

Titel der Lehrveranstaltung <i>Title of the course</i>	Digitale Innovationsprojekte II – Future concepts bremen – Fallstudien aus der Praxis <i>Digital Innovationsprojects II – Future concepts Bremen - Cases</i>																				
Veranstalter	Marquardt																				
Voraussetzungen zur Teilnahme/Empfehlungen	keine																				
Sprache	Deutsch																				
Arbeitsaufwand (workload) / Berechnung der Leistungspunkte	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">Seminar (Präsenz):</td> <td style="width: 10%; text-align: right;">14 x 2 h</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">=</td> <td style="width: 20%; text-align: right;">28 h</td> </tr> <tr> <td>Vor- und Nachbereitung:</td> <td></td> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: right;">98 h</td> </tr> <tr> <td>Programmierung/Selbstlernstudium</td> <td></td> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: right;">108 h</td> </tr> <tr> <td>Prüfungsvorbereitung:</td> <td></td> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: right;">36 h</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Summe</td> <td></td> <td style="text-align: right;">270 h</td> </tr> </table>	Seminar (Präsenz):	14 x 2 h	=	28 h	Vor- und Nachbereitung:		=	98 h	Programmierung/Selbstlernstudium		=	108 h	Prüfungsvorbereitung:		=	36 h	Summe			270 h
Seminar (Präsenz):	14 x 2 h	=	28 h																		
Vor- und Nachbereitung:		=	98 h																		
Programmierung/Selbstlernstudium		=	108 h																		
Prüfungsvorbereitung:		=	36 h																		
Summe			270 h																		
Lernziele/Kompetenzen <i>Learning outcomes</i>	<p>Ausgehend von echten Ideen- und Innovationsimpulsen von Organisationen entwickeln die Studierenden anspruchsvolle Projekte, welche in Kooperation mit den Praxispartner:innen zu innovativen Geschäftsmodellen, Dienstleistungen oder Produkten verdichtet werden. Hiermit werden über die Dauer der Lehrveranstaltung folgende Lernziele verfolgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Gestaltungskompetenz zur Konzeptionierung von Innovationen · Beratungskompetenz gegenüber Unternehmen · Eigenständiges Projekt- und Zeitmanagement · Selbstorganisation der Projektarbeit · Analyse- und Präsentationswissen · Praktische Anwendung von betriebswirtschaftlichen Methoden · Erlernen unternehmerischer Sicht- und Denkweisen <p><i>Starting from real idea- and innovation impulses of organizations, students develop challenging projects, which are being condensed to innovative business models, services or products together with practitioners. In this way, this course tackles the following learning objectives:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Innovation design thinking capabilities</i> · <i>Business consulting experience</i> · <i>Project and time management training</i> · <i>Self-organization of project work</i> · <i>Analytical and presentation skills</i> · <i>Applied knowledge of management tools</i> · <i>Entrepreneurial and strategic thinking</i> 																				
Inhalte <i>Contents of the course</i>	<p>Studierenden-Teams kooperieren mit Praxispartnern (Startups, KMUs und Konzernen sowie sozialen und kulturellen Organisationen), um selbstständig und -organisiert Projektarbeit innovative Produkte und Dienstleistungen sowie auch Geschäftsmodelle zu entwickeln.</p> <p><i>Student-teams collaborate autonomously and self-organized with corporate and non-profit practitioners in order to develop new products and services as well as business models.</i></p>																				

Literatur
Literature

- Eppler, Martin et al. (2017): Creability: Gemeinsam kreativ, 2. Auflage, Schäffer Poeschel.
- Dark Horse Innovation (2016): Digital Innovation Playbook. Das unverzichtbare Arbeitsbuch, 2. Auflage.
- Freiling, Jörg und Harima, Jan (2019): Entrepreneurship, SpringerGabler.
- Lewric, Michael et.al. (2018): Das Design Thinking Playbook sowie Das Design Thinking Toolbook Methoden, Vahlen.
- Osterwalder, A./Pigneur, Y. (2011): Business Model Generation, Frankfurt/M.: Campus.
- Ries, E. (2012): Lean Start-up, München: Redline
- Rustler, Florian (2020): Denkwerkzeuge der Kreativität und Innovation, 10. Auflage, Midas.