

Lehrveranstaltung BAE4067 Software Engineering

Termine und Veranstaltungsort:

Mittwoch 13:45 – 17:00 T1.5.09

Vergabe der Projektarbeiten, Terminbesprechung
weitere Termine und Orte siehe LSF

Unterlagen:

<https://lms.hs-pforzheim.de/course/view.php?id=2079>

Ort:

Siehe LSF

Dozenten:

Prof. Dr. Raphael Volz

E-Mail: raphael.volz@hs-pforzheim.de

Büro: T2.3.15

Kolloquium: Siehe LSF

Weitere Daten:

<i>Level</i>	<i>Letzte Studiensemester Bachelor</i>
<i>Credits</i>	<i>3</i>
<i>SWS</i>	<i>2</i>
<i>Häufigkeit</i>	<i>Jedes Semester</i>
<i>Prüfungsart</i>	<i>PLP (Projektarbeit)</i>
<i>Lehrsprache</i>	<i>Deutsch</i>
<i>Kategorie</i>	<i>Lehrveranstaltung</i>
<i>Gehört zu Modulen</i>	<i>Informationstechnologie</i>
<i>Fachgebiet</i>	<i>Wirtschaftsinformatik</i>
<i>Lehrform</i>	<i>Vorlesung mit Projektarbeit</i>
<i>Workload</i>	<i>10h Lehrveranstaltung, 80h Projekt</i>

Kurzbeschreibung:

Sie lernen Technologien aus dem Bereich des Mobile Computing kennen. Dabei entwickeln Sie gemeinsam in einem kleinen Team aus 2-3 Studierenden eine Mobile App auf einer Smartphone-Plattform ihrer Wahl bzw. die Erstellung einer für den mobilen Abruf geeigneten Webseite. Geeignete Endgeräte in Form von Smartphones oder Tablets werden Ihnen zur Verfügung gestellt.

Der Vorlesungsteil zeigt auf, wie einfachere Mobile Apps mit HTML5, JavaScript, CSS und Frameworks wie Apache Cordova (aka. PhoneGap) so entwickelt werden können, dass Apps auf mehreren Plattformen (Cross-Platform) lauffähig sind bzw. direkt als Webseite auf mobilen Endgeräten aufgerufen werden können. Dabei lernen Sie wie der Zugriff auf die Hardware wie Kamera, und Betriebssystem-Apps wie Adressbuch oder Kalender funktioniert, und berühren Design-Aspekte für die Gestaltung von Touch-Oberflächen.

Lernergebnisse:

Die Studierenden

- *können das Themengebiet Mobile Computing insgesamt umschreiben und eigene mobile Apps mit Web-Technologien entwickeln*
- *kennen die wichtigsten Aspekte der mobilen Cross Platform Entwicklung*
- *wissen um grundlegende Technologien zum eigener mobiler Apps*

Literatur:

- Ralph Stever, Apps mit PhoneGap entwickeln: Universelle Web-Apps plattformneutral programmieren, Carl Hanser Verlag, 2013
- Florian Franke, Johannes Ippen, Apps mit HTML5 und CSS3: Für iPhone, iPad und Android - Neuauflage inkl. jQuery Mobile, PhoneGap, Sencha Touch & Co., Galileo Computing, 2013

- **Vorläufiger Zeitplan**

I	Motivation, Einführung und Einteilung in Projekte
II	Grundlagen HTML5, CSS, JavaScript und PhoneGap
III	Coaching der Projekt-Teams
IV	Coaching der Projekt-Teams
V	Coaching der Projekt-Teams
VI	Coaching der Projekt-Teams
VII	Abschlusspräsentation der Projekt-Teams