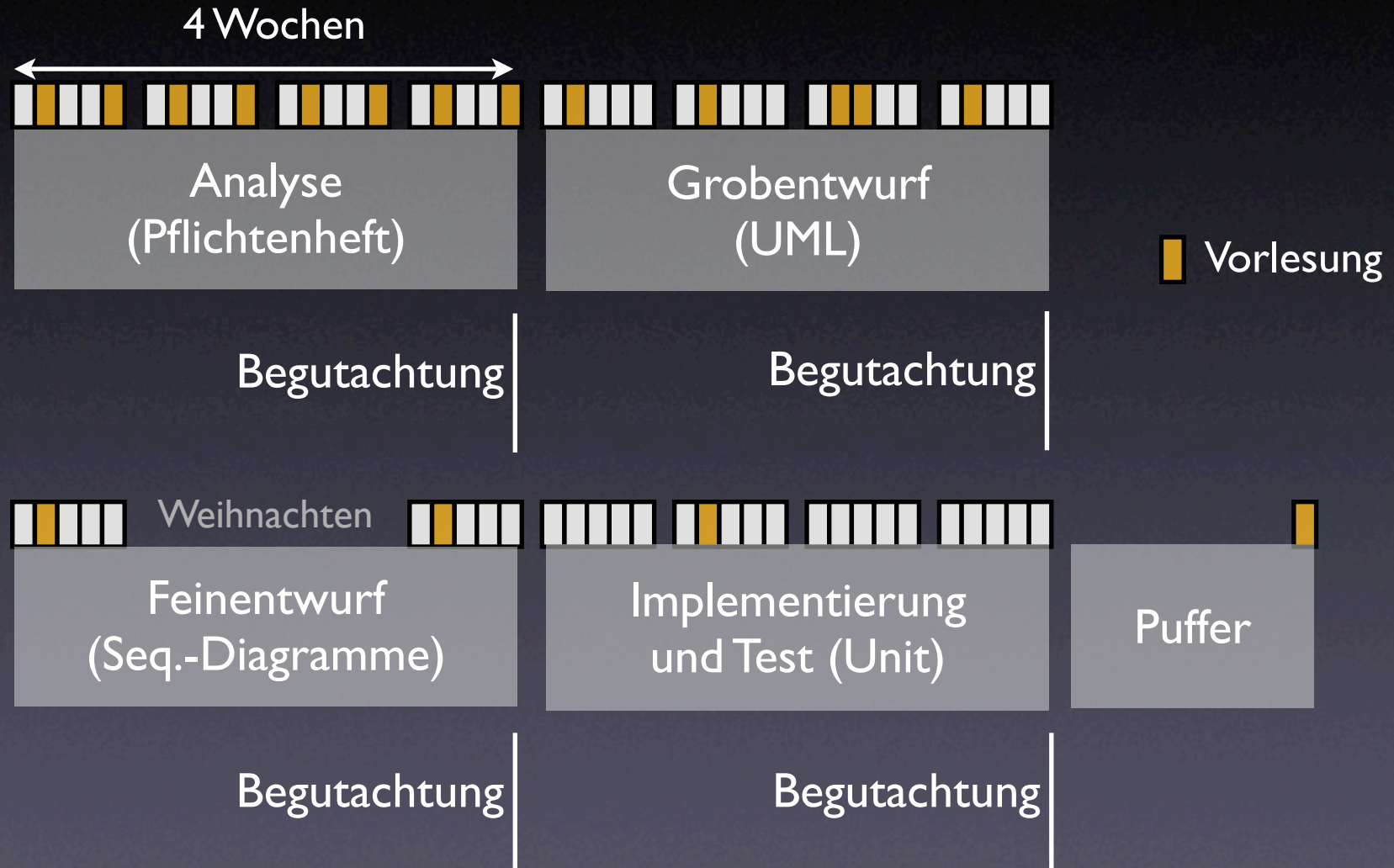


Ein Software-Praktikum als Sommerkurs

Christian Lindig und Andreas Zeller
Universität des Saarlandes

Praktikum WS 03/04



Probleme WS 03/04

14 Wochen (14 CP)
im 3. Semester

*Praktikum verdrängt
andere Veranstaltungen*

12 Aufgaben zur Wahl

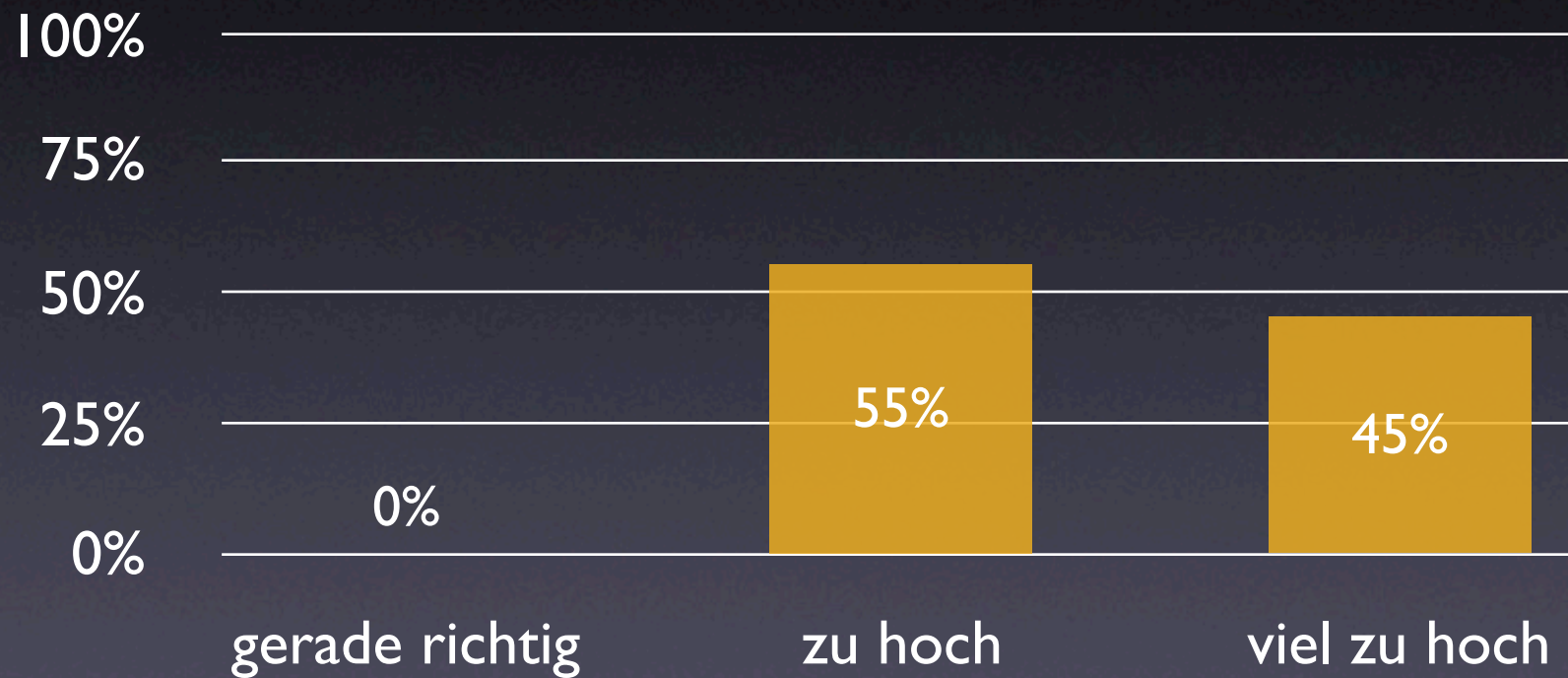
*Aufgaben schwer
vergleichbar*

freie 5-er Teams

*Gruppen von nur guten/
schlechten Studierenden*

Arbeitsaufwand

30h/Woche



Sommerkurs 2004

14 Wochen (14 CP)
im 3. Semester

*Konflikte mit anderen
6 Wochen Vollzeit
Veranstaltungen*

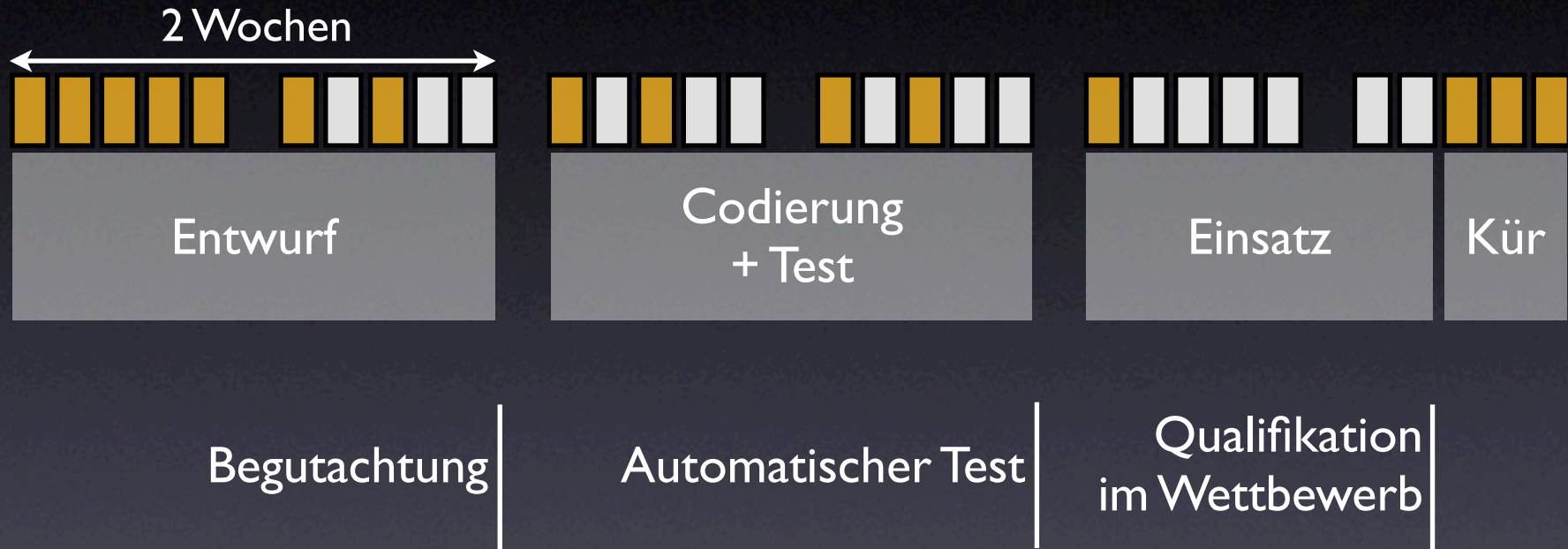
12 Aufgaben zur Wahl

*Aufgaben schwer
1 Aufgabe
vergleichbar*

freie 5-er Teams

*Gruppen von nur guten/
zufällige 5-er Teams
schlechten Studierenden*

Ablauf



Tagesablauf

9:00	Vorlesung	Arbeit in Gruppe
11:00	Treffen aller 3 Gruppen eines Tutors	
13:00		
15:00	Arbeit in der Gruppe	
17:00		
19:00	Treffen von Gruppe und Tutor	

Eine Aufgabe: Bug's Life

- Bugs konkurrieren um Futter
- Bugs eines Schwarmes werden von endlichem Automat gesteuert
- Wettbewerb spornt gute Gruppen an
- GUI, Compiler, Analyse, ... als Wahlpflicht-Aufgabe



Sommerkurs 2004

6 Wochen Vollzeit

Volle Konzentration

1 Aufgabe

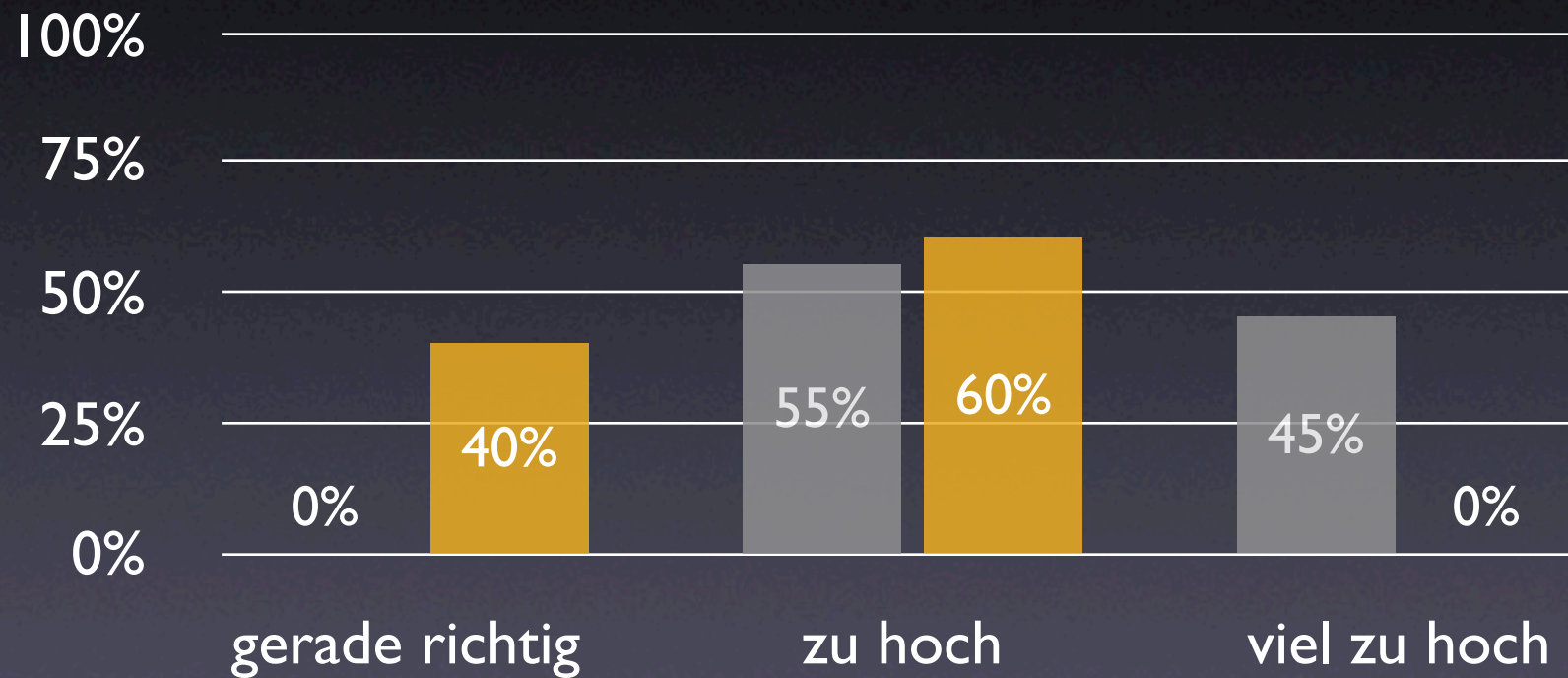
Objektive Meilensteine

zufällige 5-er Teams

*Alle 22 Gruppen haben
im Zeitplan bestanden*

Arbeitsaufwand

40h/Woche



■ WS 03/04

■ Sommerkurs 2004

Fazit

- Ein Praktikum als Sommerkurs ist machbar
- Risiko ist begrenzt durch eine Aufgabe, zufällige Gruppen
- Fairness durch objektive Meilensteine
- In Zukunft: Kunden bestimmen Teilaspekte
- Sommerkurs verkürzt Studium