

Studentische Softwareentwicklung – Warum es keine Alternative zu agilen Methoden gibt

Wolfgang Reinhardt
Fachgruppe Didaktik der Informatik
Universität Paderborn
Fürstenallee 11
33102 Paderborn
wolle@upb.de

Abstract: In diesem Impulsvortrag beschreibe ich das allgemeine Vorgehen in unseren Softwareentwicklungsprojekten und erläutere, wie auch in Abschlussarbeiten agil entwickelt werden kann. Meine Ausführungen unterstütze ich anhand praktischer Beispiele.

1 Kurzzusammenfassung

Das Erlernen wie man komplexe Informatiksysteme plant, entwirft und schließlich in einem Team entwickelt gehört zu den wesentlichen Inhalten des Informatikstudiums. In traditionellen Vorlesungen erwerben Studenten das Rüstzeug, um später im Studium echte Aufgaben in realitätsnahen Projekten zu lösen und dabei Erfahrungen für ihr späteres Arbeitsleben zu sammeln. In kleinen bis mittleren Softwareentwicklungsprojekten sowie in studentischen Abschlussarbeiten ist es dann die Aufgabe das bisher Erlernte in die Umsetzung eines Softwaresystems umzusetzen und die Unterschiede zwischen Theorie und Praxis hautnah zu erleben.

Gerade studentische Softwareentwicklungsprojekte bieten die Möglichkeit neue Technologien in forschungsnahen Anwendungsszenarien einzusetzen, wobei diese Technologien oft Unwägbarkeiten mit sich bringen, die ein agiles Vorgehen im Projekt erfordern.

Die studentischen Softwareprojekte, die unter meiner Leitung an der Fachgruppe Didaktik der Informatik an der Universität Paderborn durchgeführt wurden, verwendeten stets agiler Praktiken und wurden auf die Spezifika studentischer Entwickler angepasst. Auch die Entwicklungen, welche im Rahmen studentischer Abschlussarbeiten (Bachelor, Master, Examen) stattfanden bedienten sich zentraler Elemente der agilen Softwareentwicklung auch wenn die Softwareentwicklung als solches von einzelnen Entwicklern durchgeführt wurden.