Modulbezeichnung	**Informatik für Gestalter und General Studies**
Modulverantwortliche(r)	Dr. Tim Laue
Modulart	Pflicht/Wahl ☒ Wahlpflicht ☐
Spezialisierungsbereich	
Dauer des Moduls	1 Semester
Kreditpunkte	6 CP
Arbeitsaufwand	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 ☐ Folgende Formale Voraussetzungen: Keine
Lehr- und Lernformen	Seminar ☐ Vorlesung ☒ Tutorium ☒ Praktikum ☐ Projekt ☐
Lernziele	• 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	Die Programmiersprache Processing: • 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 • 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://wwww.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)