

## Internetprogrammierung

<b>Modul:</b> Internetprogrammierung	
<b>Studiengang:</b> Bibliotheksinformatik	<b>Abschluss:</b> Master of Science
<b>Modulverantwortliche/r:</b> Marcel-Dominique Block & Frank Seeliger	

<b>Semester:</b> 1	<b>Dauer:</b> 4	
<b>Präsenzstunden:</b> 50.0	<b>davon V/Ü/L/P:</b> 25.0/25.0/0.0/0.0	<b>CP nach ECTS:</b> 8.0
<b>Art der Lehrveranstaltung:</b> Pflicht	<b>Sprache:</b> Deutsch	<b>Stand vom:</b> 2018-12-06
<b>Pflicht Voraussetzungen:</b> Modul Programmierung; Modul Datenbanken;		
<b>Empfohlene Voraussetzungen:</b> Grundkenntnisse HTML und CSS		
<b>Pauschale Anrechnung von:</b>		
<b>Besondere Regelungen:</b>		

<b>Aufschlüsselung des Workload</b>	<b>Stunden:</b>
Präsenz:	50.0
Vor- und Nachbereitung:	100.0
Projektarbeit:	50.0
Prüfung:	0.0
<b>Gesamt:</b>	<b>200</b>

## Internetprogrammierung

Lernziele	Anteil
<b>Fachkompetenzen</b>	
Kenntnisse/Wissen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden ..</li> <li>• .. kennen die Grundzüge barrierearmer HTML- und CSS-Programmierung und sind in der Lage, diese anzuwenden.</li> <li>• .. haben einen Überblick über Client- und Server-Techniken .</li> <li>• .. wissen um die sicherheitsrelevanten Aspekte der Internetprogrammierung.</li> </ul>	50%
Fertigkeiten <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden ..</li> <li>• .. können Techniken des Internetprogrammierens für den praktischen Einsatz bewerten und auswählen</li> <li>• .. sind in der Lage dynamische Front- und Backends zu realisieren.</li> </ul>	50%
<b>Personale Kompetenzen</b>	
Soziale Kompetenz <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden ...</li> <li>• .. lernen Fachkommunikation bei der Problemlösung im IT-Kontext</li> <li>• .. lernen technische Herausforderungen fachadäquat zu verbalisieren</li> </ul>	0%
Selbstständigkeit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Studierenden ...</li> <li>• werden befähigt, autodidaktisch sich mit speziellen Tools und Techniken vertraut zu machen</li> <li>• erlernen Entscheidungstechniken bei der Auswahl von Umsetzungswerkzeugen</li> </ul>	

Inhalt:
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. World Wide Web               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. TCP/IP</li> <li>1.2. HTTP</li> </ol> </li> <li>2. eXtensible Markup Language               <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. XML</li> <li>2.2. XSD</li> <li>2.3. DTD</li> <li>2.4. XSL</li> </ol> </li> </ol>

## Internetprogrammierung

3. Hypertext Markup Language
  - 3.1. HTML
  - 3.2. CSS
  - 3.3. Barrierefreie Programmierung
  - 3.4. Responsive Design
4. Serverseitiges Scripting
  - 4.1. Sprachspezifische Eigenschaften
  - 4.2. Objektorientierung
  - 4.3. Externe Datenanbindung
  - 4.4. Informationsverarbeitung
  - 4.5. Programmbibliotheken
  - 4.6. XML-Parser
  - 4.7. Webservice-Client
5. Clientseitiges Scripting
  - 5.1. Javascript
    - 5.1.1. Sprachspezifische Eigenschaften
    - 5.1.2. Objektorientierung
    - 5.1.3. Informationsverarbeitung
  - 5.2. Programmbibliotheken
6. Java EE
  - 6.1. Webservices
  - 6.2. Webservice-Client
  - 6.3. Externe Datenanbindung

<b>Prüfungsform:</b>
Projektarbeit (100%)

## Internetprogrammierung

<b>Pflichtliteratur:</b>
<b>Empfohlene Literatur:</b>
<p><b>Vonhoegen, H.</b> (2015). <i>Einstieg in XML: Grundlagen, Praxis, Referenz</i>. Rheinwerk Computing.</p> <p><b>Jacobsen, J. &amp; Gidda, M.</b> (2014). <i>Webseiten erstellen für Einsteiger: Schritt für Schritt zur eigenen Website (Galileo Computing)</i>. Galileo Computing.</p> <p><b>Münz, S.</b> (2008). <i>Webseiten professionell erstellen</i>. München [u.a.]: Addison Wesley in Pearson Education Deut.</p> <p><b>Laborenz, K. &amp; Ertel, A.</b> (2014). <i>Responsive Webdesign: Anpassungsfähige Websites programmieren und gestalten (Galileo Computing)</i>. Galileo Computing.</p> <p><b>Theis, T.</b> (2014). <i>Einstieg in PHP 5.6 und MySQL 5.6: Für Programmieranfänger geeignet (Galileo Computing)</i>. Galileo Computing.</p> <p><b>Wenz, C.</b> (2014). <i>JavaScript: Grundlagen, Programmierung, Praxis - inkl. HTML5, JavaScript-Frameworks, jQuery, OOP (Galileo Computing)</i>. Galileo Computing.</p> <p><b>Flanagan, D.</b> (2012). <i>JavaScript - Das umfassende Referenzwerk</i>. O'Reilly Verlag GmbH &amp; Co. KG.</p> <p><b>Salvanos, A.</b> (2014). <i>Professionell entwickeln mit Java EE 7: Das umfassende Handbuch (Galileo Computing)</i>. Galileo Computing.</p>