



Foto: Thomas Josek

Leitung von Softwareprojekten

SoSe 2022. Woche 1, 5. April.

Ziel des Semesters

Weiterentwicklung der Methoden für das agile Projektmanagement von Studierendenprojekten.

- Publikationen
- Ggf. eigene Erfahrungen aus außeruniversitären agilen Projektarbeiten
- Erfahrungen durch Projekte aus dem Studium, BA und MA
- Erfahrungen anderer Studierende

BA-Studierende

- **"That belongs in a museum!" - Creating Archaeogames from idea to release**
- Übung BA Medieninformatik AM3b und Archäologie
- Dozierende: Sebastian Hageneuer und Valentina Hiseni
- Hauptgebäude, Hörsaal XIb
- Montag 12:00–13:30
- ca. 40 Studierende
- 8 Projekte
- 2/3 Medieninformatik-Studierende
- 1/3 Archäologie-Studierende

Ihre Rolle

- Zusammenarbeit mit den Projektgruppen
 - Gespräche
 - Informationsaustausch
 - Interviews
 - Beratung
 - Eine Rolle als Scrum-Master?
-
- Treffen mit BA-Studierenden nächste Woche
 - Unterstützung erwünscht