

# Essay

Marcel Pulst

16. Januar 2022

## Informatik ist...

...eine Wissenschaft, die von der systematischen Verarbeitung von Informationen handelt. Hierbei werden Informationen besonders automatisch mit Computern verarbeitet. Die Informatik sucht nach neuen Methoden, um Informationen zu verarbeiten und diese Methoden in verschiedensten Bereichen zu nutzen.<sup>1</sup>

...die Informationsübertragung von einem Sender zu einem Empfänger. Hierbei wird über ein Informationskanal eine Nachricht mit einem Informationsgehalt versendet, wobei ein Datenverlust entstehen kann (z. B. über WLAN). Dabei können analoge Signal ins Digitale umgewandelt werden.

...das Programmieren von Programmen, um Aufgaben bzw. Probleme zu lösen. Hierbei hilft die Programmiersprache, die für Menschen lesbar ist, ab. Die Programmiersprache wird am Ende zu Maschinencode umgewandelt, damit auch der Computer den Code versteht und das geschriebene Programm umsetzt.

...ein Zusammenspiel von Hardware und Software. Dabei spielt das Betriebssystem eine entscheidende Rolle, denn es ist die Schnittstelle von Hardware und Software und ist im ROM unlösbar gespeichert.<sup>2</sup> Mit dem Betriebssystem können Informationen aus der Hardware gelesen und in Software, die Menschen verstehen können, weitergeleitet werden. Umgekehrt kann das Betriebssystem Informationen von der Software in die Hardware übertragen.

## Ein erfolgreiches IT-Projekt...

...setzt eine gute Teamkommunikation voraus. Das heißt, dass sich das Team in erster Linie respektiert und sich die Teammitglieder aktiv zuhören, um alle wichtigen Informationen aufzunehmen und die Anliegen der anderen Teammitglieder zu verstehen. Außerdem ist es wichtig, dass das Team Empathie zeigt und auf Anliegen der einzelnen Teammitglieder eingeht. Somit fühlen sich die Teammitglieder gut verstanden sowie behandelt, was die Beziehung der Teammitglieder untereinander zugute kommt.<sup>3</sup>

...kann mithilfe des Wasserfallmodells geschehen. Hierbei werden in der Analyse die Kundenanforderungen gesammelt, im Design das Produkt geplant, in der Programmierung das Produkt geschrieben und am Ende getestet. Nach etwa dreimaligem Wiederholen dieses Modells wird in der Regel ein gutes Ergebnis erzielt.

...braucht Regeln, damit die einzelnen Teammitglieder wissen, wie sie sich zu verhalten haben. Ebenso wichtig ist eine Projektplanung, in der zum Beispiel das Projektziel und die Arbeitspakete definiert und zeitlich begrenzt wurden. Nicht zu unterschätzen ist die Teamgröße, denn ein zu großes Team ist schwer zu steuern, da alle Teammitglieder sich mit ihren Ideen im Projekt einbringen wollen, was zur Abweichung zum Projektziel führen könnte.<sup>4</sup>

...hat gute Teamleiter\*innen, die in erster Hinsicht in die Situation der Teammitglieder einfühlen und mit ihnen umgehen können. Zudem sollten sie ihre Teammitglieder anführen, motivieren und fördern anstatt sie zurückzulassen. Gute Teamleiter\*innen machen klare Zielvorgaben und treffen Entscheidungen für das Team. Außerdem erkennen gute Teamleiter\*innen Konflikte im Team und schlichten diese.<sup>5</sup>

# Quellenverzeichnis

- 1: Gabler Wirtschaftslexikon, <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/informatik-38490>, Stand: 16.01.2022
- 2: Elektronik Kompendium, <https://www.elektronik-kompendium.de/sites/com/1401041.htm>, Stand: 16.01.2022
- 3: grape, <https://www.grape.io/de/blog/kommunikation-im-team-pflegen-und-verbessern>, Stand: 16.01.2022
- 4: Computerwoche, <https://www.computerwoche.de/a/10-tipps-fuer-erfolgreiche-it-projekte,2489690>, Stand: 16.01.2022
- 5: SPENDIT AG, <https://www.spendit.de/magazin/tipps-fuer-teamleiter-so-fuehren-sie-ihr-team-noch-einfacher/>, Stand: 16.01.2022