

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe, Hochschule für Musik Detmold
Studiengang: MA Audiovisual Arts Computing

Modulbezeichnung: Forschungs- und Entwicklungsprojekt

Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
2	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	10	300 Stunden davon 30 Stunden Präsenzstudium, 270 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine		Durchführung des Projekts, schriftliche Ausarbeitung, mündliche Präsentation	Projektarbeit	Studiengangsleitung Audiovisual Art Computing

Qualifikationsziele

Die Studierenden haben nach Abschluss des Moduls einen vertieften Einblick in ein aktuelles Forschungsthema des Audiovisual Arts Computing. Die Studierenden zeigen, ein vorgegebenes Forschungsthema weiterentwickeln und mit den Methoden ihres Faches bearbeiten können.

Die Studierenden sind in der Lage, sich Lern- und Arbeitsziele selbst zu setzen und diese zu realisieren. Sie können die eigenen Kenntnisse mit den gesetzten Projektanforderungen vergleichen und ggf. notwendige Schritte einleiten wie z.B. eine wissenschaftliche Recherche durchzuführen. Die Studierenden verwenden für die zielgerichtete Bearbeitung der Aufgabe die Elemente des Projektmanagements. Sie planen, organisieren, steuern und kontrollieren eigenständig die Projektbearbeitung. Im Rahmen der Teamarbeit teilen die Studierenden das Arbeitsvolumen in sachgerechte Aufgabenpakete und verteilen diese fähigkeitsspezifisch an die Projektbeteiligten.

Die Studierenden sind in der Lage, ihre Ideen, Konzepte und Ergebnisse situationsgerecht darzustellen. Sie können existierende Konzepte und neue Entwürfe kritisch analysieren, diskutieren und zielführend zu einem Ergebnis kommen. Sie erlangen die Fertigkeit, die Resultate medial adäquat zu inszenieren bzw. zu präsentieren und können Fragestellungen sowohl von Laien als auch von Spezialisten zielgerichtet beantworten.

Lehrinhalte

Die Studierenden werden an aktuelle Forschungsthemen aus dem Bereich Audiovisual Arts Computing herangeführt. In einem Team wird aus den Themen eine Aufgabenstellung (auch mit externen Partnern) weiterentwickelt und mit den Methoden ihres Faches bearbeitet. Dabei kommen Techniken aus dem Modul Projektorganisation zum Einsatz. Der Schwerpunkt im Forschungs- und Entwicklungsprojekt liegt im technologischen Bereich. Ergebnis ist ein gemeinsam entwickeltes Produkt welches am Ende des Semesters öffentlich präsentiert wird. Beispiele für Projekte sind:

- Interfaces für die Analyse von audiovisuellen Medien
- Sensorplattformen für künstlerische Projekte



Lehrinhalte

Den Studierenden werden Zweck und Ziel des Projektmanagements aufgezeigt und unterschiedliche Formen des Projektmanagements („klassisch“ und „agil“) vorgestellt. Es werden Projektbeteiligte und Führungsaufgaben in Projekten identifiziert. Die verschiedenen Modelle der Aufbau- und Ablauforganisation von Projekten werden diskutiert und eingeordnet. Folgende Faktoren des Projektmanagements werden u.a. behandelt:

- Projektorganisation, -planung und -überwachung;
- Auftrags- und Zielerklärung bei Projekten, Lasten- und Pflichtenheft;
- Teamarbeit und Konfliktvermeidung;
- Projektsteuerung und Qualitätsicherung;
- Informationsfluss und Projektdokumentation;
- Kommunikation und Präsentation der Projektergebnisse;
- Phasen-Management: Initialisierung, Analyse, Entwurf, Realisierung, Einführung, Nutzung;
- Agiles Projektmanagement / Scrum: Rollen (Product Owner, Scrummaster, Entwicklungsteam),
- Product Backlog, Sprints;
- Überblick über Projektmanagement im Bereich des Audiovisuell Arts Computing

Literatur

- Jim Highsmith (2009), Agile Project Management, 2. Auflage, Addison Wesley, Bonn.
- Roman Pichler (2008) Scrum – Agiles Projektmanagement erfolgreich einsetzen, dpunkt.verlag, Heidelberg.
- Ajay Reddy (2015), Scrumban, 1. Auflage, Addison Wesley, Bonn.
- Mike Cohn (2005) Agile Estimating & Planning, 1. Auflage, Prentice Hall PTR, New Jersey.
- Mike Cohn (2006) User Stories Applied, 1. Auflage, Addison Wesley, Bonn.
- Sven Röpstorff; Robert Wiechmann (2012) Scrum in der Praxis: Erfahrungen, Problemfelder und Erfolgsfaktoren, dpunkt.verlag, Heidelberg.
- www.agilealliance.org
- www.scrum.org

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof.in Dipl.- Prod. Kathrin Lemme	Projektorganisaton	3