Projektmanagement und soziale Kompetenzen

Lernergebnisse

Vorlesung: Die Studierenden erkennen und diskutieren soziale Kompetenzen im Kontext des Projektmanagements. Sie identifizieren besondere soziale Phänomene und Probleme in Projekten.Sie kennen die Grundzüge und Methoden des professionellen Projektmanagements. Sie erkennen die eigenen Ressourcen. Sie können die Erfordernisse des beruflichen Miteinanders darlegen sowie den Ausbau des persönlichen Potentials identifizieren.Übung: Die Studierenden können verbreitete Projektmanagement-Methoden anwenden, nutzen die Möglichkeiten erfolgreichen Kommunizierens (diskutieren, erläutern, erklären, verhandeln etc.) in Projektsituationen, sie wenden unterschiedliche Teamarbeitsformen im Rahmen derErstellung und Präsentation der Gruppenarbeit an, sie bereiten sich auf bevorstehende Bewerbungsabläufe vor, wenden Methoden des Zeitmanagements sowie der Arbeitsorganisation an.

Inhalte

Management von Software-Projekten:

1. Grundlagen des Projektmanagements
2. Spezifisches Management von Software-Projekten
3. Instrumente: Erhebungstechniken, Methoden zurAufwandsschätzung, Kreativtechniken, Pflichtenhefte, Umgang mit Projektrisiken, Planungstechniken (Phasenplanung, agile Projektplanung)
4. Qualitätsmanagement (Grundlagen, Produktqualität, Prozessqualität, Methoden, Qualitätspolitik, Testen von Programmen, Testobjekte und Ziele in den verschiedenen Projektphasen)

Grundlagen sozialer Kompetenzen:

1. Soziologische/psychologische Grundlagen Habitus, Selbstbild/Fremdbild, individuelle Wahrnehmung, Eisbergmodell, Bedürfnisse, Werte etc.
2. Grundlagen der Kommunikation TZI, TA Analyse, 4-Seiten-Modell, Gesprächsführung
3. Kooperation in Unternehmen, TeamentwicklungWas ist ein Team?, Strukturen, Problematik, Auswahl undEinsatz von Teams etc.
4. Teamtraining Gruppendynamik, Rollenverhalten, erfolgreiches Teamverhalten
5. Persönliches Auftreten Situationsadäquates Auftreten (Benehmen, Kleidung,Körpersprache, Rhetorik...)
6. Bewerbungstraining
7. Soziale Kompetenzen im virtuellen RaumOnline-Kommunikation im Vergleich zu Präsens-Kommunikation, Vergleichsanalysen

8. Lern-und ArbeitstechnikenArbeitsorganisation, Stressbewältigung, Konflikte

Literatur

Balzert, H.: Software-Technologie, Bd. 2, Berlin et al., 2001.

Boehm, B.W.: A spiral model of software development and enhancement. In: Computer, S. 61-72, Mai 1988.

Balzert, H.: Software-Technologie, Bd. 2, Berlin et al., 2001.

Johannsen, A.; Kramer, A.; Kostal, H.; Sadowicz, E.: Basiswissen für Software-Projektmanager im sequenziellen und agilen Umfeld, Aus- und Weiterbildung zum Certified Professional for Project Management (CPPM), dpunkt Verlag, 2017.

Kress, Nadina-Maria; von Studnitz, Andreas: Teamführung: Gemeinsam zum Ziel, Hamburg, 2000.

Molcho, Samy: Körpersprache, München, 1983.

Seifert, Josef W.: Visualisieren, Präsentieren, Moderieren, Offenbach, 2001.

Schulz von Thun, Friedemann: Miteinander Reden, Teil 1 3.

Lehrmethode

Vorlesung mit gemischten Medien (Folien, Tafelarbeit, Demos), Begleitende Übungen mit Assessment Center (Videoaufzeichnungen und Auswertungen in der Gruppe), Hausarbeit und Gruppenarbeit, Präsentationen

Lehrsprache

Deutsch, Englisch

Studien-/Prüfungsleistung

Assessment Center Bericht (10%), Hausarbeit mit Präsentation (90%) oder Klausur (90%)

Credits

5 (150 h = 60 h Präsenz-und 90 h Eigenstudium)

Besonderes

Assessment-Center (Videoanalyse), Fallbeispiele aus der Unternehmenspraxis,Möglichkeit des Erwerbs des Zertifikats Certified Professional in Project Management des ASQF/ISQI durch freiwillige Teilnahme an einer zusätzlichen Blockveranstaltung.

Exemplarische Transferaufgaben:

- Projektmanagement in Unternehmen reflektieren & bewerten,
- Verbesserungsmöglichkeitenableiten

Alle öffnen Alle schließen