

# Modulhandbuch Online-Bachelor-Studiengang Medieninformatik

Redaktionsstand: 10. 06. 2013

Modul <b>B03</b>		<b>Grundlagen der Programmierung 1</b>
Studiensemester	1.	
Credits	5	
Status	Pflichtmodul	
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester nach Bedarf der Hochschulen des VFH-Verbundes	
Lehrsprache	Deutsch	
Autor/in (verantwortliche Hochschule)	Prof. Dr. Gudrun Görlitz, Prof. Dr. Agathe Merceron (BeuthHS Berlin)	
Lerngebiet	Informatik	
<b>Erworbene Kenntnisse, Fertigkeiten, Kompetenzen</b>		
Formale, algorithmische, mathematische Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Analyse-, Design- und Realisierungskompetenzen	Wissen	
	Verstehen	Grundlegende Konzepte der objekt-orientierten Programmierung; Java-Grundkenntnisse
	Anwenden	kleine bis mittlere Programmieraufgaben spezifizieren, entwerfen, implementieren, testen und dokumentieren
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Technologische Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Fachübergreifende Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Methodenkompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Projektmanagement-Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Soziale Kompetenz und Selbstkompetenz	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	Arbeiten in Zweierteams
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Evaluieren		

<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	
zwingend	---
empfohlen	---
<b>Medien-/Lernform</b>	
Multimedial aufbereitetes Online-Studienmodul zum Selbststudium mit zeitlich parallel laufender Online-Betreuung (E-Mail, Chat, Einsendeaufgaben u. a.) sowie Präsenzphasen.	
<b>Arbeitsaufwand / Workload</b>	
	Stunden
Selbststudium (online und offline, inkl. Prüfungsvorbereitung)	117
Pflichtpräsenzen an der Hochschule (inkl. Prüfungsteilnahme)	11
gemeinsame Online-Aktivitäten (Webkonferenzen, Foren u. ä.) und freiwillige Veranstaltungen an der Hochschule	22
<b>Präsenzen</b>	
Dauer	2 x 270 Minuten
Präsenzinhalte	Gemeinsames Training von Programmierfertigkeiten den Lerneinheiten entsprechend.
Vermittlung der Präsenzinhalte	erfordert physische Anwesenheit
Präsenzteilnahme ist	obligatorisch
<b>Prüfung</b>	
Prüfungsvorleistung	Teilnahme an den beiden Präsenzterminen, Bearbeitung von Einsendeaufgaben
Teilleistungsnachweise	---
Prüfungsform	Klausur (120 Minuten)
Literatur	<p>Arnold, K.; Gosling, J.; Holmes, D.: The Java™ Programming Language, Fourth Edition, 2005</p> <p>Eckel, B.: Thinking in Java. Prentice Hall, 4nd Edition 2006, ISBN-13: 978-0131872486</p> <p>Flanagan, D.: Java in a Nutshell, A Desktop Quick Reference. Cambridge, Köln: O'Reilly, 2005, ISBN 389721332X</p> <p>H. Mössenböck: Sprechen Sie Java?, dpunkt.verlag 2011, ISBN: 978-3-89864-595-9</p> <p>K. Sierra, B. Bates: Java von Kopf bis Fuß, O'Reilley, 2006</p> <p>C. Ullenboom: Java ist auch eine Insel. Galileo Computing. <a href="http://openbook.galileocomputing.de/javainsel/">http://openbook.galileocomputing.de/javainsel/</a></p>
Sonstige Hinweise	---
<b>Studieninhalte Grundlagen der Programmierung 1</b>	
Zusammenfassung	Im Modul werden grundlegende Konzepte der objektorientierten Programmierung vermittelt und anhand geeigneter Programmieraufgaben geübt. Nach dem erfolgreichen Abschluss sind die Teilnehmenden befähigt, allein und in Zweierteams kleine bis mittlere Programmieraufgaben zu spezifizieren, zu entwerfen, zu implementieren, zu testen und zu dokumentieren.
Überschriften der Kapitel/Lehreinheiten	<p>LE01 Einführung in die Programmierung</p> <p>LE02 Programmiersprachen und Programmierung</p> <p>LE03 Die Programmiersprache Java</p> <p>LE04 Das erste Java-Programm</p> <p>LE05 Attribute und ihre Typen</p> <p>LE06 Methode</p> <p>LE07 Sequenz und Selektion</p> <p>LE08 Iterationen</p> <p>LE09 Paketstrukturen</p> <p>LE10 Ausnahmen</p> <p>LE11 Vererbung</p> <p>LE12 Reihungen</p>

	LE13 Zeichenketten LE14 Applets (optional)
--	---