

Idea-Building

Dieses Modul besteht aus einer Lehrveranstaltung.

PSO: AI-BA- 3

Studienorganisation

Studiensemester: 4

Turnus: Sommersemester

Schwerpunkt: Studienschwerpunkt –alle-

Modultyp: Nichttechnisches Wahlpflichtfach

Lehrform: Vorlesung/Labor

Sprache: Deutsch

Fach-Nr.

Kompetenzen/Lernziele

Die Studierenden erlernen Techniken zur Ideenentwicklung und -modellierung, Projekt- und Teammanagement sowie Wege zur Außenpräsentation ihrer Idee. Diese werden direkt in der Praxis angewendet und durch regelmäßige Feedbackrunden mit dem Dozenten und den Kommilitonen ergänzt. Darüber hinaus werden Verbindungen zu Institutionen, die das Projekt über das Kursende hinaus unterstützen können, geknüpft und Möglichkeiten zum Fundraising aufgezeigt.

Am Ende des Kurses haben die Teams die Idee zu einem konkreten, umfassenden Konzept ausgearbeitet und können dessen Kernaspekte anhand eines Prototypen zeigen und ansprechend präsentieren. Im Idealfall schließt sich an den Idea-Building-Kurs die weitere Begleitung des Projektes durch die Gründungsförderung auf dem Campus an.

Inhalte

In dem Wahlpflichtkurs „Idea-Building“ können die Studierenden im Team eine Idee in ein tragfähiges Projekt oder Start-Up weiterentwickeln. Der Kurs richtet sich dabei ausdrücklich nicht nur an Studierende, die bereits eine Vision oder ein Projekt haben, sondern auch an solche die keine eigene Idee, aber Lust im Team an einer mitzuwirken, haben.

Studierende mit einer Idee stellen diese zunächst vor, um Mitstreiter/innen unter ihren Kommilitonen zu finden. Danach arbeiten die Teams gemeinsam daran die Idee zu einem Prototypen weiterzuentwickeln. Dieser kann zum Beispiel ein Minimum-Viable-Product in Form einer Landingpage oder ein technischer Proof-of-Concept sein. Welches Ziel erreicht werden soll, legen die Studenten zu Beginn des Kurses gemeinsam mit dem Dozenten fest.

Im Laufe des Kurses werden insbesondere folgende Themen bearbeitet:

- Creative-Thinking & Brainstorming
- Team- / Projektmanagement
- Prototyping / MVP
- Pitching / Storytelling

Arbeitsaufwand

4 SWS, 5,0 Creditpoints (CP)

60 h Präsenzstudium, 90 h Eigenstudium

Prüfung

Art der Prüfung: Abschlusspräsentation, Hausarbeit

Prüfungsform: SP

Literatur

- Gray, Brown, Macanuso: Gamestorming (O'Reilly, 2011)
- Osterwalder, Pigneur: Business Model Generation (Campus, 2011)

Voraussetzungen

Voraussetzungen lt. Prüfungs- und Studienordnung

keine

Verantwortliche Dozenten

Modulverantwortliche(r): Torben Haase

Dozent(in): Torben Haase