

Human Factors @ Software Engineering						
Kennnummer	Workload 180 Std.	Credits/LP 6	Studiensemester 1	Häufigkeit des Angebots Nur Sommersemester	Dauer 1 Semester	
1	Lehrveranstaltungen a) Agiles Projektmanagement		Sprache a) Deutsch	Kontaktzeit a) 22,5 Std.	Selbststudium a) 157,5 Std.	Geplante Gruppengröße a) 10
2	<p>Lernergebnisse/Kompetenzen</p> <p>Nachdem Studierende das Modul besucht haben können sie...</p> <p>Wissen (1) ... die theoretischen Grundlagen und Konzepte von agilen Projektmanagement Methoden beschreiben. ... Methoden zur Analyse von Projekt Problemstellungen darstellen. ... Implementierung von Software Artefakten mit komponentenbasierender Programmiersprache auswählen. ... die Methodik Scrum selbst verwenden und deren Einführung in einem Unternehmen begleiten.</p> <p>Verständnis (2) ... die Teilnehmenden sich mit einem Mensch-Maschine-Problem in einem real beauftragten Projekt wieder finden. Es erfolgt unter Anleitung eine Analyse der Problemstellung. In iterativen Zyklen werden von den Teilnehmenden Lösungen erarbeitet, bewertet und optimiert.</p> <p>Anwendung (3) ... die Teilnehmenden sich in drei Phase wieder finden. Zu Beginn werden die Rituale und Methoden von Scrum durch ein vorbereitetes Setup von Stories erlernt. Hier stehen Implementierungen für die Problemstellungen im Vordergrund. In der zweiten Phase werden Teilnehmer die steuernden Scrum Rollen übernehmen, um die Anwendung zu vertiefen. In Phase drei werden die Stories vom Team selbst verfasst und umgesetzt. Hier verlagert sich nun der Schwerpunkt weg von der Methodik hin zum Inhalt, Analyse und Implementierung des Projektziels.</p> <p>Analyse (4) ... die Teilnehmenden ihr bereits theoretisch gewonnenes Wissen für die Erreichung des Projektziels umsetzen. In Abstimmung mit den Stakeholdern (Beauftragenden) werden die umzusetzenden Analysen und Implementierungen konzipiert, vorgestellt, vereinbart, umgesetzt, getestet und abgenommen. Eine tiefgehende Auseinandersetzung mit den Lehrinhalte des Studiengangs ist hierfür notwendig und die Herausforderung zu meistern, diese in einem realen Projekt, mit realen Anforderern zufriedenstellend umzusetzen.</p> <p>Synthese (5) ... durch die Kombination der Rollen in Scrum, der Konzeption einer gesamtheitlichen Lösung und Implementation der Programmteile ein reales Bild der Projektumsetzung rekonstruieren. Ein mutmaßlich durchzuführendes Online-Format</p>					

	Lernergebnisse/Kompetenzen zeigt den Teilnehmenden die Herausforderungen das asynchronen und örtlich getrennten Arbeitens auf, welches bei international aufgestellten Teams bei Vodafone tägliche Praxis sind.
3	Inhalte a) - Agiles Arbeiten und Grundlagen der Scrum Methode - Rollen und Struktur der Scrum Methodik - Komponentenbasierte Softwareentwicklung
4	Lehrformen a) Vorlesung / Übung
5	Teilnahmevoraussetzungen keine
6	Prüfungsformen a) Prüfungsleistung 1K (Klausur) (6 LP insgesamt für alle Teilprüfungsleistung dieser Lehrveranstaltung) a) Studienleistung 1sbL (Laborarbeit)
7	Verwendung des Moduls Human Factors M.Sc. (HF)
8	Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende Markus Leue (Modulverantwortliche/r)
9	Literatur a) Wird in der Vorlesung bekanntgegeben