Bachelor-Project	Modulnummer:				
Bachelor Pflicht/Wahl Wahlpflicht Wahl Sonderfall		Modulbereich:	Pflicht		
Anzahl der SWS	V UE K S Prak. Proj. Σ 0 0 0 0 9 9		Kreditpunkte: 18	Turnus Beginn in jedem Wintersemester	
Formale Vorau	issetzungen: Software-Projekt 2				
Inhaltliche Vor	aussetzungen: -				
Vorgesehenes	Semester: ab 1. Semester				
Sprache: Deut	sch				
Kommentar: Konkrete Bachelor-Projekte können thematisch auf ein Masterprofil im Master-SG Informatik vorbereiten. Dies wird dann bei der Projektankündigung angegeben.					

Ziele: 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:

A Qualität professioneller Systementwicklung

- 1. Geeignete Methoden für Aufgabenanalyse, Spezifikation und Systementwicklung im Kontext eines größeren Projekts anwenden können
- 2. Für ein spezifisches Anwendungsfeld Programmiersprachen und Programmierumgebungen auswählen und benutzen, sowie bestehenden Quellcode lesen und modifizieren können
- 3. Im Kontext des Projekts Methoden des Interaction Designs, User Centered Design und Experience Design anwenden, sowie verschiedene Designentwürfe vergleichen und bewerten können
- 4. Methoden der Evaluation, Testverfahren, Qualitätsmanagement und Dokumentation einsetzen können
- 5. Das regulatorische Umfeld (Standards, Zertifizierung, Lizensierung, Open Source, etc.) zu erkennen und zu verstehen

B Forschungspraxis und Wissenschaftskultur

- 1. Das projektspezifische Forschungsfeld exemplarisch erfahren und einschlägige Fachliteratur recherchieren und verstehen können
- 2. Eigene wissenschaftliche Texte schreiben können (Dokumentation, Projektbericht, etc.)
- 3. Fachliche Netzwerke, Wissenschaftsorganisationen und –kulturen im projektspezifischen Bereich kennen (Foren, Tagungen, Fachgesellschaften, Publikationen, etc.)

C "Soft Skills"

- 1. Aufgaben und Methoden des Projektmanagements kennen und im Projektkontext anwenden können (Planung, Zeit- und Arbeitsorganisation, Aufwandsmessung, Business Plan, etc.)
- 2. Soziale, rechtliche, ökonomische und technische Rahmenbedingungen analysieren und für den Projektkontext bewerten können
- 3. Dimension der gesellschaftlichen Verantwortung der Informatiker/innen für den Projektkontext analysieren, verstehen, diskutieren und bewerten können (Ambivalenzen, Interessen, ethische Leitlinien, etc.)
- 4. In der Projektpraxis zu einer vertieften interkulturelle Kompetenz zu kommen
- 5. Genderaspekte verstehen und erkennen sowie Gleichstellungsorientierung in der Praxis anwenden können
- 6. Kommunikative Kompetenz (Diskussionsfähigkeit, Moderation, Konfliktmanagement) praktizieren können, dabei die Fähigkeit zur Teamarbeit erwerben, andererseits auch Leitungsaufgaben übernehmen können
- 7. Präsentationsfähigkeit und Öffentlichkeitsarbeit für universitäre und außeruniversitäre Adressaten beherrschen

Inhalte: Die fachlichen Inhalte sind projektspezifisch und können daher nicht allgemein beschrieben werden. Kurzbeschreibungen der laufenden Informatik-Projekte sind unter http://www.informatik.uni-bremen.de/projektwahl zu finden.

Unterlagen (Skripte, Lite	eratur, Programme usw.): Projektspezi	itisch	
Form der Prüfung: Projektorientierte Entwic Projektmanagement-Aut	•	ion eines größ	Beren informationstechnischen Systems in Teamarbeit, inkl.
	Präsenz im Projektplenum	120 h	
Arbeitsaufwand	eigentliche Projektarbeit	420 h	
	Summe	540 h	
Lehrende:			Verantwortlich: