

# Modulhandbuch Online-Bachelor-Studiengang Medieninformatik

Redaktionsstand: 10. 06. 2013

<b>Modul B24</b>		<b>Softwaretechnik</b>
Studiensemester	4.	
Credits	5	
Status	Pflichtmodul	
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester nach Bedarf der Hochschulen des VFH-Verbundes	
Lehrsprache	Deutsch	
Autor/in (verantwortliche Hochschule)	Prof. Dr. Stefan Edlich (BeuthHS Berlin)	
Lerngebiet	Informatik	
<b>Erworbene Kenntnisse, Fertigkeiten, Kompetenzen</b>		
Formale, algorithmische, mathematische Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Analyse-, Design- und Realisierungskompetenzen	Wissen	
	Verstehen	Anforderungsanalyse, Design, Implementierung, Qualitätssicherung und Einführung
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Technologische Kompetenzen	Wissen	Metriken, Build-, (D)VCS-, DI-, Ref-, Test-Tools
	Verstehen	"
	Anwenden	"
	Analysieren	"
	Synthetisieren	"
Fachübergreifende Kompetenzen	Wissen	Design und Architektur im Gesamtkontext
	Verstehen	Qualitätsverständnis
	Anwenden	
	Analysieren	Softwareanalyse und Design
	Synthetisieren	Herbeiführung eines Systementwurfs und -Architektur
Methodenkompetenzen	Wissen	Softwaremetriken
	Verstehen	"
	Anwenden	"
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Projektmanagement-Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
Soziale Kompetenz und Selbstkompetenz	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	

# Modulhandbuch Online-Bachelor-Studiengang Medieninformatik

Redaktionsstand: 10. 06. 2013

<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	
zwingend	sichere Anwendung von Hochsprachen wie Java, C#, etc.
empfohlen	---
<b>Medien-/Lernform</b>	
Multimedial aufbereitetes Online-Studienmodul zum Selbststudium mit zeitlich parallel laufender Online-Betreuung (E-Mail, Chat, Einsendeaufgaben u. a.) sowie Präsenzphasen.	
<b>Arbeitsaufwand / Workload</b>	
	Stunden
Selbststudium (online und offline, inkl. Prüfungsvorbereitung)	117
Pflichtpräsenzen an der Hochschule (inkl. Prüfungsteilnahme)	2
gemeinsame Online-Aktivitäten (Webkonferenzen, Foren u. ä.) und freiwillige Veranstaltungen an der Hochschule	31
<b>Präsenzen</b>	
Dauer	3 x 180 Minuten
Präsenzinhalte	A) Praxisübungen mit UML. Durchführung eines konkreten Fallbeispiels B) Praxisübungen in den Bereichen Qualitätssicherung (Testen) C) Praxisübung in den Bereichen Buildmanagement, Versionsmanagement, etc.
Vermittlung der Präsenzinhalte	erfordert physische Anwesenheit
Präsenzteilnahme ist	fakultativ
<b>Prüfung</b>	
Prüfungsvorleistung	Einsendeaufgaben
Teilleistungsnachweise	---
Prüfungsform	Klausur (120 Minuten)
Literatur	Balzert, Lehrbuch der Softwaretechnik, Oesterreich, Analyse und Design mit UML 2.1 Christ Rupp, Requirements Engineering Balzert, Lehrbuch der Objektmodellierung Summerville, Softwaretechnik Jeckle, UML 2 glasklar
Sonstige Hinweise	---
<b>Studieninhalte Softwaretechnik</b>	
Zusammenfassung	
Überschriften der Kapitel/Lehreinheiten	LE01 Einführung in die Softwaretechnik LE02 Vorgehensmodelle / agile Modelle LE03 Requirements Engineering LE04 Analyse LE05 Design LE06 Unified Modeling Language LE07 Testen / Qualitätssicherung LE08 Refactoring LE09 Buildmanagement LE10 Versionskontrolle LE11 Dependency Injection LE12 Code- und Architekturmetriken