

Studiengang Information Science (Bachelor of Science) [PO 2019]

Pflichtprogramm

3. Semester

| | |
|------------|--|
| 1 | Modulname Anwendungsentwicklung |
| 1.1 | Modulkürzel 130300 |
| 1.2 | Art Pflichtprogramm |
| 1.3 | Lehrveranstaltung(en) 130305 Software Engineering 130306 Informationsdesign |
| 1.4 | Semester 3 |
| 1.5 | Modulverantwortliche(r) Prof. Dr. Bernhard Thull |
| 1.6 | Weitere Lehrende Prof. Dr. Elke Lang |
| 1.7 | Studiengangsniveau Bachelor |
| 1.8 | Lehrsprache Deutsch |
| 2 | Inhalt 130305 <i>Software Engineering</i> <ul style="list-style-type: none">• Notwendigkeit, Ziele von Software Engineering• Beispiele für größere Softwareprojekte und typische Schwierigkeiten• Vorgehensmodelle• Metriken und ihre Problematik• UML 130306 <i>Informationsdesign</i> <p>Aufarbeitung von Grundlagen, Richtlinien und Techniken zur nutzerorientierten Gestaltung von Benutzungsschnittstellen für den Anwendungsbereich Informationswissenschaft.</p> <ul style="list-style-type: none">• Anforderungsanalyse, Fallstudien (use cases)• Informationsarchitektur, kognitive Karten• Interface Design (Orientierung und Navigation, Screen Layout, textuelle und graphische Information, Interaktivität)• Usability, Evaluierung |

| | |
|------------------|---|
| <p>3</p> | <p>Ziele</p> <p>130305 <i>Software Engineering</i></p> <p>Kenntnisse Die Studierenden kennen die Problematik bei der Gestaltung und Pflege größerer Software-Systeme.</p> <p>Fertigkeiten Die Studierenden sind in der Lage, aktiv bei der Gestaltung von komplexen Systemen mitzuwirken, insbesondere beim Requirements Engineering und der Gestaltung von Prototypen und Demonstrationen.</p> <p>Kompetenzen Die Studierenden sind in der Lage, zwischen Fachanwendern und Software-Experten zu vermitteln und beherrschen Werkzeuge zur Modellierung, die zur Unterstützung der Koordination im Entwurfsprozess eingesetzt werden.</p> <p>130306 <i>Informationsdesign</i></p> <p>Die Studierenden kennen die wesentlichen Grundlagen, Richtlinien und Techniken zur nutzerorientierten Gestaltung von Benutzungsschnittstellen für den Anwendungsbereich Informationswissenschaft. Sie sind in der Lage, mit Hilfe von Richtlinien sowohl die Nutzbarkeit einer Anwendung zu evaluieren als auch eine Anwendung nutzerorientiert zu gestalten.</p> |
| <p>4</p> | <p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Vorlesungen und Übung</p> |
| <p>5</p> | <p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>5 CP; 150 Stunden: 60 Stunden Präsenzzeit, 90 Stunden Selbststudium und Prüfungsvorbereitung</p> |
| <p>6</p> | <p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Klausur nach § 12 ABPO (Dauer: 90 min). Sie wird nach § 9 Abs. 10 ABPO in jedem Semester angeboten.</p> |
| <p>7</p> | <p>Notwendige Kenntnisse</p> |
| <p>8</p> | <p>Empfohlene Kenntnisse</p> |
| <p>9</p> | <p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>1 Semester; Wintersemester; 130305 Software Engineering: Vorlesung + Übung (1 + 1 SWS) 130306 Informationsdesign: Vorlesung (2 SWS)</p> |
| <p>10</p> | <p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>Bachelorstudiengang Information Science</p> |
| <p>11</p> | <p>Literatur</p> <p>130305 <i>Software Engineering</i></p> <p>Literatur wird in den Vorlesungsunterlagen bekannt gegeben (Skript, Kapitel "Literatur" im Moodle-Kurs)</p> <p>130306 <i>Informationsdesign</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • P. Lynch und S. Horton. Web Style Guide - Foundations of User Experience Design. Yale University Press, 4. Auflage, 2016 |

Stand: 21.11.2022, 18:33:25