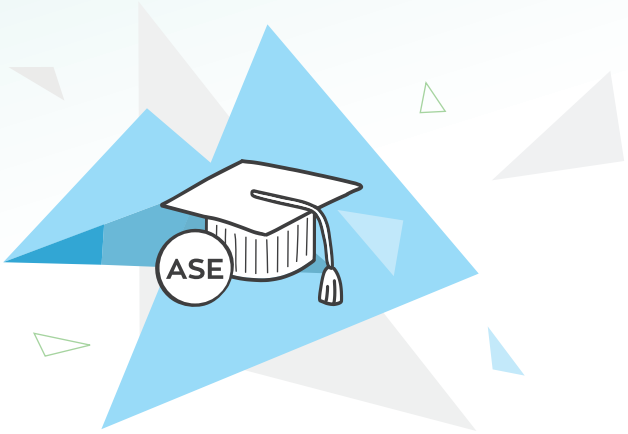
andrena
OBJECTS

ASE Student Edition

Programmieren wie Profis



Agile Software Engineering - probier‘ es aus!

Du hast Spaß daran, Code zu schreiben.
Und das Gefühl, dass Theorie allein nicht alles ist - Du möchtest einfach mal selbst erleben, wie es ist, agil Software zu entwickeln. Am besten in einem konkreten kleinen Projekt und so nah am realen Berufsalltag wie möglich. Genau dafür haben wir unsere ASE Student Edition konzipiert. In diesem Kurs wendest Du Techniken und Methoden an wie XP (Extreme Programming). Du arbeitest in einem Scrum-Team, testest im Idealfall automatisiert und lieferst fertige Software-Teilstücke aus.
Dazu verwendest Du zum Beispiel entweder:

- Java, Spring Boot, JUnit *oder*
- C#, ASP.NET Core, xUnit

Die ganze Zeit betreuen Dich erfahrene Tutor*innen, die alle selbst professionelle Agile Software Engineers sind.

Genauere Infos erwünscht?

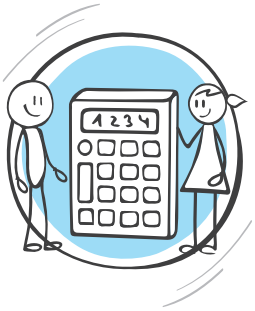
Die „ASE Student Edition“ ist ein Workshop, der eine Woche dauert und in dem Du ein Sudoku-Spiel entwickelst. Dabei gehörst Du zu einem Scrum Team, das insgesamt vier Sprints durchläuft und am Ende jeweils ein Inkrement ausliefert. Dazu addieren sich kurze Einführungen, z.B. zu Test Driven Development und Code Qualität, und kleine Coding Dojos. Ein Beispiel für einen Wochenplan findest Du auf der Rückseite dieses Flyers.

Wir bieten die ASE Student Edition im Technologiestack Java an, manchmal gibt es den Workshop auch in C#.

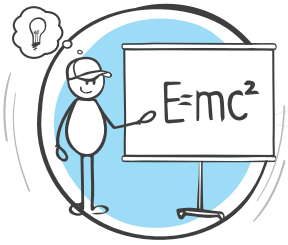
Für wen?

Entscheidend ist nicht Dein Studiengang, sondern drei Dinge:
Erstens Dein Interesse an agiler Software Entwicklung.
Zweitens solltest Du gute Deutschkenntnisse (ab B2) haben und drittens Grundkenntnisse in Java oder C# mitbringen, damit Du von dem Workshop voll profitieren kannst.

Informatiker*innen



Mathematiker*innen



Physiker*innen

Termine und Orte

Wir bieten die ASE Student Edition grundsätzlich online und in verschiedenen Standorten an. Die aktuellen Termine und Orte findest Du im Web, dort kannst Du Dich auch direkt online bewerben.

Klingt interessant, Du hast aber noch die eine oder andere Frage?

www.andrena.de/ase-student-edition

andrena
OBJECTS

So kann ein Wochenplan aussehen...

Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Einführung	**Einführung:** Definition of Done (DoD), Code Quality	**Einführung:** Mock objects	**Einführung:** Backlog Estimation	**Einführung:** Exploratory Testing
	Diskussion	Coding Dojo/Übung	Backlog Estimation	Testing Dojo
Einführung in Scrum	Daily Scum			
	Sprint 1 Fortsetzung	Sprint 2 Fortsetzung	Sprint 3 Fortsetzung	Sprint 4 Fortsetzung
Teams bilden	**Review meeting**			
	Retrospektive			
Mittagspause				
Einführung: Continuous Integrations, Pair Programming, das Produkt	**Einführung:** TDD	**Einführung:** Refactoring	**Einführung:** Clean Code	**Weiterführende Themen:** (Test Planning, Specification by Example)
	Coding Dojo	Coding Dojo/Übung	Kata	
Planning meeting				
Daily Scrum				**Q&A**
Sprint 1: Set-up, Pair-Programming, Continuous Integration	**Sprint 2:** TDD	**Sprint 3:** Refactoring	**Sprint 4:** Clean Code	**Overall retrospective**

DANIEL VIVIEN RONJA

Wer betreut die ASE Student Edition so?

Hier siehst Du 3 unserer Tutor*innen ...

Und danach?

Bekommst Du von uns ein Zertifikat, das Deine Teilnahme bestätigt.

& Kennst Du schon unsere anderen Formate für Studierende, z. B. Pizza & Code?
www.andrena.de/fuer-studierende

andrena objects ag
Albert-Nestler-Straße 9
76131 Karlsruhe
fon: + 49 (0) 721 6105 122
fax: + 49 (0) 721 6105 140