|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1. Ausbildungsjahr** | Fachinformatiker/Fachinformatikerin Anwendungsentwicklung | |
| **Fach** | *Anwendungsentwicklung* | | |
| **Lernfeld *6*** | Entwickeln und Bereitstellen von Anwendungssystemen (100 Stunden) | | |
| **Lernsituation *1*** | *Einen Internetshop planen* (6 UStd.) | | |
| Einstiegsszenario  Der Ausbildungsbetrieb ‚Magic IT GmbH‘ möchte den Vertrieb eigner Produkte für Geschäfts- und Privatkunden neu aufbauen. Die Auszubildenden sollen hierfür einen Internetshop neu planen und ihr Vorgehen dem Ausbilder vorstellen. Die Vertriebsabteilung des Unternehmens möchte in den Entwicklungsprozess eng eingebunden werden. Der Ausbilder betont, dass ihm die detaillierte Begründung für die getroffene Entscheidung sehr wichtig ist. Der Ausbilder betont stets, dass eine begründete Entscheidung nur dann möglich ist, wenn man alle Entwicklungsalternativen betrachtet und deren Vor- und Nachteile kennt. Als Arbeitsgrundlage erhalten sie Unterlagen zu Softwareentwicklungsmodellen. | | Handlungsprodukt/Lernergebnis   * Entscheidung über ein geeignetes Softwareentwicklungsmodell * Gegenüberstellung von Softwareentwicklungsmodellen und deren Vor- und Nachteile in Bezug auf die situative Herausforderung * Aufbereitung der Begründung in einem geeigneten Format (z. B. PowerPoint, Prezi, Video, vergleichende Tabelle)   ggf. Hinweise zur Lernerfolgsüberprüfung und Leistungsbewertung   * Qualität der Erarbeitung einzelner Softwareentwicklungsmodelle * Qualität der Erarbeitung von Vor- und Nachteilen einzelner Softwareentwicklungsmodelle * Qualität der situativen Einordnung/Bewertung der Softwareentwicklungsmodelle * Qualität der Aufbereitung der Entscheidungsbegründung | |

|  |  |
| --- | --- |
| Wesentliche Kompetenzen  Die Schülerinnen und Schüler entfalten eine professionelle Arbeitshaltung (Verantwortungsbereitschaft, Eigenständigkeit, Teamorientierung uvm.) und entwickeln zentrale Entscheidungsgrundlagen für die teambasierte Entwicklung von Software. Zentral ist hierbei die Fähigkeit, eine getroffene Entscheidung zu vertreten. Zugleich lernen sie geeignete Präsentationsformen auszuwählen und umzusetzen.  **Die Schülerinnen und Schüler**   * wählen fachspezifische Software selbstständig aus und setzen diese zeitgemäß ein * diskutieren fachliche Inhalte (Softwareentwicklungsmodelle) in Bezug auf situative Anforderungen * bereiten Entscheidungsgrundlagen auf und treffen selbstständig Entscheidungen * präsentieren Entscheidungen unter Anwendung selbst gewählter Präsentationsformen * können Softwareentwicklungsmodelle hinsichtlich ihrer Struktur sowie Vor- und Nachteile unterscheiden * erweitern ihre kommunikativen Kompetenzen in Teambesprechungen * entwickeln ihre Fähigkeit zur Präsentation von Entscheidungen bei der Präsentation der Ergebnisse und nutzen digitale Feedbacksysteme (z. B. Live-Online-Befragung wie mentimeter, pingo) | Konkretisierung der Inhalte   * Wasserfallmodell * SCRUM * Spiralmodell * V-Modell * Extreme Programming * Optional: KANBAN, Rapid Prototyping u. a. * Präsentationssoftware / Office-Software (je nach Wahl) |
| Lern- und Arbeitstechniken  Arbeit mit Fachtexten, kollaboratives Arbeiten | |
| Unterrichtsmaterialien/Fundstelle  schulinterne Cloud unter DJP/IT\_FI\_AwE/LF6/LS1 | |
| Organisatorische Hinweise  Fachraumanbindung, Internetzugang, Informationsmaterial zu Softwareentwicklungsmodellen, Software / Lizenzen für die Präsentationen und Befragungen | |

Medienkompetenz, Anwendungs-Know-how, Informatische Grundkenntnisse

**Name des Berufskollegs: Kaufmännische Schulen Tecklenburger Land des Kreises Steinfurt (KSTL)**

**Autorenteam: Andreas Gründel / Marcel Gebbe**