

Tutorien

Wohingegen auf den Workshops der GI-Jahrestagung häufig eher die Profis unter sich bleiben, richten sich Tutorials ganz bewusst an ein breiteres Publikum. In unterschiedlichen Formen, sei es im Rahmen einer klassischen Schulung oder im Rahmen einer breiten Diskussion, bieten Tutorials einen kompakten Einblick in ein Thema. Die Tutorials sind dieses Jahr zeitlich über die gesamte Woche der Tagung verteilt, so dass man an ihnen leicht in Ergänzung zum Besuch eines Workshops teilnehmen kann.

Die Themen-Palette der angebotenen Tutorials ist auch dieses Jahr breit und reicht von gleich zwei Tutorials zu zwei unterschiedlichen Aspekten der Anforderungserhebung im Software-Entwicklungsprozess über einen aktuellen Überblick zum aktuellen Stand der Web-Ontologie-Sprachen bis zu einer Grundsatzdiskussion über Software-Patente.

Ich wünsche allen Teilnehmern und Referenten der Tutorials neue gegenseitige Anregungen und spannende Diskussionen.

*Till Tantau,
Tutorial-Chair*

Tutorial 1: Workshops zur Anforderungserhebung erfolgreich gestalten

Referenten: Robert Stevenson, Uwe Valentini

Beschreibung:

Der schwierige Teil der System- und Softwareentwicklung ist nicht die Technologie, es ist die menschliche Seite. Es kommt darauf an, wie gut wir mit unseren Kunden und unseren Kollegen zusammenarbeiten. Dies gilt besonders für die Erhebung und Definition von Nutzeranforderungen.

Dieser Workshop richtet sich an Manager, Mitarbeiter der Fachabteilungen und IT-Abteilungen, die die Aufgabe haben, Anforderungen zu erheben. Ziel des Workshops ist es, dass die Mitarbeiter in die Lage versetzt werden, eine der effizientesten Formen der Anforderungserhebung, nämlich Workshops, effizient zu planen und durchzuführen.

Der Workshop wird als eine Mischung von Vortrag und Rollenspiel durchgeführt, wobei die Teilnehmer die Rollen des Moderators, des Mitschreibenden, des Beraters und des Kunden einnehmen. Ausgangspunkt ist die Beschreibung einer Problemsituation, Ziel ist die Erarbeitung eines ersten Entwurfs einer Anforderungsspezifikation, der alle Teilnehmer zustimmen können.

Tutorial 2: Diskrete Mathematik – Grundlage der Informatik

Referent: Walter Hower

Beschreibung:

Inzwischen gibt es eine Vielzahl an Informatik-Curricula – eine solide Grundlage für alle sollte hierbei das Feld der Diskreten Mathematik darstellen. In dem Tutorial werden Schülern und Studierenden die zwei wichtigsten Teilgebiete – Mengenlehre und Zähltechniken – präsentiert. Vor allem mit dem erstgenannten Bereich kann man wunderschön die Basis für die „Unberechenbarkeit“ in der Theoretischen Informatik legen, mit dem zweitgenannten anspruchsvolle Zähl-Probleme lösen.

Dieses Tutorial findet im Rahmen des Schüler- und Studierenden-Programms statt.

Tutorial 3: Semi-strukturierte Interviews im Software-Engineering: Indikationsstellung, Vorbereitung, Durchführung und Auswertung

Referentin: Christa Weßel

Beschreibung:

Zu den Aufgaben in IT-Projekten gehören das Kennenlernen der Anwenderbedürfnisse, die Diskussion von Analyse, Design und Implementierungsergebnissen mit dem Auftraggeber, sowie die Durchführung von Evaluationen.

Die dabei eingesetzten Methoden des Software-Engineerings und der statistischen Analyse werden ideal ergänzt durch qualitative Forschungsmethoden aus den Sozialwissenschaften.

Von diesen Methoden sind vor allem Beobachtungen und Einzel- und Gruppeninterviews für den Einsatz in IT-Projekten geeignet. Das semi-strukturierte Interview ist eine auch für Informatiker gut erlernbare und handhabbare Methode, die eine zuverlässige, nachvollziehbare, klar strukturierte und zielorientierte Gewinnung von Informationen, insbesondere von neuen Erkenntnissen zu einer Problemstellung zulässt.

Zielgruppe dieses Tutorials sind Informatiker, die ihr Portfolio der Instrumente in Analyse, Design, Implementierung und Evaluation im Software-Engineering um ein nutzer- und kundenorientiertes Instrument erweitern möchten.

Tutorial 4: Software-Patente

Referentin: Claudia Schwarz

Beschreibung:

Dieses Tutorial ist als Diskussionsforum über Software-Patente geplant. Zu den Gesprächspartnern werden Vertreter des Europäischen Patentamts, der Max-Planck Gesellschaft und voraussichtlich auch von SAP und Vertretern der Open Source Gemeinde gehören. Es verspricht, spannende Diskussionen zu geben.

Tutorial 5: Semantic-Web Ontology Languages

Referenten: Pascal Hitzler, Markus Krötzsch, Sebastian Rudolph

Beschreibung:

Ontology languages for the Semantic Web are based on paradigms from knowledge representation and reasoning. The Resource Description Framework RDF and its more expressive counterpart RDF Schema are closely related to semantic networks. The Web Ontology Language OWL is based on description logics. Both languages are a recommended standard by the World Wide Web Consortium (W3C) for modelling ontologies on and for the Semantic Web.

This tutorial introduces RDF, RDF Schema, and OWL in detail. It covers web-enabled syntax based on XML, their formal semantics, logical counterparts, and established inference techniques including description logic tableaux calculi. The tutorial discusses these issues in the context of the broad Semantic Web vision, including many examples, recent applications, and available tools.

Tutorial 6: Informationsflussanalyse: Verbesserte Kommunikation und Dokumentation in Softwareprojekten

Referenten: Kurt Schneider, Kai Stapel

Beschreibung:

Wir bieten ein Halbtagestutorial zur Einführung in die neue Methode der Informationsflussverbesserung an. Die Teilnehmer werden auf der Basis von praktischen Projekterfahrungen in die Grundkonzepte eingeführt. Sie lernen Techniken zur Durchführung kennen und erproben sie interaktiv. Das Tutorial schließt mit einem Ausblick auf fortgeschrittene und Forschungsaspekte, die sich ebenfalls mit dieser Methode bearbeiten lassen.

Adressatenkreis sind Praktiker in Software-Entwicklungsunternehmen, die für die Abläufe in einem oder mehreren Projekten zuständig sind. Projektleiter, Qualitäts- und Prozessbeauftragte interessieren sich oft besonders für nachhaltige Abläufe – und somit auch für Informationsflüsse. Da der Einstieg in die Informationsflussmodellierung relativ einfach und durch Techniken bzw. Werkzeuge unterstützt ist, eignet sich das Tutorial für Praktiker, die neue Anregungen suchen. Wissenschaftlich interessierte Teilnehmer lernen außerdem weiterführende Ideen kennen, wie der Ansatz beispielsweise auf verteilte Projekte oder auf Medienübergänge (kollaboratives Software Engineering) übertragen werden kann.