

Modulbeschreibung

1	1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Web & Mobile Engineering	1.2 Kurzbezeichnung (optional)	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)
2	2.1 Modulturnus: Angebot in <input type="checkbox"/> jedem SoSe, <input checked="" type="checkbox"/> jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: <input checked="" type="checkbox"/> 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester	
3	3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl	3.3 Empfohlenes Fachsemester
	Master Wirtschaftsinformatik	Pf	
	Vollzeit		1
	Teilzeit Beginn Sommer		4
	Teilzeit Beginn Winter		1
4	Workload		Workload insgesamt
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form 1 SWS darf als 15 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen
			Arbeitsaufwand in Std. (Workload) Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.
			Leistungspunkte (Credits) i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!
	Kontaktzeit (z. B. Vorlesung, Übung, Praktikum, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)	Seminaristischer Unterricht	2
		Projekt-/Gruppenarbeit	1
	Summen	Summe Kontaktzeit in SWS	Summe Kontaktzeit in Std.
	Selbststudium (z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)	Nachbereitung, Erstellung der mobilen Anwendung und der Präsentation	105
	Summen		Summe Selbststudium in Std.
			150
			5
5	5.1 Lernziele (Was sollen Studierende nach Abschluss des Moduls können? Bietet das Modul neben fachlichen Lernzielen Gelegenheiten, außerfachliche Kompetenzen zu entwickeln? Wofür sind die beschriebenen Ziele relevant (z. B. Voraussetzung für weitere Studienelemente oder für bestimmte berufliche Tätigkeiten)?)		
	Die Studierenden können		
	<ul style="list-style-type: none"> • die grundlegenden Herausforderungen bei der Softwareentwicklung für mobile Endgeräte skizzieren und erläutern, • die verschiedenen Ansätze zur Entwicklung mobiler Anwendungen diskutieren, • gängige Technologien anwenden, um mobile Anwendungen im Team zu entwickeln, • Konzepte und Methoden der menschenzentrierten Gestaltung mit Schwerpunkt auf Usability und User Experience erläutern und anwenden, • Gestaltungslösungen von der konzeptuellen Modellierung bis zum sensorischen Design erarbeiten, • Gestaltungslösungen evaluieren. 		
	5.2 Lerninhalte		
	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen zu mobile Engineering • Entwicklung hybrider Apps • Usability & User Experience (UX) - Grundlagen: Menschenzentrierte Gestaltung, Nutzungskontext verstehen und festlegen, Nutzungsanforderungen festlegen • Usability & UX - Erarbeiten von Gestaltungslösungen: Konzeptuelle Modellierung, Informationsarchitektur, Interaktionsdesign, Interfacedesign, Informationsdesign, sensorisches Design, Gestaltungsrichtlinien • Usability & UX - Evaluieren der Gestaltung: Usability-Tests, Usability-Inspektionen, Benutzerbefragung 		

Modulbeschreibung

- **Fortgeschrittene Themen:** Ausgewählte aktuelle Technologien

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.

5 **5.3 Modulkurzinformation** (Dieser Absatz [max. 250 Zeichen] wird auf der FH-Webseite veröffentlicht, um Studieninteressierte bei der Wahl ihres Studiengangs zu unterstützen. Fokussieren Sie sich auf wesentliche Inhalte und Ziele, gern verbunden mit Aussagen zur Bedeutung des Moduls für das weitere Studium oder berufliche Tätigkeiten. Bitte formulieren Sie ganze Sätze, sprechen Sie die Adressaten direkt an und vermeiden Sie Fachtermini.)

Sie kennen gängige Konzepte, Methoden und Technologien, um im Team eine eigene mobile Anwendung als hybride App unter besonderer Berücksichtigung der Usability und der User Experience entwickeln zu können.

6 **6.1 Teilnahmevoraussetzungen** (*Formal*: Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; *Inhaltlich*: Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...)

Fundierte Kenntnisse im Software Engineering sollten vorhanden sein.

6.2 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme)

6.3 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.)

- Entwicklung einer mobilen Anwendung als hybride App (inkl. Dokumentation)
- Ergebnispräsentation

6.4 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung

6.5 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote

s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge*

*Die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7.

7 **7.1 Veranstaltungssprache/n**
 Deutsch Englisch Weitere, nämlich:

7.2 Modulverantwortliche/r

Prof. Dr. Norman Lahme-Hütig

7.3 Hauptamtlich Lehrende (optional)

7.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional)

7.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.)