

Modulbezeichnung	Informatik für Gestalter und General Studies								
Modulverantwortliche(r)	Dr. Tim Laue								
Modulart	Pflicht/Wahl <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht <input type="checkbox"/>								
Spezialisierungsbereich									
Dauer des Moduls	1 Semester								
Kreditpunkte	6 CP								
Arbeitsaufwand	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2">Berechnung des Workloads</td> </tr> <tr> <td style="width: 80%;">Präsenz</td> <td style="text-align: right;">56 h</td> </tr> <tr> <td>Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung</td> <td style="text-align: right;">124 h</td> </tr> <tr> <td>Summe</td> <td style="text-align: right; border-top: 1px solid black;">180 h</td> </tr> </table>	Berechnung des Workloads		Präsenz	56 h	Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung	124 h	Summe	180 h
Berechnung des Workloads									
Präsenz	56 h								
Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung	124 h								
Summe	180 h								
Turnus des Moduls	angeboten in jedem WiSe								
Voraussetzung für die Teilnahme	Keine <input type="checkbox"/> Folgende Formale Voraussetzungen: Keine								
Lehr- und Lernformen	Seminar <input type="checkbox"/> Vorlesung <input checked="" type="checkbox"/> Tutorium <input checked="" type="checkbox"/> Praktikum <input type="checkbox"/> Projekt <input type="checkbox"/>								
Lernziele	<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 								
Lerninhalte	<p>Die Programmiersprache Processing:</p> <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 <p>Ausgewählte Aspekte der Informatik in Schlaglichtform</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geschichte der Informatik • Berechenbarkeit 								
Prüfungsformen	Bearbeitung von Übungsaufgaben und Fachgespräch.								

Literatur

- 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)