

## Software Engineering: Der Anwender ist der König

18.07.2011, 17:20 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *Verbund IQ gGmbH*

Presseagentur: *Fuchs Pressedienst*

---



**Bindet künftig stärker denn je den Nutzer in die Softwareentwicklung ein: Prof. Dr. Hans-Georg Hopf, Leiter des Masterstudiengangs „Software Engineering und Informationstechnik“.**

**Bild: privat**

Nürnberger Masterstudiengang baut auf Human Centered Engineering

Nürnberg, 18. Juli 2011 – Der Masterstudiengang „Software Engineering und Informationstechnik“, den die Verbund IQ gGmbH in Kooperation mit der Georg-Simon-Ohm-Hochschule Nürnberg anbietet, ist strategisch neu ausgerichtet worden. Im Fokus steht künftig verstärkt die nutzerorientierte Anwendung (Human Centered Software Engineering), aufbauend auf den Methoden des Usability Engineerings. Neben „Objektorientierter Softwareentwicklung“ sind die Themen „Computergrafik“ und „IT-Service-Management“ neue Schwerpunkte. Der Masterstudiengang existiert seit 2006 im Blended-Learning-Konzept und geht im kommenden Herbst in die sechste Runde (Beginn: 26. Oktober).

Der künftige Masterstudiengang „Software Engineering und Informationstechnik“ bindet stärker denn je den Nutzer in die Softwareentwicklung ein. Stand früher die rein funktionelle Betrachtungsweise im Vordergrund, geht es jetzt in erster Linie um einen klar erkennbaren Nutzwert. Das ist einfacher gesagt als getan. „Wir müssen die wahren Anforderungen des Benutzers entdecken“, sagt Prof. Dr. Hans Georg Hopf, der den Masterstudiengang an der Georg-Simon-Ohm-Hochschule Nürnberg leitet. Mit Methoden wie z.B. dem Usability und Requirements Engineering wolle man systematisch ermitteln, was der Nutzer tatsächlich benötigt. Für diesen Zweck werden Nutzer in verschiedene Stadien der Softwareentwicklung integriert, so dass z.B. Benutzeroberflächen und Bedienelemente von Displays im Bereich der Automations-, Kommunikations- oder Kfz-Technik auf die intuitive Bedienung eines Nutzers abgestimmt sind.

Vor allem in den Schwerpunktthemen „Computergrafik“, „IT-Service-Management“ und „Objektorientierte Softwareentwicklung“ soll das nutzerorientierte Software Engineering (Human Centered Software Engineering) flexibel und stärker eingebaut werden.

Schwerpunkte des Bereichs „Computergrafik“ sind die interaktive Darstellung (Visualisierung, Echtzeitdarstellung, Computerspiele) und die Programmierung von graphischen Anwendungen. Geleitet wird der Bereich von Prof. Dr. Stefan Röttger, Spezialist für 2D- und 3D-Modellierungen und Visualisierungseffekte. Der Experte hat seine Wurzeln in der Spielewelt und u.a. an einem Institut auf Hawaii gearbeitet, das 3D Modelle von geographischen Oberflächen entwickelt.

Als Anwendungsbeispiel nennt Prof. Dr. Röttger die Rekonstruktion einer Landschaft aus hochauflösenden Satellitendaten, mit der sich u.a. der Meeresspiegelanstieg veranschaulichen lässt.

Der Bereich Computergrafik gewinnt immer mehr Bedeutung in der Software-Arbeitswelt, vor allem in Automobilindustrie, Architektur, Film, Computerspiele, Web, CAD/CAM. „So ziemlich jeder Bereich der Informatik ist mittlerweile durchdrungen von der Computergrafik, eine ansprechende Präsentation ohne Mittel der Computergrafik ist heutzutage nicht mehr zeitgemäß“, erläutert Prof. Dr. Stefan Röttger.

Der neue Bereich „IT-Service-Management“ zeigt u.a., wie Services unter Berücksichtigung von Qualitäts- und Sicherheitsaspekten zu definieren sind und wie ein Servicekatalog aufgebaut wird. Die Studierenden bekommen Know-how über Methoden und Praktiken vermittelt, um aktiv am „State of the Art“ im Bereich Servicemanagement mitzuwirken.

Den Bereich „IT-Service-Management“ vertreten Prof. Dr. Hans-Georg Hopf, Dirk Kötting, Lehrbeauftragter an der Hochschule Deggendorf und Vorstand der BCS AG sowie Prof. Dr. Herbert Fischer, der neben seiner Tätigkeit als Professor für Wirtschaftsinformatik/ Informatik an der Hochschule Deggendorf Projektleiter, Autor und freiberuflicher Unternehmensberater ist.

Der bisherige Bereich „Softwaretechnologie“ konzentriert sich künftig ganz auf den Bereich „Objektorientierte Softwareentwicklung“. Im Modul geht es dabei u.a. modellbasiertes Arbeiten wie z.B. der Entwicklung einer Steuerung für einen Flugroboter mit Hubschrauberrotortechnik, die im Unterricht getestet wird.

Die Studierenden erhalten zudem Einsicht in die Notwendigkeit einer zielgerichteten, methodischen Entwicklung von Software und von technischen Systemen, die Fähigkeit zur Modellierung mit UML und zur automatischen Verarbeitung von Modellen (z.B. zur Generierung von Code).

## **Portrait**

Die Verbund Ingenieur Qualifizierung gemeinnützige GmbH (Verbund IQ), im Jahr 2000 als gemeinnützige Gesellschaft gegründet, ist spezialisiert auf den Weiterbildungsbedarf von technischen Fach- und Führungskräften. Verbund IQ erarbeitet und begleitet maßgeschneiderte Qualifizierungsangebote, konzipiert und organisiert Kolloquien und veranstaltet Weiterbildungsstudiengänge. Gesellschafter von Verbund IQ sind das Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft (bbw) e.V. und die Georg-Simon-Ohm-Hochschule für angewandte Wissenschaften – Fachhochschule Nürnberg.

---

News-ID: 555245 • Views: 889 (Stand: 20.04.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/555245/Software-Engineering-Der-Anwender-ist-der-Koenig.html>