

Modulbezeichnung	<b>Bachelor-Projekt</b>								
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dr. U. Bormann								
Modulart	Pflicht/Wahl <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht <input type="checkbox"/>								
Spezialisierungsbereich									
Dauer des Moduls	2 Semester								
Kreditpunkte	18 CP								
Arbeitsaufwand	<table> <tr> <td colspan="2">Berechnung des Workloads</td> </tr> <tr> <td>Präsenz im Projektplenum</td> <td>120 h</td> </tr> <tr> <td>eigentliche Projektarbeit</td> <td>420 h</td> </tr> <tr> <td>Summe</td> <td>540 h</td> </tr> </table>	Berechnung des Workloads		Präsenz im Projektplenum	120 h	eigentliche Projektarbeit	420 h	Summe	540 h
Berechnung des Workloads									
Präsenz im Projektplenum	120 h								
eigentliche Projektarbeit	420 h								
Summe	540 h								
Turnus des Moduls	Beginn in jedem Wintersemester								
Voraussetzung für die Teilnahme	Keine <input type="checkbox"/> Folgende Formale Voraussetzungen: Software-Projekt 2								
Lehr- und Lernformen	Seminar <input type="checkbox"/> Vorlesung <input checked="" type="checkbox"/> Tutorium <input checked="" type="checkbox"/> Praktikum <input type="checkbox"/> Projekt <input checked="" type="checkbox"/>								

Lernziele	<p>Im Projekt wird ein größeres Vorhaben umgesetzt. Außer den für jedes Projekt jeweils spezifischen fachlichen Zielen werden zusätzlich Metaziele verfolgt. Von den hier beschriebenen Zielen ist eine gewisse Bandbreite umzusetzen: Jedes Projekt soll alle Bereich A, B, C umschließen und daraus jeweils mehrere Ziele verfolgen, darunter auf jeden Fall A1, B1, C1 und C6 der folgenden Liste:</p> <p>A Qualität professioneller Systementwicklung</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Geeignete Methoden für Aufgabenanalyse, Spezifikation und Systementwicklung im Kontext eines größeren Projekts anwenden können</li> <li>2. Für ein spezifisches Anwendungsfeld Programmiersprachen und Programmierumgebungen auswählen und benutzen, sowie bestehenden Quellcode lesen und modifizieren können</li> <li>3. Im Kontext des Projekts Methoden des Interaction Designs, User Centered Design und Experience Design anwenden, sowie verschiedene Designentwürfe vergleichen und bewerten können</li> <li>4. Methoden der Evaluation, Testverfahren, Qualitätsmanagement und Dokumentation einsetzen können</li> <li>5. Das regulatorische Umfeld (Standards, Zertifizierung, Lizenzierung, Open Source, etc.) zu erkennen und zu verstehen</li> </ol> <p>B Forschungspraxis und Wissenschaftskultur</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Das projektspezifische Forschungsfeld exemplarisch erfahren und einschlägige Fachliteratur recherchieren und verstehen können</li> <li>2. Eigene wissenschaftliche Texte schreiben können (Dokumentation, Projektbericht, etc.)</li> <li>3. Fachliche Netzwerke, Wissenschaftsorganisationen und –kulturen im projektspezifischen Bereich kennen (Foren, Tagungen, Fachgesellschaften, Publikationen, etc.)</li> </ol> <p>C „Soft Skills“</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aufgaben und Methoden des Projektmanagements kennen und im Projektkontext anwenden können (Planung, Zeit- und Arbeitsorganisation, Aufwandsmessung, Business Plan, etc.)</li> <li>2. Soziale, rechtliche, ökonomische und technische Rahmenbedingungen analysieren und für den Projektkontext bewerten können</li> <li>3. Dimension der gesellschaftlichen Verantwortung der Informatiker/innen für den Projektkontext analysieren, verstehen, diskutieren und bewerten können (Ambivalenzen, Interessen, ethische Leitlinien, etc.)</li> <li>4. In der Projektpraxis zu einer vertieften interkulturelle Kompetenz zu kommen</li> <li>5. Genderaspekte verstehen und erkennen sowie Gleichstellungsorientierung in der Praxis anwenden können</li> <li>6. Kommunikative Kompetenz (Diskussionsfähigkeit, Moderation, Konfliktmanagement) praktizieren können, dabei die Fähigkeit zur Teamarbeit erwerben, andererseits auch Leitungsaufgaben übernehmen können</li> <li>7. Präsentationsfähigkeit und Öffentlichkeitsarbeit für universitäre und außeruniversitäre Adressaten beherrschen</li> </ol>
Lerninhalte	<p>Die fachlichen Inhalte sind projektspezifisch und können daher nicht allgemein beschrieben werden. Kurzbeschreibungen der laufenden Informatik-Projekte sind unter <a href="http://www.informatik.uni-bremen.de/projektwahl">http://www.informatik.uni-bremen.de/projektwahl</a> zu finden.</p>
Prüfungsformen	<p>Projektorientierte Entwicklung, Dokumentation und Präsentation eines größeren informationstechnischen Systems in Teamarbeit, inkl. Projektmanagement-Aufgaben.</p>
Literatur	<p>Projektspezifisch</p>