

APP-ENTWICKLUNG

16-WÖCHIGE WEITERBILDUNG | Dozentengestützter Vollzeitunterricht

Thema und Ziel der Weiterbildung

Mobile Endgeräte und Anwendungen sind der dominierende Zukunftstrend der letzten wie auch der kommenden Jahre. Kein anderes Feld bietet ein so hohes Innovationspotential und stellt damit einen völlig neuen und noch nicht einzuschätzenden Wachstumsmarkt dar.

APPs, die Kurzform für Applikation, holen intelligente Anwendungen auf Smartphones und Grafiktablets. Unterstützt durch ein entsprechendes Marketing der Hersteller ist die Installation von APPs in privaten und Business-Kreisen geläufig geworden und aus dem modernen Kommunikationsalltag nicht mehr wegzudenken.

Inzwischen existieren mehrere tausend APPs für die verschiedensten Bereiche. Office-Anwendungen, Spiele, Sport, Ratgeber sind nur ein kleiner Ausschnittbereich des konstant wachsenden Marktes.

Mit steigendem Angebot steigt aber auch die Nachfrage – vor allem, die Nachfrage an fähigen Anwendungsentwicklern, die dem noch lange nicht gesättigten Markt für die Entwicklung von APPs ihr Know-How zur Verfügung stellen.

Zielgruppe und Zugangsvoraussetzungen

Voraussetzung für den Besuch dieser Weiterbildung sind fundierte Computerkenntnisse, sowie Grundkenntnisse in Adobe Photoshop und Illustrator und analytisches Denkvermögen.

Theorie und Praxis

Der Unterricht enthält einen adäquaten Anteil an Übungs- oder Projektphasen, in denen Sie individuell Ihrer Arbeitsgeschwindigkeit entsprechend gefördert werden.

Der Unterricht erfolgt an modernen Einzelplatzsystemen neuer Generation. Die Rechnerplätze stehen selbstverständlich auch für die Projektphasen zur Verfügung.

Während der gesamten Kursdauer werden Sie von Fachdozenten mit langjähriger Erfahrung in der Erwachsenenbildung betreut.

Begleitend zum Unterricht erhalten Sie Skripte, die in unserem Download-Center für Sie zur Verfügung stehen.

INHALTLICHE STRUKTUR DER WEITERBILDUNG

Photoshop und Illustrator CC

Grundfunktionen von Photoshop

Mediengerechte Auflösung und Farbräume für das Web
Tonwert- und Farbkorrekturen, Maskieren und Retuschieren von Bildbereichen. Bildcomposing
Bildbearbeitung mit Filtern; Button- und Bannererstellung
Navigationskonzepte. Usability und Accessibility, Gestaltungsraster für Screendesign
Export webfähiger Daten (Dateiformate)

Grundfunktionen von Illustrator

Logos, Piktogramme, Buttons erstellen und modifizieren
Farben und Verläufe anlegen und anwenden
Arbeiten mit Text, Texte an Formen ausrichten
Zusammenarbeit mit Photoshop
Export webfähiger Daten (Dateiformate)

Erstellung eines Interfacedesigns

Internet und JavaScript/jQuery

Allgemeine Regeln der HTML-Programmierung / CSS

Allgemeiner Seitenaufbau - der Dokumentenkopf: TITLE, META, LINK und mehr
Relative oder absolute Pfade
Arbeiten mit Text: Text gliedern und formatieren (Absatz- und Zeichenformatierung, Listen)
Arbeiten mit Grafiken: Grafiken in Text einbinden, Grafiken als Hintergrund
Aufbau von Tabellen und deren Einsatzmöglichkeiten
Einbinden von Multimedia-Objekten
Sicherer Umgang mit Formularen: erstellen und gestalten
Erweiterte Formatierungsmöglichkeiten mit Hilfe von Cascading Style Sheets
Interne und externe CSS anlegen
Einzelne HTML-Elemente mit Hilfe von CSS formatieren
Syntax kennenlernen
Sicherer Umgang mit Selektoren
Pixelgenaue Layouts erstellen
Unterschiede der einzelnen Browser
Responsive Webdesign
Tipps und Tricks zur Programmierung mit HTML
Entwurf von Webauftritten: Planung und Strukturierung großer Websites
Rechtsgrundlagen (Urheberrecht, Impressumspflicht, Datenschutz etc.)

JavaScript und jQuery

Einführung in Scriptsprachen

Definition von Variablen, Operatoren, Schleifen, Kontrollkonstrukte, Funktionen

Globale und lokale Variablen

Java-Script Objekte

Event-Handler

Sicherer Umgang mit Formularen: überprüfen, Fehlermeldungen ausgeben, Werte behalten

JavaScript-Speicher (Session und Cookie)

jQuery-Bibliothek kennenlernen und anwenden

Eigene kleine Anwendungen mit Hilfe der jQuery-Bibliothek schreiben

Bibliotheks-Elemente anpassen und anwenden

Java

Programmiersprache

Klassen ,Objekte , Datentypen

Der Umgang mit Zeichenketten

Die Exception in Java

Threads und nebenläufige Prozesse

Datenströme und Dateien

Grafikprogrammierung mit AWT

Event Listener Programmierung (Actionlistenener)

Grundstrukturen von Methoden und Klassen sowie das Überladen von Methoden.

Grundlagen der Vererbung und Objektorientierung

Aufbau einer Client Server Umgebung mit Datenbankserver(MySql) und Webserver

Grundlagen der Datenkommunikation mit Client Server und dem Protokoll http

Aufbau von Datenbanktabellen mittels Java Programmierung und MYSQL Datenbank –

compiler, Grundlagen Input Output Stream

Einlesen von Textdateien in eine Datenbanktabelle

Java Server Pages Grundlagen Programmierung mit jdbc

Vorstellung einer Java Framework Application (Java Server Faces)

Objectiv C

Zugriffsmethoden, Deklarative Zugriffsmethoden, Synthetische Properties, Attribute für Properties

Neudeklaration von Properties, Protokolle und Hierarchien, Grundsätze der Objektorientierung)

Analyse, Design, Implementierung, Objektorientierte Analyse und Design

Verstehen der Anforderungen, Ermitteln von Anwendungsfällen

Umsetzen der Anforderung in Klassen, Festlegen der Beziehungen zwischen Klassen

Festlegen von Funktionalität und Eigenschaften

Erarbeiten einer Klassenhierarchie

Implementierung, Umsetzen der Klassenhierarchie, Entwicklung eines Programmrahmens,

Programmieren von "sicherem" Code, Entwicklung mehrschichtiger Anwendungen, Warum

mehrschichtige Anwendungen, Entwicklung eines User-Interfaces

Entwicklung der Mittelschicht (Geschäftslogik)

Zugriff auf XML-Dateien, Erstellung von dynamischen Navigationen

Eclipse-basierte Entwicklungsumgebung