

## Vak: IT Managementvaardigheden

credits: 2

|                     |                           |                   |                                              |
|---------------------|---------------------------|-------------------|----------------------------------------------|
| <b>Vakcode</b>      | ITVB18ITM4                | <b>Werkvormen</b> | Opdracht                                     |
| <b>Naam</b>         | IT Managementvaardigheden |                   | Probleem gestuurd onderwijs                  |
| <b>Studiejaar</b>   | 2019-2020                 |                   | Supervisie                                   |
| <b>ECTS credits</b> | 2                         | <b>Toetsen</b>    | IT Managementvaardigheden - Overige toetsing |
| <b>Taal</b>         | Nederlands                |                   | Practicum - Overige toetsing                 |
| <b>Coördinator</b>  | H.H. Stadman              |                   |                                              |

### Leeruitkomsten

De student is in staat:

- besluiten in een project(groep) te initiëren en te faciliteren;
- een vergadering voorzitten (CAB);
- de juiste (strategische) besluiten te nemen op basis van casuïstiek (businesscasemanagement);
- contractonderhandelingen uit te voeren (t.b.v. een SLA);
- testmanagementbesluiten te nemen;
- organisatiesensitiviteit te laten zien in een complexe IT-organisatie.

### Inhoud

In dit onderdeel van het thema gaat de student een “managementgame” spelen, die uit 4 onderdelen bestaat: skills toepassen t.b.v. groepsbesluitvorming, onderhandelingen voeren, vergaderingen voorzitten en besluitvorming. In deze game ontwikkelt de student competenties en skills, die nodig zijn voor het uitoefenen van een IT-manager. De student wordt in de game geconfronteerd met verschillende aspecten van leiderschap. In de context van de game dient de student ook organisatiesensitiviteit en probleem oplossend gedrag te laten zien. De student speelt in elk van de 4 onderdelen van de game een specifieke beroepsrol. Reflectie en coaching vormen een integraal onderdeel van de game.

**Let op: de voertaal van dit onderdeel is Engels.**

### Opgenomen in opleiding(en)

HBO-ICT, Major BITM

### School(s)

Instituut voor Communicatie, Media & IT