

Module der Fakultät für Mathematik und Informatik

Akademischer Grad	Modulnummer	Modulform
	10-201-2334	Wahlpflicht

Modultitel **Kreativität und Technik**

Modultitel (englisch) Creativity and Engineering

Empfohlen für: 4. Semester

Verantwortlich Abteilung Betriebliche Informationssysteme

Dauer 1 Semester

Modulturnus jedes Sommersemester

Lehrformen

- Vorlesung "Kreativität und Technik" (2 SWS) = 30 h Präsenzzeit und 30 h Selbststudium = 60 h
- Seminar "Kreativität im digitalen Wandel" (2 SWS) = 30 h Präsenzzeit und 60 h Selbststudium = 90 h
- Praktikum "Projektpraktikum" (4 SWS) = 60 h Präsenzzeit und 90 h Selbststudium = 150 h

Arbeitsaufwand 10 LP = 300 Arbeitsstunden (Workload)

Verwendbarkeit Wahlbereich der Geistes- und Sozialwissenschaften

Ziele

Nach der aktiven Teilnahme am Modul „Kreativität und Technik“ sind die Studierenden in der Lage:

- Material zu einem Seminarthema zu Aspekten der Rolle von Wissen in der modernen Gesellschaft selbstständig zu erarbeiten,
- das Thema in einem Vortrag zu präsentieren,
- in einem interdisziplinären Team die Aufgabenstellung eines praktischen Projekts zu analysieren und deren Umsetzung gemeinsam zu organisieren und
- eine rationale akademische Argumentation zu umfassenderen Zusammenhängen zur Rolle von Wissen in der modernen Gesellschaft im Prüfungsgespräch zu entwickeln.

Inhalt

Mit der speziell auf die Zielgruppe ausgerichteten Vorlesung werden konzeptionelle Grundlagen für die Arbeit in den Seminaren und Praktika gelegt. Im Seminar werden aktuelle Themen im Spannungsfeld von Kreativwirtschaft und Informatik bearbeitet, durch die Teilnehmer präsentiert und interdisziplinär diskutiert. Das Seminar findet gemeinsam mit Studierenden der Informatik statt. Im Projektpraktikum wird eine anwendungsbezogene Thematik als Projekt in einer interdisziplinär zusammengesetzten Praktikumsgruppe von bis zu acht Personen bearbeitet. Das Projektthema reicht in der Regel von der Anforderungserhebung bis zu einer ersten prototypischen Lösung. Im Vordergrund des Moduls stehen digitale Kreativtechniken. In der praktischen Ausbildung werden Teilaufgaben aus aktuellen Projekte des digitalen Wandels aufgegriffen, die im Kontakt mit regionalen Partnern bearbeitet werden.

Teilnahmevoraussetzungen keine

Literaturangabe www.informatik.uni-leipzig.de

Vergabe von Leistungspunkten

Leistungspunkte werden mit erfolgreichem Abschluss des Moduls vergeben. Näheres regelt die Ordnung für die Wahlmodule der Fakultät für Mathematik und Informatik.

Prüfungsleistungen und -vorleistungen

Modulprüfung: Mündliche Prüfung 25 Min., mit Wichtung: 1	
<i>Prüfungsvorleistung: Referat im Seminar sowie Abschlusspräsentation der Arbeit der Praktikumsgruppe</i>	
	Vorlesung "Kreativität und Technik" (2SWS)
	Seminar "Kreativität im digitalen Wandel" (2SWS)
	Praktikum "Projektpraktikum" (4SWS)