



digital explorer

Info-Material für den Start des
Qualifizierungsprogramms
im November 2024



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 Expertinnen und Experten, 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 November 2024 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 Creative Coding, Design, Webentwicklung und Hardwareentwicklung, sowie Zukunftstechnologien 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 Absolvierenden 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 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, ein 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 Ende Oktober bekannt gegeben.

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

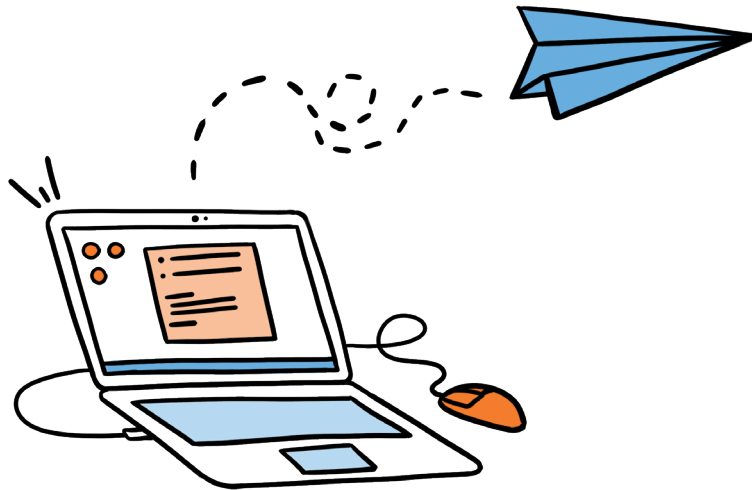
➤ Kostenfreie Info-Stunde

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:

Montag, 15. Juli 2024 17:30 - 18:30 - ONLINE

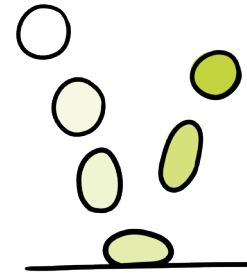
Anmeldung: [Hier klicken](#)



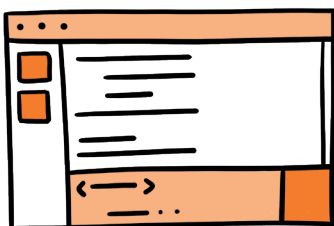
Projektkurse

Projektkurs 1: 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 Funktionalitäten oder zur Problemlösung einsetzen.
- Die Teilnehmenden kennen die Funktion von Compilern und können eigenständig nach Fehlerursachen suchen
- Die Teilnehmenden kennen grundlegende Konzepte der Programmierung, wie Variablen, Schleifen oder Bedingungen



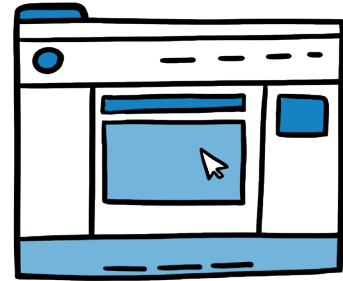
Projektkurs 2: Design



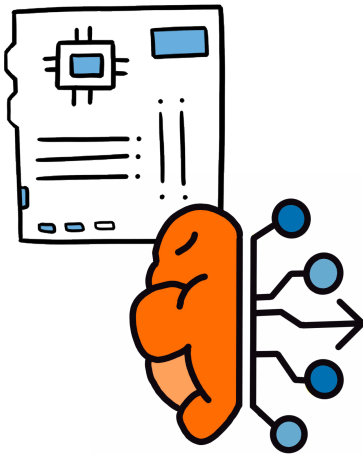
- Die Teilnehmenden kennen den Unterschied zwischen zwei- und dreidimensionalen Grafikprogrammen. Sie sind in der Lage, ein für den erzielten Zweck geeignetes Programm auszuwählen.
- Die Teilnehmenden kennen wichtige Werkzeuge zur Erstellung von Computergrafiken wie z.B. Vektorpinsel, Knotenwerkzeuge und Formwerkzeuge in 2D bzw. Shader, Modifier und Cuts in 3D.
- Die Teilnehmenden kennen grundlegende Prinzipien des Layoutings, der Typographie und von Vektor- und Pixelgrafiken.
- Die Teilnehmenden kennen Designprinzipien und Heuristiken zur Gestaltung von interaktiven Benutzungsoberflächen.

Projektkurs 3: 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.
- Die Teilnehmenden kennen Prinzipien der Client-Server Architektur



Projektkurs 4: Hardware & Zukunftstechnologien



- 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 können eigenständig kleinere Hardwareprojekte mit Microcontrollern realisieren.
- Die Teilnehmenden wissen, wie eine künstliche Intelligenz aufgesetzt werden kann und können das Konzept neuronaler Netze anwenden, um Testdaten zu trainieren und zu optimieren
- Die Teilnehmenden kennen das Konzept Mixed Reality und können Anwendungsfälle, Grenzen und Möglichkeiten benennen

Digital Explorer - Modulplan Basismodul

1. Semester		2. Semester	
1. Projektkurs	2. Projektkurs	3. Projektkurs	4. Projektkurs
Onlineplattform Lernmaterialien Inside-Talks 1-2 SWS	Onlineplattform Lernmaterialien Inside-Talks 1-2 SWS	Onlineplattform Lernmaterialien Inside-Talks 1-2 SWS	Onlineplattform Lernmaterialien 1-2 SWS
Projektarbeit Creative Coding 2 SWS	Projektarbeit Design 2 SWS	Projektarbeit Webentwicklung 2 SWS	Projektarbeit Hardware & Zukunftsthemen 2 SWS
Coworking	Coworking	Coworking	Coworking
Lernzielkontrolle	Vision-Workshop	Vision-Workshop	Projektarbeit und Abschlusspräsentation 2-3 SWS
Lernzielkontrolle	Lernzielkontrolle	Lernzielkontrolle	

Semesterwochenstunde (SWS): Zeitlicher Umfang pro Woche(1 SWS = 45 Min.)

Abschlussprojekt	Lernzielkontrolle	Coworking
Vision-Workshop	Selbststudium	Live-Coaching

Erklärungen zum Modulplan

Dieser Modulplan gibt dir einen groben Überblick über das Programm von Digital Explorer. Die Abschnitte sind in Semester von je 6 Monaten unterteilt. Du nimmst an Projektkursen teil, mit einer durchschnittlichen Wochenarbeitszeit von 2 Stunden in verschiedenen Formaten.

Selbststudium

Du findest Aufgaben und Materialien auf unserer Online-Lernplattform, die du zuhause eigenständig bearbeitest. Die Digital Explorer Coaches unterstützen dich dabei online, indem sie während der Coworking Sessions für Fragen zur Verfügung stehen oder Nachrichten beantworten.

Vision-Workshop

Live-Coaching

Die Einheiten finden alle zwei Wochen live statt, meist online und manchmal vor Ort an der Uni Lübeck.

Dabei vertiefen wir theoretische Konzepte und bearbeiten gemeinsam Aufgaben. Jede Einheit dauert etwa 2 Stunden und wird aufgezeichnet, falls du nicht teilnehmen kannst.

Coworking

In den Wochen zwischen den Live-Coachings finden online Coworking-Sessions statt.

Diese bieten die Gelegenheit, Fragen zu stellen, gemeinsam Aufgaben zu bearbeiten oder sich auszutauschen. Gegen Ende des Programms dienen sie vor allem der Arbeit am Abschlussprojekt.

Vision Workshop

Das sind unregelmäßig stattfindende Vertiefungsveranstaltungen zu speziellen Themen aus der Forschung, passend zu euren Interessen oder Projekten.

Lernzielkontrolle

Am Ende der ersten drei Projektthemen gibt es einen kurzen Online-Test zu den behandelten Inhalten. Diese Tests können so oft wiederholt werden, bis du sie erfolgreich bestehst.

Abschlussprojekt

Am Ende des Programms bearbeitest du ein eigenes Projekt, das auf dem erworbenen Wissen basiert. Dabei unterstützen dich die Digital Explorer Coaches.

Beispiel der ersten Wochen aus dem letzten Programm

24.10. - 30.10.

Kennenlernveranstaltung und Vorbereitungsaufgaben im Selbstlernbereich bis zur Live-Einheit

31.10. - 06.11.

Live-Coaching am Mittwoch, dem 02.11. um 17:30 online.
Thema: Design Einführung

07.11. - 13.11.

Coworking Session am Mittwoch, dem 9.11. um 17:30.

Danach: Wöchentlicher Wechsel zwischen Live-Coaching und Coworking.



digital explorer