

Lehrveranstaltung

WEB2 - Webengineering 2 (Frontend)

Version: 1 | Letzte Änderung: 30.09.2019 17:13 | Entwurf: 0 | Status: vom verantwortlichen Dozent freigegeben

^ Allgemeine Informationen

Langname	Webengineering 2 (Frontend)
Anerkennende LModule	WEB2_BaMT
Verantwortlich	NN Lehrbeauftragter
Niveau	Bachelor
Semester im Jahr	Wintersemester
Dauer	Semester
Stunden im Selbststudium	60
ECTS	5
Dozenten	Prof. Dr.-Ing. Luigi Lo Iacono ehemaliger Professor Fakultät IME
Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none">- Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Entwicklung von Computerprogrammen und im sicheren Umgang mit einer Programmiersprache (z.B. Java, Python oder Go) sowie gängigen Entwicklungswerkzeugen (z.B. IDE) vorausgesetzt.- Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in Bezug zu grundlegende Algorithmen (Sortieren, Suchen) und Datenstrukturen (Lists, Sets, Maps) vorausgesetzt.- Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Funktionsweise IP-basierter Computernetzwerke und der sichere Umgang mit HTTP vorausgesetzt.- Es werden Kenntnisse und Kompetenzen in der Analyse, im Entwurf, in der Implementierung, in der Evaluation und im Betrieb von Web-basierten Backend-Systemen vorausgesetzt.
Unterrichtssprache	deutsch, englisch bei Bedarf
separate Abschlussprüfung	Ja

Abschlussprüfung

Details

Die Studierenden weisen in einer abschließenden Prüfung (schriftlich, optional mündlich) summarisch ihre Kompetenzen nach. Die Prüfung umfasst exemplarisch Teilgebiete der Veranstaltung. Prüfungsbestandteile umfassen folgende Teilbereiche, in denen sechs Taxonomiestufen (Wiedergeben, Verstehen, Anwenden, Analysieren, Synthetisieren, und Bewerten) enthalten sind: (1) Sichere Beherrschung grundlegender Begrifflichkeiten, Konzepte, Algorithmen und Techniken, (2) Anwendung von Planungs- und Bewertungstechniken und (3) Prüfung von Lösungsvorschlägen auf Korrektheit, Identifikation von Fehlern in Aussagen oder vorgegebenen Web-basierter Systeme oder Technologien.

Mindeststandard

Erreichen der individuellen Mindestpunktzahl je Klausur, typisch 50% der maximalen Punktzahl.

Prüfungstyp

Die Studierenden weisen in einer abschließenden Prüfung (schriftlich, optional mündlich) summarisch ihre Kompetenzen nach. Die Prüfung umfasst exemplarisch Teilgebiete der Veranstaltung. Prüfungsbestandteile umfassen folgende Teilbereiche, in denen sechs Taxonomiestufen (Wiedergeben, Verstehen, Anwenden, Analysieren, Synthetisieren, und Bewerten) enthalten sind: (1) Sichere Beherrschung grundlegender Begrifflichkeiten, Konzepte, Algorithmen und Techniken, (2) Anwendung von Planungs- und Bewertungstechniken und (3) Prüfung von Lösungsvorschlägen auf Korrektheit, Identifikation von Fehlern in Aussagen oder vorgegebenen Web-basierter Systeme oder Technologien.

^ Vorlesung / Übungen

Lernziele

Kenntnisse

- Anatomie von Web-basierten Systemen (Referenzmodell)
 - Architekturmuster (clientseitiger MVC)
 - Frontend-Konzepte Web-basierter Systeme (SPA, hybride App, PWA)
 - Frontend-Komponenten (Browser, Browser Add-ons, Browser Cache, Local Storage, Service Worker)
 - Frontend-Technologien (HTML, CSS, JavaScript, DOM, XHR, HTML5 APIs)
 - Protokolle (WebSockets, WebRTC) und Kommunikationsformen (Polling, Long-Polling)
 - Relationen und Abhängigkeiten von Frontend-Systeme/Komponenten mit Backend-Systemen/Komponenten darlegen und herstellen
-

Fertigkeiten

- Aufgabenstellungen im Umfeld Web-basierter Entwicklungen analysieren und strukturieren, einschlägige Standards zuordnen und auf Systemdesigns übertragen
- Frontend-Systeme/Komponenten eines Web-basierten Systems implementieren
- Frontend-Systeme/Komponenten erläutern, Aufgaben und technische Parameter darlegen und strukturieren
- Frontend-Systeme/Komponenten unter Einsatz geeigneter Tools analysieren und Ergebnisse nachvollziehbar darstellen
- Frontend-Systeme/Komponenten planen, einrichten und betreiben
- Leistungsfähigkeit von Frontend-Systemen abschätzen und analysieren
- Information aus englischen Originalquellen und Standards ableiten

Aufwand Präsenzlehre

Typ	Präsenzzeit (h/Wo.)
Vorlesung	2
Übungen (ganzer Kurs)	1
Übungen (geteilter Kurs)	0
Tutorium (freiwillig)	0

Separate Prüfung

keine

^ Praktikum

Lernziele

Kenntnisse

- Anatomie von Web-basierten Systemen (Referenzmodell)
 - Architekturmuster (clientseitiger MVC)
 - Frontend-Konzepte Web-basierter Systeme (SPA, hybride App, PWA)
 - Frontend-Komponenten (Browser, Browser Add-ons, Browser Cache, Local Storage, Service Worker)
 - Frontend-Technologien (HTML, CSS, JavaScript, DOM, XHR, HTML5 APIs)
 - Protokolle (WebSockets, WebRTC) und Kommunikationsformen (Polling, Long-Polling)
 - Relationen und Abhängigkeiten von Frontend-Systeme/Komponenten mit Backend-Systemen/Komponenten darlegen und herstellen
-

Fertigkeiten

- Aufgabenstellungen im Umfeld Web-basierter Entwicklungen analysieren und strukturieren, einschlägige Standards zuordnen und auf Systemdesigns übertragen
- Frontend-Systeme/Komponenten eines Web-basierten Systems implementieren
- Frontend-Systeme/Komponenten erläutern, Aufgaben und technische Parameter darlegen und strukturieren
- Frontend-Systeme/Komponenten unter Einsatz geeigneter Tools analysieren und Ergebnisse nachvollziehbar darstellen
- Frontend-Systeme/Komponenten planen, einrichten und betreiben
- Leistungsfähigkeit von Frontend-Systemen abschätzen und analysieren
- Information aus englischen Originalquellen und Standards ableiten

Aufwand Präsenzlehre

Typ	Präsenzzeit (h/Wo.)
-----	---------------------

Separate Prüfung

Prüfungstyp

Fachgespräch (Interview) zu besonderen Fragestellungen in Szenario, Projektaufgabe oder Literaturrecherche

Details

Es sind mehrer Praktikumstermine wahrzunehmen. In jedem Termin sind selbstständig im Vorfeld Lösungen zu Teilaufgaben im Fachgespräch darzulegen, ggf. unter Inanspruchnahme von Hilfestellungen bzw. Vervollständigung fehlender oder falscher Lösungsteile. Die Teilaufgaben summieren sich zur Gesamtlösung der veranstaltungsbegleitenden Entwicklungsaufgabe (beide Teile WEB1 und WEB2).

Mindeststandard

Erfolgreiche Teilnahme an 80% aller Praktikumstermine. Jeweils korrekte Lösung aller Teilaufgaben und vollständige Implementierung der Webanwendung (veranstaltungsbegleitende Entwicklungsaufgabe).