

Modul:IAM (SPO 2018):Grundlagen der Softwareentwicklung

Wechseln zu:[Navigation](#), [Suche](#)

Studiengang	Interaktive Medien (IAM (SPO 2018))
Studienabschnitt	Grundlagen- und Orientierungsphase
Name	Grundlagen der Softwareentwicklung
Name (englisch)	Fundamentals of Software Development
Kürzel	go.soft
Unterrichtssprache	Deutsch
Verwendbarkeit	Bachelorstudiengang Interaktive Medien
Turnus	Jahreszyklus (jeweils im Sommersemester)
Modulart:	Pflichtmodul
Wird gehalten:	Sommersemester
Studiensemester	IAM 2
Dauer	1 Semester
Lehrformen	Seminaristischer Unterricht, Praktikum
Credits	8
SWS	6 (Lehre: 2, Praktikum: 4)
Workload	Präsenzstudium: 90 h (durchschnittlich 6 h pro Woche) Eigenstudium: 110 - 150 h (durchschnittlich 7,3 - 10 h pro Woche)
Modulkoordinator(en)	Alexandra Teynor
Lehrende(r)	Alexandra Teynor

Die Prüfung wird in diesem Semester angeboten.

Besondere Regelungen	Eine erfolgreiche Teilnahme an der Prüfung ist Voraussetzung für den Eintritt in die Vertiefungsphase.
Prüfungsnummer	1917080
Prüfer	Alexandra Teynor
Zweitprüfer	Michael Kipp
Prüfungsart	Klausur

Prüfungsdetails	Dauer: 90 min Die Klausur findet in Präsenz statt.
Hilfsmittel	Keine
Zeugnisgewichtung	50 %
Benotung	Kommanote

1 Lernergebnisse/Qualifikationsziele

Kenntnisse:

Die Teilnehmer/-innen kennen die Grundlagen und Prinzipien moderner Softwareentwicklungsprozesse.

Sie sind mit weiterführenden Konzepten der objektorientierten Programmierung vertraut.

Fertigkeiten:

Die Teilnehmer/-innen können für ein konkretes Entwicklungsprojekt eine geeignete Softwareentwicklungsmethode auswählen und anwenden.

Sie können eine kleinere Anwendung entwerfen, implementieren, dokumentieren und testen. Die Anwendung umfasst dabei auch die Bereiche Grafik und Interaktion mit dem Benutzer über grafischen Schnittstellen.

Kompetenzen:

Die Teilnehmer/-innen sind in der Lage, die gewonnen Kenntnisse und Fertigkeiten auf ein eigenes, kleines Softwareprojekt zu übertragen und dieses in Betrieb zu nehmen.

2 Inhalte

Teilbereich Software Engineering:

Entwicklungsphasen Anforderungsanalyse, Entwurf, Implementierung, Test, Inbetriebnahme sowie Wartung

Methoden agiler Softwareentwicklung

Teilbereich Programmierung:

weiterführende Konzepte der objektorientierten Programmierung: Klassenhierarchie, Vererbung, Polymorphie

Programmieren von grafischen Benutzerschnittstellen (GUI)

Die Inhalte werden von den Studierenden anhand eines im Praktikum individuell zu planenden und umzusetzenden Softwareprojektes praktisch erfahrbar.

3 Literatur

Ian Sommerville, Software Engineering, Pearson, 2012

Jochen Ludewig und Horst Lichter, Softwareengineering - Grundlagen, Menschen, Prozesse, Techniken, 3.Auflage, dpunktverlag, 2013

Christian Ullenboom, Java ist auch eine Insel, Rheinwerk Computing, 12. Auflage, 2016
Cay Horstmann, Core Java I+II, 11th Edition, Prentice Hall 2018

Kategorie:
ModulNeu

Diese Seite wurde zuletzt am 22. April 2021 um 16:31 Uhr bearbeitet.
Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

