

Was ist SVG?

SVG steht für Scalable Vector Graphics und beschreibt einen vom W3C empfohlenen Standard zur Beschreibung von Vektor Grafiken. Dabei basiert SVG auf dem XML Format und eignet sich damit speziell für die Einbindung im Web. Durch die Verwendung von speziellen Tags können dabei einzelne grafische Elemente beschrieben oder auch miteinander kombiniert werden. SVG bietet hier verschiedene Standardformen an wie z.B. Kreise, Pfade, Rechtecke oder Polygone. Jedes Element wird zusätzlich über seine Attribute beschrieben. So können z.B. die Füllung, Kontur oder die Transparenz festgelegt werden. Mit HTML5 besteht die Möglichkeit SVG Grafiken direkt im Quelltext zu beschreiben:

[>> Weiterlesen](#)

Quiz On – das Quiz für Onlinemedienstudenten

am 22. Oktober 2014 in [Aktuelles](#) von [Michael Frey](#)

[1 Kommentar](#) »

Es gibt das Sprichwort: "Man soll gehen wenn es am schönsten ist." So oder zumindest so ähnlich ist es auch im Onlinemedienstudium an der DHBW Mosbach. Einige der tollsten Projekte kommen zum Schluss. So zum Beispiel das Browsergame Webingen oder aber die App Quiz ON, eine Quiz App angelehnt an die bekannte App Quizduell.



Mit Quiz ON ist es Studenten des Studienganges Onlinemedien hier an der DHBW möglich entspannt zu lernen. Dadurch, dass das Lernen mit Spaß verbunden wird, lernt man spielerisch. Dieses Prinzip nennt sich Gamification. Gamification bedeutet, dass spielfremde Elemente mit Dingen aus der Spielewelt verbunden werden. So soll im Fall der Quiz App die Motivation gesteigert werden zu lernen. Die Fragen drehen sich rund um die Fächer des Studiums und kommen von den Studenten selbst.

Der Bauplan

Wie geht man denn vor, wenn man eine Quiz App programmieren möchte? In unserem Fall war die Erstellung von Quiz ON in zwei Phasen aufgeteilt. So wurde in einem Projekt zuerst die Konzeption der Inhalte vorgenommen. Das bedeutet es musste überlegt werden, wie die Inhalte aufgebaut werden und welche Inhalte es überhaupt in das Quiz schaffen.

So haben wir uns beispielsweise dafür entschieden nur geschlossene Fragen zu nutzen und immer vier Antwortmöglichkeiten vorzugeben.



Die Umsetzung

In einem zweiten Projekt wurde dann die Umsetzung der App in Angriff genommen. Hier musste zuerst natürlich wieder geplant werden. Diesmal aber eher welche Tabellen die Datenbank benötigt (Einige) und welches Framework wir benutzen sollen (Yii)

Danah ging es mit der Programmierung los. Wir haben uns dazu entschieden die Aufgaben etwas aufzuteilen um schneller voranzukommen. So konnte sich jeder richtig in sein Thema vertiefen. Das Projekt stand ganz im Zeichen von Scrum. Bei Scrum handelt es sich um eine agile Methode zum Projektmanagement. So konnten wir auch in diesem Bereich Erfahrungen im Einsatz dieser Methode sammeln. Die verschiedenen Rollen wie die des Produkt Owners und des Scrum Masters wurden in der Gruppe vergeben. Zum Entwicklerteam gehörten selbstverständlich trotzdem alle 😊 Hier ist festzuhalten, dass wir zum Ende des Projekts alle von Scrum überzeugt waren und darauf freuen diese Methode auch in der freien Wildbahn zu benutzen.

Fazit

Das Projekt hat allen Mitgliedern unserer Gruppe großen Freude bereitet. Wir haben alle sehr viel gelernt und wissen jetzt noch etwas besser, wie es in der Wirtschaft zugeht.

Da wir, wie alle Onlinemedienstudenten, Social Credits verdienen müssen, haben wir uns sehr gerne dazu bereit erklärt die App weiter zu entwickeln. So sind Beispielsweise noch Fehler ausgebügelt und ein zwei Features eingebaut worden.

Wir hoffen, dass die App tatsächlich Studenten hilft, sich spielerisch auf Prüfungen vorzubereiten. In diesem Sinne: Game ON!

Google Online Marketing Challenge (GOMC)

am 16. Oktober 2014 in [Projektarbeiten & Studien](#) von [Robert](#)

[1 Kommentar »](#)



Die Google Online Marketing Challenge (GOMC) ist ein von Google ausgerufenen Wettbewerb, bei dem Studenten in Zusammenarbeit mit einem betreuenden Professor die Erstellung und Durchführung von Online-Marketing-Kampagnen erlernen. Dieses Jahr hat der Studiengang Onlinemedien mit einem eigenen Team aus dem sechsten Studiensemester teilnehmen dürfen.

[>> Weiterlesen](#)

Getagged: [#AdWords](#), [#Google](#)

Bitcoins – Thema von Gestern oder Währung der Zukunft?

am 12. Oktober 2014 in [Aktuelles](#) von [Lisa Vogt](#)

[Bisher unkommentiert »](#)

„Mit einer elektronischen Währung, die auf einem kryptografischen Beweis beruht und kein Vertrauen in Mittelsmänner benötigt, ist Geld sicher und kann mühelos transferiert werden.“

Das war die Idee des Erfinders der Bitcoins, Satoshi Nakamoto. Nachdem sich zunächst niemand für die neue Währung interessierte stieg der Kurs im November letzten Jahres innerhalb eines Monats von 200 auf bis über 1200 \$ / BTC. Erklären kann man sich diesen Aufwärtstrend

wohl nur durch die starke Verbreitung und die mediale Aufmerksamkeit.

[>> Weiterlesen](#)

Getagged: [#Bitcoins](#), [#Währung](#), [#Zukunft](#)

[ältere Beiträge »](#)