

Vorwort

Software-Engineering-Unterricht an den Hochschulen – ist das nicht so etwas wie Manöver im Sandkasten? Wie kann man das Vorgehen in realen Projekten im Unterricht theoretisch und – vor allem – praktisch vermitteln? Die immer noch enormen Schwierigkeiten großer Software-Projekte haben ihre Ursache wenigstens zum Teil in der unzureichenden Vorbereitung der Hochschulabsolventen.

Wohl alle einschlägigen Studiengänge enthalten inzwischen Studentenprojekte – aber haben die irgendetwas mit der Realität zu tun? Oft laufen sie noch chaotischer ab als in der Wirklichkeit. Viele Fragen sind noch nicht oder nur unzureichend beantwortet: Welche Vorgaben erhalten die Studenten? In welcher Entwicklungsumgebung arbeiten sie? Wie lässt sich verhindern, dass sie nicht in technischen Details ersticken? Wie überprüft man das Vorgehen im Projekt und letztlich den Projekterfolg? Sind junge Assistenten, die selber noch kein Projekt gemacht haben, als Betreuer überhaupt geeignet?

Die SEUH-Workshops bringen Experten an einen Tisch, um diese und andere Fragen zu diskutieren und einer Lösung näher zu bringen. Der vorliegende Band enthält die Beiträge zum 8. Workshop SEUH 2003, der diesmal in Berlin stattfindet. Aus den eingereichten Beiträgen hat das Programmkomitee elf Beiträge ausgewählt und in drei Gruppen eingeteilt:

- *Neue Konzepte im Software-Engineering-Unterricht*
- *Sinn und Unsinn von E-Learning*
- *SE-Unterricht in der Zusammenarbeit mit der Industrie*

Als Gastredner konnten wir Herrn Dr. Ulrich Weinmann, den Geschäftsführer der BMW Car IT, gewinnen. Er berichtet über Software im Automobil und die enormen Anforderungen an Software-Engineering, die sich daraus ergeben.

Zur Tradition der SEUH-Workshops gehört der Austausch von Meinungen und Erfahrungen in ganz besonderem Maß. Deshalb lässt der Zeitplan viel Puffer für die Diskussion der Beiträge. In jeder Sitzung gibt es einen Diskutanten, dessen Aufgabe es ist, mit manchmal provokativen Fragen das Gespräch anzuregen (was bisher immer gut geglückt ist). Zwei Sitzungen sind reine Diskussionsveranstaltungen: Am Donnerstag befassen wir uns mit der Rolle von Werkzeugen im Unterricht und der Frage nach der sinnvollen Halbwertszeit der im SE-Unterricht gelehrt Themen: ein oder zehn Jahre? Am Freitag behandeln wir das grundsätzliche Thema des Stands der SE-Ausbildung heute. Ohne der Diskussion vorzugreifen behaupten wir: Es gibt noch viel zu tun!

Ebenfalls Tradition der SEUH ist die Rückmeldung der Studenten: Sie haben in einer eigenen Sitzung die Gelegenheit, die vorgetragenen Beiträge aus ihrer Sicht zu beurteilen.

Der achte Workshop SEUH wird gemeinsam von den GI-Fachgruppen 2.1.1 (Softwaretechnik) und dem German Chapter der ACM veranstaltet. Gastgeberin ist die Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (FHTW).

Die Mitglieder des ständigen Organisationskomitees sind Jochen Ludewig (Universität Stuttgart), Günter Riedewald (Universität Rostock) und Andreas Spillner (Hochschule Bremen).

Im Programmkomitee haben mitgearbeitet: Johannes Siedersleben (Vorsitzender, sd&m AG), Debora Weber-Wulff (Tagungsleiterin, FHTW Berlin), Uwe Dumsclaff (sd&m AG), Peter Forbrig (Uni Rostock), Martin Glinz (Uni Zürich), Ulrike Jaeger (FH Heilbronn), Horst Lichter (RWTH Aachen), Jörg Raasch (HAW Hamburg), Andreas Spillner (Hochschule Bremen).

Wir bedanken uns bei allen, die bei der Organisation und bei der Durchführung der SEUH 2003 mitgewirkt haben. Besonderer Dank gilt den Sponsoren, ohne die die SEUH 2003 nicht stattfinden könnte. Dies sind: BMW AG, iteratec GmbH (München), projective GmbH (München), sd&m AG.

München und Berlin, im Januar 2003

Johannes Siedersleben

Debora Weber-Wulff