

IT-Projektmanagement und Software Engineering

Dr. Holger Kramer

Dr. Holger Kramer



Studium Informatik und Volkswirtschaftslehre

3-jähriger US Aufenthalt in Miami (Florida)

Seit 1998 in der IT Beratung

Bisherige und laufende Lehrtätigkeit:

Universität Vechta

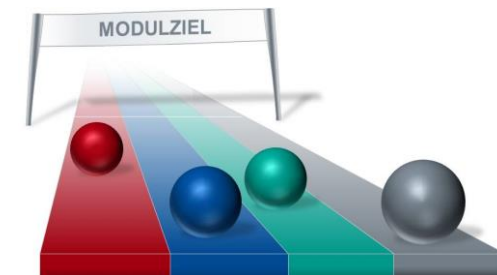
EMBA in Düsseldorf

FOM Bremen, Essen, Gütersloh, Münster

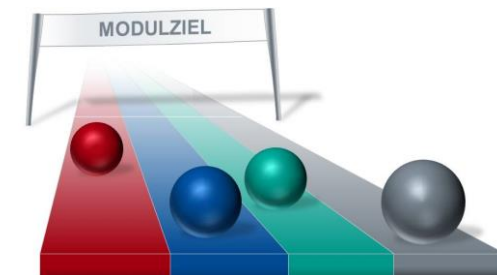
Spezialgebiet: Spieltheorie, Rationalität

Modulziele

- die Vorgehensweisen und Problemfelder der Software-Entwicklung (von der Projektentstehung bis zum Projektabschluss, inklusive der Management- und Entwicklungsaufgaben) benennen, deren Zusammenhänge erkennen und differenzieren sowie in konkreten Fällen anwenden, wobei besonders den Aspekten systematisches Vorgehen und Qualität Rechnung getragen wird,
- im Rahmen der praktischen Umsetzung das Zusammenwirken der wesentlichen Aspekte von Software-Entwicklungsprojekten (Personen, Prozesse, Produkte, Methoden) erklären,
- Kenntnisse und Methoden zur erfolgreichen Initiierung, Definition, Durchführung, Planung und Abschluss mittlerer und größerer Projekte bei der Entwicklung von IT-Systemen anwenden,
- anhand eines konkreten, komplexeren Projektes aus dem Bereich Wirtschaftsinformatik unter realitätsnahen Bedingungen und ggf. in Teamarbeit (situatives Lernen) Methoden und Techniken der Projektdurchführung gezielt einsetzen.

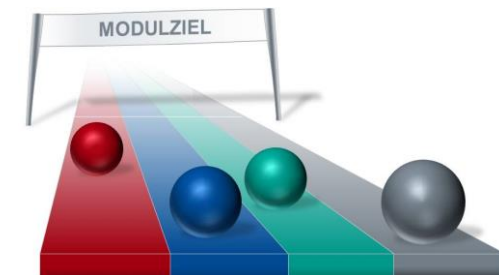


- Software durchdringt alle Bereiche der Wirtschaft und des privaten Lebens und ist damit zu einem Treiber für Innovation durch Digitalisierung geworden.
- Deshalb müssen sich viele Unternehmen - auch die des "klassischen" produzierenden Gewerbes - mit der Entwicklung von Software auseinandersetzen und ihre Kompetenz im Bereich Projektmanagement und Softwareentwicklung auf- oder ausbauen.
- Diese Kompetenz umfasst neben handwerklichen Fähigkeiten auch die Methodenkompetenz im Bereich Softwareentwicklung und Projektmanagement.
- Gerade hier stehen viele Unternehmen vor der Herausforderung, passende Entwicklungsprozesse auszuwählen, situationsspezifisch zusammenzustellen und anzupassen.



Arbeitsmarktrelevanz

- Das Modul versetzt die Lernenden in die Lage, sich in einer eher generalistischen Sicht in Richtung eines Projektmanagers oder Consultants zu entwickeln.
- Anhand von konkreten Beispielen und Übungen werden konkrete Praxisfälle diskutiert und bearbeitet.
- Dabei werden insbesondere Schnittstellenkompetenzen zwischen Informatik und Betriebswirtschaftslehre zu nutzen sein.
- Inhaltlicher Schwerpunkt des Moduls ist dabei die Behandlung der Phasen des Projektlebenszyklus.



Literaturverzeichnis

1. Broy, M., & Kuhrmann, M. (2013). *Projektorganisation und Management im Software Engineering*. Berlin, Heidelberg, New York: Springer.
 2. Patzak, G., & Rattay, G. (2017). *Projektmanagement: Projekte, Projektportfolios, Programme und projektorientierte Unternehmen* (7., akt. Aufl.). Wien: Linde.
 3. Bruegge, B., & Dutoit, A. H. (2009). *Object Oriented Software Engineering Using UML, Patterns, and Java* (3rd Ed.). Boston, Columbus, Indianapolis, New York u.a.: Prentice Hall.
 4. Sommerville, I. (2015). *Software Engineering, Global Edition* (10. Aufl.). Harlow, Essex: Pearson Education.
- [1] ist die Grundlage dieses Foliensatzes.
 - [2] und [3] sind anspruchsvolle und gute Gesamtdarstellungen zum Thema Projektmanagement [2] und Software Engineering [3].
 - [4] ist das meistverkaufte Grundlagenwerk zum Thema Software Engineering. Ein sehr gutes Kompendium.

1	Grundlagen
2	Unternehmens- und Projektorganisation
3	Projekt- und Produktlebenszyklus von Software
4	Vorgehensmodelle in der Softwareentwicklung
5	Übergreifende Aufgaben des Managements
6	Projektentstehung
7	Projektdefinition
8	Projektdurchführung
9	Projektabschluss
10	Metriken und Messung
11	Reifegradmodelle und Prozessverbesserung
12	Werkzeuge