

Kursnummer: DLMIWNF02	Kursname: Projekt Techniken und Methoden der agilen Softwareentwicklung	Gesamtstunden: 150 h
		ECTS Punkte: 5 ECTS
Kurstyp: Wahlpflicht	Kursangebot: WS, SS	Zugangsvoraussetzungen: Siehe Modulbeschreibung
Course Duration: Minimaldauer 1 Semester		
Kurskoordinator(en) / Dozenten / Lektoren: Siehe aktuelle Liste der Tutoren im Learning Management System		Bezüge zu anderen Modulen: Siehe Modulbeschreibung
<p>Beschreibung des Kurses:</p> <p>In diesem Kurs erwerben die Studierenden ein vertieftes Verständnis der erlernten Techniken und Methoden der agilen Softwareentwicklung durch deren Anwendung in einem kleinen Projekt. Die Studierenden wählen in Abstimmung mit dem Tutor ein Thema für ihr Projekt aus dem bereitgestellten Themenkatalog aus, führen das Projekt mit agilen Techniken und Methoden durch, und beschreiben das Projekt sowie ihre Erfahrungen in einem 12-15-seitigen Projektbericht.</p> <p>Lehrmethoden:</p> <p>Die Studierenden führen ein Projekt zu einem der vorgegebenen Themen durch und dokumentieren die Ergebnisse in einem 12-15-seitigen Projektbericht. Zur fachlichen und methodischen Betreuung bietet der Seminarleiter Online-Tutorien an, um den Erstellungsprozess bei Bedarf zu begleiten.</p> <p>Inhalte des Kurses:</p> <p>Ein aktueller und in der Online-Plattform des Modules bereitgestellter Themenkatalog bietet die inhaltliche Basis des Moduls und kann vom Kursleiter ergänzt bzw. aktualisiert werden.</p>		

Literatur:

- Allweyer, T. (2009): BPMN 2.0. Business Process Model and Notation. Einführung in den Standard für die Geschäftsprozessmodellierung. 2. Auflage, Books on Demand, Norderstedt. ISBN-13: 978-3839121344.
- Balzert, H. (2004): Lehrbuch der Objektmodellierung. Analyse und Entwurf mit der UML 2. 2. Auflage, Spektrum, Heidelberg/Berlin. ISBN-13: 978-3827411624.
- Balzert, H. (2010): UML 2 kompakt mit Checklisten. 3. Auflage, Spektrum, Heidelberg. ISBN-13: 978-3827425065.
- Booch, G./Rumbaugh, J./Jacobson, I. (2006): Das UML Benutzerhandbuch. Addison-Wesley, Bonn. ISBN-13: 978-3827322951.
- Cohn, M. (2010): User Stories für die agile Software-Entwicklung mit Scrum, XP u.a. mitp, Frechen. ISBN-13: 978-3826658983.
- DeMarco, T. (2003): Bärenango. Mit Risikomanagement Projekte zum Erfolg führen. Hanser, München. ISBN-13: 978-3446223332.
- Epping, T. (2011): Kanban für die Softwareentwicklung. Springer, Berlin/Heidelberg. ISBN-13: 978-3642225949.
- Freund, J./Rücker, B. (2012): Praxishandbuch BPMN 2.0. 3. Auflage, Hanser. München. ISBN-13: 978-3446429864.
- Gadatsch, A. (2012): Grundkurs Geschäftsprozess-Management. Methoden und Werkzeuge für die IT-Praxis: Eine Einführung für Studenten und Praktiker. 7. Auflage, Vieweg+Teubner, Wiesbaden. ISBN-13: 978-3834824271.
- Mangold, P. (2009): IT-Projektmanagement. 3. Auflage, Spektrum, Wiesbaden. ISBN-13: 978-3827419378.
- Wirdemann, R. (2011): Scrum mit User Stories. 2. Auflage, Hanser, München. ISBN-13: 978-3446426603.
- Wolf, H./Bleek/W.-G. (2010): Agile Softwareentwicklung. Werte, Konzepte und Methoden. 2. Auflage, dpunkt.verlag, Heidelberg. ISBN-13: 978-38986470144.

Prüfungszugangsvoraussetzung:

- Kursevaluation

Prüfungsleistung:

Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

Zeitaufwand Studierenden (in Std.): 150

Selbststudium (in Std.): 120
Selbstüberprüfung (in Std.): -
Tutorien (in Std.): 30

Durch die weitere Nutzung der Seite stimmst du der Verwendung von Cookies zu.