

Projekt Mobile Systeme/IT-Systeme: „Mobile DMX“

Aufgabe: Konzipieren und erstellen Sie ein IT-System, das ein DMX Signal zur Steuerung oder Auswertung auf mobilen Geräten verfügbar macht.

Technische Voraussetzung

- mobile App, die mit Kotlin, Swift oder Flutter programmiert wurde
- Hardware-Interface mit Arduino, RaspberryPi oder Verwandten

Voraussetzung: alle Prüfungen des 1. Studienjahres

Gruppenarbeit: max. 4 Studierende, min. 1 x Media Systems & 1 x Medientechnik Studierende pro Projekt.

Bewertungskriterien:

- **Originalität:** griffiger Name, Art der Darstellung, Einzigartigkeit, Coolness
- **Codequalität:** OCP, SRP, DRY, Modularisierung, Kommentare, sinnvolle Bezeichner, ...
- **Dokumentation:** Konzept, Plakat
- **Präsentation:** Projektpräsentation, Mitarbeit im Unterricht, usw.

Fremder Quelltext: wenn Sie fremden Quelltext verwenden, sollen Sie dies mit einer Quellenangabe dokumentieren

Zeitplan:

9.4.		Abgabe des Konzeptes (min. 2 Din A4 PDF Seiten) . Das Konzept soll beinhalten: <ul style="list-style-type: none">• Projektname• was wird gezeigt• technische Umsetzung• Namen der Projektteilnehmer bitte ausgedruckt mitbringen!
4.6.		Generalprobe
25.6.	Digital-Labor	Projektabnahme und Benotung
11.7.		Präsentation im Rahmen der Jahresausstellung Teilnahme an der Ausstellung ist Pflicht und die Präsentation wird auch benotet. <ul style="list-style-type: none">• Bereiten Sie dazu ein DinA2-Plakat vor, das wir zur Ausstellung aufhängen werden. Das Plakat soll das Projekt kurz vorstellen.• Geben Sie Ihrem Projekt einen griffigen Namen.• Anwesenheit aller Projektteilnehmer• 15:00 Aufbau
20.7.		Abgabe des Projekts als git-Repository: <ul style="list-style-type: none">• Quelltexte, Schaltpläne• technische Dokumentation (4 Seiten)• Konzept• Plakat