

## Vorwort

---

Der vorliegende Tagungsband enthält die Beiträge zum 11. Workshop Software Engineering im Unterricht der Hochschulen (SEUH). Dieser Workshop wird vom German Chapter ACM, der GI-Fachgruppe Softwaretechnik, der Schweizerischen Informatik Fachgruppe Software Engineering durchgeführt und findet seit 1992 alle zwei Jahre statt. Software Engineering beschäftigt sich mit der systematischen und disziplinierten Entwicklung von Software. In der Hochschullehre sind nur schwer realistische Aufgaben und Beispiele vermittelbar; Erfahrung wäre wichtig, kann aber weder vorausgesetzt noch einfach »vermittelt« werden. Daher ist es wichtig, dass die Lehrenden des Fachs sich immer wieder austauschen und ihre Ideen besprechen. Dazu dient die SEUH.

Dieses Mal wurden von 21 Einreichungen 11 Beiträge ausgewählt und in vier Gruppen eingeteilt:

### **Realitätsnähe**

Mittlerweile werden Praxisrelevanz und Realitätsnähe von Software-Praktika oft durch Kooperationen mit der Industrie unterstützt. Wir haben einen Experten auf diesem Gebiet eingeladen, der von seinen langjährigen Erfahrungen an der Universität Aalborg berichten wird. In Aalborg wird das gesamte Studium auf der Basis von großen industriebasierten Projekten aufgebaut. Solch eine Struktur ist an den Hochschulen in Deutschland nicht leicht nachzubauen, aber die Ergebnisse in Aalborg sind überzeugend. Zwei Beiträge der diesjährigen SEUH berichten von Erfahrungen mit Realitätsnähe. Im ersten Beitrag bilden ein Lehrender aus der Hochschule und ein Partner aus der Industrie ein »Pair Teaching« und beleuchten ein Projekt von den beiden unterschiedlichen Standpunkten aus. Ein anderer Beitrag diskutiert Auswirkungen eines echten externen Auftraggebers auf das Software-Praktikum.

## **Überfachliche Kompetenz**

Unbestritten für professionelle Software-Entwicklung ist die Bedeutung von überfachlichen Kompetenzen. Nicht zufällig hat die SEUH oft die Arbeitssituation in den Blick genommen, für die wir die Studierenden vorbereiten wollen. Für diesen Komplex haben wir den Vortrag eines Projektberaters eingeladen, der von seinen Erfahrungen aus professioneller Projektarbeit und dem Transfer dieser Erfahrungen zurück in die Hochschulen berichtet. Zwei Beiträge befassen sich mit der entscheidenden Fähigkeit, sauber wissenschaftlich und technisch arbeiten zu können. Das beinhaltet auch das Schreiben von Dokumentationen. Die Bedeutung des kompetenten und verständlichen Schreibens (wie übrigens auch des Lesens und Sprechens) ist den Studierenden oft nicht klar. Sie geben den scheinbar unwichtigen Texten nicht die nötige Aufmerksamkeit. Zwei Beiträge befassen sich damit, wie diese wichtige, aber ungeliebte Aufgabe vermittelt werden kann.

## **Erlebter Software-Engineering-Prozess**

Software Engineering ist ein komplexer Prozess, der über viele Phasen hinweg Teams, ihr Fachwissen, ihre Kreativität, ihre Sorgfalt bei der Ausführung, ihr Methodenwissen, ihre Kritikfähigkeit, Nacharbeit und Schlafmangel, Entscheidungsfähigkeit und Wahrnehmung zusammenbringt. Viele Praktika entscheiden sich deshalb aus gutem Grund für einen Fokus auf einen bestimmten Bereich, der dann lebendig erlebt und erlitten wird. Wir haben dafür beispielhaft drei Beiträge zu den Themen »Rollen und ihre Wahrnehmung«, »Umgang mit Irrwegen« und »Relevanz von Computerspielen« ausgewählt.

## **Werkzeuge**

Der letzte Bereich ist den Werkzeugen gewidmet. Qualitätssicherung ist eine von Studierenden leider oft vernachlässigte Aufgabe im Software-Engineering-Prozess, die durch Werkzeuge deutlich erleichtert werden kann. Spezielle Verständnisprobleme bei der Entwicklung von nebenläufigen Prozessen oder eingebetteten Systemen können durch Werkzeuge spürbar vermindert werden.

Zusätzlich gibt es noch eine Thesendiskussion zum Erfahrungsbericht des SEUH-Gründers, Jochen Ludewig.

Wir hoffen, mit dieser Auswahl einen interessanten Workshop zu erleben. Wir danken allen Autoren für die Einreichung ihrer Beiträge und dem Programmkomitee, das dann anschließend die nicht immer einfache Auswahl für den Workshop getroffen hat.

Die Programmorganisation wurde durch das kostenfreie Konferenz-Verwaltungssystem Easychair sehr erleichtert. Sebastian Meyer vom Fachgebiet Software Engineering der Leibniz Universität Hannover hat mit großem Einsatz aus vielen Einzelbeiträgen den vorliegenden Tagungsband zu einem vorzeigbaren

Ganzen zusammengefügt. Frau Preisendanz vom dpunkt.verlag war für den Tagungsband wie immer kompetent zur Stelle.

Der Workshop in Hannover wird von studentischen Hilfskräften tatkräftig unterstützt. Die Tagung ist auf finanzielle Unterstützung angewiesen, da den Hochschulen für die Lehre selten große Budgets zur Verfügung stehen. Wir danken deshalb den Sponsoren IBM, Hönigsberg & Düvel und Capgemini sd&sm für ihren Beitrag zum Gelingen des Workshops.

*Ulrike Jaeger und Kurt Schneider*

Februar 2009

### **Das Programmkomitee der SEUH 2009**

- Ralf Bruns, Fachhochschule Hannover
- Marcus Deininger, Hochschule für Technik Stuttgart
- Martin Glinz, Universität Zürich
- Dominikus Herzberg, Hochschule Heilbronn
- Ulrike Jaeger, Hochschule Heilbronn (Vorsitz)
- Barbara Paech, Universität Heidelberg
- Günther Riedewald, Universität Rostock
- Axel Schmolizky, Universität Hamburg
- Silke Seehusen, Fachhochschule Lübeck
- Debbie Weber-Wulff, FHTW Berlin
- Andreas Zeller, Universität des Saarlands
- Heinz Züllighoven, Universität Hamburg
- Olaf Zukunft, Hochschule für angewandte Wissenschaften Hamburg

### **Das ständige Organisationskomitee der SEUH**

- Jochen Ludewig, Universität Stuttgart
- Günter Riedewald, Universität Rostock
- Andreas Spillner, Hochschule Bremen