Modulbeschreibung
23-CL-BaCL3 Programmierung

Fakultät für Linguistik und Literaturwissenschaft

Version vom 15.11.2026

Dieses Modulhandbuch gibt den derzeitigen Stand wieder und kann Änderungen unterliegen. Aktuelle Informationen und den jeweils letzten Stand dieses Dokuments finden Sie im Internet über die Seite

https://ekvv.uni-bielefeld.de/sinfo/publ/modul/448385757

Die jeweils aktuellen und gültigen Regelungen im Modulhandbuch sind verbindlich und konkretisieren die im Verkündungsblatt der Universität Bielefeld veröffentlichten Fächerspezifischen Bestimmungen.

23-CL-BaCL3 Programmierung

Fakultät

Fakultät für Linguistik und Literaturwissenschaft

Modulverantwortliche*r

Prof. Dr. Sina Zarrieß

Turnus (Beginn)

Jedes Sommersemester

Leistungspunkte

10 Leistungspunkte

Kompetenzen

Die Studierenden erlernen eine höhere Programmiersprache, die es ihnen ermöglicht, den Computer weitaus flexibler einzusetzen, als dies bei einer ausschließlich nutzungsorientierten Ausbildung der Fall sein kann. Sie beherrschen Syntax, Daten- und Kontrollstrukturen der erlernten Programmiersprache und sind im Grundsatz vertraut mit deren systematischen Einsatz bei der Bearbeitung computerlinguistischer Aufgabenstellungen. Letzteres beinhaltet den Entwurf und die Implementierung von Algorithmen, das Durchführen einer damit verbundenen Zeitplanung sowie das systematische Testen der erstellten Software. Dazu gehört auch das schriftliche Dokumentieren der nacheinander ausgeführten Arbeitsschritte im Ganzen.

Lehrinhalte

Im Zentrum des Moduls steht das Erlernen der Programmierung am Beispiel einer aktuellen und für die Computerlinguistik relevanten Programmiersprache. In der Regel unterstützt eine solche Sprache insbesondere das Arbeiten im objektorientierten Programmierparadigma. Anhand von für die Computerlinguistik einschlägigen Verfahren (wie etwa Tokenisierung, Grammatikrepräsentation und Implementierung einfacher Parseverfahren) werden für die Programmierung allgemein grundlegende Begriffe und dazugehörige Konzepte (wie etwa Variable, Funktion und Kontrollstruktur) eingeführt, aber auch speziell der objektorientierten Programmierung zurechenbare (wie etwa Klasse, Instanz und Vererbung). Dies geschieht unter Berücksichtigung üblicher Prinzipien guter Programmierung (wie etwa die lesbare Darstellung des Programmkodes, seine Robustheit bei der Ausführung und seine Verständlichkeit durch ausreichende Kommentierung sowie ggf. einer zusätzlichen schriftlichen Dokumentation).

Empfohlene Vorkenntnisse

–

Notwendige Voraussetzungen

–

Erläuterung zu den Modulelementen

Modulstruktur: 1 bPr [1]

Veranstaltungen

Titel	Art	Turnus	Workload [5]	LP[2]
Einführung in die Programmierung	Seminar	SoSe	60 h (30 + 30)	2 [Pr]
Einführung in die Programmierung: Übung	Übung	SoSe	60 h (30 + 30)	2

Prüfungen

Zuordnung Prüfende	Art	Gewichtung	Workload	LP[2]

Lehrende der Veranstaltung **Einführung in die Programmierung (Seminar)** *Das Portfolio enthält die das Seminar und die Übungsveranstaltung begleitenden Übungsaufgaben und ein Abschlussprojekt. Die Übungsaufgaben werden in der Regel wöchentlich gestellt, sie ergänzen und vertiefen die behandelten Inhalte. Mit dem Abschlussprojekt demonstrieren die Studierenden an einem über die Inhalte der Übungsaufgaben hinausgehenden Beispiel, dass sie in der Lage sind, die erworbenen Kompetenzen selbständig einzusetzen. Für das Portfolio sind konkret folgende Leistungen zu erbringen:* ○ *Regelmäßiges Bearbeiten der Übungsaufgaben mit erkennbarem Lösungsansatz. Die durchschnittliche Bearbeitungszeit beträgt 3–4 Stunden pro Woche* ○ *Nachweis einer ausreichenden Zahl korrekt gelöster Übungsaufgaben (in der Regel 50%)* ○ *Bis zu zwei Mal – nach vorheriger terminlicher und inhaltlicher Absprache mit der zuständigen lehrenden Person – Präsentation ausgewählter eigener Übungsaufgabenbearbeitungen in der Übungsveranstaltung. Dabei werden insbesondere Probleme und /oder alternative Lösungsansätze mit den anderen an der jeweiligen Übungsveranstaltungssitzung Teilnehmenden besprochen* ○ *Das Abschlussprojekt besteht aus dem kommentierten Programmkode und einer kurzen schriftlichen Projektdokumentation (5–7 Seiten), die über Zweck und Aufbau des Projekts Auskunft gibt. Kommentare zum Programmkode können auch Bestandteil der schriftlichen Dokumentation sein, deren Umfang sich dadurch entsprechend vergrößert. Der inhaltliche Rahmen und die zu bearbeitende Aufgabenstellung werden vor Beginn der Projektbearbeitung mit der prüfenden Person besprochen und von der prüfenden Person festgelegt. Dies geschieht in der Regel zeitlich parallel zu den abschließenden Sitzungen der besuchten Seminar- und Übungsveranstaltung. Die Projekterstellung umfasst einen Workload von 120 Stunden. Das Abschlussprojekt dient der Bewertung* *Modulprüfungsabnehmende Person ist eine*einer der Lehrenden der Seminarveranstaltung.*	Portfolio mit Abschlussprüfung	1	180h	6

Legende

1	Die Modulstruktur beschreibt die zur Erbringung des Moduls notwendigen Prüfungen und Studienleistungen.
2	LP ist die Abkürzung für Leistungspunkte.
3	Die Zahlen in dieser Spalte sind die Fachsemester, in denen der Beginn des Moduls empfohlen wird. Je nach individueller Studienplanung sind gänzlich andere Studienverläufe möglich und sinnvoll.
4	Erläuterungen zur Bindung: "Pflicht" bedeutet: Dieses Modul muss im Laufe des Studiums verpflichtend absolviert werden; "Wahlpflicht" bedeutet: Dieses Modul gehört einer Anzahl von Modulen an, aus denen unter bestimmten Bedingungen ausgewählt werden kann. Genaueres regeln die "Fächerspezifischen Bestimmungen" (siehe Navigation).
5	Workload (Kontaktzeit + Selbststudium)
SoSe	Sommersemester
WiSe	Wintersemester
SL	Studienleistung
Pr	Prüfung
bPr	Anzahl benotete Modul(teil)prüfungen
uPr	Anzahl unbenotete Modul(teil)prüfungen