

DPM 433 Case Study: Mobile App / Web App

Studiengang	Digitalisierung, Prozessoptimierung & Management (DPM)				
Akademischer Grad	B.A.				
Modulbezeichnung lt. SPO	Case Study: Mobile App / Web App				
Modulbezeichnung engl.	Case Study: Mobile App / Web App				
Modul Nr.	DPM4 33				
Modul Gruppe	Digitalisierung				
Veranstaltungssprache	deutsch				
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dr. Dieter Greipl				
Dozent(in)	Prof. Dr. Dieter Greipl				
Studienabschnitt	2. Studienjahr				
Semester	4. Semester				
Häufigkeit des Angebotes	Sommersemester				
Dauer	1 Semester				
Modultyp	Pflichtmodul				
Verwendung des Moduls	B.A. DPM und B.A. DUG				
Credits nach ECTS	5 ECTS				
Arbeitsaufwand (h)	Gesamt	Lehrveranstaltung	Selbststudium	geplante Gruppengröße	
	150 Stunden	60 Stunden	90 Stunden	40 Studierende	
Lehrformen (SWS)	Gesamt	Seminaristischer Unterricht	Seminar	Praktikum	Projektarbeit
	4 SWS	2 SWS	-	2 SWS	-
Teilnahmevoraussetzungen	Formal: keine				
	Inhaltlich: wichtig sind DPM131, IT, eigenes Notebook				
Prüfungsleistung	Projektarbeit (Softwaredemonstrator)				
Prüfungsvorleistung	keine				
Geht in die Endnote ein	ja				

Lernergebnisse / Kompetenzen	<p><u>Wissen und Verstehen</u></p> <p>Die Studierenden können folgende Frage beantworten: Nach welchen Kriterien wird der Nutzen einer Mobilen Applikation für den Anwender bewertet? Welche Kosten entstehen und wie fließen sie in einen Businessplan ein? Welche Kernelemente machen den Entwicklungsprozess aus? Wie werden agile Methoden eingesetzt?</p> <p><u>Können (Wissenserschließung)</u></p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, die notwendige Basisinfrastruktur einer mobilen App zu beschreiben und können technische Alternativen formulieren. Sie können Methoden zur agilen Entwicklung einsetzen, Kosten abschätzen und den Nutzen von Entwicklungsplattformen berücksichtigen. Sie verfügen über technische Kenntnisse, die den Dialog mit Entwicklern ermöglichen.</p>
Inhalte	<p>A Methodik und Grundlagen (Agile Verfahren, Value Canvas, User Persona)</p> <p>B Projektidee</p> <p>C Mobile App</p> <ul style="list-style-type: none">• Entwicklungsumgebung (Hello World, Frameworks Bibliotheken)• Wireframes & Design (Frontend)• Business Logik (Frontend)• Plattform: Datenspeicherung, Usermanagement (Backend)• MVP• Ausblick
Medien	<ul style="list-style-type: none">• Visual Studio Code, Git, Github• Folien (Moodle) und Videos
Literatur	<p>u.a.: On-Line-Skript, diverse Internetquellen (werden stets auf Moodle bekannt gegeben)</p>