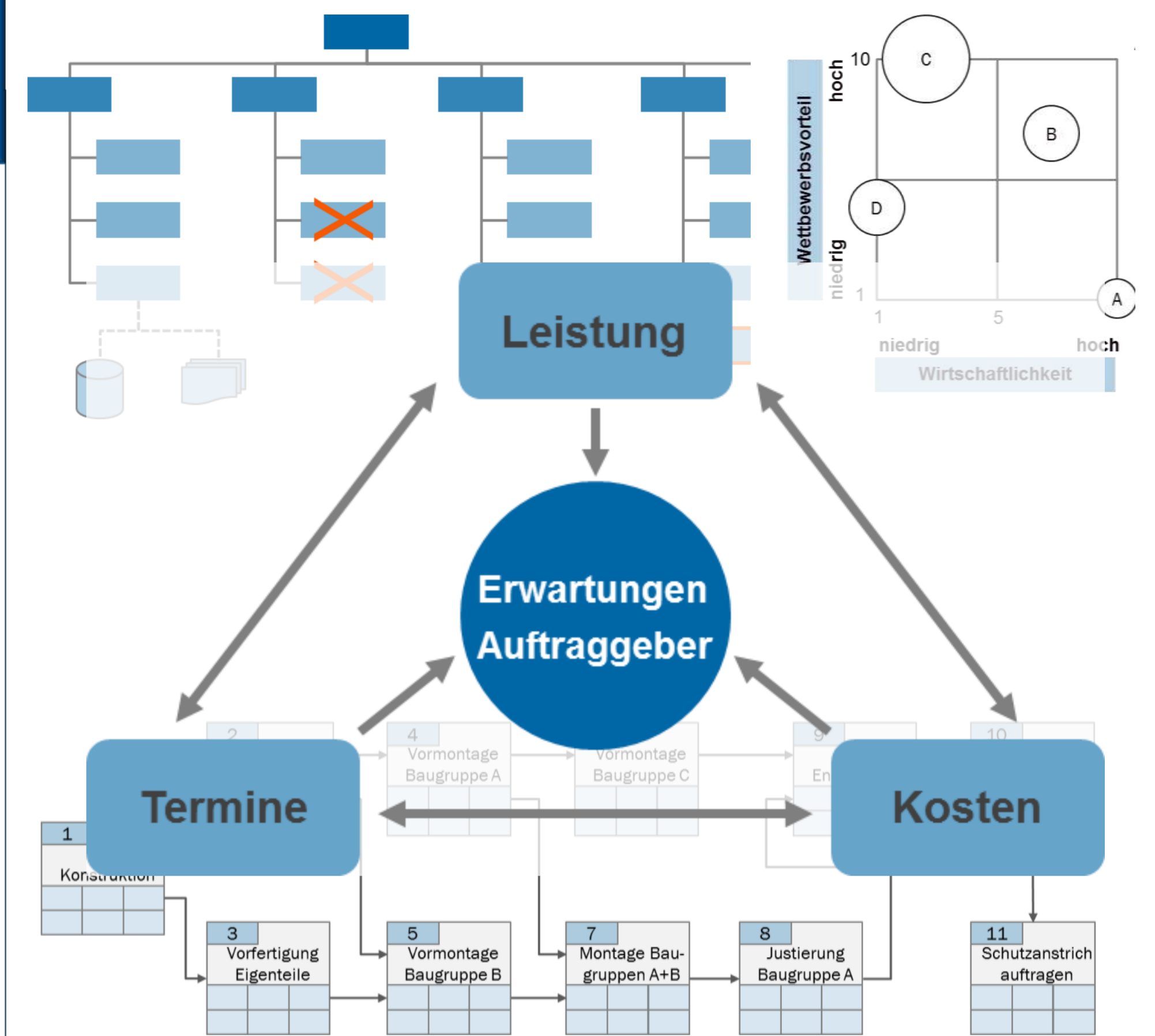


# Projektmanagement LIVE

## Projektmanagement Lernen Intuitiv Verstehen und Erleben

### Ziele des Lernkonzepts

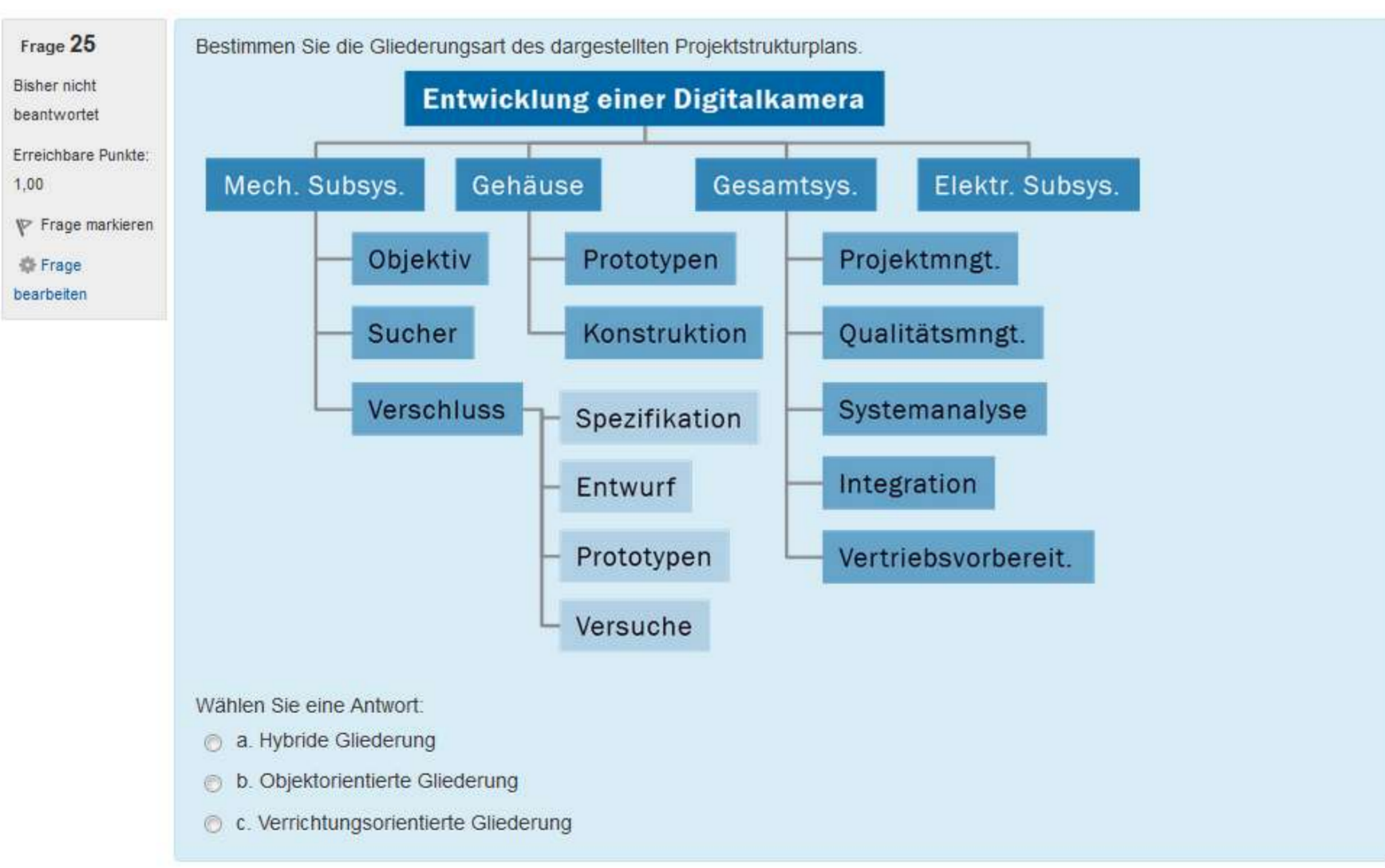
- Konzept basiert auf Simulation-Based-Learning-Methoden
- Erwerb von wirklichkeitsnahen Erfahrungen als Projektmanager/-in durch aktive und handlungsorientierte Bearbeitung von realen Projektmanagementaufgaben
- Effektive und effiziente Prüfungsvorbereitung durch individuelles und selbstgesteuertes Lernen mit Präsenz- und E-Learning-Modulen
- Entwicklung von projektmanagementbezogenen Fach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenzen
- Förderung von Selbstständigkeit und Persönlichkeitsentfaltung der angehenden Ingenieure und Ingenieurinnen



### E-Learning



- E-Tests zu jeder Lehreinheit, bestehend aus Theoriefragen und Anwendungsaufgaben
- Umfangreicher Aufgabenpool mit mehr als 30 Aufgaben pro Themenbereich
- E-Learning Einheiten können beliebig oft wiederholt werden
- Lesson Learned: Studierende erhalten Rückmeldung über die Anzahl korrekter Antworten

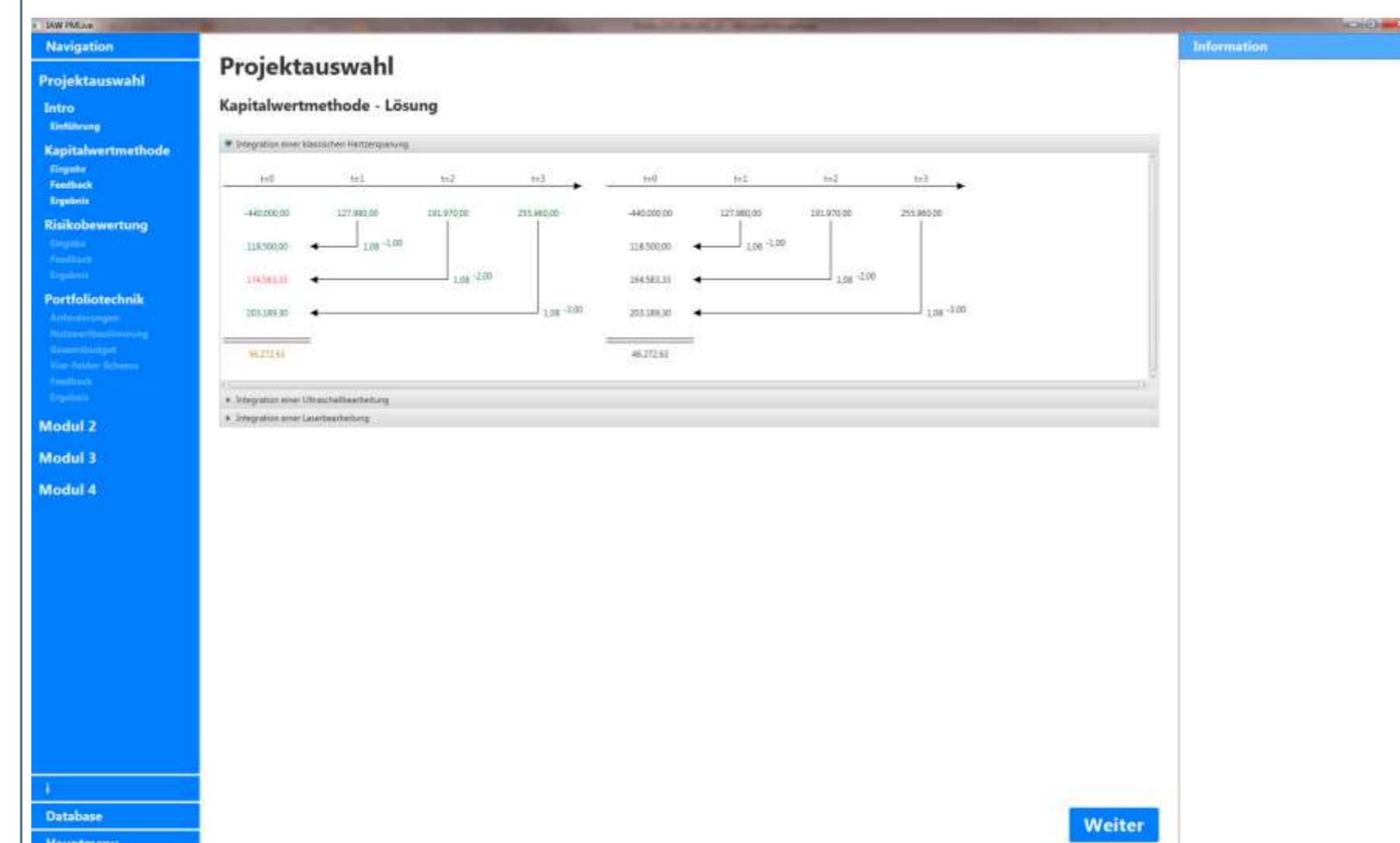


Standortunabhängiges, selbstgesteuertes Lernen

### Serious Game

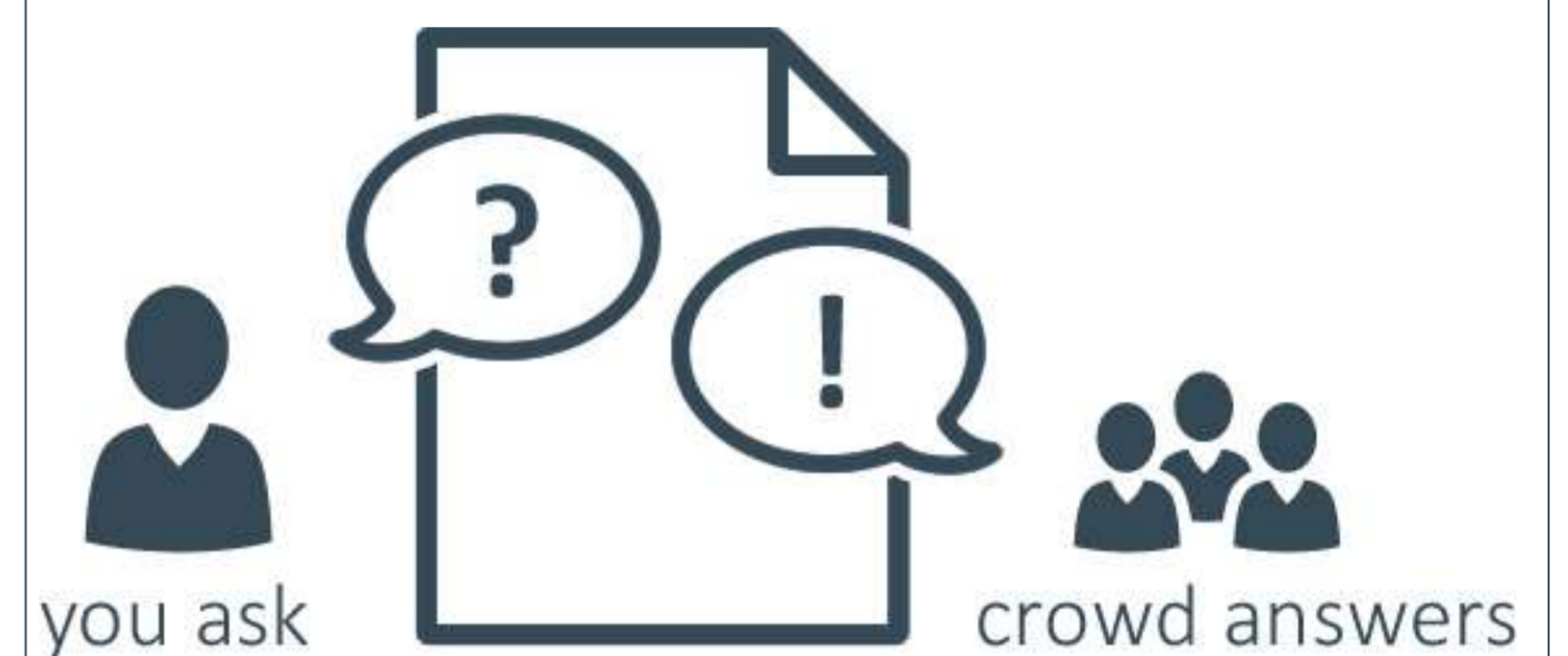


- Computersimuliertes interaktives Online-Planspiel auf Basis eines aktuell im Test befindlichen, umfassenden Fallbeispiels
- Studierende handeln als Projektmanager/-innen in einer dynamischen und komplexen Projektsituation
- Anwendung des erlernten Wissens, um das simulierte Projekt eigenständig und erfolgreich zu managen

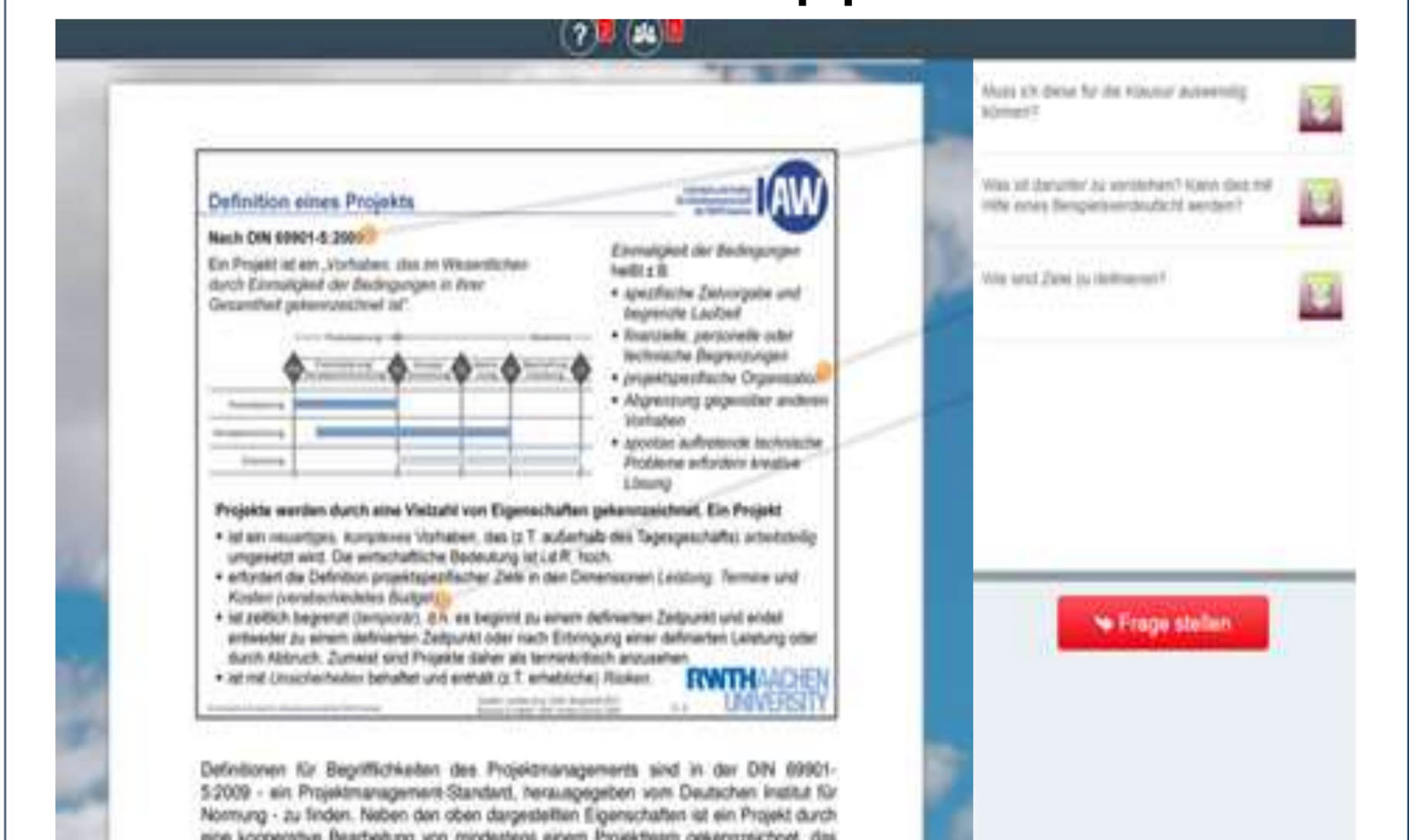


Wirklichkeitsnahes, aktives Anwenden der PM-Methoden

### Studycrowd



- Von Studierenden entwickelte App dient der Diskussion der Lehrinhalte unter den Studierenden
- Studierende können Fragen, Antworten und Kommentare in separates Skript schreiben
- Kontinuierlicher Aufbau einer FAQ zur Beantwortung der zentralen Fragen der Studierenden
- Ermittlung des Verbesserungsbedarfs für die App-Entwickler



Kollaborative Diskussion der Lehrinhalte