

# Fachverlaufsplan: FIAE-AnwP-GUI (ab Sommer 2024)

für Fach: FIAE-AnwP-GUI ( gültig ab 04.07.2024)

Version:

Ansprechpartner:

---

keine Medien zugewiesen

---

Num	Theorie	Praxis	Inhalt	Lernmaterial	Aufgaben	Anmerkungen
1	2	2	Einführung		Gemeinsames erarbeiten der Kursziele Durchführung anhand eines Übungsprojektes sehr förderlich	Voraussetzungen und Ziele Vorstellung der Testumgebung -Probleme analysieren und als Aufgabe definieren so wie Lösungsalternativen entwickeln und beurteilen - Informationsquellen auch in englischer Sprache aufgabenbezogen auswerten und für die Kundeninformation nutzen. - Daten und Sachverhalte interpretieren, multimedial aufbereiten und situationsgerecht unter Nutzung digitaler Werkzeuge und unter Berücksichtigung der betrieblichen Vorgaben präsentieren. - im Rahmen eines Verbesserungsprozesses die Zielerreichung kontrollieren, insbesondere einen Soll-Ist Vergleich durchführen. - Kunden und Kundinnen in die

# Fachverlaufsplan: FIAE-AnwP-GUI (ab Sommer 2024)

für Fach: FIAE-AnwP-GUI ( gültig ab 04.07.2024)

Version:

Ansprechpartner:

Num	Theorie	Praxis	Inhalt	Lernmaterial	Aufgaben	Anmerkungen Nutzung von Produkten und Dienstleistungen einweisen.
2	8	8	Anforderungen an eine Benutzerschnittstelle ermitteln		Aufgaben mit Bezug zu zurückliegenden Prüfungen, Aufgaben aus Dozentenhand	-Den Prozess der Anforderungsspezifikation präsentieren -Arbeitsabläufe und Geschäftsprozesse im Rahmen einer Ist-Analyse beschreiben -Anforderungskatalog erstellen
3	8	8	Ein Softwareprodukt designen		Aufgaben mit Bezug zu zurückliegenden Prüfungen, Aufgaben aus Dozentenhand	-Benutzerschnittstellen in den Kontext der Softwarearchitektur einordnen -Architekturmuster unterscheiden

# Fachverlaufsplan: FIAE-AnwP-GUI (ab Sommer 2024)

für Fach: FIAE-AnwP-GUI ( gültig ab 04.07.2024)

Version:

Ansprechpartner:

Num	Theorie	Praxis	Inhalt	Lernmaterial	Aufgaben	Anmerkungen
4	8	8	Benutzerschnittstellen funktionsgerecht und ergonomisch konzipieren		Aufgaben mit Bezug zu zurückliegenden Prüfungen, Aufgaben aus Dozentenhand	-Benutzerschnittstellen unterscheiden und Zukunftstrends präsentieren -Kriterien zur Gestaltung und Bewertung von Benutzerschnittstellen präsentieren -Den Designprozess und Designwerkzeuge präsentieren -Grafische Benutzerelemente einer GUI unterscheiden und allgemeine Gestaltungskriterien präsentieren
5	10	10	Benutzerschnittstellen in einer Programmiersprache implementieren		Aufgaben mit Bezug zu zurückliegenden Prüfungen, Aufgaben aus Dozentenhand	-Bibliotheken und Frameworks auswählen, vorzugsweise Python Framework flask -Benutzerschnittstellen in Python realisieren -Webbasierte Benutzerschnittstellen realisieren (HTML/CSS integrativ)

# Fachverlaufsplan: FIAE-AnwP-GUI (ab Sommer 2024)

für Fach: FIAE-AnwP-GUI ( gültig ab 04.07.2024)

Version:

Ansprechpartner:

Num	Theorie	Praxis	Inhalt	Lernmaterial	Aufgaben	Anmerkungen
6	4	4	Schaltflächen und Eingaben		Aufgaben mit Bezug zu zurückliegenden Prüfungen, Aufgaben aus Dozentenhand	- Buttons - Input-Boxen
7	4	4	Layout erstellen und Grafiken einbinden		Aufgaben mit Bezug zu zurückliegenden Prüfungen, Aufgaben aus Dozentenhand	- Tabellen - Bilder einfügen und korrekt skalieren
8	4	4	Animationen und Ereignisse		Aufgaben mit Bezug zu zurückliegenden Prüfungen, Aufgaben aus Dozentenhand	- Grafiken dynamisch ändern - Events zusammenfassen und Verarbeiten
9	8	8	Benutzerschnittstellen testen		Artikelverwaltung gegen alle möglichen Fehler absichern mit try/catch Blöcken Aufgaben mit Bezug zu zurückliegenden Prüfungen, Aufgaben aus Dozentenhand	-Fehlerbehandlung -Grafische Benutzerschnittstelle testen -Das Testen der User Experience beschreiben

# Fachverlaufsplan: FIAE-AnwP-GUI (ab Sommer 2024)

für Fach: FIAE-AnwP-GUI ( gültig ab 04.07.2024)

Version:

Ansprechpartner:

Num	Theorie	Praxis	Inhalt	Lernmaterial	Aufgaben	Anmerkungen
10	4	4	Benutzerschnittstellen dokumentieren		Aufgaben mit Bezug zu zurückliegenden Prüfungen, Aufgaben aus Dozentenhand	-Erstellung von Benutzerhandbüchern, Entwicklerdokumentation
11	0	0	LEK		nacharbeiten wenn nötig	Durchführung, Nachbesprechung einer Leistungskontrolle
12	0	0	Projektstage		nacharbeiten wenn nötig	Durchführung und Lernbegleitung