Master-Projekt Master 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: 24	Turnus i.d.R. Start im Wintersemester (Dauer: 2 Semester Teilzeit oder 1 Semester Vollzeit)		
Formale Voraussetzungen: -					
Inhaltliche Voraussetzungen: -					
Vorgesehenes Semester: ab 1. Semester					
Sprache: Deutsch					
Kommentar: Konkrete Master-Projekte sind oft einem oder mehreren Masterprofilen zugeordnet. Dies wird bei der Projektankündigung angegeben.					

Ziele: Im Projekt wird ein größeres Vorhaben umgesetzt. Im Master-Projekt steht dabei die Einübung in die Wissenschaftskultur und Forschungspraxis im Vordergrund. Außer den für jedes Projekt jeweils spezifischen fachlichen Zielen werden zusätzlich Metaziele verfolgt: Jedes Projekt soll alle Bereiche A, B, C umschließen und daraus jeweils mehrere Ziele verfolgen, darunter auf jeden Fall A1, B1, C1 und C6 der folgenden Liste:

A Forschungspraxis und Wissenschaftskultur

- 1. Den Nutzen von spezifischen wissenschaftlichen Theorien und Methoden im Praxiskontext erkennen und verstehen
- 2. Das projektspezifische Forschungsfeld kennen, einschlägige Fachliteratur recherchieren, verstehen und bearbeiten können
- 3. Fachliche Netzwerke, Wissenschaftsorganisationen und –kulturen im projektspezifischen Bereich kennen (Foren, Tagungen, Fachgesellschaften, Publikationen, etc.)
- 4. Eigene wissenschaftliche Texte schreiben können (Dokumentation, Projektbericht, Einreichungen zu Konferenzen, etc.)

B Qualität professioneller Systementwicklung

- 1. Methoden der Software-Entwicklung 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 Interaktionsdesigns und des User Centered 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

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. Interkulturelle Kompetenz in der Projektpraxis weiterentwickeln
- 5. Genderaspekte erkennen und Gleichstellungsorientierung in der Praxis umsetzen
- 6. Kommunikative Kompetenz ausbauen (Diskussionsfähigkeit, Moderation, Konfliktmanagement), insbesondere Teamarbeit lernen, aber 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.						
Unterlagen (Skripte, Literatur, Programme usw.): Projektspezifisch						
Form der Prüfung: Projektorientierte Entwicklung, Dokumentation und Präsentation eines größeren informationstechnischen Systems in Teamarbeit, Projektmanagement-Aufgaben						
Arbeitsaufwand	Präsenz im Projektplenum Eigentliche Projektarbeit Summe	120 h 600 h 720 h				
Lehrende: Im Wechsel Angebote aus allen Arbeitsgruppen des Studiengangs Informatik			Verantwortlich: Prof. Dr. U. Bormann			