

## Programmieren für Dummies

### Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-2075.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Praxismodul 2. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Sonja Böckler Stefan Schmidlin
Zeit	Di 22. Februar 2022 bis Mi 9. März 2022 / 8:30 - 17 Uhr
Anzahl Teilnehmende	8 - 18
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	keine Programmierkenntnisse
Lehrform	Einführender Input und viel praktisches Learning by doing
Zielgruppen	Bachelor Praxismodul für Studierende 2. Semester
Lernziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"><li>- Grundprinzipien der Programmierung kennen und beherrschen</li><li>- Abstraktes systematisches Denken entwickeln</li><li>- Erste digitale Prototyping-Skills erlernen</li><li>- Eigener Prototyp umsetzen</li><li>- Lust auf mehr</li></ul>
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"><li>- Spielerische Einführung in die digitale Interaktion anhand kleiner Experimente</li><li>- Praktisches Erlernen grundlegender Programmierkenntnisse mittels analogem Programmieren</li><li>- Einfache Übungen zur Förderung des abstrakten systematischen Denkens bei der Problemlösung</li><li>- Vertiefung der Fähigkeiten durch einfache Implementierung von kleinen Apps in der Programmierumgebung "Processing"</li><li>- Begleitete Entwicklung einer eigenen neuen/bestehenden Idee hin zu einem interaktiven "minimum viable product"</li></ul>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit, Übungen, Projekt
Termine	Bachelor-Praxismodule 1. Teil: 22. Februar bis 9. März 2022 (Di-Fr, Di-Fr, Di-Mi)
Bewertungsform	Noten von A - F