

Lehrveranstaltungshandbuch SWP

Softwarepraktikum

Version: 1 | Letzte Änderung: 03.09.2019 11:28 | Entwurf: 0 | Status: vom verantwortlichen Dozent freigegeben

– Allgemeine Informationen

Langname	Softwarepraktikum
-----------------	-------------------

Anerkennende LModule	SWP_BaTIN
-----------------------------	---------------------------

Verantwortlich	Prof. Dr. Hans Nissen <small>Professor Fakultät IME</small>
-----------------------	--

Gültig ab	Sommersemester 2022
------------------	---------------------

Niveau	Bachelor
---------------	----------

Semester im Jahr	Sommersemester
-------------------------	----------------

Dauer	Semester
--------------	----------

Stunden im Selbststudium	162
---------------------------------	-----

ECTS	6
-------------	---

Dozenten	Prof. Dr. Hans Nissen <small>Professor Fakultät IME</small>
-----------------	--

Voraussetzungen	sehr gute Programmierkenntnisse Kenntnissen in Software Engineering Kenntnisse in Datenbanken
------------------------	---

Unterrichtssprache	deutsch
---------------------------	---------

separate Abschlussprüfung	Nein
----------------------------------	------

Literatur

keine

– Projekt

Lernziele

Zieltyp	Beschreibung
Fertigkeiten	Umgang mit semi-formalen Systemspezifikationen
Fertigkeiten	Software-Erstellung im Team
Fertigkeiten	eigenes Projekt zeitlich und inhaltlich strukturieren und organisieren
Fertigkeiten	Umgang mit typischen Werkzeugen aus der Praxis Entwicklungsumgebung Versions-Management Fehler-Management Test-Werkzeug Kooperations- und Kommunikations-Unterstützung verschiedene Java-APIs Datenbank
Fertigkeiten	System-Komponente gemäß Spezifikation und textuellen Anforderungen entwerfen
Fertigkeiten	System-Komponente gemäß Entwurf im Team implementieren
Fertigkeiten	implementierte Komponente auf Korrektheit prüfen
Fertigkeiten	Implementierung aus technischer Sicht dokumentieren
Fertigkeiten	Komponenten eines Systems zusammen mit anderen Entwicklerteams integrieren
Fertigkeiten	integriertes System auf Korrektheit prüfen

Aufwand Präsenzlehre

Typ	Präsenzzeit (h/Wo.)
Projekt	1
Tutorium (freiwillig)	0

Besondere Voraussetzungen

keine

Begleitmaterial

elektronische Vortragsfolien
, elektronische Entwicklungswerkzeuge,
elektronische Tutorials für Selbststudium
Themenscripte,
Hilfsblätter, Videos

Separate Prüfung

Ja

Separate Prüfung

Prüfungstyp

Projektaufgabe im Team bearbeiten (z.B. im Praktikum)

Details

Das Gesamtprojekt wird in mehrere Meilensteine unterteilt. Zu jedem Meilenstein müssen die Teams verschiedene Liefergegenstände (z.B. Klassendiagramm, implementierter Code, erstellte Testfälle, Kurzbeschreibung der GUI) abgeben. Diese Abgaben werden anhand von definierten Bewertungskriterien bzgl. ihrer Vollständigkeit und Qualität von den Veranstaltern beurteilt. Jeder Liefergegenstand geht dabei mit einer bestimmten Gewichtung in die Beurteilung des Meilensteins ein. Jeder Meilenstein wiederum geht mit einer bestimmten Gewichtung in die Gesamtbewertung der

Veranstaltung ein.
Die Gewichtungen und die Bewertungskriterien der Liefergegenstände sowie die Qualitätsanforderungen werden den Studenten zu Beginn der Veranstaltung in schriftlicher Form mitgeteilt. Damit auch die individuelle Leistungsfähigkeit eines jeden Teilnehmers festgestellt werden kann, erfolgt am Ende der Veranstaltung ein Abschlusstest, in dem ein sehr kleines Beispielsystem von jedem Studierenden individuell entworfen und implementiert wird. An diesem Beispielsystem werden nochmals alle Phasen des Projekts durchlaufen und es lässt sich hierdurch feststellen, ob ein Studierender während des gesamten Projekts aktiv im Team mitgearbeitet hat. Das Ergebnis dieses Abschlusstests fließt in die Gesamtnote mit ein.

Mindeststandard

Mindestens 50% der möglichen Gesamtpunktzahl.