Lernergebnisse

Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls besitzen die Studierenden Kenntnisse über die Entwicklung und Entstehung neuer Ideen im Bereich Design und Technologie.
Die Studierenden entwickeln eine ausgeprägte Problemlösungs- und Beurteilungskompetenz. Diese Kernkompetenzen werden besonders mit Bezug auf Prozessabläufe und Design Thinking vermittelt.
Sie beherrschen die theoretischen Grundlagen, um diese kognitiv, intuitiv und kreativ in der Studienarbeit umzusetzen.
Die Studierenden sind in der Lage, Prototypen zu erstellen. Dies schließt das Anfertigen von Entwürfen, die Durchführung von Machbarkeitsanalysen sowie ggf. die Budgetierung mit ein.
Die Studierenden trainieren durch die gestellten Aufgaben ihre Teamfähigkeit und ihr Selbstmanagement.
Die Studierenden besitzen ein ausgeprägtes Wissen über digitale Geschäftsmodelle. Ebenso können sie Geschäftsmodelle entwickeln und umsetzen. Sie können ebenso ethnographische Studien entwickeln, durchführen und auswerten. Die Studierenden sind in der Lage, verschiede Analysen durchzuführen, u. a. des Nutzerverhaltens und von Bedürfnissen. Sie sind in der Lage, Lösungen zu entwickeln unter spezieller Berücksichtigung des Nutzerverhaltens. Sie generieren neue Ideen für die Produkte vor dem Hintergrund der wirtschaftlichen Umsetzbarkeit, führen Tests durch und begleiten selbstständig den Prozess ihrer Prototypen – von der Idee bis zur Umsetzung zum Produkt. Sie können vermitteln und darstellen Muster mit verschiedenen Variationen für Gestaltungsmöglichkeiten der Geschäftsmodelle. Die Studierenden können auf der Basis grundlegender Kenntnisse, vor dem Hintergrund von Zahlungsbereitschaften, der Nutzerbedürfnisse kritisch reflektieren. Abhängig vom gewählten Geschäftsmodell entwickeln die Studierenden unterschiedliche Prototypen und lassen diese von entsprechenden Nutzergruppen testen.
Die Studierenden sind mit den Grundlagen der Theorie und Praxis von innovativen Prozessen vertraut. Ebenso besitzen sie Grundkenntnisse im Bereich des Design Thinking. Beides unterstützt die Studierenden bei der Suche nach Lösungen im Entwicklungsprozess und bei der Generierung neuer Ideen.
Sie können vermitteln und darstellen ausgewählter Methoden und Instrumente entlang der Schritte Verstehen- Beobachten- Point of view- Ideenfindung- Prototyping- Verfeinerung.
Die Studierenden unterschiedlicher Disziplinen werden im kreativen, vernetzten und nutzerorientierten Denken geschult. Ziel ist es, sie zu einer innovativen und marktorientierten Produktentwicklung zu befähigen.

Ihre Ideen werden anhand von Prototypen veranschaulicht und anhand von Nutzer- und Kunden-Reaktionen überprüft.

Inhalte

Besonderer Fokus:
Digitale Geschäftsmodelle – entwickeln und umsetzen

- Durchführung ethnographischer Studien, Dokumentation und Auswertung
- Fokus Geschäftsmodelle für Produkte: Analyse des Nutzerverhaltens, Analyse von Bedürfnissen, Entwicklung von Lösungen unter spezieller Berücksichtigung des Nutzerverhaltens.
- Ideengenerierung für Produkte vor dem Hintergrund der wirtschaftlichen Umsetzbarkeit, Test und Umsetzung in Form von Prototypen
- Vermittlung der Gestaltungsmöglichkeiten (Muster) für Geschäftsmodelle und deren Variationen
- Reflektion der Nutzerbedürfnisse vor dem Hintergrund von Zahlungsbereitschaften
- Entwicklung von Prototypen für Geschäftsmodelle (in unterschiedlicher Auflösung) und Testing der Prototypen mit den Nutzergruppen

Lehrmethode

- Dozentenvortrag
- Industriereferenten
- Tafel, Beamer, Flipchart, etc.
- Gruppenarbeit
- Übungen
- Ggf. Exkursion.

Lehrsprache

Deutsch

Studien-/Prüfungsleistung

Bewertung von Teilleistungen (Dokumente / Präsentationen)

Credits

6
(180 h = 72 h Präsenz- und 108 h Eigenstudium)

Literatur