

| | | |
|--------------------------------------|--|------------|
| Modulbezeichnung (eng.) | Processing (Processing) | |
| Semester | WPM | |
| ECTS-Punkte (Dauer) | 2,5 (1 Semester) | |
| Art | Wahlpflichtmodul | |
| Studentische Arbeitsbelastung | 35 h Kontaktzeit + 40 h Selbststudium | |
| Voraussetzungen (laut BPO) | | |
| Empf. Voraussetzungen | | |
| Verwendbarkeit | BaMT | |
| Prüfungsform und -dauer | Erstellung und Dokumentation von Rechnerprogrammen | |
| Lehr- und Lernmethoden | Seminar | |
| Modulverantwortlicher | M. Rauschenberger | |
| Qualifikationsziele | Die Studierenden können selbständig interaktive Applikationen und interaktive Vektorgrafiken in 2D und 3D mit Processing entwickeln. | |
| Lehrinhalte | Die Studierenden erhalten computergrafisches Rüstzeug und üben objektorientierte Entwurfsmethoden. Der Anwendungsbezug zu den mathematischen Inhalten wird trainiert. Es wird eine Grundlage geschaffen für spätere Software-Entwicklungen der Studierenden. Ein kostenloses, immer verfügbares und kompakt dokumentiertes computergrafisches Rüstzeug wird den Studierenden anvertraut. | |
| Literatur | Reas, Fry: Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists Shiffman: The Nature of Code Freeman, Robson: Head First Design Patterns | |
| Lehrveranstaltungen | | |
| Dozent | Titel der Lehrveranstaltung | SWS |
| N. N. | Processing | 2 |