

Modulbeschreibung

1	1.1 Modulbezeichnung (dt. / engl.) Projektmanagement	1.2 Kurzbezeichnung (optional)	1.3 Modul-Code (aus HIS-POS)
2	2.1 Modulturnus: Angebot in <input type="checkbox"/> jedem SoSe, <input checked="" type="checkbox"/> jedem WiSe, anderer Turnus, nämlich:	2.2 Moduldauer: <input checked="" type="checkbox"/> 1 Semester <input type="checkbox"/> 2 Semester	
3	3.1 Angebot für folgenden Studiengang/folgende Studiengänge	3.2 Pflicht, Wahlpflicht, Wahl	3.3 Empfohlenes Fachsemester
	Bachelorstudiengang Wirtschaftsinformatik	Pf	5
4	Workload		
			Workload insgesamt
	Lehrformen/ Form	SWS je Lehrform	Std. pro Semester je Lehrform/ angegebener Form <small>1 SWS darf als 15 Zeitstunde angesetzt werden, d. h. 1 SWS = 1 UStd. x 15 Semesterwochen</small>
			Arbeitsaufwand in Std. (Workload) <small>Summe Kontaktzeit + Summe Selbststudium in Std.</small>
			Leistungspunkte (Credits) <small>i. d. R. 30 Std. = 1 LP; nur ganze Zahlen zulässig!</small>
	Kontaktzeit <small>(z. B. Vorlesung, Übung, Praktikum, seminaristischer Unterricht, Projekt-/ Gruppenarbeit, Fallstudie, Planspiel, kreditiertes Tutorium) (weitere Zeilen möglich)</small>		
	Vorlesung	3	45
	Übung/Planspiel	1	15
	Summen	<small>Summe Kontaktzeit in SWS</small>	<small>Summe Kontaktzeit in Std.</small>
			180
			6
	Selbststudium <small>(z. B. Tutorium, Vor-/ Nachbereitung, Prüfungsvorbereitung, Ausarbeitung von Hausarbeiten, Recherche)</small>		120
	Summen		<small>Summe Selbststudium in Std.</small>
5	5.1 Lernziele (Was sollen Studierende nach Abschluss des Moduls können? Bietet das Modul neben fachlichen Lernzielen Gelegenheiten, außerfachliche Kompetenzen zu entwickeln? Wofür sind die beschriebenen Ziele relevant (z. B. Voraussetzung für weitere Studienelemente oder für bestimmte berufliche Tätigkeiten)?)		
	Fachkompetenz:		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projektmanagement-Governance in Form von Projektmanagement-Frameworks und Vorgehensmodellen problemadäquat anwenden können. ▪ Methoden und Systeme der Projektplanung problemadäquat anwenden können. ▪ Methoden und Systeme des Projekt-Controlling und der Projektsteuerung problemadäquat anwenden können. 		
	Methodenkompetenz:		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Für die Lösung der Problemstellung geeignete Methoden auswählen können. ▪ Methoden korrekt, d.h. konform zu den Metamodellen (inkl. der ggf. vorhandenen Notationen, Syntax-Definitionen) oder sonstigen Methodenrahmen anwenden können. ▪ Systeme (im systemtheoretischen Sinne) aus der statischen und dynamischen Perspektive analysieren können. 		
	Selbstkompetenz:		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mit zielgerichtetem Zeit- und Selbstmanagement im Selbststudium arbeiten können. ▪ Eigenständig in Themengebiete einarbeiten und vertiefen können. ▪ Mit Teamfähigkeit Planspiele und ggf. Fallstudien in Gruppen bearbeiten können. 		

Modulbeschreibung

5.2 Lerninhalte

1. Einführung

- 1.1. Veranstaltungsorganisation
- 1.2. Projekte
- 1.3. Projektmanagement
- 1.4. Projektorganisation

Teil 1: Projektmanagement-Governance**2. Projektmanagement-Framework**

- 2.1. Grundlagen
- 2.2. Project Management Body of Knowledge (PMBok) - Basis
 - 2.2.1. Metamodell
 - 2.2.2. Prozesse
 - 2.2.3. Projektorganisation
- 2.3. PMBok – Wissensgebiete
 - 2.3.1. Integration Mgmt.
 - 2.3.2. Scope & Time Mgmt.
 - 2.3.3. Cost & Quality Mgmt.
 - 2.3.4. HR & Communications Mgmt.
 - 2.3.5. Risk & Procurement Mgmt.

3. Vorgehensmodelle

- 3.1. Grundlagen
- 3.2. Wasserfall-Modell
 - 3.2.1. Gegenstand und Prinzip
 - 3.2.2. Ablauf und Bewertung
- 3.3. Prototypen-Modell
 - 3.3.1. Gegenstand und Prinzip
 - 3.3.2. Prototyparten und Bewertung
- 3.4. Iterative Modelle
 - 3.4.1. Gegenstand und Prinzip
 - 3.4.2. Ablauf und Bewertung
- 3.5. Nebenläufiges Modell
 - 3.5.1. Gegenstand und Prinzip
 - 3.5.2. Ablauf und Bewertung

4. Disziplinierte Vorgehensmodelle

- 4.1. Grundlagen
- 4.2. V-Modell
 - 4.2.1. Gegenstand und Prinzip
 - 4.2.2. Phasenmodell
 - 4.2.3. Submodelle
- 4.3. Rational Unified Process (RUP)
 - 4.3.1. Basiskonzepte
 - 4.3.2. Rollen
 - 4.3.3. Artefakte
 - 4.3.4. Phasen
- 4.4. Open Unified Process (OpenUP)

5. Agile Vorgehensmodelle

- 5.1. Grundlagen
- 5.2. SCRUM
 - 5.2.1. Basiskonzepte
 - 5.2.2. Rollen
 - 5.2.3. Artefakte
 - 5.2.4. Planning

Modulbeschreibung

- 5.2.5. Sprinting
- 5.3. Scaled Agile Framework (SAFe)
 - 5.3.1. Gegenstand
 - 5.3.2. Ebenen
 - 5.3.3. Rollen
 - 5.3.4. Ablauf
- 5.4. Extreme Programming (XP)

Teil 2: Projektplanung**6. Projektstrukturplanung**

- 6.1. Grundlagen
- 6.2. Projektdefinition
 - 6.2.1. Projektvision und -auftrag
 - 6.2.2. Lasten- und Pflichtenheft
- 6.3. Projektanalyse
 - 6.3.1. Product Breakdown Structure (PBS)
 - 6.3.2. Work Breakdown Structure (WBS)
 - 6.3.3. Resource Breakdown Structure (RBS)
 - 6.3.4. Ressource Allocation Matrix (RAM)

7. Aufwandsschätzung

- 7.1. Grundlagen
- 7.2. Basismethoden
 - 7.2.1. Empirische Methoden
 - 7.2.2. Heuristische und analytische Methoden
- 7.3. Disziplinierte Methode: Function Points
 - 7.3.1. Gegenstand und Vorgehen
 - 7.3.2. Function Point-Zählung
 - 7.3.3. Function Point-Auswertung
- 7.4. Agile Schätzmethoden
 - 7.4.1. Basiskonzepte
 - 7.4.2. Storypoints
 - 7.4.3. Planning Poker

8. Ablaufplanung

- 8.1. Grundlagen
 - 8.1.1. Gegenstand und Vorgehen Ablaufplanung
 - 8.1.2. Ablaufelemente eines Projektes
- 8.2. Netzplan
 - 8.2.1. Gegenstand der Netzplantechnik
 - 8.2.2. Exkurs: Graphentheorie
 - 8.2.3. Arten von Netzplänen
- 8.3. Anordnungsbeziehungen
 - 8.3.1. Arten von Anordnungsbeziehungen
 - 8.3.2. Zeitabstände zwischen Vorgängen

9. Zeitplanung

- 9.1. Grundlagen
- 9.2. Zeitplanung mit Metra Potential Method (MPM)
 - 9.2.1. Vorwärtsrechnung
 - 9.2.2. Rückwärtsrechnung
 - 9.2.3. Berechnung und Interpretation der Pufferzeiten
 - 9.2.4. Terminierung
- 9.3. Zeitplanung mit Program Evaluation & Review Technique (PERT)
 - 9.3.1. Prinzip und Annahmen
 - 9.3.2. Vor-/Rückwärts- und Pufferrechnung

9.3.3. Wahrscheinlichkeiten für Projektdauer

10. Einsatzmittel- und Kostenplanung

- 10.1. Einsatzmittelplanung
 - 10.1.1. Grundlagen
 - 10.1.2. Einsatzmittelrechnung
 - 10.1.3. Kapazitätsabgleich
 - 10.1.4. Optimierungsprobleme
- 10.2. Kostenplanung
 - 10.2.1. Grundlagen
 - 10.2.2. Kostenkalkulation
 - 10.2.3. Optimierungsprobleme

Teil 3: Projektüberwachung und -steuerung**11. Projekt-Controlling I**

- 11.1. Grundlagen
- 11.2. Projektüberwachung
 - 11.2.1. Überwachungseinheiten (Control Accounts/Control Account Plans)
 - 11.2.2. Budgetierung
 - 11.2.3. Meilensteinüberwachung
- 11.3. Fertigstellungsgrad
 - 11.3.1. Gegenstand
 - 11.3.2. Techniken

12. Projekt-Controlling II: Earned Value-Analyse (Ertragswertmethode)

- 12.1. Grundlagen
- 12.2. Basis-Kennzahlen
- 12.3. Performance-Kennzahlen
 - 12.3.1. Berichtszeitpunkt
 - 12.3.2. Restfertigstellungszeitraum
 - 12.3.3. Projektende
- 12.4. Performance-Szenarien
 - 12.4.1. Negative Kostenabweichung und negative Leistungsabweichung
 - 12.4.2. Negative Kostenabweichung und positive Leistungsabweichung
 - 12.4.3. Positive Kostenabweichung und negative Leistungsabweichung
 - 12.4.4. Positive Kostenabweichung und positive Leistungsabweichung

13. Projektmanagement-Planspiel

- 13.1. Grundlagen
- 13.2. Planspiel-Projekt
 - 13.2.1. Projektgegenstand und Anforderungen
 - 13.2.2. Projektziele und -restriktionen
 - 13.2.3. Projektstrukturplan
 - 13.2.4. Vorgangsliste und Netzplan
- 13.3. Planspiel-Entscheidungen und -bewertung
 - 13.3.1. Entscheidungen
 - 13.3.2. Bewertung (Kosten, Dauer, Technologie-Index, Qualitäts-Index)
 - 13.3.3. Planspielablauf
- 13.4. Planspiel-Optimierung

→ zu den Details: siehe Vorlesungsverzeichnis, Lehrveranstaltungsplan etc.



Modulbeschreibung

5	5.3 Modulkurzinformation (Dieser Absatz [max. 250 Zeichen] wird auf der FH-Webseite veröffentlicht, um Studieninteressierte bei der Wahl ihres Studiengangs zu unterstützen. Fokussieren Sie sich auf wesentliche Inhalte und Ziele, gern verbunden mit Aussagen zur Bedeutung des Moduls für das weitere Studium oder berufliche Tätigkeiten. Bitte formulieren Sie ganze Sätze, sprechen Sie die Adressaten direkt an und vermeiden Sie Fachtermini.)
6	6.1 Teilnahmevoraussetzungen (<i>Formal</i> : Prüfung in Modul XY muss bestanden sein o. ä.; <i>Inhaltlich</i> : Modul XY sollte absolviert sein, folgende Kenntnisse sollten vorhanden sein, ...) keine
	6.2 Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten (z. B. Bestehen der Prüfung, erfolgreicher Abschluss einer Studienleistung, regelmäßige und aktive Teilnahme)
	6.3 Prüfungsformen und -umfang (z. B. Klausur, mündliche Prüfung, Hausarbeit, Präsentation, Portfolio, Dauer der Prüfung in Min.) Klausur (90 Min.) oder Projektmanagement-Studie, Planspiel
	6.4 Voraussetzungen für die Zulassung zur Prüfung
	6.5 Gewichtung der Note bei Ermittlung der Endnote s. Prüfungsordnung/ -en für oben (Zeile 3) genannte Studiengänge*
	<small>*Die Prüfungsordnungen der Studiengänge finden Sie in den Amtlichen Bekanntmachungen der FH Münster unter dem folgenden Link https://www.fh-muenster.de/hochschule/aktuelles/amtliche_bekanntmachungen/index.php?p=2,7.</small>
7	7.1 Veranstaltungssprache/n <input checked="" type="checkbox"/> Deutsch <input type="checkbox"/> Englisch <input type="checkbox"/> Weitere, nämlich:
	7.2 Modulverantwortliche/r Prof. Dr. Wolfgang Wicht
	7.3 Hauptamtlich Lehrende (optional) Prof. Dr. Wolfgang Wicht
	7.4 Maximale Teilnehmerzahl (optional)
	7.5 Ergänzende Informationen (optional) (z. B. Literaturempfehlungen, weitere beteiligte Personen etc.)