

Master of Advanced Studies in

SOFTWARE ENGINEERING

MAS-SE

STUDIENFÜHRER

Prof. Dr. Luc Bläser

Studienleiter MAS Software Engineering

Ausgabe vom 14. Juni 2018

Summary

Zielgruppe	Im Umfeld der Softwareentwicklung tätig
Ziel	Professionelle Anwendung von aktuellem Software Engineering
Umfang	4 Semester berufsbegleitend (Dauer 2.5 Jahre)
Aufbau	3 Semester Zertifikatskurse ▶ Abendunterricht Dienstag 5 Lektionen, Donnerstag 5 Lektionen und Selbststudium ca. 10h/Woche 1 Semester Masterarbeit
Durchführungsort	HSR Hochschule für Technik Rapperswil
Aufnahmebedingungen	Hochschulabschluss oder entsprechende Praxisnachweise Programmiererfahrung
Kosten	CHF 23 000.-
Anmeldung	Mit Anmeldeossier bis zum 01. Januar 2019 (ohne Vorkurse bis 28. Februar 2019) Berücksichtigung in der Reihenfolge des Eingangs
Start	Nächster Start 23. April 2019
Abschluss	Master of Advanced Studies der Fachhochschule Ostschweiz
Titel	MAS FHO in Software Engineering
Warum an der HSR?	▶ Langjährige Erfahrung mit Software Engineering Weiterbildung ▶ Dozenten mit praxisbezogenem Know-how ▶ Gute Akzeptanz in Wirtschaft

Zielgruppe und Zielsetzung

Personen der Zielgruppe des MAS Software Engineering sind/haben

- im Umfeld der Softwareentwicklung tätig
- meist nicht Informatik studiert, sondern ist in Softwareentwicklung „hineingerutscht“
- einen Hochschulabschluss oder ausgewiesene, mehrjährige Praxiserfahrung, meist mit HF-Abschluss.
- Programmiererfahrung: Je mehr desto besser, Unterstützung durch Vorkurse für Interessierte mit wenig Vorkenntnissen (Vorkurse alleine reichen nicht!)
- das Ziel, das Know-how zu professionalisieren

Zielsetzung

- Der *Master of Advanced Studies in Software Engineering* kann Softwareprojekte über alle Phasen kompetent bearbeiten.
- Das Studium gibt den Teilnehmerinnen und Teilnehmern die modernsten Methoden, Prozesse und Technologien des Software Engineering in die Hand.
- Ziel ist das "*Anwendenkönnen*".

History

- **1989 Erste Durchführung NDS Software Engineering**
 - seither jedes Jahr durchgeführt!

- **2000 Umbau zu FH-Nachdiplomstudium**
 - Ausbau auf 3 Semester, Prüfungen

- **2006 ... Umsetzung Bolognaform in CH-Hochschulen**
 - FH-NDS → Master of Advanced Studies (MAS)

- **2007,08,09 Master Upgrade Programm für Nachdiplom-Absolventen**

- **Seit 2008 jährliche Durchführung als MAS-SE**
 - Beruht auf Bewährtem
 - Wird jährlich aktualisiert
 - 2018 Start mit 31 Teilnehmenden

Bologna Reform an Fachhochschulen (FHs)

■ Fachhochschulausbildung früher:

- Grundstudium: *Diplom FH*
- Weiterbildung: *Nachdiplom FH*
 - möglich bis 2009

■ (Fach)hochschulausbildung heute gemäss Bologna Reform:

- Verstärktes Gewicht auf Selbststudium
- Grundstudium: *Bachelor / Master of Sciences*
- Weiterbildung: *MAS - Master of Advanced Studies*
 - gleich für alle Hochschulen: ETH, Unis, FHs

Anforderungen MAS

- **Leistung von 60 ECTS-Punkten**
- **1 ECTS = 25-30 Arbeitsstunden für Studierende**
- **Aufwand:**
 - **Mind. 4 Semester mit 18-22 Std./Woche**

- **Iterative Behandlung der Studieninhalte**
 - Beispiel OOA ↔ OOD ↔ OOP
- **Konzepte sind wichtiger als konkrete Technologien,**
aber Konzepte kann man nur anhand konkreter Technologien lernen,
 - *Hands on experience* ist wichtig!
- **Wenn schon konkrete Technologien, dann aktuelle**
- **Java und Java-Technologien als Schulsprache**
 - Frei verfügbar, viele Open Source Technologien

1. Semester: Software Engineering Foundation

- Dauer 20 Wochen
- 10 Lektionen pro Woche (DI und DO 17:15 bis 21:50) und Selbststudium
- Kurszertifikat mit 15 ECTS

2. Semester: Software Engineering Intermediate

- Dauer 20 Wochen
- 10 Lektionen pro Woche (DI und DO 17:15 bis 21:50) und Selbststudium
- Kurszertifikat mit 15 ECTS

3. Semester: Software Engineering Advanced

- Dauer 20 Wochen
- 10 Lektionen pro Woche (DI und DO 17:15 bis 21:50) und Selbststudium
- Kurszertifikat mit 15 ECTS

Alle drei Semester beinhalten zu einem wesentlichen Teil praktische Übungen

4. Semester: Master-Arbeit

- Dauer 20 Wochen
- Umfang ca. 400 Stunden
- 15 ECTS
- Selbständige Arbeit, vorzugsweise in Team
- Betreut durch Dozent



Zertifikatskurse 1.-3. Semester

- **Ca. 200 Lektionen Unterricht pro Semester**
 - Vorlesungen
 - Übungen
 - Gruppenarbeiten
- **Ca. 200 Stunden Selbststudium pro Semester**
- **Aufbau aus drei Modulen**
 - gegliedert in mehrere Kursblöcke
- **Hoher Übungsanteil (in den meisten Kursblöcken 50%)**
- **Unterrichtszeiten Dienstag und Donnerstag**
je 5 Lektionen: 17:15 –21:50 Uhr
- **Abgesetzte Prüfungstermine für mehrere Kursblöcke**
 - Pro Modul genügender Durchschnitt erforderlich

- **Die Studierende bringen Thema ein. Die Bewilligung der Arbeit erfolgt durch einen Antrag bei der Studienleitung.**
 - Auch Firmenarbeiten möglich
- **Die Studierende wählen einen Coach aus dem Kreis der Dozenten**
- **Durchführung:**
 - In der Regel in Teams
 - höherer Lerneffekt, macht mehr Spass
 - Ausnahmsweise auch Einzelarbeiten
- **Selbstständige Durchführung**
 - Wenige Meilensteine von Studienleitung vorgegeben
- **Schlusspräsentation, auch für nächste Generation der Studierenden**

Inhalte 1. Semester: SE foundation 1/2

Einführung Objektorientierte Softwareentwicklung

- Grundbegriffe: Klassen, Vererbung, Polymorphismus
- Einführung in UML
- Objektorientierte Analyse (OOA) und Objektorientiertes Design (OOD) mit UML
- Umsetzung des Objektorientierten Designs in Programmiersprache Java

Arbeiten in Teams

- Selbstmanagement
- Kommunikation und Kommunikationsmodelle
- Teambildung und Teamdesign
- Teamdiagnose und Teamentwicklung

Grundlagen Betriebssysteme

- Programmausführung und Hardware
- Systemprogrammierung
- Prozesse, Threads und Interprozesskommunikation
- Ein- /Ausgabe

Projektarbeit Objektorientierte Softwareentwicklung

- Objektorientierte Analyse, Objektorientiertes
- Design und Objektorientierte Programmierung eines Warenautomates in Java
- Arbeit wird in kleinen Teams ausgeführt

Objektorientierte Modellierungspraxis

- Grundlagen der Domainmodellierung
- UML für Domainmodellierung
- Modellierungstraining an mehreren Fallstudien

Programmieren Java

- Datentypen, Operatoren, Anweisungen und Kontrollstrukturen
- Programmstruktur (Blöcke, Methoden, Klassen, innere Klassen, Anwendung von Generics, Packages)
- Schnittstellen, Vererbung und Polymorphismus,
- Exception Handling
- Ein- /Ausgabe und Streams
- Architektur der Java Virtual Machine

Einführung in Requirements Engineering

- Übersicht Requirements Engineering Methoden
- Use Cases für Funktionale Anforderungen
- Qualitätsmodell für Nichtfunktionale Anforderungen
- Requirements Management: Verwalten, Priorisieren, Changemanagement
- Quellen und Erhebungstechniken für Requirements

Inhalte 1. Semester: SE foundation 2/2

Windows Betriebssysteme

- Einführung: Entstehung, Versionen und Architektur
- Windows Registry und Services
- Zugriffsrechte
- Prozesse, Threads und Scheduling, Interprozesskommunikation
- Windows Graphical User Interface
- Dateisysteme: FAT, NTFS und Festplattenpartitionierung

Software Prozesse

- Software-Vorgehensmodelle
- Wasserfall- und V-Modell
- Iterative Modelle (Unified Process)
- Agile Prozesse (Scrum, XP)
- Kombination von Prozessen („balanced approach“)

Projektmanagement

- Projektmanagement und -organisation
- Projektziele, Akteure und Rollen
- Phasen- und Entwicklungsmodelle, Scrum
- Dokumentation, Fortschrittskontrolle, Berichtswesen, Projektabschluss, Debriefing
- Change und Software-Konfigurationsmanagement

Programmieren in C++

- Datentypen, Operatoren, Anweisungen, Kontrollstrukturen
- Blöcke, Funktionen, Klassen, friend Klassen, Templates, Namespaces
- Vererbung, Virtuelle Funktionen, Mehrfachvererbung
- Dynamische Speicherverwaltung
- Schnittstelle zu C, Runtime-Type-Information RTTI
- Exception Handling, Input- und Output in C++
- ANSI/ISO C++ und Klassenbibliotheken

Unix Betriebssysteme

- Einführung: Entstehung, Derivate, Normierung
- UNIX-Philosophie und Architektur (Kern und GUI-Aufsätze)
- Unix Shell und Shell Scripts, Unix Programmierung
- Parallelverarbeitung und Interprozess-Kommunikation, Prozesszustände, Scheduling
- POSIX Threads, Interprozesskommunikation (IPC): Unix Signale, Unix Pipes

Algorithmen und Datenstrukturen

- Rekursion
- Analyse von Algorithmen: O-Notation, Arithmetische Progression
- Sortierung: Selection-, Insertion-, Merge-, Quick-Sort
- Collections: Vector, ArrayList, Stack, Queue, Linked List, Hashtable, Map und Dictionary, Bäume, Graphen

Inhalte 2. Semester: SE intermediate 1/2

Programmieren Java advanced

- Generics und Vererbung
- Annotations
- Java-Reflection API
- Lambdas
- Garbage-Collection und Schwache Referenzen (Strong-, Weak-, Soft- und Phantom-Referenzen)
- Java Native Interface (JNI)
- Aspekt-Orientierte Prog. (AOP) mit AspectJ
- Design-by-Contract mit Assertions und JML
- Java-Internationalization, Logging-Framework

Objektorientiertes Design (OOD)

- Grundprinzipien Objektorientiertes Design
- UML als Designnotation
- Responsibility Driven Design
- Design-Verifikation
- Design Pattern
- Control Style und Software Architektur

Software Architektur

- Grundprinzipien guter Applikationsarchitekturen
- Rolle des Architekten
- Architekturtypen: Schichten, Pipes und Filters, Interaktive und Verteilte Systeme
- Sichten auf Architekturen
- Architektur-Patterns

Datenbanken Grundlagen

- Grundlagen Datenbanken
- Datenmodellierung, Relationales Datenmodell, Normalisierung
- SQL als DDL und DML

Funktionale Programmierung

- Eigenschaften und Anwendung Funktionaler Sprachen
- Funktionale Programmiersprache Haskell:
- Typen und Klassen, Generatoren
- Rekursive Funktionen, Funktionen höherer Ordnung
- Interaktive Programme
- Input/Output, Monaden

Parallele Programmierung

- Multi-Threading mit Java, Java Memory Modell
- Synchronisation in Java (Kritische Abschnitte, Monitor Prinzip)
- Zustandssynchronisation u. gegenseitiger Ausschluss
- Semaphoren und Locks (Condition Variable)
- Deadlock-Problematik, Klassische Probleme der Synchronisation

Project Automation

- Build Automation: Einführung, Ant
- Scheduled Builds mit Cruise Control
- Testing, Packaging und Deployment mit Ant
- Release Automation mit Ant und Maven

Inhalte 2. Semester: SE intermediate 2/2

Grundlagen Internettechnologien

- Architektur von Internetapplikationen, Übersicht Internettechnologien
- Java-Programmierung auf dem Webserver: Servlets, JSF
- Programmierung auf dem Web-Client: JavaScript, JQuery, AJAX

Kommunikation in verteilten Systemen

- Grundlagen: Basisarchitekturen, Interprozesskommunikation, Service-Architekturen
- Middleware: Synchrone Kommunikation (RMI, CORBA, REST, Webservices), Asynchrone Kommunikation (JMS)
- Enterprise Service Bus

C# und .net

- Grundlagen des .NET Frameworks
- Grundkonzepte der Programmiersprache C#
- Datenbankzugriff mit ADO.NET
- Web-Applikationen mit ASP.NET

Human Computer Interaction & GUIs in Java

- Grundlagen Userinterfaces in Java: Model View Controller (MVC) Architektur, Composite Pattern in GUIs, Ereignisverarbeitung
- Übersicht der Java Bibliotheken für Graphical User Interfaces: awt, Swing, SWT
- Usage Centered Design (Constantine u.a.)
- Techniken des HCI-Designs
- Experimentelle Userinterfaces

Cloud Computing

- Grundlegende Eigenschaften: Self Service, Pay-per-Use, Elastizität, Resource Pooling, CAP-Theorem
- Cloud Deployment Types (z.B. Private Cloud, Public Cloud)
- Service Models: SaaS, PaaS, IaaS
- Service Level Agreements (Security, Billing) und rechtliche Rahmenbedingungen
- Cloud Architecture Patterns für Processing, Storage, Communication und Application Architecture
- Technische Umsetzung der Patterns in aktuellen Cloud Offerings

Inhalte 3. Semester: SE advanced 1/2

Requirements Engineering advanced

- Requirements Engineering Prozess
- Qualitätsmodell für Anwendungssysteme
- Essenzielle objektorientierte Analyse der funktionalen Anforderungen
- Systemdesign der funktionalen und nicht-funktionalen Anforderungen

Software Engineering für Mobile Plattformen

- Einführung in das Software Engineering für Android
- Übersicht über die grundlegenden Challenges bei der Entwicklung für Mobile Plattformen
- Entwickeln einer App für Android

Datenbanken advanced

- DB-Security
- Stored Procedures and Triggers
- DB-Programmierung (JDBC, OR-Mapper JPA)

Rechtliche Aspekte

- Überblick über das Immaterialgüterrecht
- Software: Schutz und Überlassung (Übertragung und Lizenzierung)
- Domain-Streitigkeiten
- E-Commerce: Rechtliche, insbesondere Datenschutz und
- persönlichkeitsrechtliche Aspekte im Zusammenhang mit einer Internetplattform

Architekturen verteilter Systeme

- Herkunft und Basisarchitekturen
- Grundlagen und Vorgehen
- Bekannte Architektur-Strukturen und –Plattformen (SOA)
- Service Architekturen
- Anatomie verteilter Systeme, OMA, SOA, EDA Architekturen
- Design, Implementation und Integration: Modularisierung, Schnittstellen-Design, Design eines Services

Qualitätsmanagement

- Grundlagen der Software-Prüfung
- Messbare Merkmale von Software
- Reviews
- Qualitätsmanagementsysteme (ISO 9001 und 90003)
- Qualitätssicherung
- Prozessbewertung und -verbesserung (CMMI)
- Prozessmetriken

Performante Teams, Process Communication Model

- Moderationsformen von Teams
- Konstruktive Kommunikation als Schlüssel zur Teamarbeit
- Gruppenregeln zur Effizienzsteigerung in Gruppenarbeiten
- Kommunikationsmodell der Process Communication: grundlegende Persönlichkeitsprofile, Dynamik der zwischenmenschlichen Kommunikation

Inhalte 3. Semester: SE advanced 2/2

Agile Software Development

- Grundkonzepte, Agile Manifesto
- Agile Prozesse: XP, Crystal Clear, Adaptive Software Development (ASD), Feature Driven Development (FDD), Scrum
- Agile Unified Process
- Vergleich und Einordnung Agiler Prozesse

Informationssicherheit

- Information Security Management (Werte, Bedrohung, Massnahmen, Verletzlichkeit)
- Massnahmen zur Verbesserung der Sicherheit (Organisation, Technik, Personal)
- Kryptologie Grundlagen (Verschlüsselung, Signatur, Zertifikate, Authentisierung)
- Anwendungssicherheit (OWASP)

Internet of Things Grundlagen

- Hardwarenahe Programmierung
- SE Methoden im IoT Umfeld
- Internet Anbindung, Data/Event Hub
- Arduino Entwicklung

Web Engineering Advanced

- Einführung in die Server-Programmierung
- Weiterführende Themen in der Server-Programmierung
- Single Page Applikation (SPA)

Software Testing

- - Checking und Testing
- - Exploratory Testing und Session Based Test Management
- - Quality Models und Test Strategie
- - Embedded Testing in agilen Projekten
- - Domain Testing und Test Case Design
- - Unit Testing, Mocking und TDD
- - Regressionstests und Systemtest Automatisierung

- **Notwendige Bücher werden abgegeben.**
Die Kosten sind in den Studiengebühren inbegriffen.
- **Die Unterlagen werden für jeden Unterrichtsabend in Papierform bereitgestellt.**
- **Sie bringen Ihr eigenes Notebook für die Übungen mit.**
 - Das Betriebssystem ist beliebig wählbar.
 - Ein Player für Virtual Images ist erforderlich (z.T. werden Virtual Machines mit vorbereiteter Übungsumgebung abgegeben).
- **HSR Login**
 - Zugriff auf HSR-Infrastruktur (auf Campus WLAN, VPN)
 - Kursplattform Moodle für Ablage der Unterlagen

Dozierende

- **Ca. 29 Dozierende**
 - Ca. 9 Professoren von Fachhochschulen
 - Ca. 20 aus Wirtschaft
- **→ Langjährige Erfahrung**
- **→ Hoher Praxisbezug**
- **Für Übungen am Computer zusätzliche Übungsbetreuer**

Dozentenliste – Momentaufnahme 1/2

Baeriswyl Bruno, Dr. iur.	Datenschutzbeauftragter des Kantons Zürich
Bauer Manuel, Dipl. Inf. Ing. FH / Executive MBA	Devinit GmbH
Bianchi Bernhard, Dipl. Ing.	Bianchi & Partner GmbH
Bläser Luc, Prof. Dr.	HSR Hochschule für Technik Rapperswil
Briner Thomas, Dipl. Inf. Ing. ETH	Ergon Informatik AG
Bruderer Rolf, Dipl. Inf. Ing. ETH	Zühlke Engineering AG
Corbat Thomas, M. Sc. In Engineeringn FHO	HSR Hochschule für Technik Rapperswil
Demarmels Mischa, M. Sc. HCI	Zühlke Engineering AG
Forster Heinrich, Prof.	Hochschule für Technik Rapperswil
Frühauf Karol, Dipl. Ing.	INFOGEM AG
Gehrig Silvan, B. Sc. Informatik FH	HSR Hochschule für Technik Rapperswil
Gfeller Michael, B. Sc. Informatik FH	HSR Hochschule für Technik Rapperswil
Glatz Eduard, Prof. Dr.	HSR Hochschule für Technik Rapperswil
Esther Hänggi, Dr. sc. ETH	Ergon Informatik AG
Hauri Christian, lic. phil. Psychologe	Hauri Ergonomie & Coaching
Höltzchi Thomas, Dipl. El. Ing. HTL, NDS Software Engineering	Samotech Engineering GmbH
Huser Hansjörg, Prof.	HSR Hochschule für Technik Rapperswil
Joller Josef, Prof. Dr.	HSR Hochschule für Technik Rapperswil
Jucker Jürg, Dipl. Ing. Inf.	HSR Hochschule für Technik Rapperswil

Dozentenliste – Momentaufnahme 2/2

Koch Andres, Dipl. Ing., M. Math	Object Engineering GmbH
Math Kolb Robert, Dipl. Ing.	Noser Young Professionals AG
Konopka Ute-Christine, Dr.	thinksafe
Letsch Thomas, Dipl. Ing.	Letsch Informatik
Mattmann Rudolf, Dr. sc. techn. ETH	Mettler-Toledo AG
Memmel Thomas, Dr., M.Sc. Comp. Science	Zühlke Engineering AG
Merkli Jean-Daniel, Dipl. Inf. Ing. ETH	Zühlke Engineering AG
Müller Stefan, MSc EEIT ETH	Digitec Galaxus AG
Qvortrup Michael, Dipl. Ing. ETH	Zühlke Engineering AG
Ruggli Sandro, lic. iur., Rechtsanwalt, LL. M.	GRP GLOOR RUGGLI PARTNER
Schöb Stefan, B.Sc. FH	Zühlke Engineering AG
Steimle Toni, M. Sc. Uni ZH, UX Director	Crealogix AG
Stocker Mirko, M. Sc. In Engineering FHO	HSR Hochschule für Technik Rapperswil
Stolze Markus, Prof. Dr.	HSR Hochschule für Technik Rapperswil
Tobler Daniel, Dipl. Ing.	CSS Versicherung
Zimmermann Martin, Prof. Dr.	Hochschule Luzern
Zimmermann Olaf, Prof. Dr.	HSR Hochschule für Technik Rapperswil

Wie können Sie sich weiter informieren?

Informationsanlässe:

An den Informationsveranstaltungen erhalten Interessentinnen und Interessenten eine Übersicht des Weiterbildungsstudiums, haben die Möglichkeit die Studienleitung kennen zu lernen und Fragen zum Programm zu stellen.

Dauer: 18.15 - ca. 19.30 Uhr

Ort: HSR, Gebäude 1, Raum 1.209

- Dienstag, 18. September 2018

- Donnerstag, 29. November 2018

- Donnerstag, 24. Januar 2019

Die Informationsveranstaltungen werden durchgeführt, wenn Anmeldungen vorliegen.

Daten und Anmeldung unter <http://www.hsr.ch/mas-se>

Wie können Sie sich weiter informieren?

Allgemeine Auskünfte und Anmeldung:

HSR Hochschule für Technik Rapperswil
Weiterbildung
Marion Hug
Oberseestrasse 10
CH-8640 Rapperswil

E-Mail marion.hug@hsr.ch
Telefon +41 (0)55 222 49 22

Aktuelle Daten und Kosten entnehmen Sie bitte dem Anmeldedossier:
Download der Broschüre und des Anmeldedossiers MAS Software Engineering unter:
<http://www.hsr.ch/mas-se>

Wie können Sie sich weiter informieren?

Persönliches Beratungsgespräch:

Fachliche Fragen MAS und Ihre berufliche Entwicklung

Prof. Dr. Luc Bläser
Studienleiter MAS-SE

E-Mail luc.blaeser@hsr.ch
Telefon +41 (0)55 222 46 22

Organisatorische, administrative Fragen MAS und Ihre berufliche Entwicklung

Peter Nedic
Leiter Weiterbildung

E-Mail peter.nedic@hsr.ch
Telefon +41 (0)55 222 49 21