

Programmieren für Dummies

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Design interdisziplinär > 2. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-2075.17F.001 / Moduldurchführung
Modul	Praxismodul 2. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Ralf Mauerhofer Livio Lunin
Zeit	Di 21. Februar 2017 bis Mi 8. März 2017 / 8:30 - 17 Uhr
Anzahl Teilnehmende	8 - 16
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	keine Programmierkenntnisse
Lehrform	Einführender Input und viel praktisches Learning by doing
Zielgruppen	Bachelor Praxismodul für Studierende 2. Semester
Lernziele / Kompetenzen	- Grundprinzipien der Programmierung kennen und beherrschen - Abstraktes systematisches Denken entwickeln - Erste digitale Prototyping-Skills erlernen - Eigener Prototyp umsetzen - Lust auf mehr
Inhalte	- Spielerische Einführung in die digitale Interaktion anhand verschiedener Medien, wie Apps, Webseiten und Games - Praktisches Erlernen grundlegender Programmierkenntnisse mittels visuellem Drag&Drop-Baukastensystem - Einfache Übungen zur Förderung des abstrakten systematischen Denkens bei der Problemlösung - Vertiefung der Fähigkeiten durch einfache Implementierung von kleinen Apps in der Programmiersprache Javascript - Begleitete Entwicklung einer eigenen neuen/bestehenden Idee hin zu einem interaktiven "minimum viable product"
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit, Übungen, Projekt
Termine	Bachelor-Praxismodule 1. Teil: 21. bis 24. Februar 28. Februar bis 3. März 7./8. März 2017
Bewertungsform	Noten von A - F