
Modulbezeichnung: Praktikum: Lego Mindstorms (PR-LM) **10 ECTS**

Modulverantwortliche/r: Stefan Wildermann

Lehrende: Stefan Wildermann

Startsemester: SS 2014

Dauer: 1 Semester

Turnus: jährlich (SS)

Präsenzzeit: 60 Std.

Eigenstudium: 240 Std.

Sprache: Deutsch

Lehrveranstaltungen:

Praktikum: Lego Mindstorms (SS 2014, Praktikum, Stefan Wildermann)

Lernziele und Kompetenzen:*Fachkompetenz**Erschaffen*

- Die Studierenden erstellen Lösungsideen für die Projekte und implementieren diese in Java für Lego Mindstorms Roboter.

Selbstkompetenz

- Die Studierenden schätzen ihre Stärken ab, um eine geeignete Aufteilung innerhalb der Gruppe zu finden.

Sozialkompetenz

- Die Studierenden erarbeiten gemeinsam Projektpläne und -dokumentation im Themengebiet Robotik.
- Die Studierenden organisieren selbstständig die gemeinsame Durchführung des Projekts und führen diese kooperativ in Gruppen durch.

Verwendbarkeit des Moduls / Einpassung in den Musterstudienplan:

Das Modul ist im Kontext der folgenden Studienfächer/Vertiefungsrichtungen verwendbar:

[1] Informatik (Bachelor of Science): 5-6. Semester

(Po-Vers. 2009w | Seminare, Praktika, Bachelorarbeit | Praktikum Informatik)

Dieses Modul ist daneben auch in den Studienfächern "079#72#H", "079#74#H", "Berufspädagogik Technik (Master of Education)", "Informatik (1. Staatsprüfung für das Lehramt an Gymnasien)", "Informatik (1. Staatsprüfung für das Lehramt an Realschulen)" verwendbar.

Studien-/Prüfungsleistungen:

Praktikum Lego Mindstorms (Prüfungsnummer: 278855)

Prüfungsleistung, Praktikumsleistung

Anteil an der Berechnung der Modulnote: 100%

weitere Erläuterungen:

Die Bewertung der Prüfungsleistung setzt sich zusammen aus 1/2 Arbeitsweise im Praktikum und 1/2 Dokumentation.

Erstablingung: SS 2014, 1. Wdh.: keine Wdh.

1. Prüfer: Jürgen Teich