**Persönliche Website Lernende IMS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zweck/Nutzen** | Die Lernenden der IMS erstellen eine persönliche Website, die ihre Interessen und Stärken in Informatik aufzeigt. Die Website kann ab sofort aufgegleist und muss bis Ende 2. Ausbildungsjahr (Sommer) fertiggestellt werden. Sie wird von den Lernenden selbstständig erstellt und als Projektportfolio weiterentwickelt, so dass sie selbst und andere Interessierte (z.B. Klassenlehrkräfte, Schulleitung und Eltern) einen Einblick in ihre Informatik-Skills erhalten. Die individuelle Website ist Bestandteil der Bewerbungsunterlagen und wird anfangs des dritten Ausbildungsjahres vorläufig fertiggestellt. Die erste Version der Webseite wird in der Kalenderwoche 34 (zweite Schulwoche 5. Semester) an die betreuende Lehrperson sowie an die Schulleitung IMS gesendet. Die Website wird anschliessend noch weiter ausgebaut, so dass während der offiziellen Bewerbungsphase für die Praktika mit einer stets aktuellen Website gearbeitet werden kann. |
| **Form** | Die Website muss attraktiv sein und aufzeigen, dass die Lernenden die Webtechniken beherrschen (z.B. durch Einbetten von Video- und Audio-Dateien, durch Verwendung von funktionalen JavaScripts usw.). Mit Beginn der Bewerbungsphase stehen die Websites untereinander in Konkurrenz: Wenn mehrere Bewerbungen zur selben Praktikumsstelle eingehen, kann die Qualität der Website den Ausschlag geben!  Die Website wird von den Lernenden in einer persönlichen Domain erstellt. |
| **Inhalte** | * Lebenslauf * Stärken in der Informatik, besonders in den Bereichen Programmierung und Web * Informatikprojekte * Persönliches (z. B. Hobbys, Interessen) * Weiteres…? |
| **Informatikprojekte** | Bei den Informatikprojekten können einerseits Projekte aus dem Unterricht gezeigt werden, andererseits müssen aber auch persönliche Arbeiten vorgestellt werden. Es sind vor allem die individuellen persönlichen Arbeiten, mit denen bei der Bewerbung gepunktet werden kann. Wo möglich sind die Informatikprojekte interaktiv vorzustellen. Möglich sind Interaktionen auf der Website selbst oder durch den Download von Dateien. |
| **Sensible Daten** | Sensible Daten dürfen nicht öffentlich zugänglich sein. Werden sensible Daten verwendet, müssen diese in einem passwortgeschützten Bereich stehen, der nur interessierten Personen wie Schulleitung, Lehrkräften, möglichen Praktikumsfirmen usw. zugänglich gemacht wird. Es ist erlaubt, die gesamte Website mit einem Passwort zu schützen (z.B. der Einfachheit halber durch htaccess). Der Schulleitung, der Projekte-Lehrkraft an der gibb, der Klassenlehrkraft und der IKA-Lehrkraft am bwd müssen die Zugangsdaten mitgeteilt werden. Ebenfalls müssen die Zugangsdaten bei der Bewerbung den möglichen Praktikumsfirmen mitgeteilt werden. Über die weitere Verteilung der Zugangsdaten entscheiden die Lernenden. |

**Checkliste** (diese Punkte **müssen** erfüllt sein, bevor Sie die Website der IMS-Leitung zur Überprüfung freigeben)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Inhalt** | **Anspruch erfüllt wenn** | **✓** |
| **Persönliche Daten** |  |  |
| Lebenslauf | vollständig, keine „Lücken“? |  |
| Nebenjobs | auch Freiwilligenarbeit aufgelistet? |  |
| Informatikprojekte | sowohl gibb-Projekte, wie auch private Projekte?  Diese müssen in **Abstracts** zusammengefasst werden |  |
| Hobby, Interessen | aktueller Stand? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **Gestaltung** |  |  |
| Korrekte Rechtschreibung | überprüft (evtl. durch Dritte?) |  |
| Ansprechende Gestaltung | Erkennbar, warum diese gewählt wurde? |  |
| Schrift | gut lesbar und passend zum Layout? |  |
| Grafische Elemente | Grund erkennbar, warum diese eingefügt sind? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **Technische Anforderungen** | Video- und Audio-Dateien eingebettet? |  |
|  | funktionale JavaScripts verwendet? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **Schlusstest** | sensible Daten sind passwortgeschützt? |  |
|  | Seite ist mit jedem gängigen, aktuellen Browser aufrufbar? |  |
|  | Impressum ist vollständig? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **Technische Angaben** | gehostet auf? |  |
|  | Zugangsdaten den IMS-Betreuern mitgeteilt? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **Freigabe zur Prüfung** | Link via Mail gesendet an: michael.peter@bwdbern.ch und marco.schindler@bwdbern.ch |  |
|  | Datum: |  |

Checkliste Abstracts:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Projekt** | **Bemerkung** | **Text** |
| M293 | Presidents of the World | «**PRESIDENTS OF THE WORLD**»  Im Rahmen des Moduls 293 habe ich eine Webseite entwickelt, die es ermöglicht, Präsidenten aus verschiedenen Ländern wie den USA, Russland und China anzuzeigen. Die Webseite wurde mit Hilfe von Bootstrap CSS umgesetzt. Im Laufe des Projekts habe ich gelernt, wie man responsive Webseiten erstellt und JavaScript sowie Bootstrap nutzt, um beispielsweise ein Hamburger-Menü umzusetzen. Darüber hinaus habe ich mich mit rechtlichen Grundlagen auseinandergesetzt und gelernt, wie man ein Impressum generiert, um den gesetzlichen Anforderungen zu entsprechen. |
| üK M335 | BadiBuddy |  |
| Projektwoche | BreadCrumb | «**BreadCrumb**»  Die Entwicklung von BreadCrumb, einer App zur Optimierung des Bestell- und Zahlungsprozesses in Restaurants, wurde während einer praxisorientierten Projektwoche an der Berufsschule (gibb) realisiert. Das Ziel bestand darin, ein frei wählbares Kleinprojekt zu konzipieren und zu präsentieren. BreadCrumb entstand aus der Motivation heraus, lästige Wartezeiten bei der Bestellung und Bezahlung während der Mittagspause zu vermeiden.  Die App ermöglicht es Kunden, bequem über ihr Smartphone zu bestellen, wobei die Auswahl sofort und präzise an die Küche übermittelt wird. Dadurch werden Verzögerungen und Fehler minimiert. BreadCrumb könnte dazu beitragen, dem Fachkräftemangel entgegenzuwirken, Kosten zu senken und sowohl Gastwirten als auch Kunden ein optimiertes Restauranterlebnis zu bieten. Besonders geeignet ist die App für Mensen und Kantinen, wo ein hoher Bedarf an nahtlosen und schnellen Abläufen besteht. Ein Experte aus der Restaurantbranche bestätigte die Nützlichkeit des Projekts während eines Pitches und gab durchweg positive Rückmeldungen.  Wir sind motiviert, die App über die Demo-Version hinaus weiterzuentwickeln. Im kommenden Semester erhalten wir die Möglichkeit, unser Projekt im Rahmen eines Informatikmoduls an der Berufsschule weiter auszubauen. Die Schule unterstützt uns dabei mit umfassender Beratung und Zugang zu Entwicklungsumgebungen. Diese Aussichten sind vielversprechend.  Wir sind gespannt auf die Zukunft von BreadCrumb und freuen uns auf die kommenden Schritte.  Im Rahmen einer praxisorientierten Projektwoche an der Berufsschule (gibb) wurde die App BreadCrumb entwickelt. BreadCrumb optimiert den Bestell- und Zahlungsprozess in Restaurants, um lästige Wartezeiten zu vermeiden. Die App ermöglicht es Kunden, bequem über ihr Smartphone zu bestellen, wodurch Verzögerungen und Fehler minimiert werden. Besonders geeignet ist BreadCrumb für Mensen und Kantinen, um nahtlose und schnelle Abläufe zu gewährleisten. Ein Experte aus der Restaurantbranche bestätigte die Nützlichkeit des Projekts und gab positive Rückmeldungen. Die Weiterentwicklung von BreadCrumb wird im kommenden Semester im Rahmen eines Informatikmoduls an der Berufsschule fortgesetzt. Wir sind gespannt auf die Zukunft des Projekts und freuen uns auf die kommenden Schritte. |
| M322 | .NET Maui SAAB shop | «**SAAB CLASSICS**»  Im Rahmen des fiktionalen Auftrags von Saab AB wurde das Projekt "Saab Classics" entwickelt, wobei ausschließlich das Frontend erstellt wurde und keine Logik implementiert wurde.  Das Hauptziel des Projekts bestand darin, eine Benutzeroberfläche für die Plattform "Saab Classics" zu entwerfen, die den Verkauf alter Fahrzeuge ermöglicht. Dabei lag der Fokus auf der Gestaltung einer ansprechenden und benutzerfreundlichen Oberfläche. Es wurden keine Backend- oder Server-Komponenten entwickelt, da das Projekt auf die Visualisierung und Präsentation des Designs ausgerichtet war.  Mithilfe von .NET MAUI und Adobe XD wurde das Frontend konzipiert und gestaltet. .NET MAUI ermöglichte die plattformübergreifende Entwicklung der Benutzeroberfläche für verschiedene Geräte, während Adobe XD als Mockup-Tool verwendet wurde, um das visuelle Design der Anwendung zu erstellen.  Das Ergebnis des Projekts "Saab Classics" war ein visuelles Mockup und ein Prototyp des Frontends, das die geplante Benutzeroberfläche der Plattform darstellte. Die Funktionalität und Logik für den Verkauf alter Fahrzeuge wurde in diesem Projekt nicht entwickelt.  Das Projekt "Saab Classics" präsentierte eine Möglichkeit, wie das Frontend einer Plattform für den Verkauf historischer Fahrzeuge aussehen könnte. Es wurde ausschließlich das Frontend entwickelt, ohne die eigentliche Logik der Plattform zu implementieren.  Im fiktionalen Auftrag von Saab AB wurde das Projekt "Saab Classics" entwickelt, um eine ansprechende und benutzerfreundliche Benutzeroberfläche für die Plattform zur Verkaufsanzeige alter Fahrzeuge zu gestalten. Das Frontend wurde mithilfe von .NET MAUI und Adobe XD konzipiert und gestaltet. Es entstand ein visuelles Mockup und ein Prototyp, jedoch wurde keine Funktionalität oder Logik implementiert. Das Projekt "Saab Classics" diente als Beispiel für das Design einer Plattform für den Verkauf historischer Fahrzeuge, ohne die eigentliche Backend- oder Server-Komponenten zu entwickeln. |
| M426 | RPS-Python Game (SCRUM aufzeigen, Azure) | «RPS»  Abstract:  Im Rahmen des Moduls 426 haben wir das Projekt "RPS (Rock Paper Scissors)" entwickelt, um praktische Erfahrungen in der Anwendung von agilen Methoden, insbesondere Scrum, in der Softwareentwicklung zu sammeln. Wir arbeiteten in Sprints, erstellten User Stories und hielten regelmäßige Meetings ab, um den Fortschritt zu besprechen. Das Projekt ermöglichte es uns, die Vorteile und Herausforderungen der agilen Softwareentwicklung zu erleben und die Prinzipien von Scrum in Aktion zu sehen. Git und der Git-Workflow spielten eine wichtige Rolle, um unsere Codebasis zu verwalten und die Zusammenarbeit zu unterstützen. Die Nutzung von Git ermöglichte es uns, effizient zusammenzuarbeiten und Änderungen nachvollziehbar zu machen. Insgesamt haben wir unsere Kenntnisse und Fähigkeiten in agilen Methoden erweitert und sind zuversichtlich, dass uns diese Erfahrungen in unserer zukünftigen Karriere als Softwareentwickler weiterhin von Nutzen sein werden. |