

Modul:IAM (SPO 2018):Projektdurchführung

Wechseln zu:[Navigation](#), [Suche](#)

Studiengang	Interaktive Medien (IAM (SPO 2018))
Studienabschnitt	Vertiefungsphase
Name	Projektdurchführung
Name (englisch)	Project Execution
Kürzel	v.pd
Unterrichtssprache	Deutsch
Voraussetzungen	Es müssen sämtliche Prüfungen der Grundlagen- und Orientierungsphase erfolgreich absolviert sowie insgesamt mindestens 80 Leistungspunkte erworben worden sein. Das Modul Grundlagen der Softwareentwicklung muss erfolgreich absolviert worden sein.
Verwendbarkeit	Bachelorstudiengang Interaktive Medien
Turnus	Jahreszyklus
Modulart:	Pflichtmodul
Wird gehalten:	Wintersemester
Studiensemester	IAM 5
Dauer	1 Semester
Lehrformen	Vorlesung, Seminaristischer Unterricht
Credits	5
SWS	4 (Lehre: 2, Praktikum: 2)
Workload	Präsenzstudium: 60 h (durchschnittlich 4 h pro Woche) Eigenstudium: 65 - 90 h (durchschnittlich 4,3 - 6 h pro Woche)
Modulkoordinator(en)	Alexandra Teynor
Lehrende(r)	Alexandra Teynor

Die Prüfung wird in diesem Semester angeboten.

Prüfungsnummer	1917820
Prüfer	Alexandra Teynor
Zweitprüfer	Claudia Reuter
Prüfungsart	Studienarbeit

Prüfungsdetails	Dauer: 65 - 90 h Gewichtung der Einzelleistungen
	<ul style="list-style-type: none"> • Werkstück der Studienarbeit: 70% • Dokumentation der Studienarbeit: 20% • Präsentation der Studienarbeit: 10%
Hilfsmittel	
Zeugnisgewichtung	100 %
Benotung	Kommanote

1 Lernergebnisse/Qualifikationsziele

Kenntnisse:

- Die Teilnehmer-/innen kennen verschiedene Methoden, Anforderungen an ein Softwaremedienprojekt zu ermitteln sowie Kreativitätstechniken um Lösungen dafür zu erarbeiten.
- Sie kennen Methoden, IT- und Medienprojekte erfolgreich zu planen, durchzuführen und zu dokumentieren.

Fertigkeiten:

Die Studierenden können diese Methoden auf ein parallel zur Veranstaltung durchzuführendes Projekt anwenden.

Kompetenzen:

Sie können die verwendeten Methoden bezüglich der Effizienz und Effektivität der Projektdurchführung bewerten und gegebenenfalls Verbesserungen vorschlagen.

2 Inhalte

Anforderungsanalyse für Software- und Medienprojekte

Kreativitätstechniken zur Ideenfindung

Projektplanung und -steuerung mit Hilfe von User Stories, Tasks, und Taskboards, Burn-Down-Charts

Projektdokumentation

Bewertung und Evaluation von Projekten

3 Literatur

Pichler, R. (2008), Scrum - Agiles Projektmanagement erfolgreich einsetzen, dpunkt.verlag

Derby, E. and Larson, D. (2006), Agile Retrospectives: Making Good Teams Great, Pragmatic Bookshelf

Kategorie:
ModulNeu

Diese Seite wurde zuletzt am 1. Juni 2022 um 08:31 Uhr bearbeitet.
Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

