

Informatik für Gestalter und General Studies <i>Computer Science for Designers and General Studies</i>								Modulnummer:		
Bachelor				Schwerpunkt						
Pflicht <input type="checkbox"/>				Computational Finance <input type="checkbox"/>						
Winf-Schwerpunkt-Pflicht <input type="checkbox"/>				E-Business <input type="checkbox"/>						
Winf-Schwerpunkt-Wahlpflicht <input type="checkbox"/>				IT-Management <input type="checkbox"/>						
Winf-Wahl <input type="checkbox"/>				Logistik <input type="checkbox"/>						
Anzahl der SWS	V	UE	K	S	Prak.	Proj.	Σ	Kreditpunkte: 6		Turnus angeboten in jedem WiSe
	2	2	0	0	0	0	4			
Formale Voraussetzungen: Keine										
Inhaltliche Voraussetzungen: -										
Vorgesehenes Semester: ab 1. Semester										
Sprache: Deutsch										
Ziele: <ul style="list-style-type: none"> graphisch-interaktive Programme in der Programmiersprache Processing entwickeln zu können selbstständig kreative Ideen in Entwurfskonzepte und Programme umsetzen zu können typische Denkweisen der Informatik zu verstehen um in interdisziplinären Projekten mit Informatikern kommunizieren zu können 										
Inhalte: Die Programmiersprache Processing: <ul style="list-style-type: none"> Grafik und Interaktion Variablen Bedingungen Schleifen, Konzept der Hauptschleife Mathematische Formeln in Programmen Funktionen Objekte und Klassen Arrays Bilder, Sounds Strings Vererbung Ausgewählte Aspekte der Informatik in Schlaglichtform <ul style="list-style-type: none"> Geschichte der Informatik Berechenbarkeit 										
Unterlagen (Skripte, Literatur, Programme usw.): <ul style="list-style-type: none"> D. Shiffman, Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction. Morgan Kaufmann Publishers, 2009 (Hauptgrundlage der Vorlesung, Zusatzmaterial unter http://www.learningprocessing.org) Processing Referenz (http://www.processing.org/reference/ oder in Processing Help/Reference) H. Bohnacker, B. Groß, J. Laub, C. Lazzeroni: Generative Gestaltung, Verlag Hermann Schmidt Mainz, (exzellenter Überblick über gestalterisches Arbeiten mit Processing) C. Reys and B. Frey, Processing: A programming handbook for visual designers and artists, MIT Press, 2007 P. Rechenberg, Was ist Informatik? Eine allgemeinverständliche Einführung, Hanser, 2000 (Ergänzung) 										
Form der Prüfung: Bearbeitung von Übungsaufgaben und Fachgespräch.										

Arbeitsaufwand	Präsenz	56 h
	Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung	124 h
	Summe	180 h
Lehrende: Dr. Tim Laue		Verantwortlich: Dr. Tim Laue