**Informationen zur Gruppenphase**

**Anwendungsentwicklung**

1. **Anordnung der Lernsituationen im Lernfeld**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Lernfeld: Nr. 11a Funktionalität in Anwendungen realisieren (80 UStd.) 3. Ausbildungsjahr** | | | |
| **Nr.** | **Abfolge der Lernsituationen** | **Zeitrichtwert** | **Beiträge der Fächer zum Kompetenzerwerb in Abstimmung mit dem jeweiligen Fachlehrplan** |
| 11a.1 | Analyse und Grobentwurf eines Sitzplatzreservierungssystems für ein Kino | 20 UStd. |  |
| 11a.2 | Erarbeitung und Gegenüberstellung verschiedener Softwareentwicklungsmethoden und Vorgehensmodelle zur Umsetzung des Sitzplatzreservierungssystems | 10 UStd. |  |
| 11a.3 | Feinentwurf, Umsetzung und Dokumentation eines Sitzplatzreservierungssystems für ein Kino | 35 UStd. |  |
| 11a.4 | Erstellung und Beurteilung von ausführlichen Tests für einzelne Module des Sitzplatzreservierungssystems | 15 UStd. |  |

1. **Gestaltung von Lernsituationen**

|  |  |
| --- | --- |
| **3. Ausbildungsjahr**  **Bündelungsfach:** **Softwaretechnologie und Datenmanagement**  **Lernfeld 11a:** **Funktionalität in Anwendungen realisieren (80 UStd.)**  **Lernsituation 11a.2 Erarbeitung und Gegenüberstellung verschiedener Softwareentwicklungsmethoden und Vorgehensmodelle zur Umsetzung des Sitzplatzreservierungssystems (10 UStd.)** | |
| Einstiegsszenario  Der Kinobesitzer hat den Auftrag erteilt und möchte jetzt genauere Infor­mationen über den weiteren Fortgang des Projektes. Vor allem interessiert die Kundin/den Kunden, wann das Sitzplatzreservierungssystem fertiggestellt ist und zudem möchte sie bzw. er über die Zwischenschritte informiert sein, um ggf. Verbesserungsvorschläge einbringen zu können. | Handlungsprodukt/Lernergebnis   * Variantenbeschreibung möglicher Vorgehensmodelle * Begründete Entscheidung für ein Vorgehensmodell * Projektplan   ggf. Hinweise zur Lernerfolgsüberprüfung und Leistungsbewertung |
| Wesentliche Kompetenzen  Die Schülerinnen und Schüler   * informieren sich über Vorgehensmodelle zur Umsetzung von Softwareprojekten * bewerten verschiedene Vorgehensmodelle * wählen ein Vorgehensmodell zur Lösung ihrer Aufgabenstellung aus und begründen die Entscheidung. | Konkretisierung der Inhalte   * Wasserfallmodell * Spiralmodell * V-Modell * Prototyp * Scrum * Kanban |
| Lern- und Arbeitstechniken | |
| Unterrichtsmaterialien/Fundstelle | |
| Organisatorische Hinweise  *z. B. Verantwortlichkeiten, Fachraumbedarf, Einbindung von Experten/Exkursionen, Lernortkooperation* | |

Medienkompetenz, Anwendungs-Know-how, Informatische Grundkenntnisse (Bitte markieren Sie alle Aussagen zu diesen drei Kompetenzbereichen in den entsprechenden Farben.)