

3.2 Wahlpflichtmodule Fachübergreifende Kompetenzen

Bei einem Fachanteil von 50% werden nur 10 LP Fachübergreifende Kompetenzen (FÜK) abgedeckt, die übrigen 10 LP werden vom anderen Hauptfach geregelt. Bei der Wahl der Lehramtsoption gelten ausschließlich die dort aufgeführten Veranstaltungen.

Durch die im Wahlpflichtbereich empfohlenen Module *Proseminar* und *Anfängerpraktikum* sind von den zu erbringenden 10 LP FÜK bereits 6 LP in die Fachmodule integriert:

- Proseminar 2 LP
- Anfängerpraktikum 4 LP

Für die restlichen 4 LP stehen verschiedene Wahlmöglichkeiten zur Verfügung.

Falls im Wahlpflichtbereich das Modul *Informatik und Gesellschaft* gewählt wurde, müssen 10 LP FÜK absolviert werden, für die verschiedene Wahlmöglichkeiten zur Verfügung stehen.

Einige Modulbeschreibungen folgen auf den nächsten Seiten.

Im Rahmen der FÜK können auch Veranstaltungen aus dem Studienangebot der Universität, die nicht zum Studiengang Angewandte Informatik oder zum Anwendungsgebiet gehören, absolviert werden. Dies umfasst auch Sprachkurse, jedoch keine URZ-Kurse. Dabei werden die Leistungspunkte des Angebots übernommen (insbesondere auch für Sprachkurse). Es können auch Veranstaltungen des Career Service im Bereich FÜK anerkannt werden, hierbei ist vorher unbedingt Rücksprache mit dem Prüfungssekretariat zu halten.

Weiterhin können auch als FÜK gekennzeichnete, unregelmäßige Angebote der Fakultät wahrgenommen werden.

Aus dem Master Technische Informatik kann das Modul *Entrepreneurship* gewählt werden, es wird jedoch nur mit 4 LP anerkannt. Für die Modulbeschreibung wird auf das Modulhandbuch des Master-Studienganges Technische Informatik verwiesen.

Projektmanagement

Code IProj	Name Projektmanagement	
Leistungspunkte 3 LP FÜK	Dauer ein Semester	Turnus voraussichtlich jedes Wintersemester
Lehrform 5 Workshops mit Übungen. Zwischen den Workshops sind Aufgaben zu bearbeiten.	Arbeitsaufwand 80 h; davon 25 h Präsenzstudium 55 h Selbststudium und Aufgabenbearbeitung	Verwendbarkeit B.Sc. Angewandte Informatik
Lernziele	Dieser Kurs lehrt, wie man Projekte klar definiert, in kleine, überschaubare Portionen teilt und diese hinsichtlich Inhalt, Zeit, Budget, Qualität, personeller Besetzung, Kommunikation, Risiken und dem Einkauf externer Produkte oder Dienstleistungen strukturiert, plant, ausführt und kontrolliert.	
Inhalt	<p>Dieser Kurs vermittelt die Grundlagen eines praxisorientierten Projektmanagements und basiert auf den weltweit anerkannten Standards des PMI®. Teilnehmer lernen die grundlegenden Projektmanagement-Prozesse, -Methoden und -Instrumente, um Projekte strukturiert und zielführend zu planen, durchzuführen und zu steuern bzw. als Mitglied in Projektteams großer Projekte zu arbeiten. Projektmanagement-Kenntnisse eignen sich außerdem auch über die Grenzen des klassischen Projekts hinaus zur Bewältigung umfangreicher Aufgaben und Veränderungen. Die Teilnehmer werden die wichtigsten Techniken im Rahmen von 3-4 fachnahen und komplexeren Projekten in Arbeitsgruppen anwenden.</p> <p>Das Kursprogramm umfasst Präsentationen, Diskussionen, praktische Übungen, Gruppenarbeit mit kleinen Beispielprojekten</p>	
Voraussetzungen	keine	
Prüfungsmodalitäten	Durch aktive Mitarbeit kann ein ECTS-Schein über 3 Leistungspunkte für fachübergreifende Kompetenzen erworben werden. Es besteht Anwesenheitspflicht.	

**Nuetzliche
Literatur**

A Guide to the Project Management Body of Knowledge
(PMBOK® Guide) 4th Edition

Praxis Test! Computer Vision und Kunstgeschichte in der Zusammenarbeit

Code ICVKu	Name Praxis Test! Computer Vision und Kunstgeschichte in der Zusammenarbeit	
Leistungspunkte 3 LP FÜK	Dauer ein Semester	Turnus unregelmäßig
Lehrform Tutorium 1 SWS	Arbeitsaufwand 90 h; davon 15 h Präsenzstudium 20 h Vor-und Nachbereitung 55 h Selbststudium und Projektbearbeitung	Verwendbarkeit B.Sc. Angewandte Informatik
Lernziele	<p>Nachdem Studierende die Veranstaltung besucht haben, kennen/können sie</p> <ul style="list-style-type: none"> * verschiedene Möglichkeiten der Bildverarbeitung * andere Computer-gestützte Verfahren zur Auswertung von großen Datenmengen * Beispiele einer erfolgreichen Zusammenarbeit von Kunstgeschichte und Informatik * selbstständig ein Projekt bearbeiten * kritisch über ein Thema reflektieren 	
Inhalt	<p>Das Tutorium steht exemplarisch für eine mögliche Zusammenarbeit von Informatik und Kunstgeschichte. Studierende erhalten ein Projektthema, das sie selbstständig erarbeiten; in gemeinsamen Sitzungen werden über Teilergebnisse reflektiert und am Ende des Semesters erfolgt eine finale Präsentation. Ziel ist es Studierende Beispiele der erfolgreichen Zusammenarbeit von Informatik und Kunstgeschichte aufzuzeigen und verschiedene Werkzeuge zur Bildverarbeitung an die Hand zu geben. Behandelt werden u.a.</p> <ul style="list-style-type: none"> * digitale Bildverarbeitung * Verwendung einer Computer-gestützten Oberfläche zur Objekterkennung * digitale Bildrekonstruktion * Crowdsourcing * Möglichkeiten eines digitalen Museums 	
Voraussetzungen		
Prüfungsmodalitäten	Teilnahme an den Präsenzsitzungen, Erfolgreiche Projektumsetzung, Abschlusspräsentation des Projekts	

Nuetzliche Literatur	
---------------------------------	--

Einführung in das Textsatzsystem LaTeX

Code ILat	Name Einführung in das Textsatzsystem LaTeX	
Leistungspunkte 2 FÜK	Dauer ein Semester	Turnus unregelmäßig
Lehrform Praktikum 2 SWS	Arbeitsaufwand 60 h; davon 30 h Präsenzstudium 15 h praktische Übung am Rechner 15 h Hausaufgaben	Verwendbarkeit B.Sc. Angewandte Informatik
Lernziele	<p>Nachdem Studierende die Veranstaltung besucht haben, können sie</p> <ul style="list-style-type: none"> * ein TeX-System installieren und einrichten. * LaTeX-Dokumente mit komplexer Struktur erstellen und bearbeiten. * gängige Fehler in LaTeX-Dokumenten identifizieren und beheben. * LaTeX-Makros programmieren. * LaTeX-Umgebungen mit verschiedenen Paketen aufsetzen. 	
Inhalt	<p>Der Kurs gibt eine Einführung in das Satzsystem LaTeX und vermittelt grundlegende typographische Kenntnisse. Ziel des Kurses ist es, längere und komplexe Dokumente (z. B. Bachelor- und Masterarbeiten sowie Dissertationen) eigenständig in hoher Qualität zu entwickeln, ohne auf die Probleme zu stoßen, die ein komplexes System wie LaTeX dem Anfänger bereitet. Es werden weiterhin auch moderne Konzepte und Entwicklungen von LaTeX vorgestellt, die dem Anwender interessante und hilfreiche Tools zur Verfügung stellen. Behandelt werden u.a.</p> <ul style="list-style-type: none"> * allgemeine Formatierung, Pakete Schriften * Gleitobjekte: Bilder, Tabellen * Verzeichnisse * Mathematiksatz * mehrsprachige Dokumente * Präsentationen * Diagramme * Typographische Feinheiten * Professionelle Briefe, Lebenslauf 	
Voraussetzungen	keine	
Prüfungsmodalitäten	Erfolgreiche Teilnahme an den Übungen	

Nuetzliche Literatur	
---------------------------------	--

Industriepraktikum

Code IInd	Name Industriepraktikum	
Leistungspunkte 1 FÜK pro 40h	Dauer	Turnus
Lehrform Tätigkeit in einem Industrieunternehmen	Arbeitsaufwand 160 h; davon mind. 150 h Präsenzzeit im Unternehmen 10 h Berichtserstellung	Verwendbarkeit B.Sc. Angewandte Informatik
Lernziele	Erfahrung bei der Hardware- und/oder Softwareentwicklung in einem industriellen Kontext	
Inhalt		
Voraussetzungen	keine	
Pruefungsmodalitaeten	Ca. 4-seitiger schriftlicher Bericht über die durchgeführte Tätigkeit und Erfahrung	
Nuetzliche Literatur		

Bildung durch Sommerschule, Ferienkurs oder Konferenz

Code IBil	Name Bildung durch Sommerschule, Ferienkurs oder Konferenz	
Leistungspunkte 1 FÜK pro 40h	Dauer	Turnus
Lehrform Teilnahme an einer im Block durchgeführten Informatik-Veranstaltung mit Inhalten, die im Studiengang Angewandte Informatik nicht vermittelt werden	Arbeitsaufwand Mindestens 40 h Präsenzzeit bei der Veranstaltung	Verwendbarkeit B.Sc. Angewandte Informatik
Lernziele	Erfahrung mit über das Studium hinausgehenden fachlichen Inhalten und intensiven Diskussionen dazu	
Inhalt		
Voraussetzungen		
Prüfungsmodalitäten	schriftlicher Bericht über die Veranstaltung und Erfahrung (ca. 1 Seite pro LP) (unbenotet)	
Nützliche Literatur		

Auslandsstudium

Code IAus	Name Auslandsstudium	
Leistungspunkte 4 FÜK für 3 Zeitmonate	Dauer 3 Monate	Turnus
Lehrform Studium außerhalb von Deutschland	Arbeitsaufwand 160 h; davon 120h Einleben in den fremden Studienkontext 40h Reflexion und Berichtserstellung	Verwendbarkeit B.Sc. Angewandte Informatik
Lernziele	Erfahrung mit dem Studienalltag in einem anderen Land	
Inhalt		
Voraussetzungen		
Pruefungs- modalitaeten	ca. 4-seitiger schriftlicher Bericht über das durchgeführte Studium und die Erfahrungen dabei (unbenotet)	
Nuetzliche Literatur		

Lehramtsoption

Bei der Wahl der Lehramtsoption mit einer Ausrichtung des Studiums auf einen späteren Master of Education, der zum Lehramt an Gymnasien führt, sind bereits im Bachelor-Studium lehramtsbezogene Kompetenzen zu entwickeln. Diese umfassen insgesamt 20 LP im Kontext der Fachübergreifenden Kompetenzen, die fächerübergreifend/gesondert in Anrechnung gebracht werden können (siehe Rahmenregelung zur Lehramtsoption).

Die 20 LP setzen sich wie folgt zusammen:

- Fachdidaktik Fach 1 (2 LP)
- Fachdidaktik Fach 2 (2 LP)
- Einführung in die Schulpädagogik (3 LP)
- Einführung in die Pädagogische Psychologie (3 LP)
- Grundlagenmodul Bildungswissenschaften (4 LP)
- 3-wöchige Berufsorientierende Praxisphase (BOP) 1 (4 LP)
- 2-wöchige Berufsorientierende Praxisphase (BOP) 2 (2 LP)