

# Lehrveranstaltung: IAM 2006: Softwareengineering

Wechseln zu: [Navigation](#), [Suche](#)

**Für diese Lehrveranstaltung werden nur noch Wiederholungsprüfungen angeboten.**

<b>Studiengang</b>	<a href="#">Interaktive Medien (IAM 2006)</a>
<b>Studienabschnitt</b>	<a href="#">Aufbauphase</a>
<b>Modul</b>	<a href="#">Softwareengineering</a>
<b>Name</b>	Softwareengineering
<b>Name (englisch)</b>	
<b>Kürzel</b>	i3.SENG
<b>Voraussetzungen</b>	Grundkenntnisse in einer Programmiersprache, so dass ein kleines Softwareprojekt geplant und umgesetzt werden kann.
<b>Wird gehalten:</b>	nur Prüfung
<b>Semester</b>	<a href="#">IAM 4</a>
<b>Lehrformen</b>	Seminaristischer Unterricht, Seminar, Übungen, Praktikum
<b>Credits</b>	5
<b>SWS</b>	4 (Lehre: 2, Praktikum: 2, Teaching Points: 8)
<b>Workload</b>	<b>Präsenzstudium:</b> 60 h (durchschnittlich 4 h pro Woche) <b>Eigenstudium:</b> 90 h (durchschnittlich 6 h pro Woche)
<b>Notengebung</b>	Kommanote (1,0; 1,3; 1,7; 2,0, 2,3; 2,7; 3,0; 3,3; 3,7; 4,0; 5,0)
<b>Gewichtung (Modulnote):</b>	100 %
<b>Verantwortliche(r)</b>	<a href="#">Alexandra Teynor</a>
<b>Lehrende(r)</b>	<a href="#">Erich Seifert</a>
<b>Homepage</b>	

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Lernziele](#)
- [2 Inhalte](#)
- [3 Literatur](#)
- [4 Prüfungen](#)

# 1 Lernziele

---

Die Studierenden sind in der Lage, Softwareprojekte in arbeitsteiliger, ingenieurmäßiger Art und Weise zu Planen und erfolgreich umzusetzen. Die dazu benötigten Prinzipien, Methoden und Werkzeuge können situationsgerecht ausgewählt und angewendet werden.

# 2 Inhalte

---

Die Lehrveranstaltung führt in die Grundlagen und Prinzipien moderner Softwareentwicklungsprozesse ein. Dabei werden alle Bereiche wie Anforderungsanalyse, Entwurf, Implementierung, Test, Inbetriebnahme sowie Wartung beleuchtet. Sowohl traditionelle als auch agile Vorgehensmodelle werden behandelt. Die Inhalte werden von den Studierenden anhand eines im Praktikum individuell zu planenden und umzusetzenden Softwareprojektes praktisch erfahrbar.

# 3 Literatur

---

Ian Sommerville, Software Engineering, Pearson, 2012

Helmut Balzert, Lehrbuch der Softwaretechnik - Basiskonzepte und Requirements Engineering, Spektrum Verlag, 2009

Helmut Balzert, Lehrbuch der Softwaretechnik - Entwurf, Implementierung, Installation und Betrieb, Spektrum Verlag, 2009

Jochen Ludewig und Horst Lichter, Software Engineering - Grundlagen, Menschen, Prozesse, Techniken, dpunkt.verlag, 2010

Erich Gamma et al., Design Patterns - Elements of Reusable Object-Oriented Software, Addison-Wesley, 1995

Chris Rupp et al., UML2 glasklar, Hanser Verlag 2012

# 4 Prüfungen

---

Nummer	Prüfer	Zweitprüfer	Prüfung	Prüfungsart	Prüfungsdetails	Hilfsmittel
1926110	Erich Seifert	Alexandra Teynor	nicht mehr angeboten	Präsentation, Studienarbeit		

Kategorie:  
[Lehrveranstaltung](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 26. September 2019 um 17:18 Uhr bearbeitet.  
Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

