

Inhalt

Eingeladener Vortrag: Problem-Oriented and Project-Based Learning (POPBL) in Software Engineering	1
<i>Uffe Kjaerulff</i>	
Eingeladener Vortrag: Im glücklichen Tal der Ahnungslosen: Kompetenzen für erfolgreiche Projektleitung	3
<i>Markus Blaschka</i>	
Erfahrungen mit Pair Teaching für Software Engineering: Kooperation von Hochschule und Industrie	5
<i>Axel Böttcher · Matthias Utesch · Austin Moore</i>	
Studentische Projekte: erfolgreich oder realistisch?	17
<i>Matthias Wetzel · Holger Röder</i>	
Irrwege und Wegweiser im Praktikum der frühen Softwareentwicklungsphasen	29
<i>Robert Garmann</i>	
Game Engineering – Computerspiele in der Software-Engineering-Ausbildung	43
<i>Daniel Volk</i>	
Das Projekt AntZeit	57
<i>René Fröhlich · Erik Hänel · Markus Knopp · Daniel Nemschok · Alexander Schramm · Daniel Volk</i>	

Von Häuptlingen und Indianern – Bachelor/Master als Chance	61
<i>Karsten Weicker · Nicole Weicker</i>	
Erfahrungen bei der Lehre des Software Engineering	75
<i>Jochen Ludewig</i>	
Ein integrativer interdisziplinärer Lehrversuch: Software Engineering und Technisches Schreiben	87
<i>Gabriele Schmidt · Gerlinde Hollweg</i>	
Lehr-Muster bei geringer Ausgangsmotivation für überfachliche Qualifizierung im Software Engineering	101
<i>Nicola Marsden</i>	
Entwicklung eingebetteter Software in einem Softwarepraktikum mit Lego Mindstorms	115
<i>André Heuer · Kim Lauenroth · Vanessa Stricker · Klaus Pohl</i>	
Threadnocchio – Einsatz von Visualisierungstechniken zum spielerischen Erlernen der parallelen Programmierung mit Java-Threads	131
<i>Dietrich Boles</i>	
Werkzeuge zur Qualitätssicherung in der Software-Engineering-Ausbildung	145
<i>Stephan Kleuker</i>	