

Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	Project and Teamwork Management
Code der Lehrveranstaltung	76257
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	PHIL-02/A
Sprache	Deutsch
Studiengang	Bachelor in Informatik
Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)	
Dozenten/Dozentinnen	Dott. Fabio Tirapelle, Fabio.Tirapelle@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/engineering/academic-staff/person/52304
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
Studienjahr/e	3
KP	3
Vorlesungsstunden	30
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	45
Vorgesehene Sprechzeiten	
Inhaltsangabe	- Methoden und Techniken des Projekt- und Teammanagements: Zielsetzungstechniken, Koordinierungs- und Zusammenarbeitstechniken, Leistungs- und Risikomanagement - Management der Humanressourcen: Kommunikation, Konfliktmanagement - Tool-Unterstützung für Projekt- und Teammanagement

Themen der Lehrveranstaltung	Der Kurs konzentriert sich auf die Anwendung theoretischer Konzepte und Techniken auf Projektaktivitäten, um messbare, wertorientierte Projektergebnisse zu erzielen. Er bietet einen strukturierten Ansatz zur Steuerung und zum Management von Projekten im Allgemeinen und von IKT-bezogenen Projekten im Besonderen und integriert prädiktive, adaptive und hybride Ansätze im Rahmen fallbasierter Lernformate. Über die technischen Aspekte des Projektmanagements (Zeit-, Umfangs-, Kosten- und Qualitätsmanagement) hinaus legt der Kurs besonderen Wert auf Führung und Teammanagement, Stakeholder-Management, Risikomanagement sowie effektive Teamkommunikation.
Stichwörter	Wertorientiertes Projektmanagement, Prädiktive - adaptive - hybride Ansätze, Strukturiertes Projektmanagement, Leadership und Teammanagement, Fallbasiertes Lernen
Empfohlene Voraussetzungen	Für diesen Kurs gibt es keine Voraussetzungen.
Propädeutische Lehrveranstaltungen	
Unterrichtsform	Der Kurs umfasst Vorlesungen im Klassenzimmer, Übungen, Teamarbeit und praxisorientierte Einheiten zur Anwendung von Konzepten und Techniken des Projektmanagements in fallstudienbasierten und interaktiven Lernumgebungen.
Anwesenheitspflicht	Nicht obligatorisch
Spezifische Bildungsziele und erwartete Lernergebnisse	Wissen und Verstehen - D1.19 Kenntnis der grundlegenden Prinzipien der Kommunikation mit Kunden, Softwareentwicklern oder auch in komplexen Geschäftssituationen - D1.20 Kennen und verstehen interdisziplinäre Aspekte der Informatik, wie sozioökonomische, unternehmerische und berufliche Aspekte. Anwendung von Wissen und Verständnis - D2.23 In der Lage sein, kleine Projektteams zu koordinieren und mit den Mitgliedern der Gruppe zu interagieren. Fähigkeit zur Urteilsbildung - D3.2: In der Lage sein, entsprechend dem eigenen Wissensstand und Verständnis selbständig zu arbeiten.

	- D3.4: In der Lage sein, über ethische und sozio-ökonomische Aspekte von Informationssystemen nachzudenken. - D3.2: In der Lage sein, entsprechend dem eigenen Wissensstand und Verständnis selbstständig zu arbeiten. - D3.4 In der Lage sein, über sozioökonomische Aspekte von Informationssystemen nachzudenken. Kommunikative Fähigkeiten - D4.1: In der Lage sein, eine der drei Sprachen Englisch, Italienisch und Deutsch zu verwenden und Fachausdrücke und Kommunikationsmittel angemessen zu verwenden. - D4.4: In der Lage sein, bei der Realisierung von IT-Systemen im Team zu arbeiten. - D4.1 In der Lage sein, eine der drei Sprachen Englisch, Italienisch und Deutsch zu verwenden und Fachausdrücke und Kommunikationsmittel angemessen zu verwenden. Lernfähigkeiten - D5.1: Lernfähigkeiten entwickelt haben, um weitere Studien mit einem hohen Maß an Selbstständigkeit zu verfolgen.
Spezifisches Bildungsziel und erwartete Lernergebnisse (zusätzliche Informationen)	
Art der Prüfung	Im Einklang mit der Kursphilosophie einer teamorientierten Governance und Verantwortungsübernahme agiert die Klasse als verantwortliches Team und wählt zu Beginn des Kurses gemeinsam eines von zwei vordefinierten Prüfungsformaten aus. Format 1: Team-Based Project Work & theoretische Prüfung Die Bewertung besteht aus zwei Teilen: – Praktischer Teil (Projektarbeit im Team): Die Studierenden arbeiten in Teams daran, eine eigene projektbezogene Fallstudie zu konzipieren, zu planen und zu steuern, wobei sie die im Kurs behandelten Konzepte und Techniken anwenden. – Theoretischer Teil: Die Studierenden weisen individuell ihr Verständnis zentraler Konzepte, Techniken, Methoden und Steuerungslogiken im Projekt- und Teammanagement nach. Format 2: Wissensbasierte Prüfung Eine 60-minütige individuelle schriftliche Prüfung, bestehend aus

	60 Fragen, zur Überprüfung eines strukturierten theoretischen Verständnisses von Konzepten, Methoden und Steuerungslogiken des Projekt- und Teammanagements. Das Format folgt einer zertifizierungsorientierten Struktur und kann entweder den Schwerpunkt auf das Scrum-Framework und agile Prinzipien oder auf das integrierte Verständnis prädiktiver, adaptiver und hybrider Ansätze legen.
Bewertungskriterien	Format 1. Bewertet werden sowohl die praktische Anwendung von Konzepten und Techniken des Projekt- und Teammanagements im Rahmen einer teamorientierten Projektarbeit (70 %) als auch das theoretische Verständnis zentraler Konzepte, Methoden und Steuerungslogiken (30 %). Format 2. Bewertet wird das strukturierte theoretische Verständnis von Konzepten, Methoden und Steuerungslogiken des Projekt- und Teammanagements im Rahmen einer individuellen schriftlichen Prüfung (100 %).
Pfichtliteratur	Lehrmittel, die während des Kurses verteilt werden. Diese Ressourcen werden sich auf die Teile der ergänzenden Lektüre konzentrieren und diese ergänzen, die das Erreichen der Lernziele und Lernergebnisse des Kurses unterstützen.
Weiterführende Literatur	- Project Management Institute. The Project Management and A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide), 7th Edition, 2021. Project Management Inst. ISBN-10: 1628256648, ISBN-13: 978-1628256642 - Don McGreal, Ralph Jocham. The Professional Product Owner: Leveraging Scrum as a Competitive Advantage, 2018. Addison-Wesley Professional. ISBN-10: 0134686470, ISBN-13: 978-0134686479 - PMI Code of Ethics and Professional Conduct (https://www.pmi.org/-/media/pmi/documents/public/pdf/ethics/pmi-code-of-ethics.pdf?rev=6af21906e5934b638ceeabeb4137f41d) - ACM/IEEE Software Engineering Code of Ethics v5.2, 1999 (https://www.acm.org/code-of-ethics/software-engineering-code)

	- Gustavo Giannattasio, Elif Kongar, Marina Dabic, Celia Desmond, Michael Condry. IEEE Technology and Engineering Management Society Body of Knowledge (TEMSBOK), 2023. IEEE. ISBN-10: 1119987601, ISBN-13: 978-1119987604 - Lego© Serious Play © Basic Principles (https://github.com/vssr/lego-serious-play-materials/blob/master/LEGO_SERIOUS_PLAY_OpenSource.pdf) Weitere Lektüre und Ressourcen werden während des Kurses vorgeschlagen
Weitere Informationen	Empfohlene Tools: - ProjectLibre (https://www.projectlibre.com/projectlibre-desktop/) - Jira (https://www.atlassian.com/software/jira)
Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)	Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum, Hochwertige Bildung