

## Ordnung für die Wahlmodule der Fakultät für Mathematik und Informatik

Akademischer Grad	Modulnummer	Modulform
Bachelor of Arts	10-201-2335	Wahlpflicht

### Modultitel **Interdisziplinäre Aspekte des digitalen Wandels**

**Modultitel (englisch)** Interdisciplinary Aspects of Digital Change

**Empfohlen für:** 3. Semester

**Verantwortlich** Abteilung Betriebliche Informationssysteme

**Dauer** 1 Semester

**Modulturnus** jedes Wintersemester

**Lehrformen**

- Vorlesung "Gesellschaftliche Strukturen im digitalen Wandel" (2 SWS) = 30 h Präsenzzeit und 30 h Selbststudium = 60 h
- Seminar "Interdisziplinäre Aspekte des digitalen Wandels" (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**

Die Studierenden sollen frühzeitig mit konzeptionellen und praktischen Aspekten digitaler Technologien vertraut werden, die heutzutage aus der Arbeitsrealität auch von Absolventen der Geistes- und Sozialwissenschaften nicht mehr wegzudenken sind und deren Beherrschung Grundlage für die eigene Arbeit ist. Der Schwerpunkt der Ausbildung liegt auf gemeinsamem praktisch-technischem Tun über Fächergrenzen hinweg, in dem die Studenten die Synergien interdisziplinärer Zusammenarbeit von Personen mit unterschiedlichem fachlichem Hintergrund praktisch erfahren.

**Inhalt**

In der Vorlesung stehen fächerübergreifende Aspekte, philosophisch-politische Fragestellungen und Aspekte des digitalen Wandels im Mittelpunkt. Im Seminar werden aktuelle Themen im Spannungsfeld von Informatik und ihren Anwendungen 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. Der konzeptionelle Schwerpunkt des Moduls liegt stärker im reflektiven Bereich, wozu insbesondere auch technik-philosophische Aspekte gehören. In der praktischen Ausbildung werden Teilaufgaben aus aktuellen Projekte des digitalen Wandels aufgegriffen, die am Lehrstuhl BIS im Kontakt mit regionalen Partnern bearbeitet werden.

**Teilnahmevoraussetzungen** keine

**Literaturangabe** [www.informatik.uni-leipzig.de](http://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**

<b>Modulprüfung: Mündliche Prüfung 25 Min., mit Wichtung: 1</b>	
<i>Prüfungsvorleistung: Referat im Seminar sowie Abschlusspräsentation der Arbeit der Praktikumsgruppe</i>	
	Vorlesung "Gesellschaftliche Strukturen im digitalen Wandel" (2SWS)
	Seminar "Interdisziplinäre Aspekte des digitalen Wandels" (2SWS)
	Praktikum "Projektpraktikum" (4SWS)

## Ordnung für die Wahlmodule der Fakultät für Mathematik und Informatik

Akademischer Grad	Modulnummer	Modulform
Bachelor of Arts	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**

Die Studierenden sollen frühzeitig mit konzeptionellen und praktischen Aspekten digitaler Technologien vertraut werden, die heutzutage aus der Arbeitsrealität auch von Absolventen der Geistes- und Sozialwissenschaften nicht mehr wegzudenken sind und deren Beherrschung Grundlage für die eigene Arbeit ist. Der Schwerpunkt der Ausbildung liegt auf gemeinsamem praktisch-technischem Tun über Fächergrenzen hinweg, in dem die Studenten die Synergien interdisziplinärer Zusammenarbeit von Personen mit unterschiedlichem fachlichem Hintergrund praktisch erfahren.

**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](http://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

<b>Modulprüfung: Mündliche Prüfung 25 Min., mit Wichtung: 1</b>	
<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)