

M19 Web- und App-Konzeption

Kennnummer M19	Workload 250 h	Credits 10	Studien- semester 3. oder 5. Sem.	Häufigkeit des Angebots Jedes Wintersemester	Dauer 1 Semester
1	Lehrveranstaltungen a) Konzeptionelle, gestalterische und technische Aspekte von Web- und App-Projekten b) Projekt	Kontaktzeit 4 SWS / 60 h 2 SWS / 30 h	Selbststudium 160 h	geplante Gruppengröße 15-20 Studierende	
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen: Nach erfolgreicher Teilnahme an dem Modul sind die Studierenden in der Lage, <ul style="list-style-type: none"> ▪ in der Rolle als Auftraggeber Dienstleistungen im Hinblick auf Technik, Gestaltung und Kosten-Nutzen-Verhältnis zu bewerten, Angebote zu evaluieren sowie Vorleistungen zu beurteilen (Fach- und Methodenkompetenz, Niveaustufe „beurteilen“), ▪ bestehende Angebote und Prozesse multiperspektivisch kritisieren zu können (Fach- und Methodenkompetenz, Niveaustufe „analysieren“), ▪ aktuelle Trends im Themenfeld Web- und App zu verstehen und deren praktische Relevanz selbst fundiert einzuschätzen bzw. die Fundiertheit anderer Einschätzungen zu bewerten (Fach- und Methodenkompetenz, Niveaustufe „beurteilen“), ▪ ein geeignetes Vorgehensmodell auszuwählen und die am Konzeptions-Workflow beteiligten Rollen/ Gewerke abzustimmen sowie eine effiziente und lösungsorientierte Zusammenarbeit zu organisieren, (Fach- und Methodenkompetenz, Niveaustufe „erschaffen“), ▪ sich in Gruppen abzustimmen, kooperativ Lösungsansätze zu diskutieren und Kritik anderer anzunehmen (Sozialkompetenz). 				
3	Inhalte: <u>Konzeptionelle, gestalterische und technische Aspekte von Web- und App-Projekten</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Einführung in die Grundlagen und Werkzeuge der Web-Konzeption ▪ Überblick über gängige Methoden und Tools der Anforderungsanalyse von Web- und App-Angeboten ▪ Vorgehensmodelle und Prozesse der Softwareentwicklung (beispielsweise agile Softwareentwicklung): Rollen, Schnittstellen und Aufgaben ▪ Betriebswirtschaftliche Aspekte von Digitalprojekten (beispielsweise Finanzierung, Human Relations, Geschäftsmodelle etc.) ▪ Überblick über die Basistechnologien für die Erstellung von Websites und Web-Apps (u.a. HTML/CSS/JavaScript, Frameworks) ▪ Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Websites, Web-Apps und nativen (Mobile-)Apps ▪ Qualitätsaspekte in Softwareentwicklung und Hosting ▪ Ethische und technische Aspekte von Datenerhebung und -haltung ▪ Datenmodellierung und Contentmanagement ▪ Aufbau von Navigationsstrukturen und Informationsarchitektur ▪ Grundlagen des Interfacedesigns, Usability und User-Experience ▪ Inclusive Design und Accessibility ▪ Tools und Methoden des Prototypings 				

	<p><u>Projekt</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Entwicklung einer anschlussfähigen Konzeption ▪ Durchführung von Analysen unter Anwendung gängiger Analysetechniken ▪ Anwendung betriebswirtschaftlicher Methoden ▪ Prototypische Herausarbeitung einer möglichen Umsetzung
4	<p>Lehr- und Lernformen: Seminaristischer Unterricht mit fallstudienbezogenen Übungen, Projektarbeiten, Selbststudium</p>
5	<p>Teilnahmevoraussetzungen (Kenntnisse und Fähigkeiten für eine erfolgreiche Teilnahme und Hinweise für die geeignete Vorbereitung): Formal: keine Inhaltlich:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlagenkenntnisse über die Medien- und Kommunikationsbranche (vermittelt im Modul M1 Medien- und Kommunikationsbranche: Akteure, Prozesse, Geschäftsmodelle) ▪ Grundlagenkenntnisse des Marketings (vermittelt im Modul M2 Marketing) ▪ Grundlagenkenntnisse des Projektmanagements und Präsentationstechnik (vermittelt im Modul M14 Projektmanagement und Präsentationstechnik)
6	<p>Prüfungsformen: Projektdokumentation; Umfang: 20–25 Seiten</p>
7	<p>Voraussetzungen für die Vergabe von Credits: bestandene Modulabschlussprüfung (Projektdokumentation)</p>
8	<p>Verwendung des Moduls: keine</p>
9	<p>Stellenwert der Note für die Endnote: gemäß den Credits 10/180</p>
10	<p>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende: Prof. Dr. (UFU München) Olexiy Khabyuk (Modulverantwortlicher) Gregor Meyer, M.A. (Wiss. MA.) Ja Böke, B.A. (Wiss. MA)</p>
11	<p>Sonstige Informationen (z.B. Literatur): Am Anfang des Semesters wird ein Hinweis auf verpflichtende und optionale Literatur gegeben.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Erlhofer, Sebastian/ Brenner, Dorothea: Website-Konzeption und Relaunch, 2. Aufl., Bonn 2019 ▪ Laloux, Frederic: Das Design Thinking Playbook, München 2016 ▪ Jacobsen, Jens/ Meyer, Lorena: Praxisbuch Usability und UX, Bonn 2017 ▪ Kholmatova, Alla: Design Systems. A practical guide to creating design languages for digital products, Freiburg 2017 ▪ Laloux, Frederic: Reinventing Organizations visuell, München 2016 ▪ Martin, Lisa Maria: Everyday Information Architecture, New York 2019 ▪ Löffler, Miriam: Think Content, Bonn 2014 ▪ Passig, Kathrin/ Jander, Johannes: Weniger schlecht programmieren, Köln 2013 <p>Alle Titel in der jeweils aktuellen Auflage. Aktualisierte Literaturlisten sind den Veranstaltungsunterlagen zu entnehmen.</p>