

Modulhandbuch Online-Bachelor-Studiengang Medieninformatik

Redaktionsstand: 10. 06. 2013

Modul WP05		Einführung Projektmanagement
Studiensemester	5./6.	
Credits	5	
Status	Wahlpflichtmodul	
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester nach Bedarf der Hochschulen des VFH-Verbundes	
Lehrsprache	Deutsch	
Autor/in (verantwortliche Hochschule)	Prof. Dr. Michael Syrjakow (FH Brandenburg)	
Lerngebiet	Vertiefung Informatik und Software-Entwicklung, Vertiefung Digitale Medien	
Erworbene Kenntnisse, Fertigkeiten, Kompetenzen		
Formale, algorithmische, mathematische Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
	Evaluieren	
Analyse-, Design- und Realisierungskompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
	Evaluieren	
Technologische Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
	Evaluieren	
Fachübergreifende Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
	Evaluieren	
Methodenkompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	Selbständige Fachrecherche
	Analysieren	
	Synthetisieren	
	Evaluieren	
Projektmanagement-Kompetenzen	Wissen	Grundlagen des Projektmanagements
	Verstehen	Prozess der Projektabwicklung, Gefahren für den Projekterfolg, im Projektteam ablaufende sozialpsychologische Prozesse
	Anwenden	sicherer Umgang mit Techniken und Werkzeugen des Projektmanagements
	Analysieren	
	Synthetisieren	
	Evaluieren	
Soziale Kompetenz und Selbstkompetenz	Wissen	
	Verstehen	im Projektteam ablaufende sozialpsychologische Prozesse
	Anwenden	Arbeiten in Teams
	Analysieren	
	Synthetisieren	

Modulhandbuch Online-Bachelor-Studiengang Medieninformatik

Redaktionsstand: 10. 06. 2013

	Evaluieren	
Teilnahmevoraussetzungen		
zwingend	---	
empfohlen	Interesse an Projektarbeit (Planen, Steuern und Kontrollieren von Projekten)	
Medien-/Lernform		
Multimedial aufbereitetes Online-Studienmodul zum Selbststudium mit zeitlich parallel laufender Online-Betreuung (E-Mail, Chat, Einsendeaufgaben u. a.) sowie Präsenzphasen.		
Arbeitsaufwand / Workload		Stunden
Selbststudium (online und offline, inkl. Prüfungsvorbereitung)		116,5
Pflichtpräsenzen an der Hochschule (inkl. Prüfungsteilnahme)		3,5
gemeinsame Online-Aktivitäten (Webkonferenzen, Foren u. ä.) und freiwillige Veranstaltungen an der Hochschule		30
Präsenzen		
Dauer	3 x 90 Minuten (ggf. als Webkonferenz)	
Präsenzinhalte	Diskussionen, Präsentationen, Besprechung der Übungsaufgaben und gemeinsame Bearbeitung weiterer Aufgaben, Klärung inhaltlicher Fragen, Prüfungsvorbereitung.	
Vermittlung der Präsenzinhalte	als Webkonferenz möglich	
Präsenzteilnahme ist	obligatorisch (180 Minuten)	
Prüfung		
Prüfungsvorleistung	Einsendeaufgabe (möglich als Einzel- oder Gruppenaufgabe), Teilnahme an mindestens 2 Präsenzterminen	
Teilleistungsnachweise	---	
Prüfungsform	Mündliche Prüfung (30 Minuten)	
Literatur	<p>Andler, N.: Tools für Projektmanagement, Workshops und Consulting: Kompendium der wichtigsten Techniken und Methoden, Publicis Publishing, 2011, 4. Auflage.</p> <p>Buhl, A.: Grundkurs Software-Projektmanagement: Einführung in das Management objektorientierter Projekte, Carl Hanser Verlag, 2004.</p> <p>Patzak, u.a.: Projektmanagement: Leitfaden zum Management von Projekten, Projektportfolios und projektorientierten Unternehmen, Linde Verlag, 2008, 5. Auflage.</p> <p>Reister, u.a.: Microsoft Project 2010 - Das Handbuch, Microsoft Press Deutschland, 2011.</p> <p>Tiemeyer, E.: Handbuch IT-Projektmanagement: Vorgehensmodelle, Managementinstrumente, Good Practices, Carl Hanser Verlag, 2010.</p> <p>Vigenshow, u.a.: Soft Skills für IT-Führungskräfte und Projektleiter: Softwareentwickler führen und coachen, Hochleistungsteams aufbauen, dpunkt.verlag, 2011, 2. aktualisierte und ergänzte Auflage.</p>	
Sonstige Hinweise	---	
Studieninhalte Einführung Projektmanagement		
Zusammenfassung	Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten, ein Projekt (insbesondere Softwareprojekt) zu planen und zu kontrollieren sowie eine Sensibilisierung für das wichtige Problem der Mitarbeiterführung und -motivation zu erreichen. Ein sicherer Umgang mit Techniken und Tools bildet hierbei die Grundlage.	
Überschriften der Kapitel/Lehreinheiten	<ol style="list-style-type: none"> 1 Einführung (Motivation, Begriffe, Projektphasen und Prozessmodelle) 2 Projektstart (Projektziele, Risiken in Softwareprojekten, Projektorganisation) 3 Projektplanung (Grundlagen der Projektplanung, Planungsreihenfolge, Planungstechniken) 4 Projektkontrolle (Voraussetzungen, Kontrollgrößen und Metriken) 5 Projektabschluss (Produktübergabe, Projektanalyse) 	

	6 Teamführung (Motivationstheorien, Führungshinweise)
--	---