

<b>Modul Praktikum Softwaretechnik</b>	
<b>Verantwortliche/r</b>	Prof. Dr. Marc Ebner, Prof. Dr. Mario Stanke
<b>Lehrformen</b>	Vorlesung (1 SWS) und Praktikum (3 SWS)
<b>Dauer/Zyklus</b>	1 Sem., F: jährlich im SoSe
<b>Inhalt</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Werkzeuge und Methoden zur Entwicklung und Wartung umfangreicher Software-Systeme</li> <li>• Projektplanung</li> <li>• Entwurf und Implementierung</li> <li>• Dokumentation, Testen und Qualitätssicherung</li> </ul>	
<b>Qualifikationsziele</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenntnis der wesentlichen Phasen des Prozesses der Erstellung komplexer Software,</li> <li>• Fähigkeiten in der Abschätzung und Planung der notwendigen Ressourcen zur Umsetzung eines Projekts,</li> <li>• Kompetenz zur Übernahme von Verantwortung für einen wesentlichen Teil der Entwicklungsarbeit an einem Projekt im Team,</li> <li>• Fähigkeiten zur Präsentation der Möglichkeiten und Grenzen der erstellten Software.</li> </ul>	
<b>Literatur</b>	
BALZERT: Lehrbuch der Softwaretechnik: Basiskonzepte und Requirements Engineering, Spektrum Akademischer Verlag	
LUDEWIG UND LICHTER: Software Engineering: Grundlagen, Menschen, Prozesse, dpunkt Verlag	
<b>Vorkenntnisse</b>	Praxis des Programmierens
<b>Prüfung</b>	Die Kriterien für den Erhalt eines Übungsscheines legt der Dozent in der ersten Vorlesungswoche fest. Erfolgt keine Festlegung, so sind 50 % der Übungsaufgaben erfolgreich zu bearbeiten.
<b>Note</b>	Note der Modulprüfung
<b>Aufwand</b>	180 (Vorlesung: 15, Übung: 45, Selbststudium: 120)
<b>Leistungspunkte</b>	6
<b>Studiengänge</b>	B.Sc. Mathematik mit Informatik - Pflichtmodul - Empf. im 6. Sem. M.Sc. Biomathematik - Diskrete Mathematik/Algorithmik/Algebra