

# Modulhandbuch Online-Bachelor-Studiengang Medieninformatik

Redaktionsstand: 10. 06. 2013

<b>Modul B18</b>		<b>Web-Programmierung</b>
Studiensemester	3.	
Credits	5	
Status	Pflichtmodul	
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester nach Bedarf der Hochschulen des VFH-Verbundes	
Lehrsprache	Deutsch	
Autor/in (verantwortliche Hochschule)	Prof. Dr.-Ing. Nils Jensen (Ostfalia HAW)	
Lerngebiet	Informatik	
<b>Erworbene Kenntnisse, Fertigkeiten, Kompetenzen</b>		
Formale, algorithmische, mathematische Kompetenzen	Wissen	Kennen der Syntax und Semantik von Auszeichnungs- und Skriptsprachen
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Analyse-, Design- und Realisierungskompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	Anwenden und Beherrschen von Auszeichnungs- und Skriptsprachen, z. B. HTML, XML, JSON und Javascript
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Technologische Kompetenzen	Wissen	Kennen von Web-Anwendungen, kennen von grundlegenden Sicherheitsmerkmalen und Exploits
	Verstehen	Verstehen des Aufbaus und der Funktionsweise von Web-Anwendungen, z. B. der Server-seitigen Schicht und der Client-Schicht, AJAX
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Fachübergreifende Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Methodenkompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Projektmanagement-Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	Aufwands- und Zeitplanung bei der Hausarbeit
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Soziale Kompetenz und Selbstkompetenz	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	Gruppenarbeit bei der Hausarbeit

# Modulhandbuch Online-Bachelor-Studiengang Medieninformatik

Redaktionsstand: 10. 06. 2013

	Analysieren	
	Synthetisieren	
	Evaluieren	
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>		
zwingend	Studienmodule der Mathematik und Einführung in die Informatik	
empfohlen	---	
<b>Medien-/Lernform</b>		
Multimedial aufbereitetes Online-Studienmodul zum Selbststudium mit zeitlich parallel laufender Online-Betreuung (E-Mail, Chat, Einsendeaufgaben u. a.) sowie Präsenzphasen.		
<b>Arbeitsaufwand / Workload</b>		<b>Stunden</b>
Selbststudium (online und offline, inkl. Prüfungsvorbereitung)		116,5
Pflichtpräsenzen an der Hochschule (inkl. Prüfungsteilnahme)		3,5
gemeinsame Online-Aktivitäten (Webkonferenzen, Foren u. ä.) und freiwillige Veranstaltungen an der Hochschule		30
<b>Präsenzen</b>		
Dauer	3 x 180 Minuten	
Präsenzinhalte	Klärung inhaltlicher Fragen, Diskussion von ausgewählten Themen, Präsentation des Lösungskonzeptes für die Hausarbeit.	
Vermittlung der Präsenzinhalte	erfordert physische Anwesenheit	
Präsenzteilnahme ist	obligatorisch für 1 von 3 Präsenzterminen	
<b>Prüfung</b>		
Prüfungsvorleistung	Einsendeaufgaben, Teilnahme an mindestens 1 von 3 Präsenzterminen (experimentelle Arbeit)	
Teilleistungsnachweise	---	
Prüfungsform	Hausarbeit mit Rücksprache (30 Minuten)	
Literatur	M. Lubkowitz: Webseiten programmieren und gestalten, Galileo Press R. Dumke, M. Lother, C. Wille, F. Zbrog: Web Engineering, Pearson Education	
Sonstige Hinweise	---	
<b>Studieninhalte Web-Programmierung</b>		
Zusammenfassung	<p>Sie lernen Web-Anwendungen und -Techniken kennen, programmieren Anwendungen im Internet und beherrschen Auszeichnungs- und Skriptsprachen. Sie erwerben die Fähigkeiten, einfache Web-Anwendungen zu beurteilen.</p> <p>Vorausgesetzt werden Kenntnisse aus den Studienmodulen der Mathematik und "Einführung in die Informatik", sowie Teile der Programmierung, Betriebssysteme und Softwaretechnik.</p> <p>Im Studienmodul sind jeweils Anwendungsfälle integriert.</p>	
Überschriften der Kapitel/Lehreinheiten	<p>Die Geschichte des Internets</p> <p>HTML</p> <p>CSS</p> <p>Javascript</p> <p>DOM</p> <p>CSS und Javascript</p> <p>JSON</p> <p>Grundlagen XML</p> <p>Weiterführung XML</p> <p>XML Schema</p> <p>AJAX</p> <p>Sicherheit</p>	