

Modulbezeichnung:	Mobile Media Design	
Modulnummer: DLBMDMMD	Semester: --	Dauer: Minimaldauer 1 Semester
Modultyp: Pflicht		Regulär angeboten im: WS, SS
Workload: 150 h		ECTS Punkte : 5
Zugangsvoraussetzungen: keine		Unterrichtssprache: Deutsch
Kurse im Modul: <ul style="list-style-type: none">• Mobile Media Design (DLBMDMMD01)		Workload: Selbststudium: 90 h Selbstüberprüfung: 30 h Tutorien: 30 h
Kurskoordinatoren/Tutoren:: Siehe aktuelle Liste der Tutoren im Learning Management System		Modulverantwortliche(r): Oliver Kussinger
Bezüge zu anderen Programmen: keine		Bezüge zu anderen Modulen im Programm: <ul style="list-style-type: none">• Projekt: Mobile Design• Bild- und Videobearbeitung• Media Engineering• Projekt: Webdesign• Grundlagen audiovisuelle Medien• Projekt: Design audiovisuelle Medien
Qualifikations- und Lernziele des Moduls : Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage, <ul style="list-style-type: none">• die technische Durchführbarkeit eigener Mobile-App-Konzepte zu bewerten und zu erklären.• ein Storyboard mit dem Grundlayout für eine Mobile-App zu erstellen.• die wichtigsten Aspekte der Usability und Benutzerführung aufzuzählen.• den Begriff Responsive-Design zu erläutern.• die Abläufe bei der Programmierung einer App zu dokumentieren.• eine Qualitätskontrolle für die Benutzerfreundlichkeit und Funktion einer App zu planen.• die Veröffentlichung einer App vorzubereiten.		
Lehrinhalt des Moduls: <ul style="list-style-type: none">• Konzeption von Apps/Widgets• Mobile Design• Programmierung/Qualitätskontrolle• Publishing		

Lehrmethoden:	Siehe Kursbeschreibung	
Literatur:	Siehe Literaturliste der vorliegenden Modulbeschreibung	
Anteil der Modulnote an der Gesamtabchlussnote des Programms : --	Prüfungszulassungsvoraussetzung:	Abschlussprüfungen:
	Siehe Kursbeschreibung	DLBMDMMD01: Klausur, 90 Min. (100 %)

Kursnummer: DLBMDMMD01	Kursname: Mobile Media Design	Gesamtstunden: 150 h ECTS Punkte: 5 ECTS
Kurstyp: Pflicht Kursangebot : Kursdauer : Minimaldauer 1 Semester		Zugangsvoraussetzungen:
Kurskoordinator(en) / Dozenten / Lektoren: Siehe aktuelle Liste der Tutoren im Learning Management System		Bezüge zu anderen Modulen: Siehe Modulbeschreibung
<p>Beschreibung des Kurses:</p> <p>In diesem Kurs ist es das Ziel, einen umfassenden Überblick für die Anforderungen des Mobile Media Designs zu vermitteln. Dies fängt schon mit dem Konzept und der Zielgruppendefinition einer App oder eines Widgets an. Begriffe wie Design-Patterns, User-Experience, User Interface oder Responsive-Design werden erklärt und die Voraussetzungen für ein gutes, auf den User zugeschnittenes Layout erörtert. Außerdem gibt es einen Überblick über die Grundlagen der Software-Entwicklung, der Qualitätssicherung und App-Publishing, der finalen Veröffentlichung von mobilen Anwendungen.</p> <p>Kursziele:</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss des Kurses sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> • die technische Durchführbarkeit eigener Mobile-App-Konzepte zu bewerten und zu erklären. • ein Storyboard mit dem Grundlayout für eine Mobile-App zu erstellen. • die wichtigsten Aspekte der Usability und Benutzerführung aufzuzählen. • den Begriff Responsive-Design zu erläutern. • die Abläufe bei der Programmierung einer App zu dokumentieren. • eine Qualitätskontrolle für die Benutzerfreundlichkeit und Funktion einer App zu planen. • die Veröffentlichung einer App vorzubereiten. <p>Lehrmethoden:</p> <p>Die Lehrmaterialien enthalten Skripte, Video-Vorlesungen, Übungen, Podcasts, (Online-) Tutorien und Fallstudien. Sie sind so strukturiert, dass Studierende sie in freier Ortswahl und zeitlich unabhängig bearbeiten können.</p> <p>Inhalte des Kurses:</p> <p>1. Konzeption von Apps/Widgets</p> <p>1.1 Entwicklung einer Grundidee 1.2 Zielgruppendefinition 1.3 Technische Anforderungen/Umsetzbarkeit 1.4 Storyboards</p> <p>2. Mobile Design</p> <p>2.1 Design Patterns 2.2 Menüstrukturen 2.3 Typografie 2.4 User Interaction/ User Experience Design</p>		

2.5 Responsive-Design

3. Software-Entwicklung

3.1 Grundlagen Programmierung

3.2 Programmiersprachen

3.3 Datenbankmanagement/-anbindung

3.4 Betriebssysteme (z.B. Android vs. Apple)

3.5 Programmbeispiele

4. Qualitätskontrolle

4.1 Testverfahren

4.2 Debugging

4.3 Benutzertests

5. App-Publishing

5.1 Verfügbare Stores (z.B. GooglePlay, Apple Store, etc.)

5.2 Voraussetzungen und Anforderungen für eine Veröffentlichung

5.3 Präsentation (Icon, Screenshots, Beschreibung)

5.4 Rechtliche Pflichten (Impressum, etc.)

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.

Prüfungsleistung:

Kursevaluation

Zeitaufwand Studierende (in Std.): 150

Selbststudium (in Std.): 90

Selbstüberprüfung (in Std.): 30

Tutorien (in Std.): 30