



digital explorer

Info-Material für den Start
des Qualifizierungspro-
gramms im Oktober 2022



UNIVERSITÄT ZU LÜBECK



SMART
QUALIFIZIERT®

Sprungtuch e.V. Lübeck
Verein für sozialpädagogische Projekte



Über Digital Explorer

➤ Warum es Digital Explorer braucht

Digital Explorer entwickeln digitale Innovationen, die für und mit Menschen gedacht und von Menschen genutzt werden. Wer den digitalen Möglichkeitsraum aktiv mitgestalten möchte braucht vielfältige Fähigkeiten, einen Trainingsort und den Austausch mit Expert:innen, die ihr Wissen weitergeben. Für uns ist digitales Gestalten Teamarbeit.

➤ Für wen ist das Qualifizierungsprogramm geeignet?

Im schulbegleitenden Qualifizierungsprogramm Digital Explorer möchten wir junge Menschen ausbilden, die Verantwortung übernehmen und viel bewirken wollen. Designentscheidungen und Gestaltungskompetenzen entfalten ihre Wirkung im privaten und beruflichen Alltag von Einzelnen und Organisationen.

Bewerben können sich,

Schülerinnen und Schüler,

- die mind. 16 Jahre sind
- und 2 bis 3 Stunden pro Woche ihrer Freizeit investieren wollen.
-

➤ Ablauf der 12 Monate

Das Qualifizierungsprogramm startet im Oktober 2022 mit dem Basismodul, wird überwiegend online stattfinden und dauert 12 Monate. Danach werden die Teilnehmenden in der Lage sein, erste eigene digitale Projekte zu realisieren und weisen Grundkenntnisse in den Bereichen Design, Webentwicklung und Hardwareentwicklung auf. Die Digital Explorer-Coaches begleiten die Teilnehmenden durch die Zeit und teilen Ihre Erfahrungen und Expertise, um individuelle Wege zu unterstützen. Nach Abschluss erhalten die Absolvent:innen ein Zertifikat der Universität zu Lübeck, welches bei späteren Bewerbungen beigefügt werden kann.

➤ Inhalte und Kosten

Das Digital Explorer-Programm startet mit dem Basismodul. In der Teilnahmegebühr von **179 €** sind enthalten:

- 4 mehrwöchige intensive Online-Module
- Kreative Aufgaben & Erfahrungsaustausch
- Tricks & Tools um selbstständig Methoden zu entwickeln
- 2 Vision-Workshops mit inspirierenden Dozierenden aus der Digital-Explorer Community
- Alle 2 Wochen Live-Coaching & Austausch mit den Digital-Explorer-Coaches
- Gruppenaustausch zum Üben
- Zugang zur Lernplattform der Schülerakademie, Welcome-Kit und hilfreiche Arbeitsmaterialien
- eine Platzreservierung für die Anschlussqualifikation Digital Explorer + oder Digitales Teamcoaching

➤ Anmeldung

Für die Teilnahme am Qualifizierungsprogramm können sich Schülerinnen und Schüler über ein Online-Formular bewerben. Informationen zur Vergabe der Plätze werden Anfang Oktober bekannt gegeben.

<https://digital-explorer-edu.de/bewerben>

► Kostenfreie Info-Stunde

Sind noch viele Fragen offen? Bei einer kostenfreien Videosprechstunde beantworten die Digital Explorer-Coaches live alle Fragen zum Ablauf und erklären das Konzept des Qualifizierungsprogramms.

Die nächsten Termine:

27.09., 17:30 Uhr für alle <https://uni-luebeck.webex.com/uni-luebeck/j.php?RGID=r3a02bf7b94257608e1a652be7ba8068e>

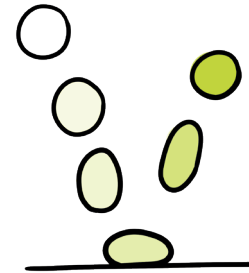
Keine Anmeldung erforderlich.



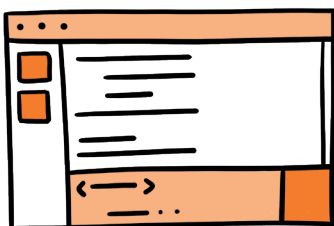
Projektkurse

Projektkurs 1: (3D-)Design & Animation

- Die Teilnehmenden kennen den Unterschied zwischen zwei- und dreidimensionalen Grafikprogrammen. Sie sind in der Lage, ein für den erzielten Zweck geeignetes Programm auszuwählen.
- Die Teilnehmenden kennen wichtige Werkzeuge zur Erstellung von Computergrafiken wie z.B. Vektorpinsel, Knotenwerkzeuge und Formwerkzeuge in 2D bzw. Shader, Modifier und Cuts in 3D.
- Die Teilnehmenden kennen wichtige Ressourcen zur Farbgestaltung von Computergrafiken und sind in der Lage, grundsätzliche Gestaltungsprinzipien wie z.B. Symmetrie in eigene Grafiken einzubinden.



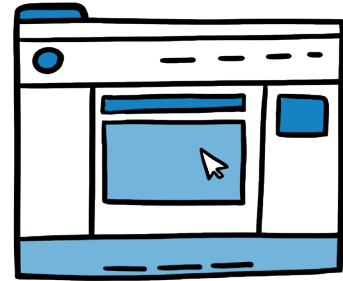
Projektkurs 2: Creative Coding



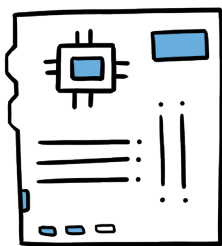
- Die Teilnehmenden kennen die Bedeutung von Objektorientierung in der Programmierung.
- Die Teilnehmenden können eigenständig Programmkomponenten entwickeln.
- Die Teilnehmenden kennen Grundsätze der Programmierlogik und können diese für die Implementierung von Funktionen einsetzen.
- Die Teilnehmenden kennen die Funktion von Compilern und können eigenständig nach Fehlerursachen suchen

Projektkurs 3: Webdesign & Webentwicklung

- Die Teilnehmenden kennen die Komponenten einer Website und sind in der Lage, diese getrennt voneinander zu beschreiben.
- Die Teilnehmenden können eigenständig eine neue Webseite aufsetzen.
- Die Teilnehmenden können Funktionen mit Hilfe von JavaScript-Code in Webseiten implementieren. Sie kennen hierfür notwendige Programmiergrundsätze.
- Die Teilnehmenden sind in der Lage, Frameworks geeignet einzusetzen, um Arbeitsschritte zu optimieren.



Projektkurs 4: Hardware & Smart Computing



- Die Teilnehmenden sind in der Lage, einzelne Hardwarekomponenten von Rechnern zu identifizieren und zu beschreiben.
- Die Teilnehmenden können einzelne Hardwarekomponenten zielführend ansteuern und miteinander verbinden.
- Die Teilnehmenden kennen den Unterschied zwischen Steuerwerken, Speicher, Bus-Systemen, Input/Output (I/O), und Peripheriegeräten.
- Die Teilnehmenden können eigenständig kleinere Hardwareprojekte mit Microcontrollern realisieren.

Modulplan

1.a Semester		2. Semester	
1. Projektkurs (3-4 SWS)	2. Projektkurs (3-4 SWS)	3. Projektkurs (3-4 SWS)	4. Projektkurs (5-6 SWS)
Onlineplattform Lernmaterialien Inside-Talks 1-2 SWS	Onlineplattform Lernmaterialien Inside-Talks 1-2 SWS	Onlineplattform Lernmaterialien Inside-Talks 1-2 SWS	Onlineplattform Lernmaterialien 1 SWS
Projektarbeit Design & Animation 2 SWS	Projektarbeit Creative-Coding 2 SWS	Projektarbeit Webdesign & -entwicklung 2 V + 1 S	Projektarbeit Hardware & Smart Computing 2 SWS
			Coworking-Space Helpdesk
Coworking-Space Helpdesk	Vision- Workshop	Vision- Workshop	Projektarbeit und Abschluss- präsentation 2-3 SWS
	Coworking-Space Helpdesk	Coworking-Space Helpdesk	
Lernzielkontrolle	Lernzielkontrolle	Lernzielkontrolle	

Semesterwochenstunde (SWS): Selbststudium, Projektarbeit, Live-Coaching

Abschlussprojekt	Lernzielkontrolle	Vision-Workshop	Live-Coaching
Gruppenforum	Selbststudium		