|  |  |
| --- | --- |
| Zielanalyse | Stand: 2022 |
| Beruf-Kurz | Ausbildungsberuf | Zeitrichtwert  |
| EFI | Fachinformatiker und Fachinformatikerin - Anwendungsentwicklung | 80 |
| Lernfeld Nr. | Lernfeldbezeichnung | Jahr |
| 10a | Benutzerschnittstellen gestalten und entwickeln | 3 |
| Kernkompetenz |
| Die Schülerinnen und Schüler verfügen über die Kompetenz, Benutzeroberflächen für softwarebasierte Arbeitsabläufe und Geschäftsprozesse zu gestalten und zu entwickeln. |
| Schule, Ort | Lehrkräfteteam |
|  |  |
| **Bildungsplan[[1]](#footnote-2)** | **didaktisch-methodische Analyse** |

| kompetenzbasierte Ziele | Konkretisierung | Lernsituation | Handlungsergebnis | überfachlicheKompetenzen | Hinweise | Zeit |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Die Schülerinnen und Schüler **informieren** sich über die vorhandenen betrieblichen Abläufe und Geschäftsprozesse.Sie **stellen** diese modellhaft **dar** und leiten Optimierungsmöglichkeiten ab. |  | **LS01 Abläufe und Geschäftsprozesse darstellen und Optimierungsmöglichkeiten ableiten** | ProzessdarstellungenHandlungsempfehlungen | Informationen strukturierenmethodengeleitet vorgehenZusammenhänge herstellenNotizen anfertigenbegründet vorgehenSchlussfolgerungen ziehenEntscheidungen treffen | Vgl. LF11aVgl. LF12a | 08 |
| Sie **gestalten** und **entwickeln** mit agilen Methoden die Benutzeroberflächen für unterschiedliche Endgeräte und Betriebssysteme und stellen die vollständige Abbildung des Informationsflusses unter Berücksichtigung der Prozessbeschreibung sicher. |  | **LS02 Benutzeroberflächen gestalten und entwickeln** | EntwürfeBenutzeroberflächen Dokumentationen | systematisch vorgehenzuverlässig handelnmethodengeleitet vorgehenselbstständig planen und durchführenErgebnisse zusammenfassenNotizen anfertigen | (agiles) Projekt möglich | 19 |
| Die Schülerinnen und Schüler **stellen** die Funktionalität der Softwarelösung **her** und nutzen hierzu bereits vorhandene Bibliotheken und Module. |  | **LS03 Softwarelösung im Hinblick auf die Benutzeroberfläche implementieren** | QuellcodeDokumentation | systematisch vorgehenzuverlässig handelnkonzentriert lernen bzw. arbeitenmethodengeleitet vorgehenErgebnisse zusammen-fassenNotizen anfertigen | Vgl. LF11a (agiles) Projekt möglich | 15 |
| Sie **überprüfen** das Produkt auf Datenschutzkonformität und Benutzerfreundlichkeit. |  | **LS04 Datenschutzkonformität und Benutzerfreundlichkeit prüfen** | PrüfprotokollTestsBericht | Gesetztestexte anwendensystematisch vorgehenzielgerichtet arbeitenkonzentriert lernen bzw. arbeitenNotizen anfertigen | useability | 07 |
| Die Schülerinnen und Schüler **testen** die funktionale Richtigkeit. Sie quantifizieren die Reduktion der Prozesskosten des digitalisierten, optimierten Geschäftsprozesses und stellen diese den Entwicklungskosten gegenüber. |  | **LS05 Funktionale Richtigkeit der Softwarelösung testen**  | TestfälleTestprotokoll | zielgerichtet arbeitenmethodengeleitet vorgehen selbstständig planen und durchführenzuverlässig handelnNotizen anfertigen | Vgl. LF11a | 08 |
| **LS06 Prozesskosten ermitteln und den Entwicklungskosten gegenüberstellen** | Berechnungen | methodengeleitet vorgehen systematisch vorgehenziegerichtet arbeitenZusammenhänge herstellenzuverlässig handeln | (agiles) Projekt möglich | 07 |

1. Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg (Herausgeber): Bildungsplan für die Berufsschule, Fachinformatiker und Fachinformatikerin, IT-System-Elektroniker und IT-System-Elektronikerin (2019), S. 21. [↑](#footnote-ref-2)