

12. LMS Konferenz RLP

Berufsbegleitende und Präsenz-Lehrveranstaltungen mit OpenOLAT

Manfred Brill

Hochschule Kaiserslautern
Fachbereich Informatik und Mikrosystemtechnik



Manfred Brill



Fragen

- Wie kann eine Lehrveranstaltung in einem Fernstudiengang in OpenOLAT umgesetzt werden?
- Welche der verfügbaren Elemente in OpenOLAT kann man für eine Präsenz-Lehrveranstaltung einsetzen? Was funktioniert?

Lehrveranstaltungen im WWW

Visual Data Analysis

Projektarbeiten

Wir in der Lehrveranstaltung besprochen sollten Sie sich Gedanken über eine mögliche Projektarbeit machen. Hier finden Sie noch einige Anregungen dazu:

- [Video aus Konferenz "Information Visualization" 2013 ausl 2014](#)
- [Tutorials und Links zu Unity3D](#)

Downloads

Wir werden mit zwei freien Software-Paketten arbeiten, wie schon in der Modulbeschreibung angegeben. Die Links für die Downloads:



[Unity3D](#) - Verwenden Sie die Downloads von Unity 4.x!

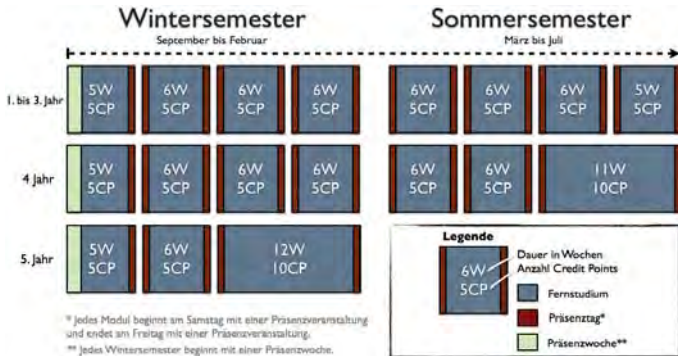
Handouts

Serious Games

In der ersten Vorlesung haben wir die organisatorischen Randbedingungen geklärt und sind dann der Frage nachgegangen, was eigentlich hantee Begriffe wie "Serious Game" oder "Game with a Purpose" steckt. Hier finden Sie die Handouts:

[Serious Games](#)

IT-Analyst – berufsbegleitender Fernstudiengang



IT-Analyst

Module

- Stochastik für Informatiker
- Software-Management
- Software Qualitätsmanagement
- Datenanalyse mit R

Fernstudiengang == Studienbriefe?

Brill: Software Qualität

Anmeldung Zertifizierung

Literatur

Präsenzphase

Qualitätssicherung

Basiswissen Softwaretest

Software-Tests

Studienbrief und mehr

Einsendeaufgabe

Guidelines

Prüfungsleistung

E-Mail

Software Qualitätsmanagement

Hier finden Sie das Skript und Downloads für die Übungsaufgaben. Wir behandeln in diesem Block das Thema Inspektion, statisches und dynamisches Testen in Java-Projekten.

Script



Software-Tests in der Praxis

Dokumente und Quelltexte



Muster eines Inspektionsprotokolls (xls-Datei)



Die Klassen zum Thema Xlint für Aufgabe 3.1

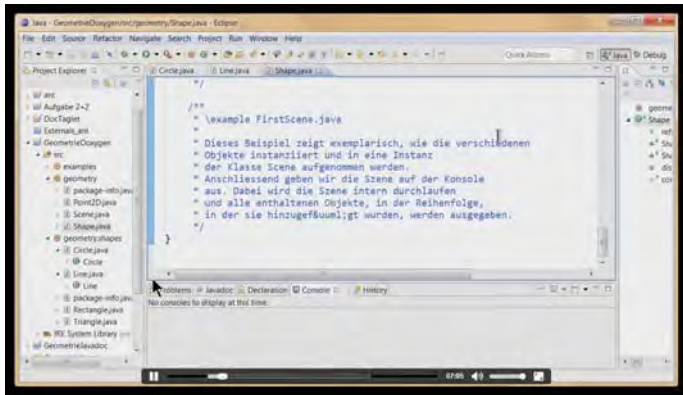


Lösung von Aufgabe 3.1

Videos und Podcasts



Videos und Podcasts




Videos und Podcasts

*** Brill: Software Management**

- ↳ Bilder eines Moduls
- ↳ Präsenzphasen
- ↳ Methoden und Werkzeuge
- ↳ **Softwaretechnik Hörbar**
 - ↳ Der Cartoon
 - ↳ **Wien wartet auf Dich!**
 - ↳ Menschliche Probleme
 - ↳ Karibik
- ↳ Güdelines
- ↳ Gewissensbisse
- ↳ Prüfung
- ↳ Prüfung Teil 1
- ↳ Prüfung Teil 2
- ↳ E-Mail

Wien wartet auf Dich!

[Podcast bearbeiten](#)



Wien wartet auf Dich! (10 Folgen)

Autor: Manfred Brill

Vier Episoden aus Tom DeMarco, Timothy Lister: Wien wartet auf Dich!, Hanser Verlag, 1991

Die Originalveröffentlichung heisst: Tom DeMarco, Timothy Lister: Peccatore.

Diesen Podcast abonnieren 🔔

Feed-URL:

<https://olaf.vorp.de/podcast/coursecode/320709806.b1XLdI99666851420053/50143875>

[📄](#) [📄](#) [📄](#) [📄](#) [📄](#)

Episoden

[Episode hinzufügen](#) 2014

[September \(4\)](#)

[Episode erstellen oder bearbeiten](#) [Löschen](#)

Programmierwettbewerb

audio

00:00:00

▶ 00:00 00:00 ◀

📄 Episode herunterladen

🗣️ Kommentare (0)

Bewertung der anderen
👍👎 0/0
Reaktion auf 0 Bewertungen

[Episode erstellen oder bearbeiten](#) [Löschen](#)

Sieben falsche Hoffnungen

audio

00:00:00

▶ 00:00 00:00 ◀

📄 Episode herunterladen

🗣️ Kommentare (0)

Bewertung der anderen
👍👎 0/0
Reaktion auf 0 Bewertungen

Ablauf eines Moduls



Forum

The screenshot shows the OpenOLAT forum interface. At the top, there is a navigation bar with icons for home, search, and user profile. Below this is a sidebar with navigation options like 'Forum (allgemein)', 'Ereignisse', 'Service & Organisation', and 'Forum (allgemein)'. The main content area is titled 'Übersicht der Diskussionsthemen' and contains a table of discussion topics. A search bar is located at the top right of the table area.

Übersicht der Diskussionsthemen

15 Beiträge

Typ	Diskussionsthemen	Autor	Letzte Änderung	Markiert	Neu	Beiträge
Q	J.E. Kryptographie Aufgabenblatt 2	Jörg Hedel	25.08.2015 23:31	0	3	4
Q	Musterlösung Aufgabenblatt 11	Michael Wenzel	26.04.2015 09:58	0	1	0
Q	Rechengebühren	Sonja Lange	25.06.2015 16:51	0	3	3
Q	Kriterien der GISA-Qualifika	Michael Lorenz	25.05.2015 13:55	0	4	4
Q	J.E. Kryptographie Aufgabenblatt 1	Jörg Hedel	24.06.2015 22:31	0	10	10
Q	Konzepte	Manuel Henig	21.06.2015 23:20	0	20	20
Q	Rechenverfahren	Sabine Gegenmüller	19.09.2015 09:09	0	9	9
Q	Deutscher Kryptologischer Verein	Lisa Köster	17.08.2015 17:40	0	0	0
Q	Magisterarbeit Gesellschaft für Informatik	Christian Bruch	17.06.2015 16:03	0	4	4
Q	J.E. Kryptographie Aufgabenblatt 3	Jörg Hedel	16.06.2015 11:40	0	1	1
Q	Themen Pädagogik/Informatik/Praxisinhalte	Michael Lorenz	13.08.2015 21:01	0	5	5
Q	Aufgabenblätter J.E. Kryptographie	Fabian Baiter	12.04.2015 21:50	0	4	4
Q	Kostenblätter	Catherine Haag	12.05.2015 14:37	0	3	3
Q	T-Dienstag	Sabine Gegenmüller	11.08.2015 12:09	0	12	13

Wikis – gemeinsame Dokumente

Britt: Software Management

- Bilder eines Moduls
- + 4 Präsenzphase
- + 2 Methoden und Werkzeuge
- + 4 Softwaretechnik Hörbar
- Der Cartoon
- Wann wartet auf Dich?
- Menschliche Probleme
- Karben
- Guidelines**
- Gewissensbits
- Prüfung
- Prüfung Teil 1
- Prüfung Teil 2
- E-Mail

Suchen

Suchen

Navigation

- + Index
- + Wi A-Z
- + Letzte Änderungen
- Wiki-Menu**
- + Index
- + View test

Ändern

Verlauf

- + Index

Artikel erstellen

Erstellen

Werkzeuge

- + AN CP
- experiment

Änderungen: Abonnieren:

Artikel Diskussion Seite bearbeiten Versionen/Automat

Index

- 1 Richtlinien und Empfehlungen
 - 1 Programmierrichtlinien Java
 - 2 Quellcode-Dokumentation in Java
 - 3 Konfigurationsmanagement
 - 4 Build-Management

Richtlinien und Empfehlungen

Wie schon in der Präsenzphase angekündigt wollen wir in der Online-Phase gemeinsam Dokumente für Methoden und Werkzeuge in einem Software-Projekt erstellen. Ziel ist Dokumente zu erstellen, die in Software-Projekten im Studiengang IT-Analyst, beispielsweise in Form eines Studienprojekts oder einer Abschlussarbeit zu Grunde gelegt werden können.

Wie schon die Überschrift sagt werden wir verbindliche Richtlinien aufstellen, die alle befolgen. Und Empfehlungen, die wir als nützlich oder sinnvoll erachten, die aber nicht notwendig befolgen müssen. Die einzelnen Abschnitte in diesem Wiki sind immer so gegliedert, dass wir eine Einleitung zum Thema haben, in der auch wenn möglich Links auf interessante Quellen zu finden sind, gefolgt von einem Dokument mit Richtlinien, und dann den Empfehlungen.

Programmierrichtlinien Java

- Erstellung Programmierrichtlinien Java
- Richtlinien Programmierrichtlinien Java
- Empfehlungen Programmierrichtlinien Java

Quellcode-Dokumentation in Java

- Erstellung Dokumentation Java
- Richtlinien Dokumentation Java
- Empfehlungen Dokumentation Java

Projektarbeiten mit Feedback

The screenshot displays the OpenOLAT user interface for a course titled "Software Management (14 Punkte) (2020/21)". The main content area shows a task assignment process:

- Zuweisung Aufgabenstellung**: "Die folgende Aufgabe wurde Ihnen zugewiesen." (The following task has been assigned to you.)
- Abgabe**: "Abgabe bis zum 28.03.2021 23:59." (Submission by 23:59 on 28.03.2021.)
- Rückgabe und Feedback**: "Laden Sie Ihre Lösung als fertiges Dokument hoch." (Upload your solution as a finished document.)
- Überarbeitung**: A section for revision.

On the right side, there are buttons for "Aufgabe herunterladen" (Download task) and "Dokument hochladen" (Upload document). A blue button labeled "Freigelegte Abgabe" (Released submission) is highlighted with a yellow glow.

The left sidebar contains a navigation menu with sections like "BMC Software Manager", "Fälligkeiten", "Sollverbleibende Fälligkeiten", "Quartalsphase", "Einreichen Dokument", and "Rückgabe und Feedback".

Stochastik für Informatiker – Zufallsexperimente



Stochastik für Informatiker – Zufallsexperimente



Präsenz-Lehrveranstaltungen

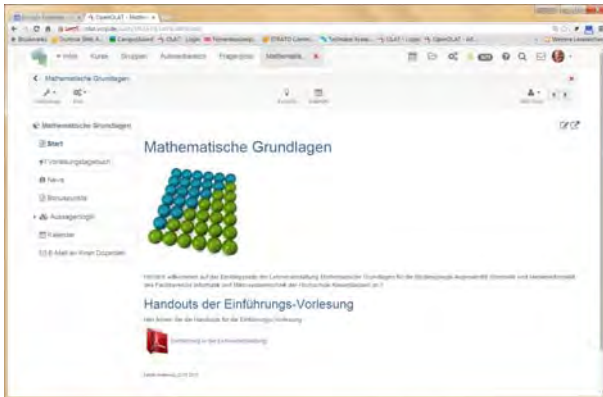
Bachelor

- Mathematische Grundlagen
- Analysis
- Wahrscheinlichkeitsrechnung und Statistik
- Lineare Algebra und Geometrie
- Visual Data Analysis

Master

- High Performance Computing
- Virtual Reality

Alle Lehrveranstaltungen in OpenOLAT



The screenshot shows the OpenOLAT interface for a course titled "Mathematische Grundlagen". The page features a sidebar with navigation options: "Start", "Vorlesungsgebiet", "News", "Streuensuche", "Ausgängerliste", "Kalender", and "Mitteln anfragen". The main content area includes a grid of blue and green spheres, the course title "Mathematische Grundlagen", a welcome message, and a section for "Handouts der Einführungs-Vorlesung" with a download icon.

Mathematische Grundlagen

Start

Vorlesungsgebiet

News

Streuensuche

Ausgängerliste

Kalender

Mitteln anfragen

Mathematische Grundlagen

Willkommen auf der Einführungs-Vorlesung Mathematische Grundlagen für die Studiengänge Angewandte Informatik und Informatik des Fachbereichs Informatik und Wirtschaftsinformatik der Hochschule Rhein-Waal.

Handouts der Einführungs-Vorlesung

Hier können Sie die Handouts für die Einführungs-Vorlesung

Heruntergeladen

2024-10-10 10:10:10

Gliederung der Themen

- 1 Motivation
- 2 Lernziele
- 3 Handouts und anderes Material
- 4 Zusammenfassung
- 5 Übungsaufgaben und Lösungen
- 6 Bonusaufgaben

Mitteilungen und Nachrichten

The screenshot shows a Moodle course interface. The top navigation bar includes 'Info', 'Rufen', 'Gruppen', 'Anmeldenbereich', 'Freigegeben', 'Mathematik', 'Storniert', and 'Mehr'. The course title is 'Lineare Algebra und Vektoren'. The main heading is 'Mitteilungen und Neuigkeiten'. A sidebar on the left lists course components: 'Start', 'Lernwegkürzel (L&K)', 'Mitteilungen', 'Klausuren', 'Zusammenfassung', 'Vektoren und Koordinaten', 'Euklidische Vektorräume', 'Von der Ebene in den 3D-Raum', 'Lineare Abbildungen', 'Lineare Gleichungssysteme', 'Doppel-Vektorräume', and '2D-Mat in einem 3D-Raum'. The main content area features a 'Mitteilungen und Neuigkeiten' section with a 'Blog kommentieren' button. A highlighted announcement reads: 'Hier finden Sie Mitteilungen und Neuigkeiten zur Lehrveranstaltung "Lineare Algebra und Geometrie" (Studiengänge B und M) im Sommersemester 2014/15'. Below this, there are three entries: 'Musterlösung und Klausureinsicht' (dated 06.12.2014), 'Alle Handouts als ein PDF verfügbar' (dated 02.12.2014), and 'Musterlösung zu linearen Gleichungssystemen sind online!' (dated 02.12.2014). Each entry includes a 'Blog kommentieren' button and a 'Lernen' button.

Vorlesungstagebuch

The screenshot shows a web browser window displaying the OpenKAT interface for a Stochastik course. The page title is "Vorlesungstagebuch Stochastik". The main content area features a diary entry for February 7, 2014, titled "Der erste Eintrag". The entry text asks: "Hier finden Sie immer nach einer Vorlesung ein Tagebuch zur Vorlesung. Was haben wir behandelt? Warum? Wie können wir den Stoff einordnen?". The entry is published by Manfred Brink on 07.02.2014. The interface includes a navigation menu on the left with options like "Start", "Mittellungen", "Vorlesungstagebuch", "Kalender", "Böruspunkte", "Beschreibende Statistik", "Wahrscheinlichkeit", and "E-Mail an Ihren Dozenten". A top navigation bar contains "Home", "Gruppen", "Lernressourcen", "Fragepool", and "Stochastik". The footer of the page includes the OpenKAT logo and version number 9.21.

Bonuspunkte

LAG

- Start
- News und Tagebuch
- Kalender
- Bonuspunkte
- Interaktive Seiten
- Vektoren und Koordinaten
- Euklidische Vektorräume
- Von der Ebene in den \mathbb{R}^n
- Lineare Abbildungen
- Lineare Gleichungssysteme**
 - Motivation
 - Lernziele
 - Handouts und mehr
 - Zusammenfassung
 - Übungen
- Bonusaufgaben**
 - Übungsaufgaben
 - Aufgabe vorschlagen
 - Programmieraufgabe
- E-Mail an Ihren Dozenten
- Einschreibung

Übungsaufgaben

Übungsaufgaben
 Insgesamt können Sie für die Bearbeitung der Übungsaufgaben 35 Punkte, also 35% der benötigten Anzahl, erhalten. Die Verteilung auf die einzelnen Aufgaben finden Sie auf dem Aufgabenblatt. Die Aufgaben finden Sie in der Datei `bonus5.pdf`.

Programmieraufgabe

Programmieraufgabe
 Geben Sie die Quelltexte der Klassen, der Beispiele und der Testprogramme ab. Zusätzlich geben Sie eine Online-Dokumentation (wie JavaDoc) ab!

Aufgabe vorschlagen

Aufgabe vorschlagen
 Geben Sie Ihre Aufgabe und die Lösung entweder handschriftlich oder als Ausdruck in meinem Postfach im Bau H ab. Oder Sie geben eine digitale Version Ihrer Abgabe in OLAT ab. Als digitale Abgaben sind die Formate PDF, HTML oder eine Fotografie Ihres Manuskripts möglich. Sollte Ihre digitale Abgabe mehrere Dateien enthalten bilden Sie bitte ein zip-Archiv!

Kollaboratives Lernen – Tobias Decker

Wiki für die Software-Einführung in 3DVia Virtools VE

Um Seiten bearbeiten zu können, tragen Sie sich in die entsprechende Lerngruppe unter dem Bausatz ein.

Suchen

Erstellen Virtool • Als OP exportieren

AKBZ | 23433333 | 3432 34323333 | Virtoolen ändern

Index



1. Herzlich Willkommen zum virtools-WIKI
 1. Was ist 3DVia Virtools
 2. Inhaltlicher Aufbau dieses Wiki
 3. Bemerkungen

Herzlich Willkommen zum Virtools-WIKI

Dieses Wiki beinhaltet ein Virtools Tutorial zur Unterstützung der Lehrveranstaltungen "Visual Reality" (Prof. Dr. Manfred Bül, FH Kaiserslautern). Auf den nachfolgenden Seiten wird die Software und ihre Benutzung genauer erläutert und an Hand von Beispielen mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden verdeutlicht. Das Wiki ist als kollaboratives Werkzeug konzipiert und soll kontinuierlich weiter ausgebaut werden. Virtools ist von seiner Struktur her sehr leistungsfähig, aber dementsprechend auch komplex. Daher ist das Wiki auf Ihre Hilfe angewiesen. Deshalb der Aufruf an alle Nutzer: Wenn Sie Interesse an Virtools haben, dann helfen Sie mit und schreiben das Wiki weiter.

Was ist 3DVia Virtools

3DVia Virtools ist eine umfassende Entwicklungs- und Implementierungsplattform zur Erstellung von interaktivem 3D-Content. Ursprünglich ist Virtools vor allem für den Einsatz in der Spiele-Industrie als Entwicklungswerkzeug konzipiert worden. Mittlerweile finden sich aber häufig auch Einsatzbeispiele in der Industrie (z.B. in der Automobil-

Wiki zu Unity

Wissensquellen

Non A-Z

Letzte Änderungen

SE-Mail

XML-Datei erstellen

Diese Datei wurde benutzt um die Buttons in einem Spiel in das Englische zu lokalisieren

```

string_en-US.xml
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <localization>
3   <button name="up">
4     <value>Up</value>
5   </button>
6   <button name="down">
7     <value>Down</value>
8   </button>
9   <button name="left">
10    <value>Left</value>
11  </button>
12  <button name="right">
13    <value>Right</value>
14  </button>
15  <button name="loop">
16    <value>Loop</value>
17  </button>
18  <button name="end">
19    <value>End</value>
20  </button>
21  <button name="wait">
22    <value>Wait</value>
23  </button>

```

Zuerst wird der Header der XML Datei geschrieben:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
```

Wichtig hierbei ist, dass die Datei als UTF-8 ohne Byte Order Mark (BOM) encodiert wird. Dies kann bei vielen Textverarbeitungsprogrammen während des Speichers angegeben werden.

Nun legen wir ein Element an, welches wir hier als localization bezeichnen werden. Dieses Element muss auch geschrieben werden:

```
<xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<localization>
</localization>
```

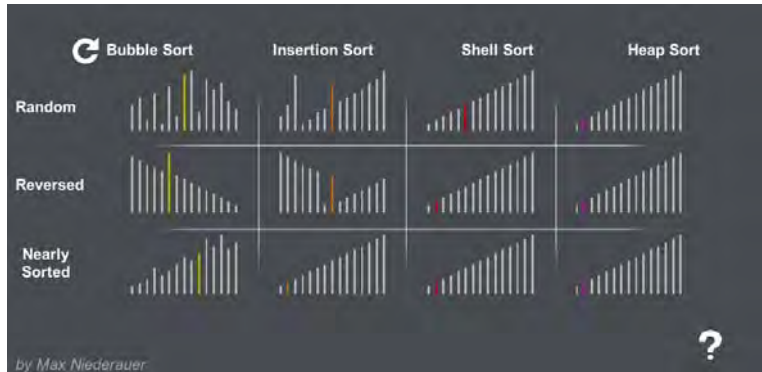

Serious Games für Schule und Hochschule

- Studierende implementieren serious games für Studierende und Schüler
- Masterarbeit in Zusammenarbeit mit der Uniklinik Homburg und der Robert-Bosch-Schule Homburg
- Eine ganze Reihe von Studienprojekten im laufenden Wintersemester
- Abschlussarbeiten am CERN in Genf

Serious Games



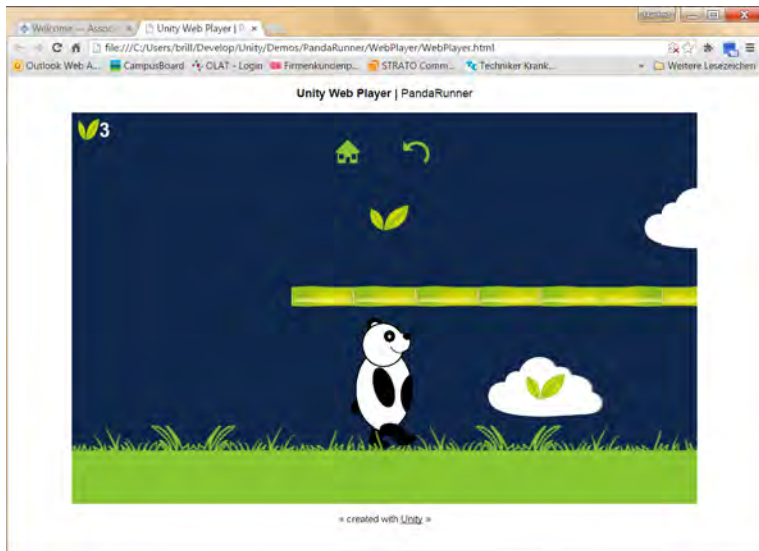
Serious Games



Serious Games



Serious Games



Serious Games



Offene Fragen

- Wie können wir den „Regelbetrieb“ einer Lehrveranstaltungen in ein LMS wie OpenOLAT integrieren? – Ohne Projektmittel, ohne zusätzliche personelle Unterstützung, ohne zusätzliche Finanzierung?
- Warum haben meine Studierenden eine Abneigung gegenüber einem LMS wie OpenOLAT?

Fragen? Bemerkungen?

42