten.
- (4) Das Nähere zu den Praxisphasen wird in einer gesonderten Ordnung geregelt.

### **§ 40 Profilbildung**

Das Fach Informatik beteiligt sich am Lehrveranstaltungsangebot zu den standortspezifischen berufsfeldbezogenen Profilen gemäß § 12 Allgemeine Bestimmungen. Die Beiträge des Faches können den semesterweisen Übersichten entnommen werden, die einen Überblick über die Angebote aller Fächer geben.

## **Teil II**

### **Art und Umfang der Prüfungsleistungen**

#### **§ 41**

##### **Zulassung zur Bachelorprüfung**

Im Fach Informatik wird für die Teilnahme an Prüfungsleistungen zugelassen, wer über die in § 17 Allgemeine Bestimmungen genannten Vorgaben hinaus folgende Voraussetzungen erfüllt:

Mit dem Antrag auf Zulassung gem. § 17 ist zugleich eine vorläufige Meldung zur ersten Modulprüfung abzugeben. Diese gilt als endgültig, wenn sie nicht spätestens 7 Tage vor dem festgesetzten Termin zurückgenommen wird. Der Prüfungsausschuss und die Prüfenden sind von der Rücknahme in Kenntnis zu setzen. Die Möglichkeit der Rücknahme gilt entsprechend bei Meldungen zu weiteren Prüfungen.

#### **§ 42**

##### **Prüfungsleistungen und Formen der Leistungserbringung**

- (1) Im Unterrichtsfach Informatik werden folgende Prüfungsleistungen, die in die Abschlussnote der Bachelorprüfung eingehen, erbracht, durch das Leistungspunktesystem gewichtet und bewertet.

Studienbegleitende Modulprüfungen über Inhalte von Veranstaltungen mit einem Umfang von 72 Leistungspunkten aus den Modulen

1. Programmiertechnik (16 LP)
2. Modellierung (10 LP)
3. Modelle und Algorithmen (8 LP)
4. Mathematische Methoden der Informatik (8 LP)
5. Didaktische Grundlagen des Informatikunterrichts (6 LP)
6. Softwaretechnik (8 LP)
7. Softwarepraktikum - BK (7 LP)

sowie

8. Wahlpflichtmodul ‚Profil Technik‘ (9 LP) oder
9. Wahlpflichtmodul ‚Profil Wirtschaft‘ (9 LP) oder
10. Wahlpflichtmodul ‚Profil Informatik (Mensch-Maschine-Wechselwirkung)‘ (9 LP).

- (2) Prüfungsleistungen werden gemäß §§ 18 und 19 Allgemeine Bestimmungen in Form von Klausuren, mündlichen Prüfungen, Schriftlichen Hausarbeiten sowie anderen Formen der Leistungserbringung, wie etwa Protokolle, Hausaufgaben, Seminarpapiere, Projekt- oder Praxisarbeiten erbracht. Details zu den jeweiligen studienbegleitenden Modulprüfungen sind den Modulbeschreibungen im Anhang zu entnehmen.
- (3) Eine Modulprüfung kann aus einer Abschlussprüfung oder veranstaltungsbezogenen Teilprüfungen bestehen.
- (4) Mündliche Prüfungen dauern in der Regel mindestens 15 Minuten und höchstens 60 Minuten. Bei Gruppenprüfungen kann die Zeit angemessen verlängert

werden. Klausurarbeiten dauern in der Regel mindestens 60 und höchstens 240 Minuten.

- (5) Darüber hinaus ist im Modul „PDF Praxis der Programmierung“ der Nachweis der aktiven und qualifizierten Teilnahme zu erbringen. Dieser kann in Form einer Produktpräsentation als Gruppenleistung erbracht werden.
- (6) Sofern in der Modulbeschreibung Rahmenvorgaben zu Form und/ oder Dauer/ Umfang von Prüfungsleistungen enthalten sind, wird vom jeweiligen Lehrenden bzw. Modulbeauftragten zu Semesterbeginn bekannt gegeben, wie die Prüfungsleistung konkret zu erbringen ist. Dies gilt entsprechend für Nachweise der aktiven und qualifizierten Teilnahme.
- (7) Die Modulprüfung ist bestanden, wenn die Abschlussprüfung bzw. die veranstaltungsbezogenen Teilprüfungen bestanden wurden.
- (8) Die zweite Wiederholung einer Prüfung gemäß § 25 Abs. 3 Allgemeine Bestimmungen in Klausurform wird auf Wunsch der Kandidatin oder des Kandidaten als mündliche Ersatzprüfung abgehalten. Für die Ersatzprüfung gelten die Bestimmungen von §19 entsprechend. Die Ersatzprüfung kann nur mit den Noten „ausreichend“ (4,0) oder „nicht ausreichend“ (5,0) bewertet werden.

### **§ 43**

#### **Bachelorarbeit**

- (1) Wird die Bachelorarbeit gemäß §§17 und 21 Allgemeine Bestimmungen im Unterrichtsfach Informatik verfasst, so hat sie einen Umfang, der 10 LP entspricht. Sie soll zeigen, dass die Kandidatin bzw. der Kandidat in der Lage ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein für das künftige Berufsfeld relevantes Thema bzw. Problem aus dem Fach Informatik mit wissenschaftlichen Methoden selbständig zu bearbeiten und die Ergebnisse sachgerecht darzustellen. Die Bachelorarbeit kann wahlweise in der Fachwissenschaft oder der Fachdidaktik verfasst werden. Sie soll einen Umfang von etwa 30-40 Seiten nicht überschreiten. Gemäß §17 Abs.3 müssen in dem Bereich, auf den sich die Arbeit thematisch bezieht, mindestens die Hälfte der für den Bereich vorgesehenen Leistungspunkte erbracht sein.
- (2) Die Bachelorarbeit kann auch in Form einer Gruppenarbeit zugelassen werden, wenn der als Prüfungsleistung zu bewertende Beitrag der einzelnen Kandidatin oder des einzelnen Kandidaten aufgrund der Angabe von Abschnitten, Seitenzahlen oder anderen, objektiven Kriterien, die eine eindeutige Abgrenzung ermöglichen, deutlich unterscheidbar und bewertbar ist und die Anforderungen nach § 21 Abs. 1 erfüllt.
- (3) Wird die Bachelorarbeit im Fach Informatik nach Abschluss des Bewertungsverfahrens mit mindestens ausreichender Leistung angenommen, so wird gemäß § 23 Allgemeine Bestimmungen eine mündliche Verteidigung der Bachelorarbeit anberaumt. Die Verteidigung dauert ca. 30 Minuten. Auf die Verteidigung entfallen 2 LP.



## **§ 44 Bildung der Fachnote**

Gemäß § 24 Abs. 3 Allgemeine Bestimmungen wird eine Gesamtnote für das Fach Informatik gebildet. Sie ergibt sich aus dem nach Leistungspunkten gewichteten arithmetischen Mittel der Modulnoten. Ausgenommen ist die Note der Bachelorarbeit, auch wenn sie im Fach Informatik geschrieben wird. Für die Berechnung der Fachnote gilt § 24 Abs. 2 entsprechend.

## **Teil III Schlussbestimmungen**

### **§ 45 Inkrafttreten und Veröffentlichung**

- (1) Diese besonderen Bestimmungen der Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Lehramt an Berufskollegs mit dem Unterrichtsfach Informatik treten am 01. Oktober 2011 in Kraft.
- (2) Sie werden in den Amtlichen Mitteilungen der Universität Paderborn veröffentlicht.

Ausgefertigt aufgrund des Beschlusses des Fakultätsrats der Fakultät für Elektrotechnik, Informatik und Mathematik vom 19. September 2011 im Benehmen mit dem Ausschuss für Lehrerbildung (AfL) vom 08. September 2011 sowie nach Prüfung der Rechtmäßigkeit durch das Präsidium der Universität Paderborn vom 14. September 2011.

Paderborn, den 28. September 2011

Der Präsident  
der Universität Paderborn  
gez. Professor Dr. Nikolaus Risch

## Anhang

### Studienverlaufsplan: Bachelor LA BK1 Informatik

Semester	Modul / Veranstaltung	Modul / Veranstaltung	Modul / Veranstaltung	$\Sigma$ LP
1	PT GP1	MMI-BK WP1		16
2	PT GP2, GPS		DGI FDG	11
3		MOD Modellierung	DGI SUM1	13
4	WP 2	MuA-BK DuA		12
5	WP 2	SWT SE		9
6	SWP SoPra-BK	SWT DBG		11
	Summe:			<b>72</b>
	+ ggf. Bachelorarbeit 12 LP			

## Modulbeschreibungen

PT Programmiertechnik					
Modulnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
B1	480 h	16	1. – 2. Sem.	Wintersemester	2 Semester
1	<b>Lehrveranstaltungen</b> a) GP1 Grundlagen der Programmierung 1 (V,Ü) b) GP2 Grundlagen der Programmierung 2 (V,Ü) c) GPS Grundlagen der Programmiersprachen (V,Ü)			<b>Kontaktzeit</b> 6 SWS / 90 h  3 SWS / 45 h  3 SWS / 45 h	<b>Selbststudium</b> 150 h  75 h  75 h
2	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> <b>Fachliche Kompetenzen:</b> Modul I.1.1 Programmiertechnik Die in diesem Modul erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten können überall im Studium und Beruf eingesetzt werden, wo es gilt, Programme zu entwickeln. Dazu ist es nötig, nach den Übungen dieses Moduls noch weitere praktische Erfahrungen zu sammeln. Zusammen mit den Modulen Modellierung und Softwaretechnik vermittelt dieser Modul die Befähigung, im Studium und im Beruf Software zu entwickeln. Mit den Kenntnissen aus Grundlagen der Programmiersprachen sollen diese Fähigkeiten auch unabhängig von der jeweiligen Programmiersprache einsetzbar sein. Außerdem werden in Lehrveranstaltungen zu Sprachen und Programmiermethoden speziell die Themen aus diesem Modul vertieft und weiterentwickelt. Dieser Modul soll die Teilnehmer befähigen <ul style="list-style-type: none"> <li>• eine für die Software-Entwicklung relevante Programmiersprache anzuwenden (zurzeit Java);</li> <li>• Grundbegriffe der objektorientierten Programmiermethodik einzusetzen;</li> <li>• Grundkonzepte von Programmier- und Anwendungssprachen im allgemeinen zu verstehen und anzuwenden;</li> <li>• typische Eigenschaften nicht-imperativer Sprachen zu verstehen;</li> <li>• die Konstrukte der Programmiersprache Java zu verstehen und die gelernten Sprachkonstrukte sinnvoll und mit Verständnis anzuwenden;</li> <li>• objektorientierte Grundkonzepte zu verstehen und anzuwenden;</li> <li>• Software aus objektorientierten Bibliotheken wiederzuverwenden;</li> <li>• einfache Grammatiken, Typspezifikationen, funktionale und logische Programme entwickeln zu können;</li> <li>• praktische Erfahrungen in der Programmentwicklung auf neue Aufgaben zu übertragen;</li> <li>• neue Programmier- und Anwendungssprachen selbständig zu erlernen;</li> <li>• die Eignung von Sprachen für spezielle Zwecke zu beurteilen.</li> </ul> <b>Spezifische Schlüsselkompetenzen:</b> Modul I.1.1 Programmiertechnik <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperations- und Teamfähigkeit entwickeln;</li> <li>• Strategien des Wissenserwerbs kennenlernen und kontextbezogen einsetzen.</li> </ul>				
3	<b>Inhalte</b> Modul I.1.1 Programmiertechnik zu a) <i>Grundlagen der Programmierung 1 (GP1)</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundbegriffe zu Programmen und ihrer Ausführung;</li> <li>• Klassen, Objekte, Datentypen;</li> <li>• Programm- und Datenstrukturen;</li> <li>• Objektorientierte Abstraktion;</li> <li>• Objektorientierte Bibliotheken.</li> </ul>				

	<p>zu b) Grundlagen der Programmierung 2 (GP2)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Graphische Benutzungsschnittstellen;</li><li>• Ereignisbehandlung und Applets;</li><li>• Parallele Prozesse, Synchronisation, Monitore.</li></ul> <p>zu c) Grundlagen der Programmiersprachen (GPS)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Syntaktische Strukturen;</li><li>• Gültigkeit von Definitionen;</li><li>• Lebensdauer von Variablen;</li><li>• Datentypen;</li><li>• Aufruf, Parameterübergabe;</li><li>• Funktionale Programmierung;</li><li>• Logische Programmierung.</li></ul>
4	<p><b>Lehrformen</b> Vorlesung mit Übungen in Kleingruppen, Vortrag, Präsentationen, Gruppenarbeit</p>
5	<p><b>Gruppengröße</b> Modul I.1.1 Programmiertechnik Vorlesung: mit bis zu mehreren hundert Teilnehmern, Übungen: bis ca. 20 Teilnehmer</p>
6	<p><b>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</b> B.Sc. Informatik, B.Ed. HRGe, B.Ed. GyGe</p>
7	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Keine</p>
8	<p><b>Prüfungsformen</b> a) Klausur und Praktischer Test zu GP1 b) Klausur zu GP2 c) Klausur zu GPS</p>
9	<p><b>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Erfolgreich bestandene studienbegleitende Modulteilprüfungen</p>
10	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende/r</b> Verantwortliche(r) für Modul I.1.1 Programmiertechnik</p>

MOD Modellierung					
Modulnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
B2	300 h	10	3. Sem.	Wintersemester	1 Semester
1	Lehrveranstaltungen Modellierung (V,Ü)			Kontaktzeit 8 SWS / 120 h	Selbststudium 180 h
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p>Fachliche Kompetenzen: Modul I.2.1 Modellierung</p> <p>Die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten werden in vielen Vorlesungen angewandt und vertieft, z.B. Grammatiken in GdP, ER-Modell, in TSE, Logik in Wissensbasierten Systemen und in Berechenbarkeit, Petri-Netze in GTI, Graphen in DuA. Kenntnisse der grundlegenden Kalküle, Wertebereiche, Terme und der Logik werden bei jeder Art von formaler Beschreibung benötigt. Auch für die Berufstätigkeit der Informatiker ist das Modellieren eine typische Arbeitsmethode</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundkonzepte der vermittelten Kalküle kennen und anwenden;</li> <li>• Über Orientierungswissen hinsichtlich grundlegender Modellierungsmethoden und -kalküle verfügen;</li> <li>• den konzeptionellen Kern der Kalküle methodisch beherrschen;</li> <li>• die für die Methoden typischen Techniken kennen und Kalküle an typischen Beispielen anwenden können;</li> <li>• in Übungen und Hausaufgaben neue Aufgaben mit den erlernten Kalkülen modellieren können;</li> <li>• anhand einer größeren Aufgabe die Eignung der Kalküle für die Modellierung von Teilaspekten untersuchen und bewerten können;</li> <li>• den praktischen Wert von präzisen Beschreibungen erkennen und diese problemadäquat anwenden können.</li> </ul> <p>Spezifische Schlüsselkompetenzen: Modul I.2.1 Modellierung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperations- und Teamfähigkeit;</li> <li>• Strategien des Wissenserwerbs;</li> <li>• Kreatives Problemlösen am Beispiel der Entwicklung effizienter Algorithmen.</li> </ul>				
3	<p>Inhalte</p> <p>Modul I.2.1 Modellierung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung: Begriffe Modell, Modellierung;</li> <li>• Modellierung mit grundlegenden Kalkülen: Wertebereiche, Terme, Algebren;</li> <li>• Logik: Aussagenlogik, Programmverifikation, Prädikatenlogik;</li> <li>• Modellierung mit Graphen: Weg, Verbindung, Zuordnung, Abhängigkeiten, Abfolgen, Fluss;</li> <li>• Modellierung von Strukturen kontext-freie Grammatiken, Entity-Relationship-Modell;</li> <li>• Modellierung von Abläufen endliche Automaten, Petri-Netze.</li> </ul>				
4	<p>Lehrformen</p> <p>Vorlesung mit Übungen in Kleingruppen, Vortrag, Präsentationen, Gruppenarbeit</p>				
5	<p>Gruppengröße</p> <p>Modul I.2.1 Modellierung</p> <p>Vorlesung: mit bis zu mehreren hundert Teilnehmern, Übungen: bis ca. 20 Teilnehmer</p>				

6	Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen) B.Sc. Informatik, B.Ed. GyGe
7	Teilnahmevoraussetzungen keine
8	Prüfungsformen Modul I.2.1 Modellierung Klausur
9	Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten Erfolgreich bestandene Modulabschlussprüfung
10	Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende/r Verantwortliche(r) für Modul I.2.1 Modellierung

<b>MuA - BK Modelle und Algorithmen</b>					
Modulnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
B3	240 h	8	4. Sem.	Sommersemester	1 Sem.
1	Lehrveranstaltungen DuA Datenstrukturen und Algorithmen (V,Ü)			Kontaktzeit 6 SWS / 90 h	Selbststudium 150 h
2	<p><b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b></p> <p><b>Fachliche Kompetenzen:</b></p> <p>Modul I.2.2 Datenstrukturen und Algorithmen: Die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten werden in vielen Gebieten angewandt und vertieft, z.B. in Betriebssystemen und Informationssystemen, Hard- und Softwareentwurf, Computergraphik, Operations Research und natürlich in den weiterführenden Vorlesungen über Algorithmen, Netzwerke, Optimierung und Parallelität. Auch für die Berufstätigkeit der Informatiker ist der Algorithmenentwurf eine typische Arbeitsmethode.</p> <p>Modul I.2.2 Datenstrukturen und Algorithmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwurfsmethoden für effiziente Datenstrukturen und Algorithmen kennen und anwenden;</li> <li>• Effiziente Datenstrukturen und Algorithmen für ausgewählte grundlegende Probleme kennen und anwenden;</li> <li>• Methoden zum Korrektheitsbeweis und zur Effizienzanalyse von Algorithmen und Datenstrukturen kennen und anwenden;</li> <li>• Einsetzen mathematischer Methoden zum Korrektheitsbeweis und zur Effizienzanalyse;</li> <li>• Verständnis für Wechselwirkung zwischen Algorithmus und Datenstruktur besitzen;</li> <li>• Qualität von Algorithmen und algorithmischen Ansätzen unter Effizienzaspekten einschätzen können;</li> <li>• Probleme im Hinblick auf ihre algorithmische Komplexität einschätzen können.</li> </ul> <p><b>Spezifische Schlüsselkompetenzen:</b></p> <p>zu a) Modul I.2.2 Datenstrukturen und Algorithmen;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperations- und Teamfähigkeit;</li> <li>• Strategien des Wissenserwerbs;</li> <li>• Kreatives Problemlösen am Beispiel der Entwicklung effizienter Algorithmen.</li> </ul>				
3	<p><b>Inhalte</b></p> <p>zu a) Modul I.2.2 Datenstrukturen und Algorithmen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung: Rechenmodelle, Effizienzmaße, Beispiele;</li> <li>• Sortierverfahren: Quicksort, Heapsort, Mergesort;;</li> <li>• Datenstrukturen: Verkettete Listen, Bäume, Graphen;</li> <li>• Dynamische Suchstrukturen: Suchbäume, Balancierung von Suchbäumen, Hashing;</li> <li>• Entwurfs- und Analyseverfahren: Teile-und-Herrsche, Rekursion und das Mastertheorem, Dynamische Programmierung, Backtracking, Branch &amp; Bound, Greedy Algorithmen;</li> <li>• Graphenalgorithmen: Kürzeste Wege, Minimale Spannbäume, Flussprobleme</li> </ul>				
4	<p><b>Lehrformen</b></p> <p>Vorlesung mit Übungen in Kleingruppen, Vortrag, Präsentationen, Gruppenarbeit</p>				
5	<p><b>Gruppengröße</b></p> <p>zu a) Modul I.2.2 Datenstrukturen und Algorithmen; Vorlesung: mit bis zu mehreren hundert Teilnehmern, Übungen: bis ca. 20 Teilnehmer</p>				
6	<p><b>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</b></p> <p>B.Sc. Informatik</p>				
7	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b></p> <p>keine</p>				

8	Prüfungsformen zu a) Modul I.2.2 Datenstrukturen und Algorithmen; Klausur
9	Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten Erfolgreich bestandene Modulabschlussprüfung
10	Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende/r Verantwortliche(r) für Modul I.2.2 Datenstrukturen und Algorithmen



MMI - BK Mathematische Methoden der Informatik (WP1)					
Modulnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
B4	240 h	8	1. Sem.	Wintersemester	1 Sem.
1	<b>Lehrveranstaltungen</b> a) ANA Analysis (V,Ü) oder <u>oder:</u> falls das zweite Fach Mathematik ist, b) zwei Veranstaltungen aus folgendem Angebot: - b1: EBK Einführung in Berechenbarkeit und Komplexität (V,Ü) - b2: GMW Grundlagen der Mensch-Maschine-Wechselwirkung (V,Ü) - b3: GTI-L Grundlagen der technischen Informatik – L (V,Ü) Eine hier gewählte Veranstaltung darf nicht im Modul WP2-T oder im Modul WP2-I besucht werden.			<b>Kontaktzeit</b> 6 SWS / 90 h  je 3 SWS / 45 h	<b>Selbststudium</b> 150 h  je 75 h
2	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> <b>Fachliche Kompetenzen</b> zu a) Modul I.5.1 Analysis Die in dieser Veranstaltung vermittelten Kenntnisse werden als Verfahren bzw. Faktenwissen im Informatikstudium gebraucht; bzw. die mathematisch-methodische Denkweise (Definition, Satz, Beweis), die hier eingeübt wird. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Mathematik und speziell der Analysis, die während des Informatikstudiums benötigt werden kennen und in Informatikkontexten anwenden können.</li> </ul> zu b1) Modul I.2.3 Einführung in Berechenbarkeit, Komplexität und formale Sprachen: Die Modellierungskonzepte der formalen Sprachen und Grammatiken sind für die Berufstätigkeit jedes Informatikers unerlässlich. Die Konzepte der Entscheidbarkeit sind als Hintergrundwissen auch in der Praxis wesentlich. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzepte und Methoden der Berechenbarkeitstheorie kennen und anwenden;</li> <li>• Konzepte und Methoden der Komplexitätstheorie kennen und anwenden;</li> <li>• mathematische Methoden zur Analyse und Klassifikation einsetzen können;</li> <li>• grundlegende Struktur von Komplexitätsaussagen verstehen;</li> <li>• die Komplexität von Problemen anhand der in der Vorlesung vorgestellten Komplexitätsklassen einschätzen können;</li> <li>• Probleme in Hinblick auf ihre algorithmische Komplexität einschätzen können;</li> <li>• Lösungen im Hinblick auf ihre praktische Verwertbarkeit einschätzen können;</li> </ul> zu b2) Modul I.4.1 GMW Die erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten sind bei der Gestaltung interaktiver Systeme in allen Anwendungsbereichen hilfreich und erforderlich. Dies gilt für die Arbeit mit Bildschirmgeräten wie auch für den Freizeitbereich. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problembereiche in der Nutzung von Softwaresystemen erkennen und ihren gesellschaftlichen Stellenwert auf der Grundlage rechtlicher Regelungen bewerten können;</li> <li>• Ein Repertoire von Lösungsansätzen einsetzen können, um Systeme gebrauchstauglich zu gestalten;</li> <li>• Über ein methodisches Repertoire verfügen, um im Dialog mit späteren Nutzern Anforderungen zu erheben, zu bewerten und zumindest heuristisch evaluieren zu können;</li> <li>• Grundlegende technische Konzepte mit Konzepten aus dem Bereich menschlicher Kognition verknüpfen können;</li> <li>• Methoden zur Anforderungsermittlung kennen und anwenden können</li> <li>• Techniken und Methoden (z.B. Paper Prototyping) zur Entwickler-Benutzer-Kommunikation kennen und anwenden können;</li> </ul>				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende Konzepte und Techniken, wie z.B. das Problem der Awareness in computerunterstützten Systemen, die Informationsvisualisierung oder Werkzeuge zur Wissensverarbeitung kennen und auf andere Bereiche der Gestaltung von Softwaresystemen übertragen können;</li> <li>• Mittels Kenntnissen über die Grundlagen der Mensch-Maschine-Wechselwirkung Standardprobleme lösen können, andererseits aber auch Bereiche identifizieren können, in denen andere fachwissenschaftliche Kompetenzen erforderlich sind.</li> </ul> <p>zu b3) Modul I.3.1 GTI</p> <p>Die Prinzipien der Technischen Informatik finden sich in weiten Bereichen der Informatik wieder. Somit sind die Kenntnisse, die aus diesem Modul gewonnen werden, breit einsetzbar. Für Studierende, die im Gebiet der technischen Informatik, insbesondere den eingebetteten Systemen vertiefen wollen, wird ein unumgängliches Rüstzeug vermittelt. Aber auch für das Gebiet der systemnahen Softwareentwicklung werden wichtige Grundlagen gelegt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden sollen das Verständnis der spezifischen Eigenschaften von digitalen Systemen, insbesondere von Prozessoren erlangen sowie die elementaren Konzepte zum Entwurf derartiger Systeme kennen lernen und am Beispiel anwenden können;</li> <li>• Die Studierenden sollen die Methoden zur Modellierung solcher Systeme und den darauf aufbauenden Optimierungsverfahren verstehen und anwenden können;</li> <li>• Sie sollen in der Lage sein, die spezifischen Restriktionen, die sich durch die physikalischen Gesetze technischer Systems ergeben, einzuschätzen und lernen diese gezielt in den Entwurfsprozess einzubeziehen;</li> <li>• Sie sollen verstehen, wie sich die Restriktionen, die sich aus der Digitaltechnik und den spezifischen Rechnerarchitekturen ergeben, auf höhere Abstraktionsebenen, insbesondere der Softwaretechnik, auswirken.</li> </ul> <p><b>Spezifische Schlüsselkompetenzen:</b></p> <p>zu a) Modul I.5.1 Analysis</p> <p>Die Fähigkeit zum abstrakten mathematischen Denken und Schließen wird entwickelt</p> <p>zu b1) Modul I.2.3 Einführung in Berechenbarkeit, Komplexität und formale Sprachen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperations- und Teamfähigkeit;</li> <li>• Strategien des Wissenserwerbs;</li> <li>• Kreatives Problemlösen am Beispiel der Entwicklung effizienter Algorithmen.</li> </ul> <p>zu b2) Modul I.4.1 GMW</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperations- und Teamfähigkeit durch die Bearbeitung von Aufgaben in Kleingruppen;</li> <li>• Präsentationskompetenz durch die entsprechenden Gestaltungsgrundlagen;</li> <li>• Fähigkeit zur Bewertung moderner IuK-Technologien;</li> <li>• Anschlussfähiges Wissen für die interdisziplinäre Zusammenarbeit;</li> <li>• Fähigkeiten und Kenntnisse über die Verantwortlichkeit von Informatikern erwerben, die bei der Systemgestaltung über das rein Technische hinausgehen, und diese Fähigkeiten in der Praxis gestalterisch einsetzen können.</li> </ul> <p>zu b3) Modul I.3.1 GTI</p>
3	<p><b>Inhalte</b></p> <p>zu a) Modul I.5.1 Analysis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengen und Abbildungen;</li> <li>• Vollständige Induktion und Rekursion, Kombinatorik;</li> <li>• Elementare Zahlentheorie;</li> <li>• Reelle Zahlen, Körper;</li> <li>• Die komplexen Zahlen;</li> <li>• Konvergenz von Folgen;</li> <li>• Konvergenz von Reihen und Potenzreihen;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stetigkeit;</li> <li>• Exponentialfunktion und trigonometrische Funktionen;</li> <li>• Polarkoordinaten, Einheitswurzeln und der Fundamentalsatz der Algebra;</li> <li>• Differenzierbarkeit;</li> <li>• Lokale Extrema, Taylor-Formel, Taylor-Reihen;</li> <li>• Integrierbarkeit (Riemann-Integral);</li> <li>• Approximation von Nullstellen und Fixpunkten, Newton-Verfahren.</li> </ul> <p>zu b1) aus Modul I.2.3 Einführung in Berechenbarkeit, Komplexität und formale Sprachen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Einführung (Sprachen, Rechenmodelle, Grammatiken, Simulationen)</li> <li>2. Berechenbarkeit (Entscheidbare, unentscheidbare Sprachen, Diagonalisierung, Halteproblem, Reduktionen, Beispiele)</li> <li>3. Zeitkomplexität (Laufzeiten, Klassen P und NP, polynomielle Reduktionen, NP-Vollständigkeit, SAT, Satz von Cook-Levin, Beispiele)</li> <li>4. Approximationsalgorithmen und Heuristiken (Approximationsalgorithmen, Approximationsgüte, Beispiele, Backtracking, Branch-and-Bound, Lokale Verbesserung)</li> </ol> <p>zu b2) Modul I.4.1 GMW</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesetzliche Regelungen zur Bildschirmarbeit und zum barrierefreien Informationszugang;</li> <li>• Kognitionspsychologische Grundlagen: Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Gedächtnis;</li> <li>• Physiologische Grundlagen: Sensorik, Motorik;</li> <li>• Konzepte: Interaktionstechniken, Farbmodelle, Interreferentialität;</li> <li>• Gestaltungsleitlinien: Normen und Kriterien; Methoden: Anforderungsermittlung, Modellierung, Evaluation.</li> </ul> <p>zu b3) aus Modul I.3.1 GTI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einblick über die Modellierung kombinatorischer Schaltungen (Boolesche Algebra) und sequentieller Schaltwerke (endliche transformierende Automaten)</li> <li>• Optimierungsverfahren für beide Konzepte</li> <li>• Grundstrukturen digitaler Schaltungen</li> <li>• Einführung in die zugrunde liegende Halbleitertechnologie und in Techniken der Anbindung kontinuierlicher Systeme</li> <li>• Einführung in alternative Zahldarstellungen und die darauf basierenden Arithmetikalgorithmen</li> <li>• Vorgehensweise beim Entwurf digitaler Systeme (ohne VHDL)</li> </ul>
4	<p><b>Lehrformen</b> Vorlesung mit Übungen in Kleingruppen, Vortrag, Präsentationen, Gruppenarbeit</p>
5	<p><b>Gruppengröße</b> zu a) Modul I.5.1 Analysis zu b1) Modul I.2.3 Einführung in Berechenbarkeit, Komplexität und formale Sprachen: zu b2) Modul I.4.1 GMW zu b3) Modul I.3.1 GTI Vorlesung: mit bis zu hundert Teilnehmern, Übungen: bis ca. 20 Teilnehmer</p>
6	<p><b>Verwendung des Moduls</b> B.Ed. GyGe</p>
7	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b> keine</p>

8	Prüfungsformen zu a) Modul I.5.1 Analysis zu b1) Modul I.2.3 Einführung in Berechenbarkeit, Komplexität und formale Sprachen: zu b2) Modul I.4.1 GMW zu b3) Modul I.3.1 GTI Klausur in den gewählten Veranstaltungen
9	Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten Erfolgreich bestandene studienbegleitende Modulteilprüfungen
10	Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende/r Verantwortliche(r) für Modul I.5.1 Analysis

<b>DGI Didaktische Grundlagen des Informatikunterrichts</b>					
Modulnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
B5	180 h	6	2. – 3. Sem.	Sommersemester	2 Sem.
1	<b>Lehrveranstaltungen</b> a) FDG Fachdidaktische Grundlagen (V) b) SUM1 Stufenbezogene Unterrichtsmodelle (S)			<b>Kontaktzeit</b> 2 SWS / 30 h 2 SWS / 30 h	<b>Selbststudium</b> 60 h 60 h
2	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> <b>Fachliche Kompetenzen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zielsetzungen und Methoden der Didaktik der Informatik im Kontext von fachwissenschaftlichen, erziehungswissenschaftlichen und lerntheoretischen Fragestellungen kennen und auf unterrichtliche Lernszenarien anwenden können;</li> <li>• den Beitrag informatischer Bildung zur Allgemeinbildung kennen und begründen können;</li> <li>• informatische Bildungsstandards kennen, bewerten und für die Unterrichtsplanung reflektiert nutzen können;</li> <li>• Organisationskonzepte informatischer Bildung kennen, sie gegeneinander abgrenzen und ihren Beitrag zur informatischen Bildung einschätzen können;</li> <li>• die unterrichtliche Umsetzung von unterschiedlichen Sprach- und Modellierungskonzepten im Informatikunterricht kennen und an ausgewählten Beispielen umsetzen können;</li> <li>• Probleme der Heterogenität von Lerngruppen im Informatikunterricht kennen und anhand ausgewählter Beispiele Strategien zu ihrer Überwindung planerisch umsetzen können;</li> <li>• Konzepte der Leistungsdiagnostik und der Evaluation von Informatikunterricht kennen;</li> <li>• didaktisch und fachwissenschaftlich fundierte Kriterien zur Auswahl von Unterrichtsinhalten kennen und anwenden können;</li> <li>• wichtige Elemente eines didaktischen Lerndesigns einschließlich seiner medialen und kooperativen Komponenten kennen und ein solches beispielhaft planen können.</li> </ul> <b>Spezifische Schlüsselkompetenzen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• über die Fähigkeit zum kooperativen Arbeiten und Lernen im Team verfügen;</li> <li>• die Kompetenz zum wissenschaftlichen Umgang mit Texten und Dokumenten zwecks Erstellung eigener Dokumente besitzen;</li> <li>• die Fähigkeit zur Planung und Realisierung von eigenen und für Lerngruppen zu organisierenden Lernprozessen in einer netzgestützten kooperativen Arbeitsumgebung besitzen;</li> <li>• über die Fähigkeit zur kritischen Analyse von Fachinhalten sowie pädagogischen und didaktischen Theorien verfügen;</li> <li>• Fähigkeit zur Reflexion eigener Lernerfahrungen besitzen;</li> <li>• Fähigkeit zum Präsentieren und Erklären informatischer und informatikdidaktischer Sachverhalte besitzen.</li> </ul>				
3	<b>Inhalte</b> zu a) FDG Fachdidaktische Grundlagen 1. Grundfragen der Informatikdidaktik <ul style="list-style-type: none"> <li>– Aufgaben und Methoden der Informatikdidaktik</li> <li>– Informatikdidaktik und Fachwissenschaft Informatik</li> <li>– Fachwissenschaftliches und Fachdidaktisches Selbstverständnis der Informatik</li> <li>– Informatiksysteme aus didaktischer Perspektive</li> </ul> 2. Informatikspezifische Medien und Methoden <ul style="list-style-type: none"> <li>– Sprachkonzepte im Informatikunterricht</li> <li>– Medien im Informatikunterricht</li> <li>– Formen der Unterrichtsorganisation im Informatikunterricht</li> <li>– Technische Aspekte von Informatiksystemen im Informatikunterricht</li> </ul> 3. Informatische Bildungskonzepte <ul style="list-style-type: none"> <li>– Informatikunterricht und Allgemeinbildung</li> </ul>				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Informatikunterricht und Medienbildung</li> <li>- Informatikunterricht in der Sek I</li> <li>- GI-Gesamtkonzept informatischer Bildung / Bildungsstandards</li> </ul> <p>4. Grundlagen der fachspezifischen Diagnostik im Informatikunterricht</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Informatikunterricht und Lerntheorien</li> <li>- Leistungsdiagnostik im Informatikunterricht</li> <li>- Evaluation von Informatikunterricht</li> </ul> <p>zu b) SUM1 Stufenbezogene Unterrichtsmodelle 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyse von stufenbezogenen Unterrichtsreihen</li> <li>- Einsatz von Unterrichtssoftware und Lernumgebungen im Informatikunterricht</li> <li>- Programmierparadigmen in der Praxis des Informatikunterricht</li> <li>- Handlungsorientierter Informatikunterricht (Plan- und Rollenspiele, Informatik unplugged)</li> <li>- Leistungsmessung und -bewertung in der Praxis des Informatikunterricht</li> <li>- Umgang mit Heterogenität (u.a. Leistungsdifferenzierung, Genderaspekte, Förderung)</li> </ul>
4	<b>Lehrformen</b> Vorlesung mit Übungen in Kleingruppen, Seminar mit Vortrag, Präsentationen, Gruppenarbeit
5	<b>Gruppengröße</b> Übung, Seminar: 30 TN
6	<b>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</b> B.Ed. GyGe, NF BW im. B.Sc.-Studiengang Informatik
7	<b>Teilnahmevoraussetzungen</b> keine
8	<b>Prüfungsformen</b> Mündliche Prüfung als Modulabschlussprüfung von ca. 30 Minuten Dauer
9	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Erfolgreich bestandene Modulabschlussprüfung
10	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende/r</b> Leiter(in) des Fachgebiets Didaktik der Informatik
11	<b>Sonstige Informationen</b> Die Veranstaltungen des Moduls sind anrechnungsfähig für die Profile ‚Medien und Bildung‘ und ‚Umgang mit Heterogenität‘

<b>SWT Softwaretechnik</b>					
Modulnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
B3	240 h	8	3. - 4. Sem.	Wintersemester	2 Semester
1	<b>Lehrveranstaltungen</b> a) SE Softwareentwurf (V,Ü) b) DBG Datenbanken-Grundlagen (V,Ü)			<b>Kontaktzeit</b> 3 SWS / 45 h 3 SWS / 45 h	<b>Selbststudium</b> 75 h 75 h
2	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> <b>Fachliche Kompetenzen:</b> zu a) Modul I.1.2 Softwaretechnik Die in diesem Modul erworbenen Kompetenzen bilden die wesentliche Grundlage für eine methodisch anspruchsvolle Durchführung von schulbezogenen Softwareprojekten. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Techniken und Werkzeuge zur (objektorientierten) Modellierung erlernen und anwenden können;</li> <li>• Modellierungstechniken im Rahmen des Softwareentwicklungsprozesses einsetzen können.</li> </ul> zu b) Modul I.1.3 Datenbanken-Grundlagen Die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten sind in Lehrveranstaltungen anderer Studiengänge, die sich mit Informationssystem beschäftigen, von grundlegender Bedeutung und bilden auch eine wesentliche Grundlage der Informationsverarbeitung in Unternehmen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Theorie und Konzepte relationaler Datenbanken kennen und anwenden;</li> <li>• Grundkonzepte relationaler Anfragesprachen kennen und anwenden;</li> <li>• Grundlagen des Datenbankentwurfs kennen und anwenden;</li> <li>• Komplexe Anfragen an relationale Datenbanken korrekt formulieren;</li> <li>• Ein Datenbankschema möglichst redundanzfrei entwerfen können;</li> <li>• Eigene SQL-Anfragen an existierende relationale Datenbanken stellen können;</li> <li>• Programme schreiben können, die Datenbestände aus Datenbanken lesen oder verändern;</li> <li>• Eigene Datenbanken definieren und aufbauen können;</li> <li>• Erworbenene Kompetenzen und Fertigkeiten auf andere Datenquellen oder Datenbanksysteme übertragen können;</li> <li>• Den Umgang mit Zugriffsrechten beherrschen;</li> <li>• Die Eignung und Grenzen des relationalen Datenmodells bewerten und einschätzen können;</li> <li>• Den Programmieraufwand für Datenbankabfragen und Datenbankprogrammierung einzuschätzen können;</li> <li>• Die Folgen einer Datenbankschema-Änderung erkennen und abschätzen können;</li> <li>• Die Risiken eines schlecht entworfenen Datenbankschemas bewerten können.</li> </ul> <b>Spezifische Schlüsselkompetenzen:</b> zu a) Modul I.1.2 Softwaretechnik <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperations- und Teamfähigkeit;</li> <li>• Strategien des Wissenserwerbs.</li> </ul> zu b) Modul I.1.3 Datenbanken-Grundlagen Fähigkeit, sich eine Vielzahl aufbauender Datenbank-Technologien erschließen zu können				
3	<b>Inhalte</b> zu a) Modul I.1.2 Softwaretechnik <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modellierungssprachen zur Beschreibung des statischen und dynamischen Aspekts von Softwaresystemen im Allgemeinen und von Benutzungsschnittstellen im Besonderen;</li> <li>• Objektorientierte Modellierungssprache UML (Unified Modeling Language);</li> <li>• Diagrammsprachen von UML, wie Klassendiagramme, Sequenzdiagramme, Kollaborationsdiagramme, Zustandsdiagramme und Aktivitätsdiagramme;</li> <li>• Einsatz dieser Sprachen im Software-Entwicklungsprozess.</li> </ul>				

	<p>zu b) Modul I.1.3 Datenbanken-Grundlagen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entity-Relationship-Modell und konzeptueller Datenbankentwurf;</li> <li>• Relationales Datenmodell;</li> <li>• Relationale Algebra, Tupelkalkül, Domäinkalkül und relationale Vollständigkeit;</li> <li>• Datendefinitionssprache von SQL;</li> <li>• Datenmanipulation in SQL;</li> <li>• Die Anfragesprache von SQL;</li> <li>• Sichten, Zugriffsrechte und View-Update-Problematik;</li> <li>• Transaktionen in SQL;</li> <li>• Eingebettetes SQL;</li> <li>• Funktionale Abhängigkeiten, Schlüssel und andere Integritätsbedingungen;</li> <li>• Datenbankschemaentwurf und Normalformen.</li> </ul>
4	<p><b>Lehrformen</b></p> <p>zu a) Modul I.1.2 Softwaretechnik Vorlesung, Präsenzübung in Kleingruppen</p> <p>zu b) Modul I.1.3 Datenbanken-Grundlagen Vorlesung, Präsenzübung in Kleingruppen</p>
5	<p><b>Gruppengröße</b></p> <p>Vorlesung: mit bis zu mehreren Hundert Teilnehmern, Übungen: bis ca. 20 Teilnehmer</p>
6	<p><b>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</b></p> <p>B.Sc. Informatik, B.Ed. HRGe, B.Ed. GyGe</p>
7	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b></p> <p>zu a) Modul I.1.2 Softwaretechnik Für die Veranstaltung Softwareentwurf werden grundlegende Kenntnisse in einer zum Softwareentwurf geeigneten Sprache (z.B. Java) erwartet.</p> <p>zu b) Modul I.1.3 Datenbanken-Grundlagen Erwartet werden Grundkenntnisse in der Programmierung.</p>
8	<p><b>Prüfungsformen</b></p> <p>zu a) Modul I.1.2 Softwaretechnik Klausur</p> <p>zu b) Modul I.1.3 Datenbanken-Grundlagen Klausur</p>
9	<p><b>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten</b></p> <p>Erfolgreich bestandene studienbegleitende Modulteilprüfungen</p>
10	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende/r</b></p> <p>Verantwortliche(r) für Modul I.1.2 Softwaretechnik</p>



<b>SWP Softwarepraktikum - BK</b>					
Modulnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
A2	210 h	7	6. Sem.	Sommersemester	1 Sem.
1	Lehrveranstaltungen SWP Softwarepraktikum – Lehrer			Kontaktzeit 6 SWS / 90 h	Selbststudium 120 h
2	<p>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</p> <p><b>Fachliche Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• anwenden von Techniken und Werkzeugen zur (objektorientierten) Modellierung, Dokumentation und Organisation größerer Softwareprojekte;</li> <li>• fachwissenschaftliche und fachdidaktische Anforderungen an Softwareprojekte im Informatikunterricht des BK kennen und zur Unterrichtsgestaltung nutzen können;</li> <li>• Sprachen und Werkzeuge im Softwareentwicklungsprozess einsetzen können sowie den organisatorischen Ablauf eines Softwareprojekts von der Anforderungsdefinition bis zur Abgabe praktisch gestalten können;</li> <li>• über Planungskompetenz für die Organisation schulischer Softwareprojekte verfügen;</li> <li>• die Probleme teamorientierter Softwareentwicklung kennen sowie Methoden zu ihrer Lösung anwenden können;</li> <li>• Softwareprojekte und Entwicklungstools im Hinblick auf ihre Tauglichkeit für den Einsatz im Informatikunterricht des BK fachwissenschaftlich und fachdidaktisch beurteilen können.</li> </ul> <p><b>Spezifische Schlüsselkompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• über Kooperations- und Teamfähigkeit in den Präsenzübungen und Kleingruppen verfügen;</li> <li>• technische Sachverhalte erklären und präsentieren können;</li> <li>• Fähigkeit zum technischen Schreiben bei der Erstellung der Projektdokumentation besitzen;</li> <li>• Informatiksysteme im Anwendungskontext verstehen und erklären können.</li> </ul>				
3	<p><b>Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realisierung eines schulbezogenen Softwareprojekts für eine Zielgruppe des BK</li> <li>• Nutzung von professionellen Softwarewerkzeugen zur Softwareentwicklung im Team</li> <li>• Einführung in Methoden des Projektmanagements und der Qualitätssicherung bei der Organisation von Softwareprojekten</li> <li>• Praktische Anwendung von Methoden der Softwareentwicklung</li> </ul>				
4	<p><b>Lehrformen</b> Seminar, Übungen, Praktikum</p>				
5	<p><b>Gruppengröße</b> Praktikumsgruppe 25 TN</p>				
6	<p><b>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</b> Teilerkennung für SWTPRA im Bachelor-Studiengang Informatik</p>				
7	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b> Erwartet wird die Teilnahme am Modul SWT</p>				
8	<p><b>Prüfungsformen</b> Aktive und qualifizierte Teilnahme: Produktpräsentation als Gruppenleistung, Prüfungsleistung: Mündliche Einzelprüfung als Modulabschlussprüfung von ca. 45 Minuten Dauer</p>				
9	<p><b>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Erfolgreich bestandene Modulabschlussprüfung und aktive und qualifizierte Teilnahme</p>				
10	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende/r</b> Leiter(in) des Fachgebiets Didaktik der Informatik</p>				

Aufbaumodul WP2-T Wahlpflichtmodul „Profil Technik“					
Modulnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
A3	270 h	9	4. – 5. Sem.	Sommersemester	2 Semester
1	<b>Lehrveranstaltungen</b> a) GTI-L Grundlagen der technischen Informatik [GTI-L] (V,Ü) b) GRA Grundlagen der Rechnerarchitektur (V,Ü)			<b>Kontaktzeit</b> 3 SWS / 45 h  4 SWS / 60 h	<b>Selbststudium</b> 75 h  90 h
2	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> <b>Fachliche Kompetenzen:</b> Modul I.3.1 Die Prinzipien der Technischen Informatik finden sich in weiten Bereichen der Informatik wieder. Somit sind die Kenntnisse, die aus diesem Modul gewonnen werden, breit einsetzbar. Für Studierende, die im Gebiet der technischen Informatik, insbesondere den eingebetteten Systemen vertiefen wollen, wird ein unumgängliches Rüstzeug vermittelt. Aber auch für das Gebiet der systemnahen Softwareentwicklung werden wichtige Grundlagen gelegt.  zu a) Modul I.3.1 GTI <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden sollen das Verständnis der spezifischen Eigenschaften von digitalen Systemen, insbesondere von Prozessoren erlangen sowie die elementaren Konzepte zum Entwurf derartiger Systeme kennen lernen und am Beispiel anwenden können;</li> <li>• Die Studierenden sollen die Methoden zur Modellierung solcher Systeme und den darauf aufbauenden Optimierungsverfahren verstehen und anwenden können;</li> <li>• Sie sollen in der Lage sein, die spezifischen Restriktionen, die sich durch die physikalischen Gesetze technischer Systems ergeben, einzuschätzen und lernen diese gezielt in den Entwurfsprozess einzubeziehen;</li> <li>• Sie sollen verstehen, wie sich die Restriktionen, die sich aus der Digitaltechnik und den spezifischen Rechnerarchitekturen ergeben, auf höhere Abstraktionsebenen, insbesondere der Softwaretechnik, auswirken.</li> </ul> zu b) Modul I.3.1 GRA <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modellierungskonzepte und Wirkungsprinzipien moderner Universalprozessoren kennen und exemplarisch anwenden können;</li> <li>• Phänomenologische Aspekte, wie die Beschreibung realer Prozessorarchitekturen, als Illustration dieser Wirkungsprinzipien kennen;</li> <li>• Ein Grundverständnis über die Wirkungsweise eines v. Neumann-Rechners entwickeln;</li> <li>• Eine vereinfachten MIPS-Architektur verstehen;</li> <li>• Prinzipien moderner Rechnerarchitekturen, wie Informationsspeicherung( Speicherhierarchie), Zugriff auf Information (Adressierungstechniken), Informationstransport (Bus-Systeme), Zugriff auf entfernte Information (E/A, Interrupts), parallele Informationsverarbeitung (Pipelining) kennen;</li> <li>• Konzepte anhand aktueller Prozessorarchitekturen (Pentium als CISC-Beispiel, PowerPC als RISC-Ansatz) illustrieren können.</li> </ul> <b>Spezifische Schlüsselkompetenzen:</b> Modul I.3.1 Kooperations- und Teamfähigkeit durch die Bearbeitung von Aufgaben in Kleingruppen;				
3	<b>Inhalte</b> zu a) Modul I.3.1 GTI: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einblick in die Modellierung kombinatorischer Schaltungen (Boolesche Algebra) und sequentieller Schaltwerke (endliche transformierende Automaten)</li> <li>• Optimierungsverfahren für beide Konzepte</li> <li>• Grundstrukturen digitaler Schaltungen</li> <li>• Einführung in die zugrunde liegende Halbleitertechnologie und in Techniken der Anbindung kontinuierlicher Systeme</li> </ul>				

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Einführung in alternative Zahldarstellungen und die darauf basierenden Arithmetikalgorithmen</li><li>• Vorgehensweise beim Entwurf digitaler Systeme (ohne VHDL)</li></ul> zu b) Modul I.3.1 GRA <ul style="list-style-type: none"><li>• Modellierung digitaltechnischer Systemkomponenten</li><li>• Entwurfstechniken für digitale Systeme</li><li>• Grundprinzipien der Prozessorarchitektur</li><li>• Verständnis über die Interaktion Software/Hardware</li><li>• Methoden zur Modellierung kombinatorischer Systeme</li><li>• Methoden zur Modellierung sequentieller Systeme</li><li>• Methoden zur Optimierung komplexer Systeme</li><li>• Methoden zur Parallelarbeit</li><li>• Methoden für den Entwurf von digitalen Systemen</li><li>• Übertragung der globalen Strategien auf vorgegebene Einzelsituationen, zum Beispiel im Rahmen von Übungsaufgaben</li></ul>
4	Lehrformen Vorlesung mit Übungen in Kleingruppen, Vortrag, Präsentationen, Gruppenarbeit
5	Gruppengröße Modul I.3.1 Vorlesung: mit bis zu hundert Teilnehmern, Übungen: bis ca. 20 Teilnehmer
6	Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen) B.Sc. Informatik
7	Teilnahmevoraussetzungen Modul I.3.1 keine
8	Prüfungsformen Modul I.3.1 Klausur
9	Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten Erfolgreich bestandene studienbegleitende Modulteilprüfungen
10	Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende/r Verantwortliche(r) für Modul I.3.1

**Aufbaumodul WP2-W Wahlpflichtmodul „Profil Wirtschaft“**

Modulnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
A3	270 h	9	4. – 5. Sem.	Sommersemester	2 Sem.
1	<b>Lehrveranstaltungen</b> a) WINFO 1 Wirtschaftsinformatik 1 b) WINFO 2 Wirtschaftsinformatik 2  Auswahl von 2 Veranstaltungen des Studiengangs ‚Bachelor of Science Wirtschaftsinformatik‘ im Umfang von 9 LP aus folgendem Angebot: W2316 Methoden des Projektmanagements W2336 Methoden der computergestützten Produktion und Logistik W2346 Methoden der Entscheidungsunterstützung W2356 Methoden der IT-Investitionsbewertung Die hier gewählte Veranstaltung darf nicht im Modul WP2-I oder WP2-T besucht werden.			<b>Kontaktzeit</b> 3 SWS / 45 h 3 SWS /45 h	<b>Selbststudium</b> 90 h 90 h
2	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> <b>Fachliche Kompetenzen:</b> Studierende erwerben Kompetenzen zur Modellierung und Analyse komplexer Entscheidungssituationen in Unternehmen und Organisationen, zum Projektmanagement, zur Entscheidungsunterstützung sowie zur Produktion und Logistik. Sie werden somit in die Lage versetzt, geeignete Modellierungstechniken und Lösungsmethoden selbst auszuwählen und anzuwenden sowie Software zur Analyse und Lösung der entwickelten Modelle zu nutzen. Insbesondere werden Kompetenzen in Bezug auf Optimierung und Business Intelligence aufgebaut. In den Veranstaltungen des Moduls werden je nach Themenbereich inhaltsbezogene Kompetenzen vermittelt: <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Grundlagen der computergestützten Produktion und Logistik kennen und exemplarisch anwenden können;</li> <li>• Grundlegende Methoden des Projektmanagements kennen und exemplarisch anwenden können;</li> <li>• Grundlegende Methoden der Entscheidungsunterstützung kennen und exemplarisch anwenden können;</li> <li>• Grundlegende Methoden der IT-Investitionsbewertung kennen und anwenden können.</li> </ul> <b>Spezifische Schlüsselkompetenzen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Strategien des Wissenserwerbs;</li> <li>• Modellierungstraining;</li> <li>• Eigenverantwortliche Informationssuche, u. a. im Internet;</li> <li>• Kooperations- und Teamfähigkeit in Hausaufgabenteams und Projektgruppe;</li> <li>• Präsentationstechniken.</li> </ul>				
3	<b>Inhalte</b> Methoden der computergestützten Produktion und Logistik: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produktion (Input-Output-Modell, Überblick über Produktionsaufgaben: Organisationskonzepte, Computerunterstützte Fertigungssysteme, Produktionsplanung und -steuerung, Qualitätswesen, Arbeitsplanung, Entwicklung und Konstruktion)</li> <li>• System (Systembegriff und Modelle)</li> <li>• Modellierung von Inhalten (Gegenstände, Vorgänge, Verhalten, Abläufe, Zeit, Raum, Leistung und Arbeit)</li> <li>• Strukturmodelle (Formale Modelle, Reale Modelle: statisch und dynamisch)</li> <li>• Optimierungsmodelle (Lösungsmethoden, Festlegung Struktur und Parameter)</li> </ul>				

	<p>Methoden des Projektmanagements:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzepte der Durchführung von Reorganisations- und IT-Projekten kennen, wie strukturiertes Vorgehen in Reorganisations- und IT-Projekten, erfolgreiches Projekt- und Veränderungsmanagement, Führung und Motivation von Projektteams, Wirtschaftlichkeitsbeurteilung;</li> <li>• Strukturierte Anwendung von Vorgangsmodellen, Methoden des Projektmanagements, Methoden der Geschäftsprozessmodellierung, Methoden der Wirtschaftlichkeitsbetrachtung;</li> <li>• Anwendung der gelernten Methoden in einer Fallstudie;</li> <li>• Beurteilung der Chancen und Risiken von Reorganisations- und IT-Projekten, Einschätzung unterschiedlicher Individuen als Teammitglieder, realistische Einschätzung der eigenen Belastbarkeit und der Eignung für Teamarbeit und -führung.</li> </ul> <p>Methoden der Entscheidungsunterstützung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenntnisse über Modelle, Methoden und Anwendungen des Operations Research bei der betrieblichen Entscheidungsunterstützung sowie quantitative Methoden des OR als Bestandteil von betrieblichen Informationssystemen;</li> <li>• Basistechnologien und Vorgehensweisen bei Business Intelligence und mathematischer Optimierung;</li> <li>• Anwendung der o.g. Methoden und Technologien in betrieblichen Fragestellungen; Einsatz geeigneter Softwarewerkzeuge;</li> <li>• Auswahl zielgerechter Methoden, Modelle und Werkzeuge; Bewertung von Vor- und Nachteilen.</li> </ul> <p>Methoden der IT Investitionsbewertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Herausforderungen und Methoden der IT-Investitionsbewertung kennen und exemplarisch anwenden können,</li> <li>• Methoden wie COCOMO, Function Point, NPV, Wertbeitrag exemplarisch anwenden können.</li> <li>• Theoretische Konzepte der IT-Investitionsbewertung auf konkrete, praxisrelevante Fragestellungen anwenden können.</li> <li>• Für exemplarische Aufgabenstellungen können die Studierenden bestehende methodische Ansätze beurteilen und ggf. Weiterentwicklungen anregen. Sie können begründet argumentieren und eine von ihnen selbständig gefundene Lösung vertreten und reflexiv bewerten.</li> </ul>
4	<p><b>Lehrformen</b> Kombination aus Vorlesung, Vor- und Nachbereitung am Vorlesungsmaterial, Hausaufgaben, Projektarbeit, Arbeit in Kleingruppen</p>
5	<p><b>Gruppengröße</b> Vorlesung: mit bis zu mehreren hundert Teilnehmern, Übungen: bis ca. 20 Teilnehmer</p>
6	<p><b>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</b> keine</p>
7	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b> keine</p>
8	<p><b>Prüfungsformen</b> Klausur</p>
9	<p><b>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Erfolgreich bestandene studienbegleitende Modulteilprüfungen</p>
10	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende/r</b> Verantwortliche(r) für Modul I.1.3</p>

<b>Aufbaumodul WP2-I „Mensch-Maschine-Wechselwirkung“</b>					
Modulnummer	Workload	Credits	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
A3	270 h	9	4. – 5. Sem.	Sommersemester	2 Sem.
1	<b>Lehrveranstaltungen</b> GMW Grundlagen Mensch-Maschine-Wechselwirkung CG1 Computergrafik 1 Eine hier gewählte Veranstaltung darf nicht im Modul WP2-T oder im Modul WP1 besucht werden.			<b>Kontaktzeit</b> 3 SWS / 45 h 3 SWS / 45 h	<b>Selbststudium</b> 75 h 105 h
2	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen</b> <b>Fachliche Kompetenzen:</b> zu a) Modul I.4.1 GMW Die erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten sind bei der Gestaltung interaktiver Systeme in allen Anwendungsbereichen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problembereiche in der Nutzung von Softwaresystemen erkennen und ihren gesellschaftlichen Stellenwert auf der Grundlage rechtlicher Regelungen bewerten können;</li> <li>• Ein Repertoire von Lösungsansätzen einsetzen können, um Systeme gebrauchstauglich zu gestalten;</li> <li>• Über ein methodisches Repertoire verfügen, um im Dialog mit späteren Nutzern Anforderungen zu erheben, zu bewerten und zumindest heuristisch evaluieren zu können;</li> <li>• Grundlegende technische Konzepte mit Konzepten aus dem Bereich menschlicher Kognition verknüpfen können;</li> <li>• Methoden zur Anforderungsermittlung kennen und anwenden können</li> <li>• Techniken und Methoden (z.B. Paper Prototyping) zur Entwickler-Benutzer-Kommunikation kennen und anwenden können;</li> <li>• Grundlegende Konzepte und Techniken, wie z.B. das Problem der Awareness in computerunterstützten Systemen, die Informationsvisualisierung oder Werkzeuge zur Wissensverarbeitung kennen und auf andere Bereiche der Gestaltung von Softwaresystemen übertragen können;</li> <li>• Mittels Kenntnissen über die Grundlagen der Mensch-Maschine-Wechselwirkung Standardprobleme lösen können, andererseits aber auch Bereiche identifizieren können, in denen andere fachwissenschaftliche Kompetenzen erforderlich sind.</li> </ul> zu b) Modul II.4.1 GMW (CG1) Die Computergrafik ist ein Spezialgebiet, das erhebliche Relevanz im Entwicklungsbereich hat, da durch die Verbreitung von leistungsfähigen Computern und Bildschirmen mittlerweile eine ausgereifte Grafikdarstellung in fast jedem Kontext benötigt wird. Benutzertests werden mittlerweile in erheblichem Umfang durchgeführt und sind als absolut unverzichtbar für die Gestaltung gebrauchstauglicher Software erkannt worden. Damit sind die Inhalte des Moduls von großer Relevanz für jeden Informatik-Absolventen und vielen beruflichen Praxisfeldern erforderlich. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wesentliche Themen und Problemstellungen aus dem Bereich Mensch-Maschine-Wechselwirkung kennen und bei der Beurteilung und Gestaltung von Informatiksystemen anwenden können;</li> <li>• Mathematischen Grundlagen der Grafikerzeugung, die dabei auftretenden Probleme der Softwaretechnik und ihre algorithmische Lösung kennen und anwenden können;</li> <li>• Werkzeuge für die Erzeugung grafischer Darstellungen benutzen und problembezogen anwenden können;</li> <li>• Einschlägige Grafiksysteme problembezogen benutzen und bewerten können;</li> <li>• Modelle und Techniken aus dem Bereich des Usability Engineering kennen und anwenden können;</li> <li>• Über grundlegenden Kenntnisse zu methodischen Vorgehensweisen zum Entwickeln von Bedienoberflächen verfügen, die benutzergerecht und aufgabengerecht gestaltet sind;</li> <li>• Die Entwicklung, Planung und Durchführung von Benutzertests unter Einbeziehung der Nutzer beherrschen und praktisch erproben können;</li> </ul>				

	<p><b>Spezifische Schlüsselkompetenzen:</b>  zu a) Modul I.4.1 GMW  zu b) Modul II.4.1 GMW (CG1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperations- und Teamfähigkeit durch die Bearbeitung von Aufgaben in Kleingruppen;</li> <li>• Präsentationskompetenz durch die entsprechenden Gestaltungsgrundlagen;</li> <li>• Fähigkeit zur Bewertung moderner IuK-Technologien;</li> <li>• Anschlussfähiges Wissen für die interdisziplinäre Zusammenarbeit;</li> <li>• Fähigkeiten und Kenntnisse über die Verantwortlichkeit von Informatikern erwerben, die bei der Systemgestaltung über das rein Technische hinausgehen, und diese Fähigkeiten in der Praxis gestalterisch einsetzen können.</li> </ul>
3	<p><b>Inhalte</b>  zu a) Modul I.4.1 GMW</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesetzliche Regelungen zur Bildschirmarbeit und zum barrierefreien Informationszugang;</li> <li>• Kognitionspsychologische Grundlagen: Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Gedächtnis;</li> <li>• Physiologische Grundlagen: Sensorik, Motorik;</li> <li>• Konzepte: Interaktionstechniken, Farbmodelle, Interreferentialität;</li> <li>• Gestaltungsleitlinien: Normen und Kriterien;</li> <li>• Methoden: Anforderungsermittlung, Modellierung, Evaluation.</li> </ul> <p>zu b) Modul II.4.1 GMW (CG1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung und Geschichte</li> <li>• Mathematik der Computergrafik</li> <li>• Die Grafik-Pipeline</li> <li>• OpenGL</li> <li>• Input und Interaktivität</li> <li>• Transformationen in 2d und 3d</li> <li>• Modellieren dreidimensionaler Szenen</li> <li>• Projektionen</li> <li>• Schattierungsberechnung</li> <li>• Clipping</li> <li>• Entfernen verdeckter Oberflächen</li> <li>• Rastern von Linien</li> <li>• Farbe</li> </ul>
4	<p><b>Lehrformen</b>  zu a) Modul I.4.1 GMW  zu b) Modul II.4.1 GMW (CG1)  Vorlesung mit Übungen in Kleingruppen, Vortrag, Präsentationen, Gruppenarbeit</p>
5	<p><b>Gruppengröße</b>  zu a) Modul I.4.1 GMW  zu b) Modul II.4.1 GMW (CG1)  Vorlesung: mit bis zu hundert Teilnehmern, Übungen: bis ca. 20 Teilnehmer</p>
6	<p><b>Verwendung des Moduls (in anderen Studiengängen)</b>  keine</p>
7	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b>  zu a) Modul I.4.1 GMW  zu b) Modul II.4.1 GMW (CG1)  keine</p>

8	<b>Prüfungsformen</b> zu a) Modul I.4.1 GMW zu b) Modul II.4.1 GMW (CG1) Klausur
9	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten</b> Erfolgreich bestandene studienbegleitende Modulteilprüfungen
10	<b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende/r</b> Verantwortliche(r) für Modul I.4.1 GMW
11	<b>Sonstige Informationen</b> Die Veranstaltung GMW des Moduls ist anrechnungsfähig für die Profile ‚Medien und Bildung‘ und ‚Gesunde Schule‘