

Agile Prozessmodelle (T3M40504)

Agile Process Models

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
T3M40504	-	1	Prof. Dr. Eckhart Hanser	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

LEHRFORMEN	LEHRMETHODEN
Vorlesung, Übung	Lehrvortrag, Diskussion, Gruppenarbeit

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Programmentwurf	Siehe Pruefungsordnung	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
150	50	100	5

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden sind in der Lage, in einem modernen agilen Entwicklungsprojekt mitzuarbeiten und erlernte agile Techniken in der Praxis umzusetzen.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden lernen aktuelle agile Vorgehensmodelle (Prozessmodelle), wie Scrum oder Kanban kennen und umsetzen. Vor- und Nachteile agiler Methoden werden durch Teilnahme an einem studentischen Projekt kennen gelernt.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Teamfähigkeit der Studierenden wird durch die Zusammenarbeit im Projektteam gefördert.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Der interdisziplinäre Charakter agiler Teams wird beleuchtet.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Agile Prozessmodelle	50	100

- Das Agile Manifest wird erläutert und diskutiert. Mindestens 2 bis 3 Agile Programmiertechniken werden vorgestellt, wie z.B. Scrum, LeSS, Kanban, Meta Agile Process Model (MAP).
- Im integrierten Studentisches Software-Engineering-Labor werden einige der wichtigsten agilen Regeln und Praktiken, z.B. Pair Programming, Collective Code Ownership und Code Integration, sowie Rollen wie Product Owner, Scrum Master o.ä. im Rahmen eines konkreten agilen Laborprojekts hinterfragt. Dabei stehen die Abweichungen des gelebten Prozesses vom gewählten Prozessmodell im Mittelpunkt.
- Mit Hilfe einer Karte der Verhaltensweisen der Mitarbeiter im Projekt ('MAP') werden studentische Teams zusammengestellt und der psychologische Prozess des Teams und die notwendigen agilen Projektrollen beleuchtet.

BESONDERHEITEN

Der oder die Dozierenden sind ausgewiesene Expertinnen/Experte in Ihrem Fachgebiet.

VORAUSSETZUNGEN

Diese Veranstaltung setzt Programmierkenntnisse und Grundlegende Kenntnisse des Software Engineering (TM70304) voraus.

LITERATUR

- K. Schwaber, "Agile Project Management with Scrum", Microsoft Press
- D. Anderson, "Kanban: Evolutionäres Change Management für IT-Organisationen"
- E. Hanser, "Agile Prozesse: Von XP über Scrum bis MAP", Springer
- R. Kneuper "Software Processes and Life Cycle Models", Springer