

## Aneignung der für die berufliche Praxis benötigten fachlichen, sozialen und persönlichen Kompetenzen

### LEHR- UND LERNKONZEPTE

Experiment Just-in-Time-Teaching  
Selbstorganisiertes Lernen E-Learning  
Pair Teaching Diskussion  
Fallstudie Rollenspiel  
Gruppenpuzzle Projektarbeit  
Planspiel Outside-in-Teaching  
Mindmapping Quiz Praktikum  
Expertengruppen Forschendes Lernen  
Brainstorming Feedback Seminar  
Problemorientiertes Lernen Konstruktivismus Exkursion  
Lernen durch Lehren  
Gruppenarbeit Blended Learning  
Serious Gaming Gastvortrag  
Peer Instruction Blitzlicht

Kompetenzentwicklung  
für Software Engineering

### KOMPETENZPROFILE

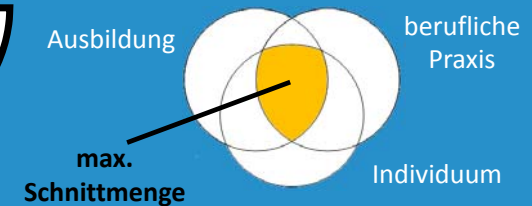
Effektive Anwendung  
Maßnahmenplanung  
Neuentwicklung

### EVALUATION

Wie geeignet sind die verwendeten  
Lehr- und Lernkonzepte?



Ziel: Kompetenzmaximierung



Heterogene Kompetenzniveaus der Studierenden zu Beginn des Studiums

Allgemeine  
Hochschulreife

Fachgebundene  
Hochschulreife

Fachhochschulreife

Berufsbildender  
Hochschulzugang

Sonstiger  
Hochschulzugang

**Kontakt:** **Prof. Dr. Reimer Studt**  
Projektleiter Landshut  
reimer.studt@haw-landshut.de

**Florian Weiß**  
Wissenschaftlicher Mitarbeiter  
florian.weiss@haw-landshut.de