

Vertiefungs- und Wahlpflichtmodule: Mobile Application Development

Modul-Bezeichnung MSc Curriculum 2012	überarbeitet: Mündemann, 20.4.13	Stufen nach Bloom	Mobile Application Development
englische Modulbezeichnung			Mobile application development
Abkürzung			MAD
Beschreibung erstellt	am		06.02.2013
	durch		Gers, Mündemann
Niveaustufe			Master
Studiensemester			2
Kreditpunkte			5
Status	Pflichtmodul		
	Wahlpflichtmodul		Wahlpflichtmodul
	Wahlmodul		
Häufigkeit des Angebotes			jedes Semester nach Bedarf der Hochschulen des VFH- Verbundes
Lehrsprache			Deutsch
Autoren			Prof. Dr. Kreutel, Prof. Dr Gers (BeuthHS Berlin)
Verantwortliche Hochschule			Beuth Hochschule Berlin
Fachverbands- leiter(in)			Prof. Dr. Gers (BeuthHS Berlin)
Verantwortliche(r) Lehrende(r) am Standort nach dem Meister-Geselle- Prinzip: ein Lehrender für alle Standorte	Beuth-Hs Berlin		Prof. Dr. Gers (BeuthHS Berlin)
	FH Brandenburg		Prof. Dr. Gers (BeuthHS Berlin)
	FH Emden / Leer		Prof. Dr. Gers (BeuthHS Berlin)
	FH Lübeck		Prof. Dr. Gers (BeuthHS Berlin)
	Ostfalia Hochschule Wolfenbüttel		Prof. Dr. Gers (BeuthHS Berlin)
Lerngebiet			Vertiefung Mobile Computing
Erworbene Kenntnisse, Fertigkeiten, Kompetenzen	Formale, algorithmische, mathematische Kompetenzen	Wissen	Basistechnologien der mobilen Kommunikation.
		Verstehen	Server-Client Kommunikation in mobilen Netzen.
		Anwenden	
		Analysieren	
		Synthetisieren	
		Evaluieren, Bewerten	
	Analyse-, Design- und Realisierungs- Kompetenzen	Wissen	
		Verstehen	
		Anwenden	Design- und Interaktions-Konzepte für mobile Anwendungen erstellen.
		Analysieren	Konzepte der Usability.
		Synthetisieren	
		Evaluieren, Bewerten	Konzepte, Umsetzungen und Projekte bewerten
	Technologische Kompetenzen	Wissen	Kennen aktueller Technologien für Applikationserstellung auf mobilen Geräten wie Handys, Smartphones und Tablet-PC's
			Kennenlernen aktueller Technologien für die Vernetzung unterschiedlicher Mediengeräte im Privat- und Geschäfts- Bereich
			Kennen der aktuellen Betriebssysteme sowie der Applikationen-Frameworks für mobile Geräte als auch Standards zur Datenübertragung und Vernetzung der Geräte auch im Ansatz des Connected Home
		Verstehen	Produktion und Aspekte zur betriebswirtschaftlichen Analyse von Medienprodukten

		Anwenden	Technologische Kompetenzen in einem Projekt anwenden
		Analysieren	
		Synthetisieren	
		Evaluieren, Bewerten	existierende Systeme bewerten
	Fachübergreifende Kompetenzen	Wissen	
		Verstehen	M-Commerce, Businesspoetantiale/Geschäftsmodelle von mobilen Medienprodukten
		Anwenden	
		Analysieren	
		Synthetisieren	
	Methodenkompetenzen	Evaluieren, Bewerten	
		Wissen	
		Verstehen	
		Anwenden	Reflektiver Einsatz von Werkzeuge zur Contenterstellung
		Analysieren	
	Projektmanagement-Kompetenz	Synthetisieren	
		Evaluieren, Bewerten	
		Wissen	Kenntnisse im Projektmanagement.
		Verstehen	
		Anwenden	
	Soziale Kompetenz und Selbstkompetenz	Analysieren	
Synthetisieren		Ein Projekt von der Konzeption bis zur gestalterischen und praktischen Umsetzung erstellen	
Evaluieren, Bewerten			
Wissen			
Verstehen			
Obligatorische Teilnahmevoraussetzungen (nach Prüfungsordnung)			
Fakultative Teilnahmevoraussetzungen			
Medien-/Lernform			Multimedial aufbereitetes Online-Studienmodul zum Selbststudium mit zeitlich parallel laufender Online-Betreuung (E-Mail, Chat, Einsendeaufgaben u. a.) sowie Präsenzphasen.
Arbeitsaufwand / work load (jeweils in Zeitstunden summiert)	Pflicht-Präsenzstudium	Vorlesung, Übung, Labor, Seminar u.a.	8h
		Modulprüfung	2h
	Online-Studium (Chat, Audio- / Videokonf. u.a.) incl. studentische Lerngruppen und fakultative Präsenzen		
	Erarbeiten der Prüfungsvorleistungen		12h
	Eigenstudium einschl. Prüfungsvorbereitung		128h
Summe Workload in Stunden			150h

Präsenzinhalte			Praktische Übungen, Besprechung der Einsendeaufgaben, gemeinsame Bearbeitung weitere Aufgaben und Übungen, Klärung inhaltlicher Fragen
Präsenzart	obligatorisch		obligatorisch
	fakultativ		
Präsenzteilnahme	erfordert physische Anwesenheit		
	per web-Konferenz möglich		Die Vermittlung der Präsenzinhalte ist per Webkonferenz möglich.
Prüfungsvorleistungen	Präsenzteilnahme		ggf. Teilnahme an der Präsenzveranstaltung.
	Online-Teilnahme		Teilnahme an den Präsenzveranstaltungen
	Einsendeaufgaben		Erfolgreiche Bearbeitung von Einsendeaufgaben
	Hausarbeit / Projektarbeit		
Teilleistungsnachweise			
Prüfungsform	Klausur	(120 Min)	Klausur (120 min)
	Mündliche Prüfung	(30 Min)	
	Hausarbeit mit Kolloquium	(30 Min)	oder benotete Projektarbeiten mit Prüfungskolloquium
Benotung			
Literatur			Mehta, M. (2008): Mobile Web Development. Packt Publishing / Alby, T. (2008): Das mobile Web. Hanser. / Breymann, U., Mosemann, H. (2008) Java ME. Anwendungsentwicklung für Handys, PDA und Co. Hanser / Kumar, A. (2010): Implementing Mobile TV: ATSC Mobile DTV, MediaFLO, DVB-H/SH, DMB, WiMAX, 3G Systems, and Rich Media Applications. Focal Press Figueiras, J. & Frattasi, S. (2010) Mobile Positioning and Tracking: From Conventional to Cooperative Techniques. John Wiley & Sons
Weitere Hinweise			
Studieninhalte des Moduls (Allgemeines zum Modul / Zusammenfassung)			
Kapitelüberschriften / Überschriften der Lerneinheiten			Kategorien und Formate der mobilen Mediengeräte
			Betriebssysteme der mobilen Geräte
			Programmiersprachen, Frameworks, Development Kits
			Standards für die Vernetzung der Geräte und Übertragung der Daten im Bereich ‚Connected Home‘
			Standards und Technologien zur mobilen Übertragung von AV-Daten und dynamischer Daten-Anpassung
			Standards und Frameworks zur Erzeugung von 3D Welten
			Interaktive Rich Media und IP-Media/ MobileTV Anwendungen
			Implementierung von Mashup-Applikationen mit Berücksichtigung von Geopositioning-Daten (GPS)
			Techniken und Realisierung von Augmented Reality Applikationen
			Game-Entwicklung für mobile Geräte (open Source und proprietäre Game-Engines)
			M-Commerce, Businesspotentiale/Geschäftsmodelle von mobilen Medienprodukten
			Gestaltung, Produktion, Distribution und Präsentation am Endgerät für mobile Medien.