

Titel	Nummer
Management von Software Projekten & Digitale Geschäftsprozesse und Entscheidung	[14502910, -11 14502921, -22]

Empfohlenes Fachsemester	3. Semester
Moduldauer	ein Semester
Angebotshäufigkeit	jedes Jahr (WiSe)
Lehrsprache	Deutsch

Leistungspunkte / ECTS	10 LP
Semesterwochenstunden	6 SWS
Präsenzstudium	90 Std.
Selbststudium	210 Std.
Arbeitsaufwand	300 Std.

Zu erbringende Prüfungsleistung(en)	Portfolio in Management von Software Projekten als Voraussetzung für die Klausur in Digitale Geschäftsprozesse und Entscheidung
--	---

Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Regelmäßige Teilnahme, Bestehen der Studienleistungen, Bestehen der Prüfungsleistung
---	--

Zu erbringende Studienleistung(en)	Hausaufgaben, Übungsaufgaben
---	------------------------------

Prüfungsvoraussetzungen (Module)	keine
---	-------

Gewichtung der Prüfungsleistung	Die Modulnote fließt gemäß dem Gewicht der Leistungspunkte des Moduls in die Endnote ein
--	--

Qualifikationsziele

Management von Software Projekten

Lernergebnisse:

- Vorbereitung von Software Projekten
- Ermittlung von Anforderungen an umzusetzende Informationssysteme
- Dokumentation und Präsentation der ermittelten Anforderungen
- Kalkulation von Informationssystemen und Umsetzungsprojekten
- Management der Anforderungen im Umsetzungsprojekt
- Management von Software Projekten
- Planung und Umsetzung komplexer Software Systeme

Digitale Geschäftsprozesse und Entscheidung

Lernergebnisse:

- Verständnis der Grundlagen von digitalen Geschäftsprozessen und Entscheidungen

[bitte hier Titel des Studiengangs ergänzen]

- Verständnis der Basistechnologien für Web-basierte B2C Commerce Systeme
- Überblick über die Integration von Unternehmen durch B2B
- Analyse und Evaluation aktueller Trends der digitalen Transformation und ihre Auswirkungen
- Überblick über das Methodenspektrum der Business Intelligence
- Überblick über kommerzielle Werkzeuge und Werkzeugtypen

Inhalte

Management von Software Projekten

- Akquise von Software Projekten
 - o Akquiseprozesse (Ausschreibung, Wettbewerbspräsentation, etc.)
 - o Das Dilemma des Requirements Engineering
 - o Erstellung präziser Angebote mit vertretbarem Aufwand
- Anforderungsanalyse (Requirements Engineering)
 - o Der Prozess der Anforderungsanalyse
 - o Klassische Methoden der Anforderungsanalyse und ihre Schwächen
 - o Methoden zur Dokumentation der Anforderungen
- Präsentation
 - o Ermittlung der Erwartungen an die Präsentation
 - o Aufbau von Prototypen
 - o Vortragstechniken
 - o Argumentationstechniken
 - o Virtuelle Präsentationen
- Angebotserstellung
 - o Abgrenzung von Angebot und Pflichtenheft
 - o Vorgehensweisen zur Kalkulation von Software
 - o Strategien der Angebotserstellung
 - o Überzeugende Angebote erstellen
- Projektübergabe und Projektbetreuung
 - o Das Kickoff Meeting
 - o Unterstützung bei der Erstellung der Pflichtenhefte
 - o Change Requests
 - o Requirements Management
- Management von Software Projekten
 - o Software Qualität
 - o Die Entwicklung des Software Engineering
 - o Software Projekte
- Vorgehensmodelle für die Softwareentwicklung
 - o Wasserfallmodell (Phasenmodell)
 - o Rapid Prototyping
 - o Spiralmodell
 - o V-Modell
 - o Business Reengineering und Grundlagen der Organisationslehre
- Pflichtenhefte
 - o Was ist ein Pflichtenheft?
 - o Die Bestandteile eines Pflichtenheftes
 - o Die organisatorische Verantwortung für die Erstellung des Pflichtenhefts
- Aufwandsschätzung für Software Projekte
 - o Das Wolverton-Modell
 - o Der Ablauf des Schätzverfahrens
 - o Das Brooksche Gesetz

[bitte hier Titel des Studiengangs ergänzen]

- Projekt Management
 - o Das Projektumfeld
 - o Projektimplementierung
 - o Projektdurchführung
 - o Konfliktmanagement
 - o Projektbeispiele
- ITIL
 - o Grundlegende Begriffe
 - o Übergang vom Projekt zum Betrieb
 - o Service Support am Beispiel ausgewählter Prozesse

Digitale Geschäftsprozesse und Entscheidung

1. Teil: Digitale Geschäftsprozesse

- Grundlagen und ökonomische Auswirkungen der digitalen Transformation und ihre Trends
- Disruptive digitale Geschäftsmodelle, Informationsmanagement
- Marketing, B2B Collaboration, Payment
- Digitale Leistungserfüllung, elektronische und mechanische Disposition
- Anwendungsbezogene Verwendung von künstlicher Intelligenz am Beispiel von Industrie 4.0 und Logistik 4.0
- Auswirkungen auf die Arbeitswelt (Arbeit 4.0) und ethische Verantwortung

2. Teil: Entscheidung

- Einführung und Grundbegriffe
- Data Warehousing
- Business Analytics
- Wissensbasierte Entscheidungsunterstützung & Data Mining
- Big Data
- Werkzeuge und Fallstudien

Literatur

- Laudon, Laudon, Schoder: Wirtschaftsinformatik: Eine Einführung, Pearson Verlag, 2015.
- Sommerville, I. 2018: Software-Engineering, 10. Aufl., St. Andrews 2018
- Pohl, K. / Rupp. C. 2015: Basiswissen Requirements-Engineering, 4. Aufl., Heidelberg, 2015
- Pohl, K. 2008: Requirements-Engineering: Grundlagen, Prinzipien, Techniken, 2. Auflage, Essen 2008
- Meier, Stormer: eBusiness & eCommerce: Management der digitalen Wertschöpfungskette, Springer Gabler, 2012.
- Wirtz: Electronic Business, Springer Gabler, 2018.
- Kemper, Wehanna, Unger: Business Intelligence: Grundlagen und praktische Anwendungen, Vieweg Verlag, 2004.
- Turban, Sharda, Aronson, King: Business Intelligence: A Managerial Approach, Pearson Verlag, 2008

[bitte hier Titel des Studiengangs ergänzen]

Veranstaltungsformen (a) Vorlesung „Management von Software Projekten“ (2 SWS) und Übung „Management von Software Projekten“ (1 SWS)
(b) Vorlesung „Digitale Geschäftsprozesse und Entscheidung“ (2 SWS) und Übung „Digitale Geschäftsprozesse und Entscheidung“ (1 SWS)

Empfohlene Voraussetzungen keine

Verwendbarkeit des Moduls

Modulbeauftragte/r Kalenborn, Timm

Sonstige Informationen