



Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe  
Studiengang: B.A. Medienproduktion

Programmierung 2					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
3	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	5	150 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 90 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§16 Klausurarbeit und E-Klausur	Vorlesung und Übungen	Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock

Qualifikationsziele

Die Studierenden erlangen die Kompetenz, für eine Problemstellung mittlerer Komplexität ein Programm zu entwerfen, zu strukturieren und zu implementieren. Sie werden qualifiziert, größere Aufgaben zeit- und kostengerecht zu lösen, insbesondere bzgl. der Organisation der eigenen Arbeit und der anderer Personen. Sie erlangen die grundlegende Fähigkeit der Anwendung von Techniken des sicheren Programmierens.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q5

Lehrinhalte

Objektorientierte Programmierung (Klassen, Objekte, Attribute, Methoden, Vererbung)  
Bibliotheken, Bild-, 3D-, Video- und Soundverarbeitung in Processing, Client-Server-Kommunikation

## Literatur

- Reas, C. & Frye, B. (2014): Processing: a programming handbook for visual designers and artists. Cambridge, London.
- Runberg, D. (2015): The Sparkfun Guide to Processing. San Francisco.
- Shiffman, D. (2015): Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction. Amsterdam u. a.

## Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock	Programmierung 2	4