

| | | |
|--|--|-----|
| Modulbezeichnung | WING-Bachelor Modul 27 Projektmanagement II und Informatik II | |
| Verwendbarkeit | Bachelorstudiengang Wirtschaftsingenieurwesen | |
| Lernziele / Kompetenzen | <p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - können Einflüsse auf die Teamdynamik in Projekten analysieren. - können die für sie richtigen Methoden und Vorgehensweisen zur Selbstorganisation auswählen und anwenden. - lernen, wie Projekte sinnvoll und Stakeholder-orientiert präsentiert werden können. - verstehen agile Ansätze für die Unternehmensgestaltung. - können Unternehmenskulturen in verschiedenen Organisationen miteinander vergleichen und bewerten. - verstehen lineare und iterative Vorgehensmodelle der Softwareentwicklung. - können ausgewählte Vorgehensmodelle (Phasenmodelle, Prototyping) anwenden. - können die grundlegenden methodischen Bestandteile der objektorientierten Programmierung anwenden. - sind in der Lage Programme zu analysieren und einfache Programme zu entwerfen und in einer höheren Programmiersprache zu erstellen. - können den Aufwand von Entwicklungsprojekten abschätzen. | |
| Lehrinhalte | <p>Projektmanagement II</p> <ul style="list-style-type: none"> - Führen und geführt werden in Projekten: Rolle der Führungskraft, Führungsstile/-kompetenzen (agile, digital Leadership etc.), Management von Projekten, Führen in virtuellen Teams, Krisenmanagement, Selbstmanagement und Selbstführen, Selbstorganisation, New Work - Reporting: Aufbau & Zielsetzung, Präsentationsformen, z.B. Pyramidal Präsentieren, Visualisierungsmöglichkeiten (z.B. Kanban-Board) - Unternehmens-/Projektkultur: Werte/Mindset, Projektmanagement-Reifegrade eines Unternehmens - Die Zukunft der Unternehmen: "Wir können die Zukunft nicht voraussagen, aber wir können sie gestalten." (Peter Drucker) VUCA (Volatilität, Unsicherheit, Komplexität, Ambiguität): Digitalisierung Zukunft gestalten durch "Agilität" <p>Informatik II</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einführung in die objektorientierte Programmierung: Daten: Datentypen; Felder; Funktionen: Aufruf; grundlegende Befehlsschleifen; Parameterübergaben; Modularisierung; Vererbung - Vorgehensmodelle bei der Softwareentwicklung: Phasenmodelle; Prototyping; iterative Vorgehensmodelle - Planung, Realisierung und Einführung von Anwendungssystemen - Management von Entwicklungsprojekten - Methoden zur Aufwandsabschätzung von IT Projekten | |
| Lehr- und Lernformen | Seminaristischer Unterricht, Übungen am PC, Präsentationen | |
| Modulsprache | Deutsch | |
| Voraussetzungen | Formal: keine Inhaltlich: Projektmanagement I, Informatik I | |
| Prüfungsleistung | Klausur 1 h + Referat (75 % Klausur, 25 % Referat) | |
| Kreditpunkte | 6 | |
| Arbeits- aufwand | Präsenzzeiten | 60 |
| | Selbststudium | 120 |
| Schwerpunkte im Selbststudium | <ul style="list-style-type: none"> - Eigenständige Bearbeitung von bereitgestellten Übungsaufgaben - Nachbereitung der Fallbeispiele - Literaturstudium - Anfertigung einer Hausarbeit | |
| Angebot des Moduls | Sommersemester | |
| Modulverantwortliche/r | Diplom-Wirtschaftsinformatiker Michalak | |
| Lehrende/r | Prof. Dr. Brüseke, Diplom-Wirtschaftsinformatiker Michalak | |