

Inhalt

Eingeladener Vortrag

Software im Automobil – Anforderungen und Chancen	1
<i>Ulrich Weinmann</i>	

Neue Konzepte im SE-Unterricht

Integration agiler Prozesse in die Softwaretechnik- Ausbildung im Informatik-Grundstudium	8
<i>Petra Becker-Pechau, Wolf-Gideon Bleek, Axel Schmolitzky, Heinz Züllighoven</i>	

“Our educational institutions have failed ...”	22
<i>Andreas Spillner</i>	

Die Einführung objektorientierter Gestaltungs- prinzipien anhand von Rollenspielen	30
<i>Stefan Dißmann</i>	

Konzeption und Analyse eines Softwarepraktikums im Grundstudium	41
<i>Andreas Metzger</i>	

E-Learning

VirtuOhm – Konzept einer virtuellen Lernumgebung	49
<i>Hans-Georg Hopf</i>	

**Entwicklung eines E-Learning-Moduls für das
Softwareprojektmanagement** **59**

Axel Buhl, André Knuth, Ute Werner

MuSoft: Multimedia in der Softwaretechnik **70**

*Klaus Alfert, Ernst-Erich Doberkat, Gregor Engels,
Marc Lohmann, Johannes Magenheim, Andy Schürr*

Erste Erfahrungen mit dem Virtuellen Softwareprojekt **81**

*Ludger Bischofs, Wilhelm Hasselbring, Hans-Jürgen Appelrath,
Jürgen Sauer, Oliver Vornberger*

Zusammenarbeit mit der Industrie

**Erfahrungen mit einem Workshop-Seminar im
Software-Engineering-Unterricht** **89**

Horst Lichter, Ralf Melchisedech, Oliver Scholz, Thomas Weiler

**Software Engineering kompakt: interne Schulungen
bei sd&m** **101**

Christiane Stutz, Axel Burghof

**Räumlich verteilte Software-Entwicklung unter
experimenteller Betrachtung verteilter Inspektionen –
Ein Erfahrungsbericht** **111**

Claudia Schlumpberger, Dietmar Ernst