

Projektmanagement & IT-Projekte

Modulbezeichnung	Projektmanagement & IT-Projekte
Modulverantwortlicher	
Modulniveau	Bachelor
EDV-B.	DSCB340
Modulumfang (ECTS)	5
Semester	3
Lernziele & Kompetenzen	<p>Die Studierenden werden in das Management von Projekten im IT-Umfeld eingeführt. Durch das Kennenlernen der unterschiedlichen Techniken, Werkzeuge und Vorgehensweisen sollen sie in die Lage versetzt werden, IT-Projekte eigenständig zu planen und durchzuführen. Dabei sollen sie mit den Abläufen und Steuerungsmöglichkeiten im Projekt vertraut gemacht werden. Ein besonderer Schwerpunkt wird dabei auf der Planung und Durchführung von Data Science Projekten liegen.</p> <p>Fachliche Kompetenzen/Lernergebnisse</p> <p>Insbesondere werden die nachfolgenden Anforderungen an das Management von IT-Projekten beherrscht:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in das Projektmanagement (Grundlagen, Rollen, Anforderungen) • Klassische und moderne Vorgehensmodelle im IT-Projektmanagement • Vertiefung im Bereich agiler Methoden • Strukturierte Kreativmethoden für die Ideenentwicklung und Problemlösungsfindung am Beispiel von Design Thinking • Risikomanagement in IT-Projekten • Qualitätssicherung • CRISP-DM als Vorgehensmodell in Data Science Projekten. <p>Methodische Kompetenzen/Lernergebnisse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden kennen die Merkmale von Projekten und können diese von kontinuierlichen Aktivitäten im Unternehmen abgrenzen. • Die Studierenden kennen verschiedene klassische und agile Vorgehensmodelle. • Die Studierenden kennen insbesondere SCRUM und KANBAN. • Die Studierenden kennen unterschiedliche Rollen und ihre Aufgaben bzw. Funktionen in agilen Projekten. • Die Studierenden kennen notwendige Backlogs, Meetings und Boards im Rahmen agiler Vorgehensmodelle. • Die Studierenden kennen Strukturen und Strategien im Risikomanagement von IT-Projekten. • Die Studierenden kennen das CRISP-DM Vorgehensmodell und seine einzelnen Phasen. Dabei können sie das CRISP-DM gegenüber anderen Vorgehensmodellen abgrenzen. • Die Studierenden kennen insbesondere die Möglichkeiten von CRISP-DM in Data Science Projekten. <p>Sozial- und Selbstkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Im Rahmen verschiedener Übungen wird nicht zuletzt die Bedeutung der Teamarbeit in IT-Projekten allgemein und in Data Science Projekten im Speziellen vermittelt. Dies betrifft sowohl den Bereich der Ideen- und Lösungsfindung am Beispiel der Design Thinking Methode, als auch die Teamarbeit im Rahmen agiler Projekte. • Die Vorlesung soll parallel zu bearbeitende erste Praxisprojekte idealtypischerweise unterstützen. In diesen können die Studierenden die vermittelten Inhalte der Lehrveranstaltung direkt zur Anwendung bringen.
Lehr- und Lernform	Vorlesung mit Übung
Assoziierte Module	-

Verwertbarkeit des Moduls	(s. Studiengangskonzept)
Inhaltliche Voraussetzungen	IT-Grundlagen
Voraussetzungen nach SPO	-
Prüfungsleistung	Klausur (90 Min) unter Berücksichtigung von erbrachten Übungsleistungen