

t.SEPS - Software Entwicklungspraxis

Kursverantwortung:	Hans-Peter Hutter, huhp
verantwortliche OE:	InIT Institut für angewandte Informationstechnologie
ECTS:	4
Schuljahr:	2012/2013
Zuletzt gespeichert:	15.03.2013 18:20

Fachkompetenz:

-

Methodenkompetenz:

- Sie können ein komplexeres OO-Softwaresystem unter Verwendung eines etablierten Entwicklungsprozesses (iterativ, inkrementell, anwendungsfallorientiert, architekturzentriert) entwickeln.
 - Sie erstellen dabei die notwendigen Artefakte in den verschiedenen Phasen des Entwicklungsprozesses.
 - Sie wenden dabei konsequent Analyse- und Entwurfsmuster an.
 - Sie dokumentieren den Entwicklungsprozess mit standardisierten Darstellungen, wo diese existieren (UML-Diagramme).
-

Sozialkompetenz:

- Sie können sich mit Ihren Kompetenzen optimal in ein Team einbringen.
 - Sie sind in der Lage, ihre Rolle im Team ausreichend zu reflektieren und sie angemessen zu entwickeln.
-

Selbstkompetenz:

- Sie können technische Inhalte adressatengerecht kommunizieren.
-

Lernziel:

- Sie können ein komplexeres OO-Softwaresystem unter Verwendung eines etablierten Entwicklungsprozesses (iterativ, inkrementell, anwendungsfallorientiert, architekturzentriert) entwickeln.
 - Sie erstellen dabei die notwendigen Artefakte in den verschiedenen Phasen des Entwicklungsprozesses.
 - Sie wenden dabei konsequent Analyse- und Entwurfsmuster an.
 - Sie dokumentieren den Entwicklungsprozess mit standardisierten Darstellungen, wo diese existieren (UML-Diagramme).
 - Sie können sich mit Ihren Kompetenzen optimal in ein Team einbringen.
 - Sie sind in der Lage, ihre Rolle im Team ausreichend zu reflektieren und sie angemessen zu entwickeln.
 - Sie können technische Inhalte adressatengerecht kommunizieren.
-

Lerninhalt:

- Parallel zum Unterricht im Kurs SWE1 führen Sie in einem Team ein Projekt von der Projektskizze bis zur Implementation an Hand des Unified Process in mehreren Iterationen durch:
 - * Vorbereitungsphase: Anwendungsfälle
 - * Entwurfsphase 1. Iteration: Analyse, Design, Implementation, Test
 - * Entwurfsphase 2. Iteration: Anwendung von GoF-Patterns, Zustandsdiagrammen
 - * Entwurfsphase 3. Iteration: Realisierung
 - Sie verwenden dabei Versionierung-, Build- und Test-Tools
 - Einzelne Teammitglieder übernehmen zudem die Aufgabe des Software-Projektmanagements
 - * Planung, Kontrolle, Steuerung
-

* Präsentationen der Zwischen- und Endresultate

Neben den technischen Aspekten werden auch nicht-technische Kompetenzen wie Selbstorientierung, Teamarbeit und Kommunikation gefördert.

Vorkenntnisse:

SWE1, OOD

Durchführung:

Unterrichtsart	Anzahl Lektionen pro Woche
Vorlesung	
Übung/Praktika	14*4
Blockunterricht	

Leistungsnachweise:

Laut Tabelle oder gemäss schriftlicher Festlegung des Dozierenden zu Semesterbeginn!

Bezeichnung	Art	Form	Umfang	Bewertung	Gewichtung
Leistungsnachweise während Unterrichtszeit	Berichte				je 20%
Semesterendprüfung					

Unterrichtssprache:

Deutsch

Unterrichtsunterlagen:

Craig Larman: Applying UML and Patterns, Prentice Hall, 3rd Edition, 2005.

Ergänzende Literatur:

-

Bemerkungen:

-