

Modul: Softwaretechnikprojekt

Niveau	Bachelor	Kürzel	SWT-Pj
Modulname englisch	Software Engineering Project		
Modulverantwortliche	Krause, Stefan, Prof. Dr.		
Fachbereich	Elektrotechnik und Informatik		
Studiengang	Informationstechnologie und Design, Bachelor		
Verpflichtungsgrad	Pflicht	ECTS-Leistungspunkte	5
Fachsemester	3	Semesterwochenstunden	2
Dauer in Semestern	1	Arbeitsaufwand in Stunden	150
Angebotshäufigkeit	WiSe	Präsenzstunden	30
Lehrsprache	Deutsch	Selbststudiumsstunden	120

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es **genau eine** modulabschließende Prüfung gibt.

Prüfungsleistung	Projektarbeit	Prüfungsprache	Deutsch
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	Drittelnoten
Lernergebnisse	<p>Die Studierenden werden nach Abschluss des Moduls in der Lage sein, auf Grundlage einer vorliegenden Anforderungsanalyse und eines Entwurfs zu einer lauffähigen Softwarelösung zu gelangen. Die Studierenden werden vertiefte Kenntnisse im Einsatz einer objektorientierten Programmiersprache (Java) erwerben und lernen, Werkzeuge, Frameworks und Funktionsbibliotheken einzusetzen, ein Softwareprojekt zu organisieren, im Team zu arbeiten sowie Projektergebnisse überzeugend zu präsentieren.</p>		
Teilnahmevoraussetzungen	Modul Softwaretechnik, Kenntnisse in objektorientierter Programmierung (Java)		

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es **genau eine** modulabschließende Prüfung gibt.

Berücksichtigung von Gender- und Diversity-Aspekten	✓ Verwendung geschlechtergerechter Sprache (THL-Standard) ✓ Zielgruppengerechte Anpassung der didaktischen Methoden ✗ Sichtbarmachen von Vielfalt im Fach (Forscherinnen, Kulturen etc.)
Verwendbarkeit	Das Modul ist als Fortsetzung des Moduls „Softwaretechnik“ konzipiert.
Bemerkungen	

Lehrveranstaltung: Softwaretechnikprojekt (Praktikum)

(zu Modul: Softwaretechnikprojekt)

Lehrveranstaltungsart	Praktikum	Lernform	Präsenz
LV-Name englisch	Software Engineering Project (Practical Training)		
Anwesenheitspflicht	ja	ECTS-Leistungspunkte	5
Teilnahmebeschränkung		Semesterwochenstunden	2
Gruppengröße		Arbeitsaufwand in Stunden	150
Lehrsprache	Deutsch	Präsenzstunden	30
Studienleistung		Selbststudiumsstunden	120
Dauer SL in Minuten		Bewertungssystem SL	

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

Prüfungsleistung		Prüfungsprache	
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	
Lernergebnisse			
Teilnahmevoraussetzungen			

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

Lehrinhalte	Vertiefung und praktische Anwendung der in den Modulen „Softwaretechnik“ und „Vertiefung Programmierung“ erworbenen Kenntnisse.
Literatur	<p>Ian Sommerville: Software Engineering, 10th ed., Pearson 2018</p> <p>Brügge, Bernd; Dutoit, Allen H.: Object-Oriented Software Engineering Using UML, Patterns, and Java (3rd edition), Prentice Hall 2010, oder auch:</p> <p>Java Platform API Specification, in der jeweils aktuellen Version</p> <p>Spillner, A.; Linz, T.: Basiswissen Softwaretest, dpunkt.verlag, 4. Auflage, 2010</p> <p>Vigenschow, Uwe: Objektorientiertes Testen und Testautomatisierung in der Praxis, dpunkt 2004</p>
Bemerkungen	