

Modul MI-WebE-B: Web Engineering

Modulgruppen	A3 Fachstudium Angewandte Informatik->BA AI Fachstudium Angewandte Informatik WP->Fach: BA AI Fachstudium Angewandte Informatik WP Medieninformatik
Lernziele / Kompetenzen	Studierende sollen konzeptuelle und praktische Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Erstellung von Web-Applikationen und multimedialen Anwendungen erwerben. Besonderes Augenmerk wird dabei auf Animationen, die Transformation von XML-Dateien, die Programmierung multimedialer Inhalte sowie auf Web 2.0 Technologien gelegt.
WWW	http://www.uni-bamberg.de/?id=6437
Arbeitsaufwand:	180 Stunden
Voraussetzungen	Kenntnisse entsprechend den unter "Notwendige Module" angegebenen Modulen
Notwendige Module	Modul Multimedia-Technik (MI-MMT-B) Modul Bachelor Praktikum zu Java (PI-Prakt-Java-B)
Bedingung für ECTS- Punkte	Bestehen der Klausur Der Arbeitsaufwand für dieses Modul gliedert sich grob wie folgt: <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an Vorlesung und Übung: insgesamt 45 Stunden • Vor- und Nachbereitung der Vorlesung (inkl. Recherche und Studium zusätzlicher Quellen): ca. 30 Stunden • Vor- und Nachbereitung der Übung (inkl. Recherche und Studium zusätzlicher Quellen aber ohne Bearbeitung der Teileistungen): ca. 30 Stunden • Bearbeiten der 5 Teileistungen: insgesamt ca. 45 Stunden • Prüfungsvorbereitung: ca. 30 Stunden (basierend auf dem bereits im obigen Sinne erarbeiteten Stoff)
Erreichbare Punkte	6,00 ECTS-Punkte

Lehrveranstaltung Vorlesung Web Engineering

Inhalte	Die Veranstaltung betrachtet ausgewählte Konzepte zur Implementierung multimedialer Anwendungen für das Web. Folgende Bereiche bilden dabei die Schwerpunkte der Veranstaltung: <ul style="list-style-type: none"> • Konzepte und Teilgebiete des Web-Engineering • Web-Technologien (auf Client- und auf Serverseite) • Web 2.0 (Philosophie und Technologie)
----------------	---

- Die Entwicklung interaktiver multimedialer Anwendungen (SMIL, Flash)
- die Integration von Komponenten in Web-Anwendungen (DOM), das Parsen und Aufbereiten von XML-Dokumenten

Dozenten	Prof. Dr. Andreas Henrich
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Vorlesung (V)
Häufigkeit	SS, jährlich (jährlich im Sommersemester)
Dauer	2,00 SWS
Literatur	<ul style="list-style-type: none">• Gerti Kappel, Birgit Pröll, Siegfried Reich, Werner Retschitzegger: Web Engineering Systematische Entwicklung von Web-Anwendungen . dpunkt.verlag, 2003• Vossen, Gottfried; Hagemann, Stephan: Unleashing Web 2.0: From Concepts to Creativity . Morgan Kaufmann Publishers, San Francisco, CA, 2007• Dick C.A. Bulterman und Lloyd W. Rutledge: SMIL 3.0 - Flexible Multimedia for Web, Mobile Devices and Daisy Talking Books. X.media.publishing, 2009• Wöhr, Heiko: Web-Technologien: Konzepte - Programmiermodelle Architekturen. dpunkt-Verlag, 2004
Prüfungen	Web Engineering (Klausur)

Lehrveranstaltung Übung Web Engineering

Inhalte	praktische Aufgaben zum Stoff der Vorlesung
Dozenten	Mitarbeiter Medieninformatik
Sprache	Deutsch
Lehrformen	Übung (Ü)
Häufigkeit	SS, jährlich
Dauer	2,00 SWS
Literatur	siehe Vorlesung
Prüfungen	Web Engineering (Klausur)

Prüfung Web Engineering (Klausur)

Beschreibung In der **Klausur** können 90 Punkte erzielt werden.

Im Semester werden darüber hinaus 5 **Teilleistungen** zur Bearbeitung ausgegeben. Für jede Teilleistung stehen mindestens 2 Wochen als Bearbeitungszeit zur Verfügung. Die Lösungen zu den Teilleistungen werden bewertet. Pro Teilleistung können maximal 4 Punkte erzielt werden. Ist die Klausur bestanden (in der Regel sind hierzu 50 % der Punkte erforderlich), so werden aus den maximal 5 bei der Bearbeitung der Teilleistungen erreichten Punktzahlen die 3 höchsten Punktzahlen (also maximal 12 Punkte) bei der Notenvergabe für das Modul mit berücksichtigt. Eine 1,0 ist dabei aber auf jeden Fall auch ohne Punkte aus der Bearbeitung der Teilleistungen erreichbar.

Typ

Klausur

Dauer

90 Minuten