

	<b>Fakultät</b> Elektronik und Informatik	Modulbeschreibung  SPO 31
	<b>Studiengang</b> Informatik	
	<b>Modulkoordinator</b> Dr. Gregor Grambow	

<b>Modul-Name</b>		<b>Programmierpraktikum</b>				<b>Modul-Nr: 57017,57022</b>	
CP	SWS	Workload	Kontaktzeit	Selbststudium	Angebot Beginn	Sem	Dauer
5	2	150	30	120	<input checked="" type="checkbox"/> Wintersemester <input checked="" type="checkbox"/> Sommersemester	3	<input checked="" type="checkbox"/> 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester Semester
<b>Angestrebter Abschluss</b>		<b>Modultyp (PM/WPM/WM)</b>		<b>Studienabschnitt</b>	<b>Einsatz in Studiengängen</b>		
Bachelor of Science		PM - Pflichtmodul		GS - Grundstudium	IN (Angebote IN und SE)		
<b>Form der Wissensvermittlung</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Vorlesung <input type="checkbox"/> Übung <input type="checkbox"/> Labor <input checked="" type="checkbox"/> Selbststudium <input type="checkbox"/> Seminar <input type="checkbox"/> Hausarbeit <input checked="" type="checkbox"/> Projektarbeit <input type="checkbox"/> Sonstiges: Referat, Bericht					

### Lernziele / Kompetenzen

**Fachkompetenz („Wissen und Verstehen“ und „Fertigkeiten“):** Die Studierenden arbeiten in Gruppen selbstständig, jedoch mit intensiver Betreuung durch den Lehrenden, an einer objektorientierten Programmieraufgabe. Sie können Programmierkenntnisse aus den vorhergehenden Semestern anwenden. Ihnen ist bewusst, dass zur erfolgreichen Software-Entwicklung nicht nur Programmieren gehört, sondern auch Analyse, Entwurf, Test und Dokumentation. Sie können selbstständig graphische Benutzeroberflächen programmieren.

**Überfachliche Kompetenz („Sozialkompetenz“ und „Selbstständigkeit“):** Die Studierenden erledigen die Aufgaben gemeinsam im Team. Sie präsentieren ihr Programmierprojekt. Gruppen tauschen auch untereinander Lösungsideen für Probleme aus.

**Ggf. besondere Methodenkompetenz:** ---

### Lehrinhalte

Implementierung eines Computerspiels in Java mit graphischer Benutzeroberfläche und Netzwerkschnittstelle

<b>Zugangsvoraussetzung</b>		Vorbereitung Teilnahme Modul: -- Modul: inhaltlich wird das Modul „Programmierung“ vorausgesetzt. Prüfung: --					
<b>Enthaltene Teilmodule / Lehrveranstaltungen</b>							
<b>Fach-Nr.</b>	<b>Titel des Teilmoduls / Lehrveranstaltung</b>	<b>Lehrende</b>	<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>CP</b>	<b>Sem</b>	<b>Teilmodulprüfung Art / Dauer / Benotung</b>
57308 57311	Programmierpraktikum IN Programmierpraktikum SE	Dr. Gregor Grambow	V P S	2	5	3	PLP  benotet
<b>Teilmodultyp (PM/WPM/WM)</b>		<b>Studienabschnitt</b>	<b>Einsatz in Studiengängen</b>				
PM - Pflichtveranstaltung		GS - Grundstudium	IN (Angebote IN und SE)				
<b>Zugelassene Hilfsmittel</b>							
<b>Sprache</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch <input type="checkbox"/> Spanisch <input type="checkbox"/> Französisch <input type="checkbox"/> Chinesisch <input type="checkbox"/> Portugiesisch <input type="checkbox"/> Russisch					
<b>Literatur</b>							
<b>Zusammensetzung der Endnote</b>							
<b>Bemerkungen / Sonstiges</b>		Anwesenheitspflicht bei den Präsentationsterminen					
<b>Letzte Aktualisierung</b>		CH 26.02.2018					