

Seit über 20 Jahren wird auf den »Software Engineering im Unterricht der Hochschulen-Workshops (SEUH)« über Schwierigkeiten und Möglichkeiten diskutiert und beraten, wie wir Studierenden die Vorgehensweisen bei der Softwareentwicklung am besten vermitteln. Seit den ersten Workshops hat sich einiges verändert, es gibt aber auch vieles, was unverändert geblieben ist. So auch auf dem 13. Workshop, der Ende Februar 2013 als Teil der »Multikonferenz Software Engineering« in Aachen durchgeführt wurde.

Wenn wir Software Engineering unterrichten, stehen wir immer wieder vor der Herausforderung, wie wir den Studierenden auch in kleinen Projekten die Vorteile von methodischem Vorgehen deutlich machen können. Da die meisten Studierenden keine Erfahrung mit großen Softwaresystemen haben, sehen sie nicht immer ein, warum der durch ein methodisches Vorgehen begründete Aufwand auch bei kleinen Ausbildungsprojekten gerechtfertigt und lohnend ist.

Diese Problematik hat uns bei der SEUH von Anfang an beschäftigt. Studentische Ausbildungsprojekte waren ein Ansatz, dieses Problem zu überwinden.

Die Beiträge zur 13. SEUH waren in fünf Themenschwerpunkte gruppiert.

Im Schwerpunkt **Just-in-Time Teaching** griffen einige Autoren dieses SEUH-Generalthema auf und stellten neue Lösungsmöglichkeiten vor. Dabei soll den Studierenden durch schnelle Rückkopplung und Diskussion die Problematik verdeutlicht und näher gebracht werden.

Dass die Ausbildung in den Bereichen Programmierung und Software Engineering viele Schnittstellen hat, ist unbestritten. Diesem Thema widmeten sich die Beiträge unter dem Stichpunkt **Programmierausbildung**. Sie diskutieren, wie diese Schnittstellen zum Vorteil von beiden Ausbildungsschwerpunkten genutzt werden können und wie die enge Verzahnung vorteilhaft umgesetzt werden kann.

Agile Methoden haben in den letzten Jahren ihren Weg in die Praxis gefunden, sie werden dort erprobt und eingesetzt. Die SEUH griff dieses Thema im Schwerpunkt **Agile Methoden im Unterricht** auf. Es wurden erste interessante Erfahrungen berichtet, über die intensiv diskutiert wurde.

Werkzeuge spielen in der Ausbildung eine wesentliche Rolle, entweder zur Entwicklung von Software oder aber als Mittel, um Lerninhalte effizient und effektiv vermitteln zu können. Dieses spiegeln die Beiträge zum Thema **Werkzeuge in und für die Ausbildung** wider. Dort wurden ein Werkzeug zur spielerischen Vermittlung von Entwicklungsprozessen und ein Werkzeug zur Auswahl und zum Einsatz von Metriken vorgestellt.

Daneben gibt es auch in diesem Jahr wieder neue Ideen, wie wir unser Wissen im Software Engineering besser und nachhaltiger an Studierende vermitteln können. Unter dem Punkt »**Zur Diskussion gestellt**« wurden diese Vorschläge vorgestellt und erörtert.

Für die SEUH konnten wir mit Bernd Brügge und Peter Zimmerer zwei sehr interessante Persönlichkeiten als eingeladene Vortragende gewinnen. Bernd Brügge, TU München, berichtete über seine Erfahrungen beim **Multimedia-Einsatz in Software Engineering Projektkursen**. Peter Zimmerer von der Siemens AG präsentierte das **Software Engineering Curriculum in der betrieblichen Weiterbildung** bei der Siemens AG und berichtete über die gemachten Erfahrungen sowie über kritische Erfolgsfaktoren.

Der Tagungsband mit allen Beiträgen ist online verfügbar unter: <http://ceur-ws.org/Vol-956/>

Ende Februar 2015 wird der 14. SEUH Workshop durchgeführt werden.

Prof. Dr. Andreas Spillner, Hochschule Bremen, Programmvorsitzender SEUH 2013