

60300 - Softwareprojekt: Anwendungsentwicklung 1

60300 - Softwareprojekt: application development 1

Allgemeine Informationen	
Modulkürzel oder Nummer	60300
Eindeutige Bezeichnung	
Modulverantwortlich(e)	Prof. Dr. Hauschildt, Dirk (dirk.hauschildt@haw-kiel.de)
Lehrperson(en)	Prof. Dr. Hauschildt, Dirk (dirk.hauschildt@haw-kiel.de)
Wird angeboten zum	Wintersemester 2020/21
Moduldauer	1 Fachsemester
Angebotsfrequenz	Regelmäßig
Angebotsturnus	In der Regel im Sommersemester
Lehrsprache	Deutsch
Empfohlen für internationale Studierende	Ja
Ist als Wahlmodul auch für andere Studiengänge freigegeben (ggf. Interdisziplinäres Modulangebot - IDL)	Nein

Studiengänge und Art des Moduls (gemäß Prüfungsordnung)
Studiengang: B.A. - MMP - Multimedia Production Schwerpunkt: Interaktive Medien Modulart: Wahlmodul Fachsemester: 3, 4, 5, 6, 7
Studiengang: B.A. - ÖuU - Öffentlichkeitsarbeit und Unternehmenskommunikation Modulart: Wahlmodul Fachsemester: 3, 4, 5, 6, 7
Studiengang: B.Eng. - BauIng - Bauingenieurwesen Modulart: Wahlmodul Fachsemester: 3, 4, 5, 6, 7, 8
Studiengang: M.A. - AK - Angewandte Kommunikationswissenschaft Modulart: Wahlmodul Fachsemester: 1, 2, 3
Studiengang: M.A. - MK - Medienkonzeption (SoSe 2018, V1) Modulart: Wahlmodul Fachsemester: 1, 2, 3

Kompetenzen / Lernergebnisse
<i>Kompetenzbereiche: Wissen und Verstehen; Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen; Kommunikation und Kooperation; Wissenschaftliches Selbstverständnis/Professionalität.</i>

<p>Die Studierenden können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • fundamentale Begriffe der Disziplin Softwareentwicklung benennen und erklären, sowie darauf basierend betriebliche Systeme definieren, erläutern und modellhaft veranschaulichen. • die Bedeutung der Datenqualität für Unternehmen und Organisationen erfassen und den Begriff Datenintegrität erläutern. • Datenmodelle in einer Client-Server Architektur in operative, relationale Datenbanken abbilden. • Sprachen der Softwareentwicklung beherrschen und anwenden. • die grundlegenden Begriffe rund um die Fachgebiete Softwareentwicklung und Datenbanken benennen und erklären.
<p>Die Studierenden sind in der Lage...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen und Instrumente der Softwareentwicklung von Anwendungssystemen umzusetzen. • Ausgehend vom Projektmanagement kann die Soll-Situation aus der Aufgabenbeschreibung abgeleitet, grafische Oberflächen entworfen, Algorithmen beschrieben und der Softwarecode erstellt werden. • Datenbanken können erstellt und in das Projekt mit eingebunden werden. Aus dem Anwendungsprogramm heraus kann man auf die Daten zugreifen. • Darüber hinaus können die Studierenden Aufwandsschätzung von Softwareentwicklungsprojekten vornehmen.
<p>Die Studierenden können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • mit Personen anderer Fachdisziplinen in den Unternehmen oder Organisationen zusammenarbeiten und betriebliche Anwendungen erstellen. • Den Aufwand für die Erstellung einer Problemlösung beurteilen. • komplexe fachbezogene Probleme und Lösungen mit anderen Fachleuten weiterentwickeln.
<p>Die Studierenden können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • ihr Potenzial hinsichtlich fachlicher Fragestellungen vor dem Hintergrund ihres Vorwissens beschreiben. • demzufolge ihre Entwicklungsrichtung und das Ausmaß ihres Zuwachses an Kompetenzen verschiedener Dimensionen erläutern. • gestellte fachliche Anforderungen erkennen, beschreiben und erklären

Angaben zum Inhalt	
Lehrinhalte	Die Veranstaltung basiert auf den IT-Pflichtmodulen des Studiengangs Medien und Einführung in die Programmierung und Datenbanken des Studiengangs I&E. Noch fehlende Inhalte sollen selbst erarbeitet werden. Unterstützung durch den Hochschullehrer wird gegeben.

Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Rheinwerk open book • Handbuch Visual C# 2012, Andreas Kühnel http://openbook.rheinwerk-verlag.de/visual_csharp_2012/ • Rheinwerk open book • C# Die neue Sprache für Microsofts .NET-Plattform, Eric Gunnerson http://openbook.rheinwerk-verlag.de/csharp/ • Microsoft msdn Bibliothek https://msdn.microsoft.com/de-de/library/kx37x362(v=vs.90).aspx • Grundkurs Datenbankentwicklung, Kleuker, Vieweg, aktuellste Auflage • Grundkurs Relationale Datenbanken, Steiner, Vieweg aktuellste Auflage • Ian Sommerville: Software Engineering. Pearson Studium, aktuellste Auflage • Klaus Pohl & Chris Rupp: Basiswissen RequirementsEngineering, dpunkt.verlag, aktuellste Auflage
------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Lehrformen der Lehrveranstaltungen	
Lehrform	SWS
Projekt	4

Arbeitsaufwand	
Anzahl der SWS	4 SWS
Leistungspunkte	5,00 Leistungspunkte
Präsenzzeit	48 Stunden
Selbststudium	102 Stunden

Modulprüfungsleistung	
Voraussetzung für die Teilnahme an der Prüfung gemäß PO	Keine
60300 - Projektbezogene Arbeiten	Prüfungsform: Projektbezogene Arbeiten Gewichtung: 100% wird angerechnet gem. § 11 Absatz 2 PVO: Nein Benotet: Ja

Sonstiges	
Empfohlene Voraussetzungen	Erfahrung in der Softwareentwicklung.
Sonstiges	Am Ende des Modules wird eine Präsentation zur Vorstellung der Projektarbeit erfolgen.