

# Modul:IAM (SPO 2018):Grundlagen der Programmierung

Wechseln zu:[Navigation](#), [Suche](#)

<b>Studiengang</b>	<a href="#">Interaktive Medien (IAM (SPO 2018))</a>
<b>Studienabschnitt</b>	<a href="#">Grundlagen- und Orientierungsphase</a>
<b>Name</b>	Grundlagen der Programmierung
<b>Name (englisch)</b>	Fundamentals of Programming
<b>Kürzel</b>	go.prog
<b>Unterrichtssprache</b>	Deutsch
<b>Verwendbarkeit</b>	Bachelorstudiengang Interaktive Medien
<b>Turnus</b>	Jahreszyklus (jeweils im Wintersemester)
<b>Modulart:</b>	Pflichtmodul
<b>Wird gehalten:</b>	Wintersemester
<b>Studiensemester</b>	<a href="#">IAM 1</a>
<b>Dauer</b>	1 Semester
<b>Lehrformen</b>	Seminaristischer Unterricht, Praktikum
<b>Credits</b>	8
<b>SWS</b>	6 (Lehre: 4, Praktikum: 2)
<b>Workload</b>	<b>Präsenzstudium:</b> 90 h (durchschnittlich 6 h pro Woche) <b>Eigenstudium:</b> 110 - 150 h (durchschnittlich 7,3 - 10 h pro Woche)
<b>Modulkoordinator(en)</b>	<a href="#">Michael Kipp</a>
<b>Lehrende(r)</b>	<a href="#">Michael Kipp</a>

In diesem Semester wird eine Wiederholungspüfung angeboten.

<b>Besondere Regelungen</b>	Bei der Prüfung handelt es sich um eine <a href="#">Grundlagen- und Orientierungsprüfung</a> . Eine erfolgreiche Teilnahme an der Prüfung ist überdies Voraussetzung für den Eintritt in die Vertiefungsphase.
<b>Prüfungsnummer</b>	1917060
<b>Prüfer</b>	<a href="#">Michael Kipp</a>
<b>Zweitprüfer</b>	<a href="#">Alexandra Teynor</a>
<b>Prüfungsart</b>	Klausur

<b>Prüfungsdetails</b>	Dauer: 90 min
<b>Hilfsmittel</b>	
<b>Zeugnisgewichtung</b>	50 %
<b>Benotung</b>	Kommanote

# 1 Lernergebnisse/Qualifikationsziele

---

## **Kenntnisse:**

Grundkonzepte der Computergrafik, Animation und Interaktion  
Konzepte der prozeduralen Programmierung  
Grundkonzepte der objektorientierten Programmierung

## **Fertigkeiten:**

Erstellen und Debuggen eines prozeduralen Programms  
Lösen von Programmieraufgaben  
Implementierung einfacher interaktiver Grafiken und Spiele

## **Kompetenzen:**

Umgang mit einfachen Datenstrukturen  
Einfaches algorithmischen Denken

# 2 Inhalte

---

Zeichnen und Interaktion  
Variablen  
If-Anweisungen  
Schleifen  
Arrays  
Funktionen  
Klassen und Objekte

# 3 Literatur

---

Online-Skript unter <http://michaelkipp.de/processing>  
Daniel Shiffman (2015) Learning Processing, Morgan Kaufmann Verlag

Kategorie:  
ModulNeu

Diese Seite wurde zuletzt am 5. November 2020 um 17:50 Uhr bearbeitet.  
Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



