

Kursnummer: DLBMDPMD01	Kursname: Projekt: Mobile Design	Gesamtstunden: 150 h
		ECTS Punkte: 5 ECTS
Kurstyp: Pflicht Kursangebot: WS, SS Course Duration: Minimaldauer 1 Semester	Zugangsvoraussetzungen: keine	
Kurskoordinator(en) / Dozenten / Lektoren: Siehe aktuelle Liste der Tutoren im Learning Management System	Bezüge zu anderen Modulen: Siehe Modulbeschreibung	

Beschreibung des Kurses:

Eine Spiele-App, ein Planungstool oder vielleicht die mobile App für eine Onlinezeitung sind mögliche Themen für diesen Kurs. Ziel ist es, dass die Studierenden eine eigene Anwendung fürs Smartphone und/oder Tablet entwickeln. Ist die Grundidee dazu ausgereift, wird die konkrete Umsetzung geplant. Später geht es ans praktische Gestalten und Programmieren, dabei sollen die bereits erlernten Grundlagen des User-Interface-Designs, der Responsibility und der Benutzerfreundlichkeit beachtet und umgesetzt werden. Die Studierenden erhalten hier die Möglichkeit, ihre theoretischen Kenntnisse im Bereich Mobile Media Design in einem konkreten Projekt praktisch umzusetzen.

Kursziele:

Nach der Teilnahme an diesem Kurs sind die Studierenden in der Lage,

- die technische Umsetzbarkeit von Projektideen im Bereich Mobile Media einzuschätzen und dies zu begründen.
- theoretische Kenntnisse aus dem Bereich in eine konkrete Projektidee zu transformieren.
- die Projektidee, -genese sowie das -ergebnis darzustellen. Die erlernten Grundkenntnisse in den Bereichen Usability, Interfacedesign, Responsive Design eigenständig am Beispiel des Projekts zu vertiefen.
- die Planung, Umsetzung und Fertigstellung eines eigenen Projekts innerhalb eines vorgegebenen Zeitplanes zu realisieren.

Lehrmethoden:

Die Lehrmaterialien enthalten Leitfäden, Video-Präsentationen, (Online-)Tutorien, und Foren. Sie sind so strukturiert, dass Studierende sie in freier Ortswahl und zeitlich unabhängig bearbeiten können.

Inhalte des Kurses:

Bevor mit der Entwicklung einer Anwendung für ein mobiles Endgerät wie ein Smartphone oder ein Tablet begonnen werden kann, wird eine entsprechende Projektidee entwickelt. Die Studierenden entwickeln und skizzieren ihre eigenen Anwendungsideen in einer ausgewählten Kategorie. Im Entwicklungsprozess soll unter möglichst praxisnahen Rahmenbedingungen dann eine Applikation erstellt werden. In diesem Rahmen werden die Studierenden mit relevanten Fragen konfrontiert: Was ist meine Zielgruppe? Welcher App-Typ ist der richtige? Wie muss die inhaltliche Strukturierung der mobilen App aussehen? Dabei sollen die Studierenden einen adäquaten Weg zur Umsetzung finden. Sie müssen verstehen, was die App tut, welcher Nutzer sie nutzt und welches Problem die App löst. Nur so können Sie ein grafisches User Interface entwickeln, das den persönlichen Ansprüchen aber auch denen der Zielgruppe genügt. Schließlich soll eine möglichst optimale App fertiggestellt werden, um erfolgreich auf dem App Markt bestehen zu können.

Literatur:

- Albert, M. (2016): Besseres Mobile-App-Design. Optimale Usability für iOS und Android. entwickler.press, Frankfurt a.M.
- Fehr, H. (2016): Eigene Apps programmieren: Schritt für Schritt mit LiveCode zur eigenen App – für Windows, Mac, iOS und Android. Rheinwerk, Bonn.
- Jacobsen, J./Meyer, L.(2017): Praxisbuch Usability und UX: Was jeder wissen sollte, der Websites und Apps entwickelt - bewährte Methoden praxisnah erklärt. Rheinwerk, Bonn.
- Mroz, R. (2013): App-Marketing für iPhone und Android: Planung, Konzeption, Vermarktung von Apps im Mobile Business. mitp, Frechen.
- Semler, J. (2016): App-Design: Alles zu Gestaltung, Usability und User Experience – Apps für iOS, Android sowie Webapps – Von der Idee zum fertigen Design. Rheinwerk, Bonn.

Prüfungszugangsvoraussetzung:

- Kursabhängig: Begleitende Online-Lernkontrolle (max. 15 Minuten je Lektion, bestanden / nicht bestanden)
- Kursevaluation

Prüfungsleistung:

Portfolio

Zeitaufwand Studierende (in Std.): 150

Selbststudium (in Std.): 120
Selbstüberprüfung (in Std.): -
Tutorien (in Std.): 30

Wir verwenden Cookies, um Dir den bestmöglichen Service zu gewährleisten. Wenn Du auf dieser Website weitersurfst, stimmst du damit der Cookie-Nutzung zu.