

Bachelor-Gruppenprojekt							Modulnummer:								
Bachelor Pflicht <input type="checkbox"/> Winf-Schwerpunkt-Pflicht <input type="checkbox"/> Winf-Schwerpunkt-Wahlpflicht <input type="checkbox"/> Winf-Wahl <input type="checkbox"/>				Schwerpunkt Computational Finance <input type="checkbox"/> E-Business <input type="checkbox"/> IT-Management <input type="checkbox"/> Logistik <input type="checkbox"/>											
Anzahl der SWS	V	UE	K	S	Prak.	Proj.	Σ	Kreditpunkte: 18	Turnus Angebote in jedem Sommersemester						
	0	0	0	0	0	9	9								
Formale Voraussetzungen: Keine															
Inhaltliche Voraussetzungen: -															
Vorgesehenes Semester: ab 1. Semester															
Sprache: Deutsch/Englisch															
Ziele: Studierenden sollen eine umfassende Aufgabe der Untersuchung, Entwicklung und Gestaltung digitaler Medien und ihres Gebrauchs in gemeinsamer und interdisziplinärer Arbeit angehen können. Dabei werden Grundprinzipien des Projektmanagements ebenso in der Anwendung erlernt wie die systematische, ingenieurmäßige und künstlerisch-gestalterische Entwicklung von Mediensystemen. Die fachlichen Ziele sind projektspezifisch und können daher nicht allgemein beschrieben werden.															
Inhalte: An einem gesellschaftlich, wissenschaftlich und gestalterisch bedeutsamen Thema werden erlernt und geübt: <ul style="list-style-type: none"> • individuelle und kooperative Organisation • Problemanalyse • Zielfindung • theoretische Überlegungen • Lösungskonzept und Spezifikation • praktische Ausarbeitung • systematische Entwicklung • Evaluation und kritische Reflexion von Ergebnissen Die fachlichen Inhalte sind projektspezifisch und können daher nicht allgemein beschrieben werden.															
Unterlagen (Skripte, Literatur, Programme usw.): Projektspezifisch															
Form der Prüfung: Arbeit im Projekt, Produktentwicklung, Bericht und Präsentation															
Arbeitsaufwand		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">Präsenz im Projektplenum</td> <td style="width: 50%;">120 h</td> </tr> <tr> <td>eigentliche Projektarbeit</td> <td>420 h</td> </tr> <tr> <td>Summe</td> <td>540 h</td> </tr> </table>								Präsenz im Projektplenum	120 h	eigentliche Projektarbeit	420 h	Summe	540 h
Präsenz im Projektplenum	120 h														
eigentliche Projektarbeit	420 h														
Summe	540 h														
Lehrende: Im Wechsel Angebote aus allen Arbeitsgruppen des Studiengangs Digitale Medien						Verantwortlich: Prof. Dr. U. Frese									