

Zielanalyse		Stand: 2022				
Beruf-Kurz	Ausbildungsberuf					Zeitrühwert
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				
Bildungsplan¹		didaktisch-methodische Analyse				
kompetenzbasierte Ziele	Konkretisierung	Lernsituation	Handlungsergebnis	überfachliche Kompetenzen	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	Prozessdarstellungen Handlungsempfehlungen	Informationen strukturieren methodengeleitet vorgehen Zusammenhänge herstellen Notizen anfertigen begründet vorgehen Schlussfolgerungen ziehen Entscheidungen treffen	Vgl. LF11a Vgl. 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	Entwürfe Benutzeroberflächen Dokumentationen	systematisch vorgehen zuverlässig handeln methodengeleitet vorgehen selbstständig planen und durchführen Ergebnisse zusammenfassen Notizen 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	Quellcode Dokumentation	systematisch vorgehen zuverlässig handeln konzentriert lernen bzw. arbeiten methodengeleitet vorgehen Ergebnisse zusammenfassen Notizen anfertigen	Vgl. LF11a (agiles) Projekt möglich	15

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.

kompetenzbasierte Ziele	Konkretisierung	Lernsituation	Handlungsergebnis	überfachliche Kompetenzen	Hinweise	Zeit
Sie überprüfen das Produkt auf Datenschutzkonformität und Benutzerfreundlichkeit.		LS04 Datenschutzkonformität und Benutzerfreundlichkeit prüfen	Prüfprotokoll Tests Bericht	Gesetztestexte anwenden systematisch vorgehen zielgerichtet arbeiten konzentriert lernen bzw. arbeiten Notizen 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	Testfälle Testprotokoll	zielgerichtet arbeiten methodengeleitet vorgehen selbstständig planen und durchführen zuverlässig handeln Notizen anfertigen	Vgl. LF11a	08
		LS06 Prozesskosten ermitteln und den Entwicklungskosten gegenüberstellen	Berechnungen	methodengeleitet vorgehen systematisch vorgehen ziegerichtet arbeiten Zusammenhänge herstellen zuverlässig handeln	(agiles) Projekt möglich	07