

Lehrveranstaltungsbeschreibung

1. Angaben zum Programm

1.1 Hochschuleinrichtung	Babes-Bolyai Universität, Cluj-Napoca
1.2 Fakultät	Mathematik und Informatik
1.3 Department	Informatik
1.4 Fachgebiet	Informatik
1.5 Studienform	Master
1.6 Studiengang / Qualifikation	Fortgeschrittene Informationssysteme: Modellierung, Entwurf, Entwicklung

2. Angaben zum Studienfach

2.1 LVBezeichnung (de) (en) (ro)	Agile Softwareentwicklung						
2.2 Lehrverantwortlicher – Vorlesung				Lect. Dr. Vasile-Cătălin Rusu			
2.3 Lehrverantwortlicher – Seminar				Lect. Dr. Vasile-Cătălin Rusu			
2.4 Studienjahr	1	2.5 Semester	1	2.6. Prüfungsform	Prüfung	2.7 Art der LV	Verpflichtend
2.8 Modulnummer		MMG8143					

3. Geschätzter Workload in Stunden

3.1 SWS	3	von denen:	2	3.3 Seminar/Übung	1 Sem	
		3.2 Vorlesung				
3.4 Gesamte Stundenanzahl im Lehrplan	42	von denen: 3.5 Vorlesung	28	3.6 Seminar/Übung	14	
Verteilung der Studienzeit:						Std.
Studium nach Handbücher, Kursbuch, Bibliographie und Mitschriften						20
Zusätzliche Vorbereitung in der Bibliothek, auf elektronischen Fachplattformen und durch Feldforschung						10
Vorbereitung von Seminaren/Übungen, Präsentationen, Referate, Portfolios und Essays						15
Tutorien						2
Prüfungen						3

Andere Tätigkeiten:	
3.7 Gesamtstundenanzahl Selbststudium	133
3.8 Gesamtstundenanzahl / Semester	175
3.9 Leistungspunkte	7

4. Voraussetzungen (falls zutreffend)

4.1 curricular	•	•
4.2 kompetenzbezogen	•	

5. Bedingungen (falls zutreffend)

5.1 zur Durchführung der Vorlesung	• Projektor	•
5.2 zur Durchführung des Seminars / der Übung	• Projektor	

6. Spezifische erworbene Kompetenzen

Berufliche Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • spezifische Kenntnisse bezüglich Scrum, Kanban, Extreme Programming usw. Ein • Verständnis der Verwendung der agilen Methoden
Transversale Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikation in Unternehmen • Die Fähigkeit Projektaufwände zu schätzen • Change Management

7. Ziele (entsprechend der erworbenen Kompetenzen)

8.1 Vorlesung	Lehr- und Lernmethode	Anmerkungen	
7.1 Allgemeine Ziele der Lehrveranstaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeiten, um Softwareprojekte zu verwalten 		

7.2 Spezifische Ziele der Lehrveranstaltung

- Die Bestimmung der Aspekte, die bezeichnen wie agilen Vorgehen besser als traditionelle Vorgehen sind
- Die Bestimmung der Nach- und Vorteile der agilen Vorgehen
- Die Bestimmung des Lebenszyklus eines Projekts in einem agilen Raum

8. Inhalt

I. Einführung

1. Einführung in agilen Methoden
2. Manifest für agilen Softwareentwicklung. Prinzipien hinter dem agilen Manifest

II. Scrum

1. Scrum Ereignisse
2. Das Scrum Team
3. Scrum Artefakte
4. Kanban

III. Extreme Programming

1. Prinzipien
2. Praktiken (1)
3. Praktiken (2)

IV. Agile Praktiken

1. Emotionale Intelligenz
2. Crystal
3. Planning
4. Retrospektive

V. Post-Agile Methoden

Literatur

1. Jeff Langr, Tim Ottinger - Agile in a Flash: Speed-Learning Agile Software Development, Pragmatic Bookshelf, 2011
2. Esther Derby, Diana Larsen - Agile Retrospectives: Making Good Teams Great, Pragmatic Bookshelf, 2006
3. Thomas Stober, Uve Hansmann - Agile Software Development, Best Practices for Large Software Development Projects, Springer 2010
4. Mike Cohn - Succeeding with Agile Software Development using Scrum, Addison-Wesley, 2010
5. Mike Cohn - User Stories Applied, For Agile Software Development, Addison-Wesley, 2004

8.2 Seminar / Übung	Lehr- und Lernmethode	Anmerkungen
1. Leadership und Management	Vortrag, Beispiele, Unterrichtsgespräch, Debatte	
2. Die Anpassung an die Bedürfnisse der Kunden	Vortrag, Beispiele, Unterrichtsgespräch, Debatte	
3. Emotionale Intelligenz	Vortrag, Beispiele, Unterrichtsgespräch, Debatte	
4. Mündliche Präsentation	Beispiele, Unterrichtsgespräch, Bewertung	
5. Mündliche Präsentation	Beispiele, Unterrichtsgespräch, Bewertung	
6. Mündliche Präsentation	Beispiele, Unterrichtsgespräch, Bewertung	
7. Mündliche Präsentation	Beispiele, Unterrichtsgespräch, Bewertung	

Literatur

1. Tom Demarco - Waltzing with Bears Managing Risks On Software Projects
2. Patrick Lencioni - The Five Dysfunctions of a Team, Jossey-Bass, 2002
3. Daniel Goleman - Leadership: The Power of Emotional Intelligence, More Than Sound, 2011

9. Verbindung der Inhalte mit den Erwartungen der Wissensgemeinschaft, der Berufsverbände und der für den Fachbereich repräsentativen Arbeitgeber

--

10. Prüfungsform

Veranstaltungsart	10.1 Evaluationskriterien	10.2 Evaluationsmethoden	10.3 Anteil an der Gesamtnote
10.4 Vorlesung	Die Fertigkeit, erworbene Kenntnisse in realistischen Szenarien anzuwenden	Schriftliche Prüfung	75%
10.5 Seminar / Übung	Die Qualität der mündlichen Präsentation	Mündliche Prüfung	25%
10.6 Minimale Leistungsstandards			
Die Gesamtnote muss mindestens 5 (auf einer Skala von 1 bis 10) betragen			

Ausgefüllt am:

Vorlesungsverantwortlicher

Seminarverantwortlicher

03.07.2023

Lect. Dr. Vasile-Cătălin Rusu

Lect. Dr. Vasile-Cătălin Rusu

Genehmigt im Department am:

Departmentdirektor

03.07.2023

Prof. Dr. Laura Diosan