

2019.HS

Modulbezeichnung: Einführung Java-Programmierung	
Modulkürzel	w.BA.XX.2JAVAPG.XX
Beschreibung des Moduls	In diesem Modul werden die Grundlagen für das prozedurale und objektorientierte Programmieren mit Java vermittelt. Die Studierenden werden in der algorithmischen und der objektorientierten Denkweise geschult und üben deren Anwendung. Hauptziel ist es anhand der erlernten Programmiersprache ein Verständnis für die Möglichkeiten und Herausforderungen der Softwareentwicklung zu erlangen.
Studiengang und Vertiefungsrichtung	<ul style="list-style-type: none"> § Betriebsökonomie - Accounting, Controlling, Auditing § Betriebsökonomie - Banking and Finance § Betriebsökonomie - Banking and Finance (FLEX) § Betriebsökonomie - Banking and Finance (PIE) § Betriebsökonomie - Economics and Politics § Betriebsökonomie - General Management § Betriebsökonomie - General Management (Flex) § Betriebsökonomie - General Management (PiE) § Betriebsökonomie - Risk and Insurance § Betriebsökonomie - Risk and Insurance (Flex)
Rechtliche Grundlagen	Studienordnung BSc vom 29.01.2009, Anhang zur Studienordnung für die Bachelorstudiengänge Betriebsökonomie, Wirtschaftsinformatik und Wirtschaftsrecht erstmals beschlossen am 12.05.2009
Modulkategorie	Modultyp: Wahlpflichtmodul
	Studienabschnitt: Hauptstudium
ECTS	3
Verantwortliche OE	W Institut für Wirtschaftsinformatik Ltg
Modulverantwortung	David Grünert (grud)
Modulverantwortung Stellvertretung	-
Spezifische Vorkenntnisse	-
Beitrag des Moduls für Learning Goals des Studiengangs (durch das Modul betroffene)	<ul style="list-style-type: none"> § Fachkompetenz § Methodenkompetenz § Sozialkompetenz § Selbstkompetenz
Beitrag des Moduls für Learning Objectives des Studiengangs	<p>Fachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> § Theorie- & Praxisrelevante Fachinhalte wissen & verstehen § Theorie- & Praxisrelevante Fachinhalte anwenden, analysieren und verknüpfen § Theorie- & Praxisrelevante Fachinhalte evaluieren <p>Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> § Problemlösung & Kritisches Denken § Wissenschaftliche Methoden § Arbeitsmethoden, -techniken & -verfahren § Nutzung von Informationen § Kreativität & Innovation <p>Sozialkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> § Schriftliche Kommunikation § Mündliche Kommunikation § Interkulturalität & Perspektivenübernahme <p>Selbstkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> § Selbstmanagement & Selbstreflexion § Lernen & Veränderung
Lernziele des Moduls	<p>Die Studierenden...</p> <ul style="list-style-type: none"> § verfügen über die Grundlagen im Bereich prozeduraler Programmierung. § verfügen über die Grundlagen im Bereich objektorientierter Programmierung. § beurteilen und lesen Anforderungen an Software. § entwerfen zu Anforderungen Algorithmen. § übersetzen Algorithmen in ein Java-Programm. § können selbständig ihre Fähigkeiten zum Programmieren in Java erweitern. § können sich einfacher in eine andere Programmiersprache einarbeiten.

Inhalte des Moduls	§ Datenstrukturen: Variablen, Listen, Arrays, Maps § Prozedurales Programmieren: Variablen, Zuweisungen, Operationen, Bedingungen, Schleifen, Methoden, Rückgabewerte, Argumente § Objektorientiertes Programmieren: Klassen, Klassenattribute, Klassenmethoden, Objekte, Zeiger, Assoziationen. § Programmieren reaktiver Software: Kommandozeilen, GUI § Toolkenntnis: Programmierumgebung (Eclipse)		
Verknüpfung zu anderen Modulen	-		
Unterrichtsmethoden	§ Anwendungsaufgaben § Übungen § Problemorientierter Unterricht § Projektarbeit § Online-Kurs ohne Präsenzunterricht	Eingesetzte Sozialformen: Einzelarbeit	
Digitale Lernressourcen	§ Reader § Lehrvideos § Unterrichtsaufzeichnungen § Übungs- und Anwendungsaufgaben (inkl. Lösungen) § (Multiple-Choice)-Tests		
Unterrichtsgliederung	Kontaktstudium	Begleitetes Selbststudium	Autonomes Selbststudium
Grossklasse	-	-	
Kleinklasse	-	-	
Gruppenunterricht	-	-	
Praktikum	-	90 h	
Seminar	-	-	
Total	0 h	90 h	0 h
Leistungsnachweise			
Modulendprüfung	Form	Dauer (Min.)	Gewichtung
Schriftliche Prüfung	Spezifizierte Unterlagen	60	70,00 %
Hilfsmittel	kein Taschenrechner	mit Diktionär	
Andere			
Drei Programmierprojekte. Jedes zählt zu 10%		Note	-
Theorieaufgaben. Bedingung: Mindestens 80% gelöst		Pass/Fail	-
Programmieraufgaben. Bedingung: Mindestens 80% gelöst		Pass/Fail	-
Präsenzverpflichtung im Kontaktstudium	-		
Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch		
Pfichtliteratur	-		
Ergänzende Literatur	-		
Bemerkungen	<p>Das Modul ist als reiner Online-Kurs konzipiert und wird ohne Präsenzunterricht durchgeführt. Der Kurs umfasst ca. 44 Lektionen bestehend aus einem Theorieteil und einem Aufgabenteil. Die Theorie wird mittels Videos, Text und interaktiven Beispielen vermittelt. Der Aufgabenteil umfasst sowohl Theorie- wie auch Programmieraufgaben. Bei jeder Lektion gibt es zudem ein Kapitel einer Fortsetzungsgeschichte, welche Allgemeinwissen aus dem Bereich Informatik vermittelt.</p> <p>Während dem Kurs werden drei Projekte realisiert und eingereicht. Diese Projekte bilden zusammen mit der schriftlichen Prüfung den notenrelevanten Teil des Leistungsnachweises. Darüber hinaus müssen 80% der Theorie- und Programmieraufgaben gelöst werden.</p>		