



**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Mobile Medien 1					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE)	Seminaristische Lehre, Übungen und Projektarbeit	Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze

Qualifikationsziele

Selbstständige Entwicklung einfacher Applikationen für iOS, tvOS und verwandter Systemsoftware. Hierbei werden ausgewählte Phasen einer Produktentwicklung durchlaufen: Ideenfindung, Planung, Konzeption, Gestaltung und Umsetzung. Ziel ist die eigenständige Umsetzung einer Single-Task Applikation.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Einführung in die Entwicklungsumgebung Xcode, Sprachelemente und Strukturen von Swift und Objective-C. Berücksichtigung der aktuellen Human Interface Guidelines, sowie die Einbeziehung von Universal Design Methoden.



Literatur

- Jill Butler, Kritina Holden, William Lidwell (2010) „Universal Principles of Design“, Rockport Publishers
- „Apple Human Interface Guidelines“, Apple 2017/18
- Paul Hegarty (2018) „Developing iOS 11 Apps with Swift“ Stanford University

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze	Mobile Medien 1	4