

AMEISE

A Media-Education Initiative for Software Engineering

Partner:

Fakultät für Wirtschaftswissenschaften und Informatik – Universität Klagenfurt
Institut für Systemwissenschaften – Universität Linz
Fakultät für Wirtschaftswissenschaften und Informatik – Universität Wien
[Institut für Informatik – Universität Stuttgart]

Koordinatoren:

Roland Mittermeir und Andreas Bollin

Projektziel

- Projektmanagement lernen
 - nicht nur durch Predigten von Lehrveranstaltungsleitern und ggf. punktuelle Einzelerfahrung, sondern
 - unterstützt durch ein empirisch gehaltvolles Simulationssystem
 - mit Feedback-Schleife zu den „Spielern“
=> *„Flugsimulator“ für Software-Projektmanagement*
- existierenden „Experten-Prototyp“ der Universität Stuttgart (SESAM)
 - für den Einsatz in großen Lehrveranstaltungen adaptieren
 - Kommunikationskomponente
 - Roll-back Komponente
 - Erklärungskomponente / Feedback-Schleife
 - seine empirische Basis für feingranulare Verfahrensschritte erweitern

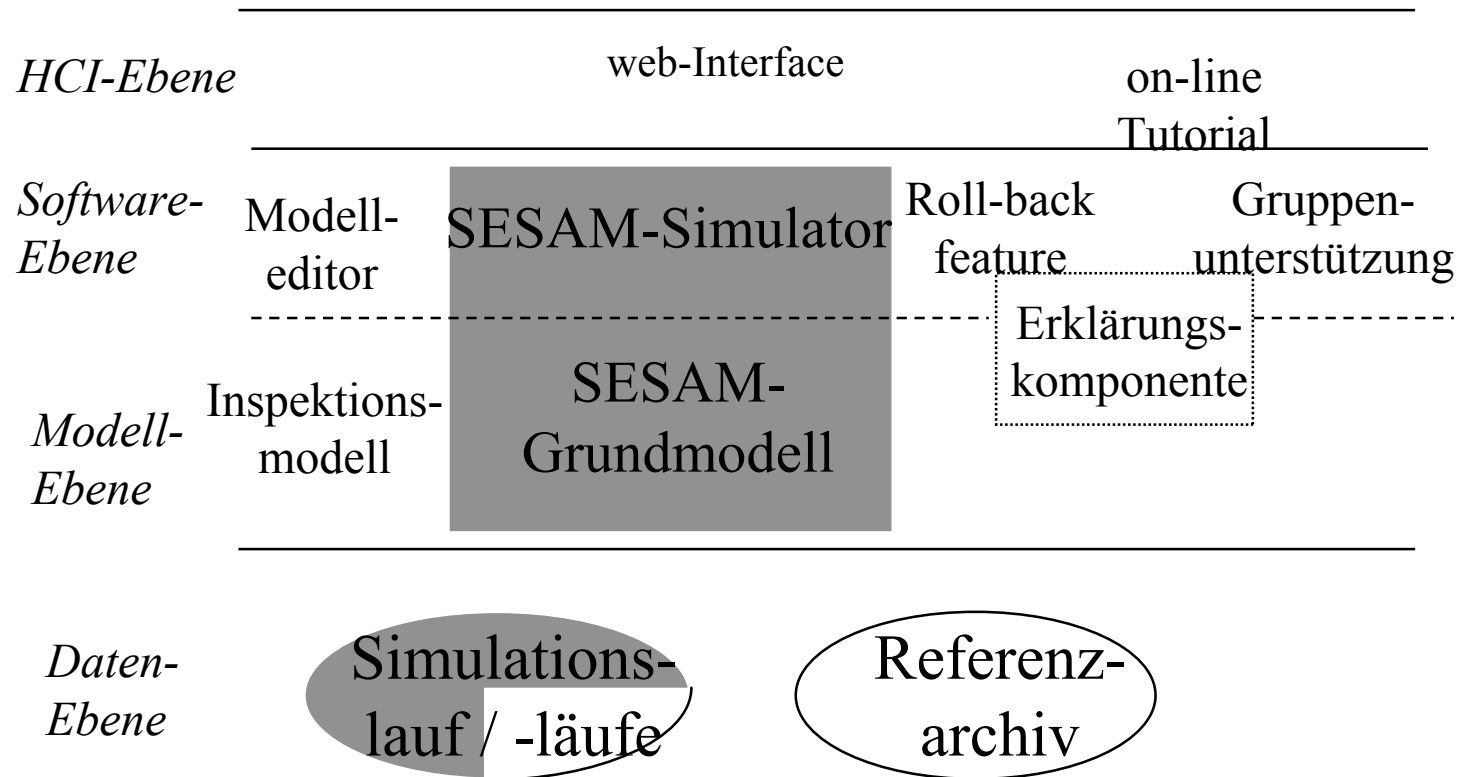
Zielgruppe

1. Studierende der Informatik, Betriebs- und Wirtschaftsinformatik (eigene Studierende),
2. Studierende anderer tertiärer Ausbildungseinrichtungen mit vergleichbarem Studienprofil,
3. Fachbereiche, die zwar die entwickelte Software übernehmen können, jedoch eine neue, dem eigenen Fach entnommene, empirische Basis entwickeln müssen.

Curriculare Einbindung:

Pflichtfach bzw. Wahlpflichtfach in den Partnerinstitutionen

Produktarchitektur



Didaktischer Ansatz

- Vorbereitende Einführung und Vermittlung von Basisinformation
- Experimentierphase:
Iteration über
 - Aufgabenstellung
 - Definition eines Projektteams und Projektplans durch Studierende
 - Bericht über Projektfortschritt durch System
 - Modifikation des Projektablaufs durch Studierende
 - Projektabschluß (Feedback über Ergebnis und Projektparameter)
- dazwischen:
 - Erfahrungsaustausch der Studierenden in Kleingruppen
 - ggf. Rückrollen eines Projektverlaufs
 - ggf. Wiederaufsetzen des Projektes an Stellen, an denen offenbar Fehlentscheidungen getroffen wurden
 - dazu: Vergleich mit Lösungen von Referenzgruppen bzw. best-practice Lösungen
- Abschluß des Übungsteils mit moderierter Interpretierphase

SESAM (Software Engineering Simulation by Animated Models)

