

Bachelor-Projekt (Kopie vom Mon Jun 22 14:43:59 +0200 2020) (deleted:Mon Jun 22 15:00:38 +0200 2020) <i>Bachelor Project</i>								Modulnummer: WI-PR												
Bachelor Pflicht <input checked="" 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		<table border="1"> <tr> <td>V</td> <td>UE</td> <td>K</td> <td>S</td> <td>Prak.</td> <td>Proj.</td> <td>Σ</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>9</td> <td>9</td> </tr> </table>	V	UE	K	S	Prak.	Proj.	Σ	0	0	0	0	0	9	9	Kreditpunkte: 18		Turnus Beginn in jedem Wintersemester	
V	UE	K	S	Prak.	Proj.	Σ														
0	0	0	0	0	9	9														
Formale Voraussetzungen: Software-Projekt 2																				
Inhaltliche Voraussetzungen: -																				
Vorgesehenes Semester: ab 5. Semester																				
Sprache: Deutsch																				
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, Lizenzierung, 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, Literatur, Programme usw.): Projektspezifisch

Form der Prüfung:
Projektorientierte Entwicklung, Dokumentation und Präsentation eines größeren informationstechnischen Systems in Teamarbeit, inkl. Projektmanagement-Aufgaben.

Arbeitsaufwand	Präsenz im Projektplenum	120 h
	eigentliche Projektarbeit	420 h
	Summe	540 h

Lehrende:
Im Wechsel Angebote aus diversen Arbeitsgruppen

Verantwortlich:
Prof. Dr. U. Bormann