

## M19 Web- und App-Konzeption

Kennnummer	Workload	Credits	Studien-semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer
M19	250 h	10	3. oder 5. Sem.	Jedes Wintersemester	1 Semester
<b>1</b>	<b>Lehrveranstaltungen</b> a) Konzeptionelle, gestalterische und technische Aspekte von Web- und App-Projekten b) Projekt	<b>Kontaktzeit</b> 4 SWS / 60 h  2 SWS / 30 h	<b>Selbststudium</b> 160 h	<b>geplante Gruppengröße</b> 15-20 Studierende	
<b>2</b>	<b>Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen:</b> Nach erfolgreicher Teilnahme an dem Modul sind die Studierenden in der Lage, <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 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“),</li> <li>▪ bestehende Angebote und Prozesse multiperspektivisch kritisieren zu können (Fach- und Methodenkompetenz, Niveaustufe „analysieren“),</li> <li>▪ 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“),</li> <li>▪ 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“),</li> <li>▪ sich in Gruppen abzustimmen, kooperativ Lösungsansätze zu diskutieren und Kritik anderer anzunehmen (Sozialkompetenz).</li> </ul>				
<b>3</b>	<b>Inhalte:</b> <u>Konzeptionelle, gestalterische und technische Aspekte von Web- und App-Projekten</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Einführung in die Grundlagen und Werkzeuge der Web-Konzeption</li> <li>▪ Überblick über gängige Methoden und Tools der Anforderungsanalyse von Web- und App-Angeboten</li> <li>▪ Vorgehensmodelle und Prozesse der Softwareentwicklung (beispielsweise agile Softwareentwicklung): Rollen, Schnittstellen und Aufgaben</li> <li>▪ Betriebswirtschaftliche Aspekte von Digitalprojekten (beispielsweise Finanzierung, Human Relations, Geschäftsmodelle etc.)</li> <li>▪ Überblick über die Basistechnologien für die Erstellung von Websites und Web-Apps (u.a. HTML/CSS/JavaScript, Frameworks)</li> <li>▪ Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Websites, Web-Apps und nativen (Mobile-)Apps</li> <li>▪ Qualitätsaspekte in Softwareentwicklung und Hosting</li> <li>▪ Ethische und technische Aspekte von Datenerhebung und -haltung</li> <li>▪ Datenmodellierung und Contentmanagement</li> <li>▪ Aufbau von Navigationsstrukturen und Informationsarchitektur</li> <li>▪ Grundlagen des Interfacedesigns, Usability und User-Experience</li> <li>▪ Inclusive Design und Accessibility</li> <li>▪ Tools und Methoden des Prototypings</li> </ul>				

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