

AMEISE – Projekt-Management einmal anders

Andreas Bollin
(Andreas.Bollin@uni-klu.ac.at)

Studierende der Fächer Wirtschaftswissenschaften und Informatik lernen Projekt-Management in der Regel als theoretischen Leitfaden für die Praxis. Universitäten und Fachhochschulen erheben zwar den Anspruch, Studierende auch für Projektmanagement auszubilden, im Rahmen von Lehrveranstaltungen erfolgt dies allerdings nur sehr bedingt und punktuell [1]. Hier setzt das AMEISE - Projekt der Initiative „Neue Medien in der Lehre an Universitäten und Fachhochschulen“ an. AMEISE steht dabei für „A Media - Education Initiative for Software Engineering“ und will Studierenden der Informatik, der Betriebs- und Wirtschaftsinformatik sowie fachverwandter Universitäts- oder Fachhochschulstudien die Möglichkeit bieten, mit Hilfe eines Simulationssystems Erfahrung im Projektmanagement zu gewinnen. Das AMEISE System fußt dabei auf SESAM, einem an der Universität Stuttgart entwickelten Prototypen [2] zur Simulation von Software- Projekten.

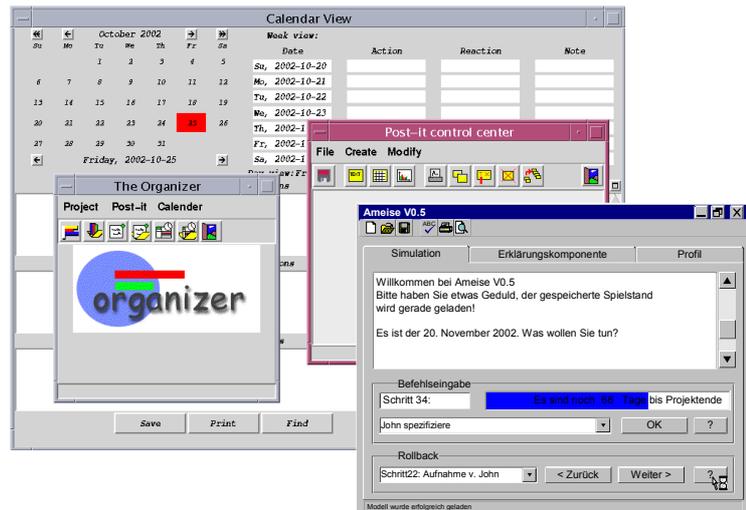


Abb.1: Das AMEISE System umfasst den Simulator bzw. Planungs- und Erklärungs-komponenten.

AMEISE soll den Studierenden experimentelles Lernen in einer Simulationsumgebung ermöglichen. Analog zur Aus- und Weiterbildung von Piloten an Flugsimulatoren wird es die Möglichkeit bieten, an einem Projekt-Simulator (für die Praxis) unverzichtbare Erfahrungen zu sammeln. Dabei ist als Spezifikum dieses Simulators hervorzuheben, dass er – ähnlich wie Flugsimulatoren – durchaus die Chance bietet, ein Projekt „abstürzen“ zu lassen. Er ist also nicht präskriptiv aufgebaut, sondern reagiert auf die Entscheidungen der Spieler so wie ein entsprechend geführtes Projekt ebenfalls „reagieren“ würde. Im Rahmen des AMEISE Projektes wird das derzeit in SESAM enthaltene Grundmodell [3] unter Einbeziehung seiner empirischen Erfahrungswerte verwendet - durch die zusätzliche Entwicklung von Vergleichs- und Interpretationskomponenten wird dieser Prototyp, der derzeit noch sehr hohen Interpretationsaufwand durch die Lehrenden erfordert, für den Einsatz in größeren Lehrveranstaltungen ausgebaut. Die weitere Verfeinerungen des Grundmodells im Rahmen des Projekts ermöglicht es, das Anwendungsspektrum bis hin zum Gruppenunterricht zu erweitern.

Das Projekt, an dem drei Partneruniversitäten (die Universität Klagenfurt mit der Fakultät für Wirtschaftswissenschaften und Informatik, die Universität Linz mit dem Institut für Systemwissenschaften und die Universität Stuttgart mit dem Institut für Informatik) beteiligt sind, wurde erstmals am zweiten Business-Meeting des „Forums Neue Medien“ am 7. Juni 2001 in Wien vorgestellt [4]. Weitere Informationen über das Projekt sowie Ansprechpartner sind unter der AMEISE - Homepage unter <http://ameise.uni-klu.ac.at> zu finden.

Referenzen

- [1] Mandl-Striegnitz P.: „Qualifizierte Software-Projektmanager durch simulationsbasierte Ausbildung“; Glinz M., Lichter H. (Hrsg.): Proc. 7. SEUH Software Engineering im Unterricht der Hochschulen; dpunkt-Verlag, Heidelberg, 2001.
- [2] SESAM Homepage. Universität Stuttgart – Institut für Informatik. Markus Knauß. http://www.informatik.uni-stuttgart.de/ifi/se/research/sesam/index_e.html. Oktober 2001.
- [3] Ludewig J.(Hrsg.): “SESAM – Software Engineering Simulation durch Animierte Modelle”; Bericht 5/94, Fakultät für Informatik, Universität Stuttgart, 1994.
- [4] Server Projekt Homepage. Neue Medien in der Lehre. bm:bwk, FH- Joanneum, GEWILAB, Universität Graz. <http://serverprojekt.fh-joanneum.at/sp>. Oktober 2001.