

Fabian Cremer und Thorsten Wübbena

Syllabus

Plötzlich Projektmanagement!

Annäherung an eine Kernkompetenz in den Digital Humanities

Eine Übung im Masterstudiengang Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften

Kursinformationen.....	2
Kursinhalte.....	3
Ablaufplan.....	3
Sitzung 1 und 2: Formalia und Themeneinführung.....	3
Sitzung 3: Projekt und Management: Project Charter	4
Sitzung 4: Forschung und Digital Humanities: Managementbedarf	5
Sitzung 5: Systeme.....	6
Sitzung 6: Rollen	7
Sitzung 7: Kommunikation und Konflikte.....	8
Sitzung 8: Erfolgsfaktoren und Gefahren	8
Sitzung 9: Methodenkiste	9
Sitzung 10: Revision und Evaluation.....	11
Digitale Werkzeuge und Infrastruktur	12
Zum Einsatz digitaler Arbeitswerkzeuge	12
Liste der eingesetzten digitalen Arbeitswerkzeuge.....	12
Bibliografie.....	13
Kontakt	14

Kursinformationen

Basisdaten

Kursleitung: Fabian Cremer und Thorsten Wübbena

Übung im Masterstudiengang Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften, Johannes Gutenberg-Universität Mainz und Hochschule Mainz

Sommersemester 2020

Die Veranstaltung wurde aufgrund der Covid-19-Pandemie als digitale/virtuelle Veranstaltung durchgeführt.

Kursbeschreibung

Wenn die Digital Humanities als stark projektbasiertes Feld auf der Zusammenarbeit und Koproduktion verschiedener Disziplinen und Kulturen beruhen, benötigt es grundsätzlich, regelmäßig und dauerhaft eine Person, die Team und Projekt zusammenhält – dieser These folgend, gehören Kompetenzen im Projektmanagement dann auch zu den zentralen Methoden im Bereich der digitalen Geistes- und Kulturwissenschaften. Gleichzeitig eröffnen genau diese Fähigkeiten den Absolvent:innen die Türen in Koordinations-, Vermittlungs- und Managementpositionen in der Wirtschaft und dem öffentlichen Dienst. Die hier angebotene Übung nähert sich dem Themenbereich Projektmanagement nicht kanonisch im Sinne einer Einführung nach Handbuch, sondern explorativ, experimentell und selbstreflexiv. Konzepte, Methoden, Literatur und Werkzeuge zum Projektmanagement sollen unter die Lupe genommen und erprobt werden.

Lernziele

Das Ziel der dialogisch angelegten Veranstaltung ist es, ein tieferes Verständnis für das Erkennen von Strukturen und Rollen, den Umgang mit Ressourcen und Rahmenbedingungen, die Gestaltung von Prozessen und Abläufen, sowie für die Moderation und Begleitung von kooperativer Arbeit zu gewinnen.

Die Studierenden

- können Projektmanagement im Wissenschaftskontext eindeutig definieren und den damit verbundenen Aufgabenkomplex vollständig überblicken.
- können die verschiedenen Aufgaben und Rollen von Personen in Forschungsprojekten erkennen, beschreiben und mit Hilfe von Projektmanagementmethoden strukturieren.
- haben eine Auswahl an Projektmanagementmethoden kennengelernt und können deren Einsatzbereiche
- Einsetzen Werkzeuge
- Ergebnisse vor Gruppen

Leistungen

Leistungsoption: *Übung*, 3 Leistungspunkte

Leistungsformate: Aktive Teilnahme in Diskussionen, Mitarbeit an Gruppenaufgaben, Zusammenfassungen von Sekundärliteratur

Kursinhalte

Ablaufplan

Sitzung	Themen	Format
1	Disclaimer, Fragen, Formalia	asynchron
2	Kennenlernen, Motivation, Themeneinführung, Arbeitsformen, Arbeitswerkzeuge	Videokonferenz
3	Projekt und Management: Project Charter	asynchron, Gruppenaufgabe
4	Forschung und Digital Humanities: Managementbedarf	asynchron, Einzelaufgabe
5	Systeme	Videokonferenz
6	Rollen	asynchron, Gruppenaufgabe
7	Kommunikation und Konflikte	Videokonferenz
8	Erfolgsfaktoren und Gefahren	asynchron, Einzelaufgabe
9	Methodenkiste	asynchron, Einzelaufgabe
10	Revision und Evaluation	Videokonferenz

Sitzung 1 und 2: Formalia und Themeneinführung

Die ersten beiden Sitzungen dienen neben der Klärung allgemeiner Formalia vorrangig dem gemeinsamen Umgang mit den organisationalen und sozialen Veränderungen durch die Covid-19-Pandemie.

Themenauswahl:

- 1) Die Veranstaltungsleitung führte eine schriftliche Erwartungsabfrage durch:
 - a. Erwartungen an die Veranstaltung (inhaltlich)
 - b. Was kann die Veranstaltung nicht leisten? (ohne die Wörter „Projekt“, „Management“, „Projektmanagement“ zu nennen)
 - c. Welche Erfahrungen mit/in dem Themenbereich „Projektmanagement“ haben Sie bisher gemacht, im Studium und außerhalb?
Zum Umgang mit der Covid-19-Pandemie wurden weitere Fragen gestellt:
 - d. Welche Formate und Methoden sind für Sie in der aktuellen Lage sinnvoll?
 - e. Welche Formate und Methoden sind für Sie in der aktuellen Lage nicht sinnvoll?
- 2) Die Veranstaltungsleitung gab eine kurze Einführung in den Bereich Projektmanagement und legte die eigene Motivation für die Lehrveranstaltung dar, die außerhalb des im Modulhandbuch anvisierten Themenspektrums lag.
- 3) Die genutzten digitalen Werkzeuge und ihr Einsatzzweck werden vorgestellt (siehe Abschnitt „Digitale Werkzeuge und Infrastruktur“).

Sitzung 3: Projekt und Management: Project Charter

Aufgabenbeschreibung

Die Studierenden erstellen eine Project Charter für die laufende Veranstaltung „Projektmanagement in den Digital Humanities“. Die Project Charter beschreibt die Veranstaltung als Projekt, u.a. mit basaler Beschreibung, Zielen, Ablauf Team, und weiteren Punkten. Die Project Charter dient im weiteren Verlauf als Referenzdokument.

- Die Form ist nicht festgelegt.
- Es entsteht ein einzelnes Dokument.
- Die Erstellung erfolgt kooperativ.
- Die Inhalte stellen einen Konsens aller Beteiligten dar.

Arbeitsform

Es werden drei Gruppen gebildet. Gruppe 1 und Gruppe 2 arbeiten unabhängig voneinander einen Entwurf für eine Project Charter aus. Gruppe 3 führt beide Entwürfe zu einem Dokument zusammen. Die Veranstaltungsleitung kommentiert und redigiert dieses Dokument. Das finale Dokument wird gemeinsam diskutiert und verabschiedet.

Quellen, Literatur, Impulse

- Posener, Miriam. „Project Charter Guidelines And Template“, 2014. <http://miriamposner.com/dh101f14/wp-content/uploads/2014/10/ProjectCharterGuidelinesAndTemplate.docx>.
- Sierra, Tito. „The Project One-Pager: A Simple Tool for Collaboratively Defining Project Scope“. 2. November 2011. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3773264>.

Lernziele

Die Studierenden

- können sich die Planungsmethode „Project Charter“ eigenständig aneignen und exemplarisch anwenden.
- können gemeinschaftlich Grundlagen der eigenen Zusammenarbeit explizit festlegen und ausformulieren.
- können mehrere Perspektiven und Entwürfe zu einem kompromissorientierten Dokument zusammenführen.

Sitzung 4: Forschung und Digital Humanities: Managementbedarf

Aufgabenbeschreibung

Das Ziel ist es, den Managementbedarf in Forschungsprojekten allgemein und in den Digital Humanities im Speziellen zu bestimmen, zu beschreiben und zu begründen.

1. Identifizieren Sie Eigenschaften und Prozesse eines Forschungsprojektes, die ein Projektmanagement erfordern (und begründen Sie kurz).
2. Identifizieren Sie aus den diversen Charakteristika der Digital Humanities, diejenigen, die ein Projektmanagement erfordern (und begründen Sie kurz).

Arbeitsform

Die Aufgabe wird individuell bearbeitet. Jede/r Studierende fertigt einen ausformulierten Text an. Die Veranstaltungsleitung gibt den Studierenden eine individuelle qualifizierte Rückmeldung zu dem Text.

Anmerkung:

Die einzelnen Texte der knapp zwanzig Beiträge wurden dann von den Dozenten auf Ebene der Argumente in ihre Teile zerlegt, zu einem einzigen Text zusammengesetzt und nur geringfügig redigiert, um den Lesefluss zu sichern. Dabei ist ein Mash-Up-Text mit kollektiver Autor:innenschaft entstanden: „Managementbedarf in Forschungsprojekten der Digital Humanities“, in Digital Humanities Lab, 29/07/2020, <https://dhlab.hypotheses.org/?p=1543>.

Quellen, Literatur, Impulse

- Komprecht, Anna Maria, und Daniel Röwenstrunk. „Projektmanagement in digitalen Forschungsprojekten. Ein Leitfaden für interdisziplinäre und kooperative Drittmittelprojekte im Umfeld Digitaler Editionen“. In „Ei, dem alten Herrn zoll' ich Achtung gern". Festschrift für Joachim Veit zum 60. Geburtstag“, 2016. <https://pub.uni-bielefeld.de/record/2912214>.
- Scholarly Communication. „Research Lifecycle“. Libraries' Documents, 10. Februar 2015. <https://stars.library.ucf.edu/lib-docs/59>.
- „The Digital Humanities Manifesto 2.0“, 25. September 2009. <http://manifesto.humanities.ucla.edu/2009/05/29/the-digital-humanities-manifesto-20/>.
- Unsworth, John. „Creating Digital Resources: the Work of Many Hands“. Digital Resources for the Humanities, Oxford, England, 14. September 1997. <http://www.people.virginia.edu/~jmu2m/drh97.html>.

Lernziele

Die Studierenden

- können sich den Managementbedarf in den Digital Humanities selbständig herleiten, analysieren und schriftlich ausführen.
- erhalten durch die ausgewählten Texte einen umfassenden Blick auf den Managementbedarf in den Digital Humanities.
- lernen theoretische Grundlagen der Planungsphasen von Forschung kennen.
- lernen wissenschaftspolitische Ansätze der Digital Humanities kennen.

Sitzung 5: Systeme

Aufgabenbeschreibung

Um Methoden des Projektmanagements sinnvoll anwenden zu können, ist ein Verständnis für die das Projekt umgebende Rahmenbedingungen und grundlegenden Zusammenhänge essentiell. Das Wissenschaftssystem funktioniert anders als Wirtschaftsbetriebe. Die gemeinsame Arbeit in Gruppen bedarf einer gemeinsamen Struktur. Der individuelle, private und institutionelle Kontext der Teammitglieder hat wesentlichen Einfluss auf ein Projekt. Um diese komplexen Zusammenhänge greifbar zu machen, sollen wissenschaftliche Ansätze aus unterschiedlichen Disziplinen anhand von Leitfragen gemeinsam in einer Videokonferenz diskutiert werden.

Arbeitsform

Die Studierenden bereiten ihre Diskussionsbeiträge stichpunktartig vor.

Leitfragen und zugehörige Quellen, Literatur, Impulse

1 Welche Herausforderungen an ein Projektmanagement ergeben sich aus den „Spezifika der Wissenschaft“ und den „Merkmalen von Forschungsverbänden“?

- Defila, Rico, Antonietta Di Giulio, und Michael Scheuermann. „Anspruch und Aufgaben des Managements von Forschungsverbänden“. In: Management von Forschungsverbänden: Möglichkeiten der Professionalisierung und Unterstützung. Standpunkte / Deutsche Forschungsgemeinschaft. Weinheim: Wiley-VCH, 2008, hier: S. 8-11.

2 Welche dieser (und bereits zuvor herausgearbeiteter) Herausforderungen adressiert das klassische Projektmanagement mit dem „magischen Dreieck“?

- Olsen, Richard Paul. „Can Project Management Be Defined?“, Project Management Quarterly, 2, Nr. 1 (1971): 12–14. <https://www.pmi.org/learning/library/can-project-management-be-defined-1950>
- „Projektmanagement: Stakeholdererwartungen / Magisches Dreieck“. In Wikipedia, <https://de.wikipedia.org/wiki/Projektmanagement#Stakeholdererwartungen>.

3 Welche der Herausforderungen adressiert der Ansatz der „Themenzentrierten Interaktion (TZI)“ mit dem „Vier-Faktoren-Modell“?

- Kanitz, Anja von, Walter Lotz, Birgit Menzel, Elfi Stollberg, und Walter Zitterbarth, Hrsg. „Themenzentrierte Interaktion (TZI) – Eine Kurze Einführung“. In: Elemente der Themenzentrierten Interaktion (TZI): Texte zur Aus- und Weiterbildung, 1. Aufl. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2015, S. 11-15.

4 Welche Ansätze aus der Systemischen Grundhaltung sind für das Projektmanagement im Wissenschaftssystem sinnvoll übertragbar?

- Schwing, Rainer, und Andreas Fryszer. „Haltungen, Werte und Rollen im systemischen Handwerk (6.1. Haltungen und Werte)“. In Systemisches Handwerk: Werkzeug für die Praxis, 9. Aufl. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2018, hier S. 324–27.

Lernziele

Die Studierenden

- setzen sich kritisch mit dem Wissenschaftssystem auseinander und können die Widersprüchlichkeiten, Interessenskonflikte und strukturellen Bedingungen erkennen.
- setzen sich mit wissenschaftlichen Ansätzen zur Zusammenarbeit und Kommunikation in Gruppen auseinander und können diese Ansätze auf das Aufgabenfeld des Projektmanagements übertragen.

Sitzung 6: Rollen

(Digital Humanities Characters Motivation Matrix und Responsibility Assignment Matrix)

Aufgabenbeschreibung

Eine besondere Herausforderung im Projektmanagement ist das Erkennen und abstimmen der unterschiedlichen Akteure, Rollen, Zuständigkeiten, Bedürfnisse und Perspektiven im Projektteam. Um eine Übersicht über Akteure, Bedürfnisse und Perspektiven zu gewinnen ist eine **Motivation Matrix** hilfreich. Mit einer **Responsibility Assignment Matrix** lassen sich Zuständigkeiten auf der Ebene der Aufgaben präzise ausdrücken.

Aufgabe 1: Die Studierenden entwerfen eine Motivation Matrix für ein DH-Projekt mit mindestens drei unterschiedlichen Akteuren:

Aufgabe 2: Die Studierenden entwerfen für drei (selbst gewählte) Aufgaben in einem DH-Projekt mit mindestens drei Akteuren eine Responsibility Assignment Matrix.

Inspiration für die Akteure und Rollen finden sich neben den eigenen Erfahrungen z.B. auch auf den „Persona Cards“ im „engage!“ board game.

Arbeitsform

Die Aufgaben werden in selbstorganisierten Gruppen jeweils eigenständig bearbeitet. Die Ergebnisse werden in einer Videokonferenz von den Gruppen vorgestellt und gemeinsam diskutiert.

Quellen, Literatur, Impulse

- Dogunke, Swantje. „Test: Motivation Matrix. Warum sind alle so motiviert?“ Swantje Dogunke (blog), 5. März 2019. <https://swantjedogunke.com/2019/03/05/test-motivation-matrix/>.
- Reiß, Isabelle. „Redesigning the “engage!” board game – my public humanities internship“. Digital Humanities Lab (blog), 31. März 2020. <https://dhlab.hypotheses.org/1361>, Persona Cards: https://github.com/MonikaBarget/EngagedResearch/blob/master/persona_cards_print_all.pdf
- Zink, Holly. „How to Use a R.A.S.I.C. Roles, Accountability and Responsibility Matrix“. I Do Grants.Org (blog), 20. April 2018. <https://idogrants.org/2018/04/20/how-to-use-a-r-a-s-i-c-roles-accountability-and-responsibility-matrix/>.

Lernziele

Die Studierenden

- können die unterschiedlichen Rollen und Aufgabenbereiche in einem DH-Projekt benennen und in Beziehung zueinander setzen.
- sind mit den Planungs- und Analysemethoden „Motivation Matrix“ und „Responsibility Assignment Matrix“ vertraut und haben diese exemplarisch angewendet.

Sitzung 7: Kommunikation und Konflikte

Aufgabenbeschreibung

Die Sitzung dient als Videokonferenz auch der Nachbesprechung und Diskussion der vergangenen Sitzungen.

In einer „Nähkästchenrunde“ teilt die Veranstaltungsleitung (anonymisierte) „Failure Stories“ und „Success Stories“ aus der eigenen Projekterfahrung.

Eine Diskussion über Kommunikation und deren Konflikt- sowie Lösungspotential soll für den Bedeutung der Kommunikation im Projektmanagement sensibilisieren.

Arbeitsform

Die Studierenden und die Veranstaltungsleitung tauschen in einer Videokonferenz in einem offenen, aber moderierten Gespräch individuelle Erfahrungen aus.

Quellen, Literatur, Impulse

- Dombrowski, Quinn. „Towards a Taxonomy of Failure“. Quinn Dombrowski (blog), 30. Januar 2019. <http://quinndombrowski.com/blog/2019/01/30/towards-taxonomy-failure>.

Lernziele

Die Studierenden

- lernen über das Teilen von Erfahrungen die Bedeutung der Kommunikation als Konfliktursache und -lösung kennen bzw. erkennen die Präventionsfunktion gelungener Kommunikation.

Sitzung 8: Erfolgsfaktoren und Gefahren

Aufgabenbeschreibung

Im Rahmen des 11. BibCamp 2018 in Hamburg haben Teilnehmende Erfolgsfaktoren und Gefahren für Projekte in Bibliotheken zusammengestellt. Diese Faktoren sind auch für Projekte in der Wissenschaft außerhalb der Bibliotheken generalisierbar. Über diese Faktoren lassen sich viele Aspekte des Projektmanagements beschreiben und verstehen. Die Studierenden sollen folgende Fragen bearbeiten:

- Welche Erfolgsfaktoren|Gefahren haben Sie im bisherigen Verlauf der Veranstaltung oder ihrer bisherigen Erfahrung bereits kennengelernt?
- Welche sind neu?
- Welche können Sie ergänzen?

Arbeitsform

Die Studierenden tragen ihre Angaben in gemeinsames Onlinedokument (Pad) ein.

Quellen, Literatur, Impulse

- Dogunke, Swantje. „Erfolgsfaktoren für Projekte in Bibliotheken“. Twitter (blog), 17. Juli 2018. <https://twitter.com/swagunke/status/1019176300685283328>.
- Dogunke, Swantje. „Gefahren für Projekte in Bibliotheken“. Twitter (blog), 17. Juli 2018. <https://twitter.com/swagunke/status/1019144727801851904>.
- „Anti-Pattern“. In Wikipedia DE, 31. Januar 2020. <https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Anti-Pattern&oldid=196356547>.
- „Anti-Pattern“. In Wikipedia EN, 10. Juni 2020. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Anti-pattern&oldid=961834226>.

Lernziele

Die Studierenden

- verbinden eigene Erfahrungen mit kollektiven Erfahrungen und strukturellen Mustern im Projektmanagement.
- erhalten einen Überblick über positive und negative Einflussfaktoren auf Projekte, sowohl aus externen wie internen Strukturen.

Sitzung 9: Methodenkiste

Aufgabenbeschreibung

Methoden und Werkzeuge zur Planung, Durchführung und Unterstützung des Projektmanagements sind zwar zahlreich und vielversprechend, aber oft unübersichtlich und schwer zu bewerten. Das Ziel dieser Session ist eine Sammlung an Überblicksartikeln zu einzelnen Methoden zu erstellen, die als Werkzeuge greifbar und beschreibbar für das Projektmanagement in den Digital Humanities hilfreich sein können. Dabei sollen vorhandene Methoden auf die – jetzt bekannte – besondere Situation und die damit einhergehenden diversen Herausforderungen in den Digital Humanities übertragen werden und eine Einschätzung zur Eignung bzw. den Einsatzmöglichkeiten erfolgen. Die Studierenden sollen eine Sammlung an kurzen Artikeln erstellen.

Arbeitsform

Die Studierenden erstellen in Einzelarbeit je einen Überblicksartikel. Die Studierenden wählen die Themen selbständig (first come, first serve). Max. drei Personen (=3 individuelle Artikel) zu einer Methode. Für die Zuteilung wird ein Issue Tracking System verwendet.

- Textumfang je Artikel: max. 400 Wörter
- Einzuplanende Arbeitszeit: max. 5 Stunden
- Dokumentation: Die Artikel werden in einem bearbeitbaren Format zur Verfügung gestellt.

Struktur der Überblicksartikel

1. Definition der Methode: via Link(s). Das verlinkte Dokument dient allein der Begriffsklärung. Ein Link ist i.d.R. bereits vorgegeben, weitere Links sind nur anzugeben sofern Sie notwendig für ein gemeinsames Begriffsverständnis sind.
2. Eignung im Projektmanagement in den DH: Fließtext oder Stichpunkte. Leitfrage: Für welche Einsatzbereiche oder Arbeitsphasen oder besondere Herausforderungen im Projektmanagement in den DH sehen Sie diese Methode anwendbar (mit kurzer Erläuterung/Begründung)? Zur Einschätzung sollen auch die Erkenntnisse aus den Sitzungen zum Managementbedarf, zu dem Wissenschaftssystem sowie zu den Rollen herangezogen werden.
3. Linksammlung: Links (und Referenzen) zu Informationsquellen, die Sie hilfreich für das Verständnis der Methode oder zur Bewertung der Eignung fanden.

Quellen, Literatur, Impulse

Themenauswahl:

- Agile Manifesto:
<https://agilemanifesto.org/>
- Eisenhower / PICK:
Eisenhower Matrix, <https://de.wikipedia.org/wiki/Eisenhower-Prinzip>,
PICK chart, https://en.wikipedia.org/wiki/Pick_chart
- Gantt:
<https://de.wikipedia.org/wiki/Gantt-Diagramm>
- Issue Tracking:
<https://de.wikipedia.org/wiki/Issue-Tracking-System>
- Kanban:
<https://de.wikipedia.org/wiki/Kanban>
- Process Modelling:
Geschäftsprozessmodellierung,
https://de.wikipedia.org/wiki/Gesch%C3%A4ftsprozess#Standardisierung/_Modellierbarkeit
it, Ergänzung: Beispiel für eine formale Geschäftsprozessmodellierungssprache:
https://de.wikipedia.org/wiki/Business_Process_Model_and_Notation
- SMART vs. DUMB:
SMART Goals, [https://de.wikipedia.org/wiki/SMART_\(Projektmanagement\)](https://de.wikipedia.org/wiki/SMART_(Projektmanagement)) vs.
DUMB Goals, <https://youtu.be/54aFTZ9POw4>
- User Stories:
https://de.wikipedia.org/wiki/User_Story

Lernziele

Die Studierenden

- erhalten einen Überblick über die Vielfalt der zur Verfügung stehenden Methoden und einen Einblick in ausgewählte Methoden.
- erkennen die Notwendigkeit der Anpassung und Adaption der Methoden für den Bereich der Forschung und der Digital Humanities und formulieren die Anpassung eigenständig.

Sitzung 10: Revision und Evaluation

Aufgabenbeschreibung

Die letzte Sitzung dient zum einen Teil der Nachbesprechung der vorangegangenen Aufgaben aus den Sitzungen 8 und 9. Zum anderen Teil soll im Rahmen einer gemeinsamen Reflexion Inhalte und Struktur der Veranstaltung diskutiert werden bevor die Studierenden die Veranstaltung evaluieren.

Arbeitsform

Gemeinsame Videokonferenz zur Nachbesprechung und Reflexion. Die Evaluation findet im Anschluss asynchron über ein digitales Tool statt.

Quellen, Literatur, Impulse

Leitfragen zur Evaluation:

- Dies war für mich die wichtigste Erkenntnis aus der Veranstaltung:
- Dieser Teil der Veranstaltung (Thema, Sitzung, Aufgabe) war für mich wenig bis nicht verständlich:
- Das sollte sich in der Veranstaltung für die nächste Studierendengeneration ändern:
- Die Art der Arbeitsformate (Einzel- und Gruppenaufgaben, Texte, Methoden, Videokonferenzen) und wie diese Formate eingesetzt wurden (Umfang, Rhythmus, Abwechslung), bewerte ich im Nachhinein wie folgt:
- Das wollte ich außerdem noch ergänzen:

Lernziele

Die Studierenden

- setzen die Inhalte und Aufgaben der einzelnen Sitzungen zueinander in Beziehung und erhalten ein Verständnis der methodischen Bandbreite und strukturellen Komplexität des Projektmanagements in den Digital Humanities.

Digitale Werkzeuge und Infrastruktur

Zum Einsatz digitaler Arbeitswerkzeuge

Der Einsatz von Software zur Kommunikation und Kooperation diente nicht nur der Umsetzung der virtuellen Distanzlehre in der Covid-19-Pandemie. Der Einsatz von typischen Softwaretools im Projektmanagement soll in der Veranstaltung exemplarisch erprobt werden, dazu gehört auch der Einsatz diverser Werkzeuge, die mit Blick auf den konkreten Anwendungszweck ausgewählt wurden. Insbesondere der Issue Tracker als ein dezidiertes Projektmanagement-Tool soll intensiv genutzt werden.

Ein zentrales Dokument dient als Dashboard, das den Veranstaltungsablauf und alle Links zu Tools und Dokumenten bündelt. Der zentrale Einstieg ist bei der Nutzung mehrerer Tools und einem asynchronen Veranstaltungsverlauf ein wichtiges Orientierungsinstrument. Der Dateiaustausch erfolgt ausschließlich über eine universitäre File-Sharing-Plattform. Innerhalb der universitären Gitlab-Instanz wird die Issue Tracking-Funktion genutzt, um alle in den Sitzungen anfallenden Aufgaben zu beschreiben und zuzuweisen. Direkte Kommunikation erfolgt über ein Chat-System und im Rahmen von Videokonferenzen. Sämtliche Quellen, Materialien und Literatur wurden zuvor von der Veranstaltungsleitung in eine Literaturdatenbank eingetragen und zur Verfügung gestellt.

Liste der eingesetzten digitalen Arbeitswerkzeuge

- BigBlueButton (Videokonferenz)
- GitLab (Issue Tracking zur Organisation der Aufgaben und Arbeitsaufträge)
- Mattermost (Chat/Kommunikation)
- Seafile (Filesharing-Plattform zum Dateiaustausch)
- Zotero (Literatur)

Bibliografie

Ressourcen und Impulse

- „Anti-Pattern“. In Wikipedia, 31. Januar 2020. <https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Anti-Pattern&oldid=196356547>.
- „Anti-Pattern“. In Wikipedia, 10. Juni 2020. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Anti-pattern&oldid=961834226>.
- Barget, Monika. MonikaBarget/EngagedResearch, 2020. https://github.com/MonikaBarget/EngagedResearch/blob/master/persona_cards_print_all.pdf.
- Böhner, Dörte. „Projekte; Mitschrift – 11. BibCamp 2018“. Etherpad. projektdigitalbibcamp11, 13. Juli 2018. <https://yourpart.eu/p/projektdigitalbibcamp11>.
- Boyd, Jason. „Digital Humanities Project Management as Scholarly Exchange on Twitter #dhpm20 #DHSI20“. Twitter (blog). <https://twitter.com/jasonaboyn/status/1269299692384518152>.
- „Collaborators’ Bill of Rights | Off the Tracks | MediaCommons Press“, <http://mcpres.media-commons.org/offthetracks/part-one-models-for-collaboration-career-paths-acquiring-institutional-support-and-transformation-in-the-field/a-collaboration/collaborators%e2%80%99bill-of-rights/>.
- Cremer, Fabian. „Gottes Werk und Teufels Beitrag: Ein Essay zu Digital Humanities und Projektmanagement“. Blog. DHD-Blog (blog), 19. März 2019. <https://dhd-blog.org/?p=11283>.
- Defila, Rico, Antonietta Di Giulio, und Michael Scheuermann. „Anspruch und Aufgaben des Managements von Forschungsverbänden“. In Management von Forschungsverbänden: Möglichkeiten der Professionalisierung und Unterstützung. Standpunkte / Deutsche Forschungsgemeinschaft. Weinheim: Wiley-VCH, 2008. https://www.dfg.de/download/pdf/dfg_im_profil/geschaeftsstelle/publikationen/management_forschungsverbuende.pdf.
- Dogunke, Swantje. „Erfolgsfaktoren für Projekte in Bibliotheken“. Twitter (blog), 17. Juli 2018. <https://twitter.com/swagunke/status/1019176300685283328>.
- Dogunke, Swantje. „Gefahren für Projekte in Bibliotheken“. Twitter (blog), 17. Juli 2018. <https://twitter.com/swagunke/status/1019144727801851904>.
- Dogunke, Swantje. „Test: Motivation Matrix. Warum sind alle so motiviert?“ Swantje Dogunke (blog), 5. März 2019. <https://swantjedogunke.com/2019/03/05/test-motivation-matrix/>.
- Dombrowski, Quinn. „Towards a Taxonomy of Failure“. Quinn Dombrowski (blog), 30. Januar 2019. <http://quinndombrowski.com/blog/2019/01/30/towards-taxonomy-failure>.
- Kanitz, Anja von, Walter Lotz, Birgit Menzel, Elfi Stollberg, und Walter Zitterbarth, Hrsg. „Themenzentrierte Interaktion (TZI) – Eine Kurze Einführung“. In Elemente Der Themenzentrierten Interaktion (TZI): Texte Zur Aus- Und Weiterbildung, 1. Aufl., 11–15. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2015. <https://doi.org/10.13109/9783666402494>.
- Komprecht, Anna Maria, und Daniel Röwenstrunk. „Projektmanagement in digitalen Forschungsprojekten. Ein Leitfaden für interdisziplinäre und kooperative Drittmittelprojekte im Umfeld Digitaler Editionen“. In „Ei, dem alten Herrn zoll’ ich Achtung gern“. Festschrift für Joachim Veit zum 60. Geburtstag“, 2016. <https://pub.uni-bielefeld.de/record/2912214>.
- „Managementbedarf in Forschungsprojekten der Digital Humanities“, in Digital Humanities Lab, 29/07/2020, <https://dhlab.hypotheses.org/?p=1543>.
- Olsen, Richard Paul. „Can Project Management Be Defined?“, Project Management Quarterly, 2, Nr. 1 (1971): 12–14.

- Posener, Miriam. „Project Charter Guidelines And Template“, 2014.
<http://miriamposner.com/dh101f14/wp-content/uploads/2014/10/ProjectCharterGuidelinesAndTemplate.docx>.
- „Projektmanagement“. In Wikipedia, 3. Mai 2020.
<https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Projektmanagement&oldid=199587744>.
- Reed, Ashley. „Managing an Established Digital Humanities Project: Principles and Practices from the Twentieth Year of the William Blake Archive“. Digital Humanities Quarterly 008, Nr. 1 (17. April 2014).
- Reiß, Isabelle. „Redesigning the “engage!” board game – my public humanities internship“. Digital Humanities Lab (blog), 31. März 2020. <https://dhlab.hypotheses.org/1361>.
- Scholarly Communication. „Research Lifecycle“. Libraries’ Documents, 10. Februar 2015.
<https://stars.library.ucf.edu/lib-docs/59>.
- Schwing, Rainer, und Andreas Fryszer. „Haltungen, Werte und Rollen im systemischen Handwerk (6.1. Haltungen und Werte)“. In Systemisches Handwerk: Werkzeug für die Praxis, 9. Aufl., 324–27. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2018. <https://doi.org/10.13109/9783666453724>.
- Sierra, Tito. „The Project One-Pager: A Simple Tool for Collaboratively Defining Project Scope“. 2. November 2011. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3773264>.
- „The Digital Humanities Manifesto 2.0“, 25. September 2009.
<http://manifesto.humanities.ucla.edu/2009/05/29/the-digital-humanities-manifesto-20/>.
- Unsworth, John. „Creating Digital Resources: the Work of Many Hands“. Digital Resources for the Humanities, Oxford, England, 14. September 1997.
<http://www.people.virginia.edu/~jmu2m/drh97.html>.
- Süleyman Sadi SEFEROGLU’s Personal Homepage. „Whose Job Is It?“,
<http://www.columbia.edu/~sss31/rainbow/whose.job.html>.
- Zink, Holly. „How to Use a R.A.S.I.C. Roles, Accountability and Responsibility Matrix“. I Do Grants.Org (blog), 20. April 2018. <https://idogrants.org/2018/04/20/how-to-use-a-r-a-s-i-c-roles-accountability-and-responsibility-matrix/>.

Kontakt

Leibniz-Institut für Europäische Geschichte, DH Lab, digital@ieg-mainz.de

Fabian Cremer, Leibniz-Institut für Europäische Geschichte,
<https://orcid.org/0000-0001-8251-9727>, https://twitter.com/fabian_cremer

Thorsten Wübbena, Leibniz-Institut für Europäische Geschichte,
<https://orcid.org/0000-0001-8172-6097>, <https://twitter.com/ThWuebbena>