

Modul:IAM (SPO 2018):Web-Programmierung

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

Studiengang	Interaktive Medien (IAM (SPO 2018))
Studienabschnitt	Spezialisierungsphase
Modulkatalog	Informatik
Name	Web-Programmierung
Name (englisch)	Web Programming
Kürzel	WEBT.WP
Unterrichtssprache	Deutsch
Verwendbarkeit	Bachelorstudiengang Interaktive Medien
Turnus	Üblicherweise im Jahreszyklus; die Lehrveranstaltung wird nur angeboten, wenn sich genügend Teilnehmer anmelden.
Modulart:	Wahlpflichtmodul
Wird gehalten:	Wintersemester
Studiensemester	IAM 4
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)	Wolfgang Kowarschick
Lehrende(r)	Wolfgang Kowarschick

Die Prüfung wird voraussichtlich wieder im kommenden Semester angeboten.

Prüfungsnr. B. A.	1918011
Prüfungsnr. B. Sc.	1918111
Prüfer	Wolfgang Kowarschick
Zweitprüfer	Thomas Rist
Prüfungsart	Studienarbeit, Präsentation
Prüfungsdetails	Dauer der Stueinarbeit: 110 - 150 h Gewichtung: Studienarbeit 90%, Präsentation 10 %

Hilfsmittel	
Zeugnisgewichtung	100 %
Benotung	Kommanote

1 Lernergebnisse/Qualifikationsziele

Kenntnisse:

Die Studierenden kennen vertiefende Elemente und Prinzipien der Programmiersprache ECMAScript für den Einsatz im Server und im Client.

Sie erhalten einen Einblick in die Programmierung interaktiver Web-Systeme mit Hilfe moderner Web-Technologien.

Sie kennen die für die Entwicklung von Web-Anwendungen wesentlichen Programmierprinzipien.

Fertigkeiten:

Die Studierenden sind in der Lage einfache Web-Systeme (Backend und Frontend) kollaborativ unter Beachtung der bekannten Programmierprinzipien zu entwickeln.

Kompetenzen: Die Studierenden sind in der Lage, sich selbstständig in neue Web-Technologien einzuarbeiten, um mit der rasanten Entwicklung in diesem Gebiet Schritt zu halten.

2 Inhalte

Programmierung

- Grundlagen der Sprachen ECMAScript (JavaScript) und TypeScript
- Clientprogrammierung (ECAMScript-/TypeScript-basiert), Serverprogrammierung (ECAMScript-/TypeScript-basiert), Datenspeicherung (JSON-Format, RDBMS)
- Kommunikation zwischen Client und Server (zum Beispiel REST)
- Entwicklung von einfachen Web-Systemen mit Hilfe geeigneter Frameworks.

Programmierprinzipien

- Modularisierung
- Asynchronität (ohne Threads)
- Wiederverwendbarkeit (insb. Don't repeat yourself, DRY)
- Model-View-Controller-Pattern, Observer-Pattern ...

kollaboratives Arbeiten mittels Git

3 Literatur

Wiki mit begleitendem Unterrichtsmaterial

Vorlesungsmitschriften und -aufzeichnungen

Online-Dokumentationen der verwendeten Tools und Programmiersprachen

Kategorie:
ModulNeu

Diese Seite wurde zuletzt am 22. März 2022 um 13:47 Uhr bearbeitet.
Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

