

Studienordnung für das Fach Informatik im konsekutiven Master-Studiengang Höheres Lehramt an Gymnasien

Vom #Ausfertigungsdatum#

Aufgrund von § 36 des Gesetzes über die Hochschulen im Freistaat Sachsen (Sächsisches Hochschulgesetz - SächsHSG) vom 10. Dezember 2008 (SächsGVBl. S. 900), das zuletzt durch Artikel 10 des Gesetzes vom 26. Juni 2009 (SächsGVBl. S. 375, 377) geändert worden ist, erlässt die Technische Universität Dresden die nachfolgende Studienordnung als Satzung.

In dieser Ordnung gelten maskuline Personenbezeichnungen gleichermaßen für Personen weiblichen und männlichen Geschlechts.

Inhaltsübersicht

- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Ziele des Studiums
- § 3 Studienbeginn und Studiendauer
- § 4 Lehr- und Lernformen
- § 5 Aufbau und Ablauf des Studiums
- § 6 Inhalte des Studiums
- § 7 Leistungspunkte
- § 8 Studienberatung
- § 9 Anpassung von Modulbeschreibungen
- § 10 In-Kraft-Treten und Veröffentlichung

Anlage 1: Modulbeschreibungen

Anlage 2: Studienablaufplan

§ 1 Geltungsbereich

Diese Studienordnung regelt auf der Grundlage des Sächsischen Hochschulgesetzes und der Prüfungsordnung Ziel, Inhalt, Aufbau und Ablauf des Studiums für den konsekutiven Master-Studiengang im Fach Informatik im konsekutiven Master-Studiengang Höheres Lehramt an Gymnasien an der Technischen Universität Dresden.

§ 2 Ziele des Studiums

(1) Absolventen dieses Studienganges überblicken neben den fachlichen Zusammenhängen der Bildungswissenschaften auch die des Fachs Informatik und verfügen über die Kompetenzen, wissenschaftliche Methoden und Erkenntnisse beim Lehren und Lernen in diesem Fach anzuwenden. Dabei sind insbesondere solche Fachkenntnisse und Befähigungen vorhanden, die für den folgenden Vorbereitungsdienst qualifizieren.

Insgesamt werden durch das Studium im Fach Informatik solche fachlichen und fachdidaktischen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten erworben, dass ein breiter Überblick über das Fach Informatik und die Fachdidaktik gegeben ist. Die Studierenden haben Einsichten in das Wesen der Informatik, im Kontext mit der historischen und aktuellen Entwicklung erhalten und besitzen Kenntnisse und Fertigkeiten zu aktuellen Trends und Forschungsarbeiten in ausgewählten Spezialgebieten. Insbesondere besitzen künftige Informatiklehrer die notwendigen Kompetenzen, um Grundlagen aus den einzelnen Gebieten der Informatik tiefgründig zu erfassen, zu beherrschen und zu überblicken und diese für den Unterricht fachlich kompetent aufbereiten sowie in der jeweiligen Schulart und Klassenstufe realisieren zu können.

(2) Die Kompetenzen der Absolventen sind durch ein breites Grundlagenwissen in der Informatik, durch die Kenntnis wissenschaftlicher Arbeitsmethoden des Faches und durch ihre Fähigkeiten zu Abstraktion und Transfer in einzelnen Teilgebieten geprägt, die nach entsprechender Einarbeitungszeit dazu befähigen in der Berufspraxis vielfältige und komplexe Aufgabenstellungen zu bewältigen. Sie sind so in der Lage Lehr-Lern-Prozesse auf dem Gebiet der Informatik zu gestalten und dabei Werkzeuge und Hilfsmittel didaktisch begründet einzusetzen.

§ 3 Studienbeginn und Studiendauer

(1) Das Studium wird jeweils zum Wintersemester aufgenommen.

(2) Die Regelstudienzeit beträgt 4 Semester und umfasst neben der Präsenz das Selbststudium, betreute Praxiszeiten sowie die Master-Prüfung.

§ 4 Lehr- und Lernformen

(1) Der Lehrstoff ist modular strukturiert. In den einzelnen Modulen werden die Lehrinhalte durch Vorlesungen, Übungen, Seminare, Praktika, das Blockpraktikum B oder auch Selbststudium vermittelt, gefestigt und vertieft.

(2) Im Rahmen des Fachstudiums im Fach Informatik werden folgende Lehr- und Lernformen verwendet:

Vorlesungen führen in die Stoffgebiete der Module ein und vermitteln den Lehrstoff in regelmäßig durchgeführten Veranstaltungen.

Übungen sind einer Vorlesung zugeordnete Lehrveranstaltungen im Rahmen einer Studentengruppe (in der Regel bis 30 Teilnehmer) und ermöglichen die Anwendung des Lehrstoffes und/oder das Lösen von Übungsaufgaben.

Seminare dienen der Entwicklung von weitergehenden Fähigkeiten der Studenten, um sich forschungsorientiert, auf der Grundlage von Literatur, Dokumentationen und Skripten mit einem Problemkreis in einem mündlichen Vortrag auseinanderzusetzen und die eigenen Überlegungen dazu in der Diskussion zu vertreten.

Praktika dienen der praktischen Anwendung und Vertiefung des vermittelten Lehrstoffes sowie dem Erwerb von praktischen Fertigkeiten bei der Arbeit mit Hardware und Software. Sie dienen ferner insbesondere dem Erwerb von Fertigkeiten bei der Gestaltung von Lehr-Lernprozessen im künftigen Berufsfeld.

Das Blockpraktikum B ist eine universitär begleitete berufspraktische Tätigkeit in einem Zeitraum von 4 Wochen. Es dient der Integration von Theorie und Praxis, dem Kennenlernen, Erproben und Reflektieren der Unterrichtspraxis und umfasst die Planung, Durchführung und Auswertung von Unterricht an einem Gymnasium unter besonderer Berücksichtigung fachlicher, fachdidaktischer und allgemein-didaktischer Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten.

Selbststudium, als Kern des Studierens, dient unter Nutzung von Vorlesungsmitschriften und ergänzenden Materialien sowie der jeweiligen Fachliteratur der Erarbeitung und weiteren Vertiefung der Fachinhalte und dem Erwerb der geforderten Kompetenzen.

§ 5 Aufbau und Ablauf des Studiums

(1) Das Studium ist modular aufgebaut. Das Lehrangebot ist auf 4 Semester verteilt.

(2) Das Studium umfasst 2 Pflichtmodule und 2 Wahlpflichtmodule, die eine Schwerpunktsetzung nach Wahl des Studierenden ermöglichen. Es stehen die Schwerpunkte Softwaretechnologie, E-Learning, Gestaltung multimedialer Anwendungen, WEB-Engineering zur Auswahl. Hinzu kommt im Falle der entsprechenden Entscheidung im Profildbereich gemäß § 6 Abs. 2 der Studienordnung des Master-Studiengangs Höheres Lehramt an Gymnasien das dem Fach Informatik zugeordnete Wahlpflichtmodul (Profilmodul).

(3) Inhalte und Qualifikationsziele, umfasste Lehr- und Lernformen, Voraussetzungen, Verwendbarkeit, Häufigkeit, Arbeitsaufwand sowie Dauer der einzelnen Module einschließlich

des dem Fach Informatik zugeordneten Profilmoduls sind den Modulbeschreibungen (Anlage 1) zu entnehmen.

(4) Die Lehrveranstaltungen werden in deutscher Sprache abgehalten.

(5) Die sachgerechte Aufteilung der Module auf die einzelnen Semester, deren Beachtung den Abschluss des Studiums in der Regelstudienzeit ermöglicht, sowie Art und Umfang der jeweils umfassten Lehrveranstaltungen sind dem beigefügten Studienablaufplan (Anlage 2) zu entnehmen.

(6) Das Angebot an Wahlpflichtmodulen, das Angebot an Wahlpflichtmodulen im Profilbereich sowie der Studienablaufplan können auf Vorschlag der Studienkommission durch den Fakultätsrat geändert werden. Das aktuelle Angebot an Wahlpflichtmodulen ist zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt zu machen. Der geänderte Studienablaufplan gilt für die Studierenden, denen er zu Studienbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben wird. Über Ausnahmen zu Satz 3 entscheidet auf Antrag der Prüfungsausschuss.

§ 6

Inhalte des Studiums

(1) Das Studium für das Fach Informatik im konsekutiven Master-Studiengang Höheres Lehramt an Gymnasien ist stärker forschungsorientiert.

(2) Im Lehramtsstudium des Faches Informatik werden Kompetenzen aus folgenden Fachgebieten erworben:

- Kerngebiete der Informatik, insbesondere im Rahmen der Wahlpflichtmodule aus Gebieten wie Softwareentwicklung, computergestütztes Lernen, multimediale Anwendungen, ...
- Aspekte und Tendenzen aus Informatik und Gesellschaft
- Fachdidaktik Informatik, insbesondere zur Gestaltung von Lehr-Lern-Prozessen in der Informatik am Gymnasium

§ 7

Leistungspunkte

(1) ECTS-Leistungspunkte (Credits) dokumentieren die durchschnittliche Arbeitsbelastung der Studierenden sowie ihren individuellen Studienfortschritt. Ein Leistungspunkt entspricht einer Arbeitsbelastung von 30 Stunden. In der Regel werden pro Studienjahr 60 Leistungspunkte vergeben, d. h. 30 pro Semester. Durch die nach Art und Umfang in den Modulbeschreibungen bezeichneten Lehr- und Lernformen sowie Studien- und Prüfungsleistungen, als auch durch Selbststudium können im Fach Informatik 40 Leistungspunkte erworben werden. Wird die Master-Arbeit im Fach Informatik angefertigt, werden für sie 15 Leistungspunkte erworben.

(2) Leistungspunkte werden grundsätzlich modulweise und nur dann vergeben, wenn die Modulprüfung bestanden wurde. § 28 der Prüfungsordnung bleibt davon unberührt. In den Modulbeschreibungen (Anlage 1) ist geregelt, wie viele Leistungspunkte durch ein Modul jeweils erworben werden können und unter welchen Voraussetzungen dies im Einzelnen möglich ist.

§ 8 Studienberatung

Die allgemeine Studienberatung erfolgt durch die Zentrale Studienberatung der TU Dresden und erstreckt sich auf Fragen der Studienmöglichkeiten, Einschreibemodalitäten und allgemeine studentische Angelegenheiten. Die studienbegleitende fachliche Beratung obliegt der Studienberatung für Lehramtsstudiengänge der Fakultät. Diese fachliche Studienberatung unterstützt die Studierenden insbesondere in Fragen der Studiengestaltung.

§ 9 Anpassung von Modulbeschreibungen

(1) Zur Anpassung an geänderte Bedingungen können die Modulbeschreibungen im Rahmen einer optimalen Studienorganisation mit Ausnahme der Felder „Modulname“, „Inhalte und Qualifikationsziele“, „Lehrformen“, „Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten“ sowie „Leistungspunkte und Noten“ in einem vereinfachten Verfahren geändert werden.

(2) Im vereinfachten Verfahren beschließt der Fakultätsrat die Änderung der Modulbeschreibung auf Vorschlag der Studienkommission. Die Änderungen sind fakultätsüblich zu veröffentlichen.

§ 10 In-Kraft-Treten und Veröffentlichung

Diese Studienordnung tritt mit Wirkung vom #Datum# in Kraft und wird in den Amtlichen Bekanntmachungen der Technischen Universität Dresden veröffentlicht.

Ausgefertigt auf Grund des Fakultätsratsbeschlusses der Fakultät Informatik vom #Datum# und der Genehmigung des Rektorats vom #Datum#.

Dresden, den #Ausfertigungsdatum#

Der Rektor
der Technischen Universität Dresden

Anlage 1
Modulbeschreibungen

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-LA20	Informatik und Gesellschaft	Prof. Dr. Pfitzmann andreas.pfitzmann@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Das Studium dieses Moduls führt zur Sensibilisierung für die durch den Einsatz von Informationstechnik und Informatikmethoden in der Gesellschaft bewirkten Änderungen, ihre Chancen und Risiken. Durch die Vermittlung von Argumentationsketten, Szenarien und empirischen Kenntnissen entstehen Reflexion und Denkanstöße, um eine individuelle persönliche Klärung von jetzigen Ausbildungs- und künftigen Arbeitszielen zu fördern. Die Studierenden sind dadurch in der Lage, eine bewusste und verantwortungsvolle Gestaltung informationstechnischer Systeme zu unterstützen.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Vorlesungen im Umfang von 4 SWS und Übungen im Umfang von 1 SWS sowie ein Praktikum im Umfang von 3 SWS.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Grundlagen im Sinne eines Bachelor-Studiengangs zum Lehramt Informatik.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist Pflichtmodul im konsekutiven Master-Studiengange Höheres Lehramt an Gymnasien im studierten Fach Informatik.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer mündlichen Prüfung (Einzelprüfung) im Umfang von 25 Minuten.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 10 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus der Note der mündlichen Prüfungsleistung.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird in jedem Jahr, beginnend im Wintersemester, angeboten.	
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 300 Stunden. Davon entfallen 180 Stunden auf das Selbststudium inkl. der Prüfungsvorbereitung und 120 Stunden auf die Präsenz in Lehrveranstaltungen.	
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 2 Semester.	

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-LA21	Fachdidaktik Informatik - informatische Bildung am Gymnasium	Prof. Dr. Friedrich steffen.friedrich@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	<p>Aufbauend auf einer fachdidaktischen Grundausbildung und ersten schulpraktischen Erfahrungen können Studierende Aspekte der informatischen Bildung an Gymnasien analysieren und Konsequenzen für unterrichtliches und außerunterrichtliches Handeln ableiten. Dabei werden auch Kompetenzen für ein fachübergreifendes und fächerverbindendes Arbeiten erworben.</p> <p>Mögliche Werkzeuge zur Nutzung im Rahmen der informatischen Bildung an Gymnasien können klassifiziert werden, um sie später auch in Kooperation mit anderen Fachkollegen anwenden zu können.</p>	
Lehr- und Lernformen	<p>Das Modul umfasst das Blockpraktikum B (4 Wochen) im Umfang von 3 SWS (20h eigene Unterrichtsversuche und 30h Hospitation), ein Seminar im Umfang von 2 SWS sowie ein fachdidaktisches Praktikum im Umfang von 1 SWS.</p>	
Voraussetzungen für die Teilnahme	<p>Fachdidaktische Grundlagen wurden in einem Bachelor-Studiengang zum Lehramt Informatik im Sinne von INF-LA08 und INF-LA12 erworben.</p>	
Verwendbarkeit	<p>Das Modul ist Pflichtmodul im konsekutiven Master-Studiengange Höheres Lehramt an Gymnasien im studierten Fach Informatik.</p>	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist.</p> <p>Die Modulprüfung besteht aus einer mündlichen Prüfung (Einzelprüfung) im Umfang von 30 Minuten.</p>	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 10 Leistungspunkte (davon 5 Leistungspunkte für Blockpraktikum B) erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus der Note der mündlichen Prüfungsleistung. Weitere Bestehensvoraussetzung gemäß §16 Abs.1 der Prüfungsordnung ist der Nachweis der absolvierten Schulpraktischen Studien in Form des Blockpraktikums B.</p>	
Häufigkeit des Moduls	<p>Das Modul wird in jedem Studienjahr, beginnend im Wintersemester angeboten.</p>	
Arbeitsaufwand	<p>Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 300 Stunden. Davon entfallen 105 Stunden auf das Selbststudium inkl. der Prüfungsvorbereitung, 45 Stunden auf die Präsenz in Lehrveranstaltungen sowie 150 für das Blockpraktikum B.</p>	
Dauer des Moduls	<p>Das Modul umfasst 2 Semester.</p>	

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-LA25	Softwaretechnologie (für Lehrer)	Prof. Dr. Assmann uwe.assmann@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden kennen Methoden zur Entwicklung großer Softwaresysteme und haben praktische Erfahrungen in der Durchführung von Softwareprojekten. Die Studierenden sind in die Lage, eine systematische ingenieurtechnische Vorgehensweise unter Verwendung der Konzepte der Objektorientierung anzuwenden und insbesondere den Einsatz der Modellierungssprache Unified Modeling Language (UML) in Analyse, Entwurf und Implementierung zu beherrschen. Zur praktischen Umsetzung der Systeme sollen die Studierenden die Programmiersprache Java einsetzen können. Besonderes Augenmerk wird auf die Verwendung von Klassenbibliotheken und Entwurfsmustern gelegt. Grundinformationen zum Projektmanagement und der Software-Qualitätssicherung runden die Inhalte ab.</p> <p>Die Studierenden können Kundenanforderungen analysieren, Pflichtenhefte erstellen und wissen wie ein Softwaresystem entworfen, implementiert und getestet wird.</p>	
Lehr- und Lernformen	Das Modul besteht aus Vorlesungen im Umfang von 2 SWS, Übungen im Umfang von 2 SWS sowie einem Praktikum im Umfang von 2 SWS.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Es werden Kenntnisse über das Programmieren innerhalb von Klassen und Prozeduren vorausgesetzt.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von vier Wahlpflichtmodulen im konsekutiven Master-Studiengange Höheres Lehramt an Gymnasien im studierten Fach Informatik, von denen vom Studierenden zwei auszuwählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Klausur im Umfang von 120 Minuten und einer Projektarbeit im Umfang von 80 Stunden.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 10 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel der Noten der einzelnen Prüfungsleistungen.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr, beginnend im Sommersemester, angeboten.	
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 300 Stunden. Davon entfallen 130 Stunden auf das Selbststudium inkl. der Prüfungsvorbereitung und 90 Stunden auf die Präsenz in Lehrveranstaltungen.	
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 2 Semester.	

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-LA26	eLearning	Dr. Rohland holger.rohland@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	<p>Das Modul soll Studierende in die Lage versetzen, Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes von eLearning-Konzepten zu verstehen und mit ausgewählten Anwendungen exemplarisch zu arbeiten sowie den prinzipiellen Aufbau und die grundlegenden Einsatzszenarien kennenzulernen. An Hand didaktischer Kriterien werden Kursmaterialien und die Nutzung von Lernumgebungen einer evaluierenden Betrachtung unterzogen.</p> <p>Die Studierenden erwerben Kompetenzen bei der Arbeit mit Lernumgebungen. Mit entsprechenden Werkzeugen sind sie in der Lage, in Arbeitsgruppen Beispiele zu realisieren.</p> <p>Aufbauend auf diesen Erfahrungen können sich die Studierenden vertiefend mit weiteren forschungsbasierten Fragestellungen zum eLearning auseinandersetzen, über ihre Untersuchungen berichten und die Ergebnisse in einer Studienarbeit zusammenfassen.</p>	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst eine Vorlesung im Umfang von 2 SWS und Übungen im Umfang von 2 SWS sowie ein Seminar im Umfang von 2 SWS.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Grundlagen zum E-Learning und zur Didaktik wurden in einem Bachelor-Studiengang zum Lehramt Informatik erworben.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von vier Wahlpflichtmodulen im konsekutiven Master-Studiengange Höheres Lehramt an Gymnasien im studierten Fach Informatik, von denen vom Studierenden zwei auszuwählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer mündlichen Prüfungsleistung (Einzelprüfung) im Umfang von 40 Minuten. Als Prüfungsvorleistung ist eine Ausarbeitung anzufertigen.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 10 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus der Note der mündlichen Prüfungsleistung.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird immer beginnend im Sommersemester angeboten.	
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 300 Stunden. Davon entfallen 90 Stunden auf das Selbststudium inkl. der Prüfungsvorbereitung und 90 Stunden auf die Präsenz in Lehrveranstaltungen.	
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 2 Semester.	

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-LA27	Gestaltung multimedialer Anwendungen (für Lehrer)	Prof. Dr. Groh rainer.groh@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden erwerben neben den Grundlagen der Wahrnehmungspsychologie, vor allem Kompetenzen zur Gestaltung von Themen im Bereich interaktiver Medien, wie beispielsweise Print-Raster, Web-Raster, Werbung, Multi-Media-Systeme, Animation, Metaphern und Motive, Grafische Semiologie, Interface-Theorie sowie Corporate Design. Sie setzen sich mit Aspekten der Kompositionslehre, Typographie, Farbmetrik, Farbästhetik, Piktogramme sowie mit Kreativitätstechniken zur Bildfindung auseinander. Die Studierenden setzen im Praktikum die Gestaltungsgrundlagen praktisch um und erlangen dadurch die Fähigkeit einfache grafische und flächengebundene Aufgaben zu lösen.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul besteht aus einer Vorlesung im Umfang von 4 SWS, Übungen im Umfang von 1 SWS sowie einem Praktikum im Umfang von 1 SWS.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Fachwissenschaftliche Grundlagen im Sinne eines Bachelor-Studiengangs zum Lehramt Informatik.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von vier Wahlpflichtmodulen im konsekutiven Master-Studiengange Höheres Lehramt an Gymnasien im studierten Fach Informatik, von denen vom Studierenden zwei auszuwählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer künstlerischen Präsentation im Umfang von 20 Minuten.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 10 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus der Note der Prüfungsleistung.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr, beginnend im Wintersemester, angeboten.	
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 300 Stunden. Davon entfallen 210 Stunden auf das Selbststudium inkl. der Prüfungsvorbereitung und 90 Stunden auf die Präsenz in Lehrveranstaltungen.	
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 2 Semester.	

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-LA28	Web – Engineering (für Lehrer)	Prof. Dr. Meißner klaus.meissner@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Das Modul gibt einen Überblick über die wichtigsten aktuellen Methoden und Entwicklungswerkzeuge zur Realisierung multimedialer verteilte Anwendungen, mit einem Schwerpunkt auf Web-Umgebungen. Es soll die Studierenden befähigen, für das jeweilige Anwendungsproblem die geeigneten Techniken und Werkzeuge zu wählen und eine Vorstellung zu entwickeln, welche Möglichkeiten diese bieten, wie methodisch vorzugehen ist und welche Schwierigkeiten damit verbunden sind. Es werden keine spezifischen Kenntnisse zu einzelnen Werkzeugen vermitteln. Dennoch sollen insbesondere durch die Übungen praktische Erfahrungen wie auch ein Verständnis über Wechselwirkungen zwischen den Eigenschaften der Zielsysteme und den Realisierungstechniken gewonnen werden.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul besteht aus Vorlesungen im Umfang von 2 SWS, Übungen im Umfang von 2 SWS und einem Praktikum im Umfang von 2 SWS.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Vorausgesetzt werden grundlegende Kenntnisse auf dem Gebiet der Softwaretechnik. Zudem sind solide praktische Kenntnisse bei der Java-Programmierung wichtig.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von vier Wahlpflichtmodulen im konsekutiven Master-Studiengang Höheres Lehramt an Gymnasien im studierten Fach Informatik, von denen vom Studierenden zwei auszuwählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer mündlichen Prüfungsleistung (Einzelprüfung) im Umfang von 25 Minuten. Als Prüfungsvorleistung sind 50 Prozent der Übungspunkte zu erwerben.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 10 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote ergibt sich ausschließlich aus der Note der mündlichen Prüfungsleistung.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr, beginnend im Wintersemester, angeboten.	
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 300 Stunden. Davon entfallen 210 Stunden auf das Selbststudium inkl. der Prüfungsvorbereitung und 90 Stunden auf die Präsenz in Lehrveranstaltungen.	
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 2 Semester.	

Profilmodul

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-LA 30	Wissenschaftliches Arbeiten	Prof. Dr. Friedrich steffen.friedrich@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden besitzen die Fähigkeit, sich schnell und zielsicher mit Quellen auseinanderzusetzen, die einen wissenschaftlichen Diskussionsstand eines ausgewählten Fachgebietes der Informatik widerspiegeln. Sie sind in der Lage sich neue Fachzusammenhänge zu erschließen und sind mit interdisziplinären oder fachlichen Problemstellungen vertraut. Sie können eigene wissenschaftliche Fragestellungen verfolgen und diese in historische Zusammenhänge einordnen.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst eine Vorlesung im Umfang von 1 SWS. Außerdem ist ein Seminar im Umfang von 1 SWS zu belegen.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Vertiefte Kenntnisse im Fach Informatik sowie fachdidaktische Grundlagen im Sinne eines Bachelor-Studiengangs zum Lehramt Informatik.	
Verwendbarkeit	Das Modul kann als Profilmodul im konsekutiven Master-Studiengang Höheres Lehramt an Gymnasien eingesetzt werden.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Diese Modulprüfung besteht aus einer Seminararbeit.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 5 Leistungspunkte erworben werden. Das Modul wird mit bestanden / nicht bestanden bewertet.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird im Wintersemester angeboten.	
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt 150 Stunden. Davon entfallen 210 Stunden auf das Selbststudium inkl. der Prüfungsvorbereitung und 90 Stunden auf die Präsenz in Lehrveranstaltungen.	
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 1 Semester.	

Anlage 2 Studienablaufplan

mit Art und Umfang der Lehrveranstaltungen (in SWS) und zu erbringenden Leistungen, deren Umfang, Art und Ausgestaltung den Modulbeschreibungen zu entnehmen sind

Modul-Nr.	Modulname	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	LP
		V/Ü/S/P/T	V/Ü/S/P/T	V/Ü/S/P/T	V/Ü/S/P/T	
INF-LA20	„Informatik und Gesellschaft“	4/1/0/0/0	0/0/0/3/0 1 PL			10
INF-LA21	„Fachdidaktik Informatik – informatische Bildung am Gymnasium“			0/0/0/3*/0 1 PVL	0/0/2/1/0 1 PL	10
INF-LA25	„Softwaretechnologie“ <Wahlpflicht>*		2/2/0/0/0 1 PL	0/0/0/2/0 1 PL		10
INF-LA26	„eLearning“ <Wahlpflicht>*		2/2/0/0/0	0/0/2/0/0 1 PL		10
INF-LA27	„Gestaltung multimedialer Anwendungen“ <Wahlpflicht>*	2/0/0/1/0	2/1/0/0/0 1 PL			10
INF-LA28	„WEB-Engineering“ <Wahlpflicht>*	2/2/0/0/0 1 PVL	0/0/0/2/0 1 PL			10
	LP des Fachs Informatik	14	12	9	5	40
	Profilmodul			5 LP		5
INF-LA30	„Wissenschaftliches Arbeiten“ <Profilmodul>			1/0/1/0/0		5
Fach	Module des anderen Fachs gem. Studienordnung **	(13 LP)	(12 LP)	(10 LP)	(5 LP)	40
Bildungswissenschaften	Module der Bildungswissenschaften gemäß Studienordnung	4 LP	6 LP	5 LP	5 LP	20
					Master-Arbeit 15 LP	15
	LP Studiengang ges. ***	(31)	(30)	(29)	(30)	120

LP Leistungspunkte
V Vorlesung Ü Übung S Seminar
P Laborpraktikum P* Blockpraktikum B (4 Wochen) T Tutorium

- * Vom Studierenden sind zwei Wahlpflichtmodule INF-LA25 bis INF-LA28 auszuwählen.
- ** Art und Umfang der Lehrveranstaltungen sowie LP in den einzelnen Semestern variieren in Abhängigkeit vom gewählten Fach
- *** Verteilung der LP variiert je nach der individuell gewählten Fächerkombination