Anfängerpraktikum

Code IAP	Name Anfängerpraktikum	
LP 2 + 4 ÜK	Dauer	Angebotsturnus jedes Semester
Format Praktikum 4 SWS	Arbeitsaufwand 180 h; davon mind. 15 Präsenzstunden	Verwendbarkeit B.Sc. Angewandte Informatik B.Sc. Informatik Fachübergreifende Kompetenzen Bachelor Mathematik
Sprache Deutsch oder Englisch	Lehrende je nach Angebot	Prüfungsschema 1+1
Lernziele	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - können allgemeine Entwurfs- und Implementierungsaufgaben im Rahmen von Informatiksystemen lösen, - können Problemanalyse- und Beschreibungstechniken anwenden, - besitzen Programmierkenntnisse in der jeweiligen für das Projekt erforderlichen Programmiersprache. <p>Zusätzlich stehen die projektypischen Kompetenzen im Vordergrund, insbesondere das Arbeiten im Team (von bis zu drei Studierenden):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Durchführung von Projekten und ihrer Phasenstruktur, - Planung von Projekt- und Teamarbeit. <p>Zu den zu trainierenden Softskills zählen somit insbesondere Teamfähigkeit, Einübung von Präsentationstechniken sowie eigenverantwortliches Arbeiten.</p>	
Lerninhalte	<p>Domänenkenntnisse abhängig von den Dozierenden; allgemeine Lerninhalte sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einführung in die Projektarbeit, - Eigenständige Entwicklung von Software und deren Dokumentation. 	
Teilnahmevoraussetzungen	empfohlen sind: Einführung in die Praktische Informatik (IPI), Programmierkurs (IPK)	
Vergabe der LP und Modulendnote	Das Modul wird mit einer benoteten Prüfung abgeschlossen. Diese Prüfung umfasst die Bewertung der dokumentierten Software, des Projektberichts (ca. 5 Seiten) und des Vortrags (ca. 30 Minuten zzgl. Diskussion). Zur Vergabe der LP muss diese Prüfung bestanden werden. Die Modulendnote wird durch die Note der Prüfung festgelegt.	
Nuetzliche Literatur		