

Agiles IT-Projektmanagement mit SCRUM						
Kennnummer	Workload	Credits/LP	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	
FH 26608 (3 LP)	90/180 h	3/6	Ab 5 (Bachelor)	Jedes Semester	1	
1	Lehrveranstaltungen		Sprache	Kontaktzeit	Selbststudium	geplante Gruppengröße
	Agiles IT-Projektmanagement mit SCRUM		deutsch	2 SWS / 22,5 h 4 SWS / 45 h	67,5 h 135 h	16
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen					
	Nach erfolgreicher Teilnahme am Modul können die Studierenden ...					
	Verständnis (2)					
	<ul style="list-style-type: none"> ... die Problematik der Software-Entwicklung „im Großen“ verstehen („Software Krise“) ... lineare und nichtlineare Vorgehensmodelle differenzieren ... Vorteile und Nachteile von agilem und nicht-agilem Projektmanagement aufzählen und verstehen 					
	Anwendung (3)					
	<ul style="list-style-type: none"> ... User Stories erstellen, schätzen und priorisieren ... IT Projekte mit der SCRUM Methode managen 					
3	Inhalte					
	<ul style="list-style-type: none"> Nach einer allgemeinen Einführung in Vorgehens- und Prozessmodelle im Software Engineering wird die Methode SCRUM betrachtet. Zuerst gibt es einen Schnelldurchlauf durch SCRUM am Beispiel eines fiktiven Projektes angelehnt an das Kapitel 2 des Buches SCRUM mit User Stories von Ralf Wirdemann. Danach wird das Agile IT-Projektmanagement mit SCRUM im Detail betrachtet. Parallel zur Vorlesung werden User Story Sessions, Estimation Sessions, Priorisierungs Sessions und SCRUM Simulationen mit Lego Steinen oder dem Cozmo Roboter in Gruppenarbeit durchgeführt Auf die Möglichkeiten einer Zertifizierung zum SCRUM Master oder Produkt Owner wird eingegangen Bei der 6 LP Variante fertigen die Studierenden eine Ausarbeitung zu einem ausgewählten Thema an und präsentieren diese Bei der 6 LP Variante wird auf SCRUM in großen Projekten eingegangen 					
4	Lehrformen					
	<ul style="list-style-type: none"> Seminar mit Übungen und Workshops (und Präsentationen bei der 6 LP Variante) 					
5	Teilnahmevoraussetzungen					
	<ul style="list-style-type: none"> Grundkenntnisse Software Engineering 					
6	Prüfungsformen					
	1 K, K = Klausur (plus 1 A A=Ausarbeitung+Präsentation bei der 6 LP Variante Note 50%K:50%A)					

7	Verwendung des Moduls WPV
8	Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende Prof. Dr. Martin Buchheit
9	Literatur <ul style="list-style-type: none"> • Ludewig&Lichter, <i>Software Engineering</i>, dpunkt Verlag, 2013 • Boris Gloger, <i>Scrum Produkte zuverlässig und schnell entwickeln</i>; Hanser Verlag, 2013 • Ralf Wirdemann, <i>SCRUM mit User Stories</i>, Hanser Verlag, 2017
10	Bemerkungen Die WPV kann als 3 LP Veranstaltung und als 6 LP Veranstaltung belegt werden. Die 3 LP Veranstaltung besteht wie bisher aus Vorlesung und praktischen Sessions (User Stories, Lego, Planning Poker, Priorisierung) und wird in der ersten Hälfte des Semesters abgehandelt (4 SWS pro Woche). Bei der 6 LP Veranstaltung kommen in der zweiten Semesterhälfte Ausarbeitungen und Vorträge der Studierenden zu ausgewählten Themen hinzu und ggfs Vorlesungen zu ausgewählten Themen wie SCRUM in großen Projekten. Die Note der 3 LP Veranstaltung ergibt sich aus einer Klausur, bei der 6 LP Veranstaltung kommt zu 50% die Note der Ausarbeitung+Präsentation hinzu. Die 3 LP Veranstaltung kann mit der WPV Entwurfsmuster kombiniert werden.
