

Modul: Mobile Application Design

Niveau	Master	Kürzel	MobA
Modulname englisch	Mobile Application Design		
Modulverantwortliche	Matthies, Denys, Prof. Dr.		
Fachbereich	Elektrotechnik und Informatik		
Studiengang	Informationstechnologie und Design, Bachelor		
Verpflichtungsgrad	Wahlpflicht	ECTS-Leistungspunkte	5
Fachsemester	(Nicht festgelegt)	Semesterwochenstunden	4
Dauer in Semestern	1	Arbeitsaufwand in Stunden	150
Angebotshäufigkeit	(Flexibel)	Präsenzstunden	60
Lehrsprache	Deutsch/Englisch	Selbststudiumsstunden	90

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es **genau eine** modulabschließende Prüfung gibt.

Prüfungsleistung	Projektarbeit	Prüfungsprache	Deutsch/Englisch
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	Drittelnoten
Lernergebnisse	Nach erfolgreichem Abschluss der Lehrveranstaltung, Studierende: • kennen typische Anwendungsszenarien und Anforderungen für mobile Anwendungen • können unterschiedliche Ansätze zur Entwicklung mobiler Anwendungen anwenden • sind instande, eine Bewertung verschiedener Ansätze zur Entwicklung mobiler Anwendungen für einen bestimmten Kontext vorzunehmen • kennen Trends und aktuelle Themen in mobilen Anwendungen und können dieses Wissen auf eine Vielzahl von Projekten anwenden • sind befähigt, Interaktionskonzepte für mobile Anwendungen unter Berücksichtigung von Human Factors und nutzer-zentrierter Anwendungsentwicklung umzusetzen • haben grundlegende Usability & UX Evaluationstechniken und Gestalt-Regeln für mobile Anwendungen kennengelernt und angewendet • verbesserten ihre Analyse-, Team- & Präsentationsfähigkeiten		
Teilnahmevoraussetzungen			

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es **genau eine** modulabschließende Prüfung gibt.

Berücksichtigung von Gender- und Diversity-Aspekten	✓ Verwendung geschlechtergerechter Sprache (THL-Standard) ✓ Zielgruppengerechte Anpassung der didaktischen Methoden ✓ Sichtbarmachen von Vielfalt im Fach (Forscherinnen, Kulturen etc.)
Verwendbarkeit	

Bemerkungen	
--------------------	--

Lehrveranstaltung: Mobile Application Design (Vorlesung)

(zu Modul: Mobile Application Design)

Lehrveranstaltungsart	Seminar	Lernform	Präsenz
LV-Name englisch	Mobile Application Design		
Anwesenheitspflicht	nein	ECTS-Leistungspunkte	2
Teilnahmebeschränkung		Semesterwochenstunden	2
Gruppengröße		Arbeitsaufwand in Stunden	60
Lehrsprache	Deutsch/Englisch	Präsenzstunden	30
Studienleistung		Selbststudiumsstunden	30
Dauer SL in Minuten		Bewertungssystem SL	

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

Prüfungsleistung		Prüfungsprache	
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	
Lernergebnisse			
Teilnahmevoraussetzungen			

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

Lehrinhalte	• Anwendungsszenarien mobiler Anwendungen • Besondere Anforderungen an mobile Anwendungen • Native mobile Anwendungen • Mobile Webanwendungen • Hybride mobile Anwendungen • Grundlagen des Nutzer-zentrierten Designs • Usability Heuristiken & User Experience Guidelines • Gestalt Regeln in Bezug auf mobile Anwendungen • Wireframe Prototyping • Aktuelle Themen und Trends im Bereich mobile Anwendungen mit starkem Fokus auf Mobile Mensch-Computer Interaktion
Literatur	Mostefaoui, G., Tariq, F (2018) Mobile Apps Engineering: Design, Development, Security, and Testing, Chapman and Hall. Love, S. (2005). Understanding mobile human-computer interaction. Elsevier.
Bemerkungen	

Lehrveranstaltung: Mobile Application Design (Praktikum)

(zu Modul: Mobile Application Design)

Lehrveranstaltungsart	Projekt	Lernform	Präsenz
LV-Name englisch	Mobile Application Design (Practical Exercise)		
Anwesenheitspflicht	ja	ECTS-Leistungspunkte	3
Teilnahmebeschränkung		Semesterwochenstunden	2
Gruppengröße	12	Arbeitsaufwand in Stunden	90
Lehrsprache	Deutsch/Englisch	Präsenzstunden	30
Studienleistung		Selbststudiumsstunden	60
Dauer SL in Minuten		Bewertungssystem SL	

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

Prüfungsleistung		Prüfsprache	
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	
Lernergebnisse			
Teilnahmevoraussetzungen			

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

Lehrinhalte	Das Praktikum dient der Anwendung der in der Vorlesung vorgestellten Lehrinhalte und der Vertiefung eines bestimmten aktuellen Themas aus dem Bereich der Gestaltung von mobilen Anwendungen.
Literatur	
Bemerkungen	