

# Innovative Events and Business

Dieses Modul besteht aus einer Lehrveranstaltung.

**PSO: Bachelor MI 2017**

**Dieses nichttechnische Wahlpflichtfach wird nicht nur für Studierende der Medieninformatik angeboten. Es kann von allen Studierenden der Hochschule Flensburg belegt werden. Bitte klären Sie mit der Programmverantwortlichen oder dem Programmverantwortlichen ab, ob dieses Modul als (nichttechnisches) Wahlpflichtfach im Rahmen Ihres Studiums anerkannt wird.**

## Studienorganisation

---

### **Für MI-Studierende:**

Studiensemester: 5

Schwerpunkt: alle

Modultyp: Nichttechnisches Wahlpflichtfach

### **Für alle:**

Turnus: Wintersemester

Umfang: 4 SWS

Lehrform: Workshop

Sprache: Deutsch (bei Bedarf: Englisch)

Fach-Nr. ....

## Kompetenzen/Lernziele

---

Die Entwicklung und das Managen von innovativen Events und / oder Geschäftsmodellen kennen keine fachbezogenen Begrenzungen. Jeder – ob im Beruf oder im Privatleben – wird sich früher oder später in der Situation befinden, ein innovatives Event konzipieren, durchplanen und umsetzen zu müssen. So einige andere werden eine Geschäftsidee entwickeln und zu einem erfolgreichen Business ausbauen wollen. In diesem Modul sollen sich Studierende mit der Entwicklung und (ggf.) Umsetzung innovativer Events und Geschäftsmodelle auseinandersetzen. Hierzu erwerben die Studierenden Kompetenzen (oder bauen die Bestehenden aus) hauptsächlich im Bereich der Methoden und Techniken der Ideengenerierung und -bewertung, des Innovationsmanagements, der Planung und Strukturierung sowie des Projektmanagements im Allgemeinen. Abhängig von der Aufgabenstellung werden Studierende ebenfalls Kompetenzen in den Bereichen der Markenbildung und Vermarktung erwerben.

Für ein nachhaltiges Lernergebnis wird das Modul durch Projektarbeit im Team geprägt sein. Teamarbeit ist heutzutage nicht mehr wegzudenken. Kompetenzen im Bereich der Arbeit im Team und der Führung von Teams sollen erworben, geübt und vertieft.

Im Idealfall schließt sich an die erfolgreiche Belegung dieses Wahlpflichtfachs im Bereich von Geschäftsmodellen, die weitere Begleitung durch die Gründungsförderung auf dem Campus (z.B. Venturewaerft) oder durch das Technologiezentrum an.

## Inhalte

---

### **Events:**

Es wird an realen Projekten gearbeitet. Zu Beginn des Moduls werden hierzu Events aus einer Eventideen-Liste ausgewählt. Die jeweilige Eventidee wird konzeptionell ausgearbeitet und auf Machbarkeit überprüft. Das Event wird im Detail geplant und ggfs. umgesetzt.

### **Business:**

Es wird an realen Geschäftsideen gearbeitet. Zu Beginn des Moduls werden Geschäftsideen aus einer Liste ausgewählt. Die Geschäftsideen werden verfeinert und zu innovativen Geschäftsmodellen ausgearbeitet. Nach Absprache mit der Modulverantwortlichen gibt es die Möglichkeit für Studierende, ihre eigene Geschäftsidee zu einem innovativen Geschäftsmodell auszubauen.

Die Projektarbeit wird durch die Vermittlung von Techniken und Methoden in den Bereichen der Ideengenerierung, Kreativität, Innovationsmanagement, Planung und Strukturierung sowie Projektmanagement begleitet und unterstützt. Unterstützend wird je nach Bedarf auch auf Teamarbeit und Team-Führung, Markenbildung und Vermarktung sowie Präsentationstechniken eingegangen. Dies erfolgt in Form von Präsenzveranstaltungen und Begleitung der Studierenden-Teams während der Arbeit an den Projekten. Die Erarbeitung von Themen im Eigenstudium kann aufgrund der Vielzahl an potentiell projektrelevanten Themen nicht ausgeschlossen werden.

## Arbeitsaufwand

---

4 SWS (für MI-Studierende entspricht das 5,0 Creditpoints (CP))

60 h Präsenzstudium, 90 h Eigenstudium

## Prüfung

---

Art der Prüfung: Studienleistung

Prüfungsform: Sonstige Prüfung (Hausarbeit und Abschlusspräsentation)

## Literatur

---

Wird in der 1. Präsenzveranstaltung bekannt gegeben

## Voraussetzungen

---

### Voraussetzungen lt. Prüfungs- und Studienordnung

keine

## Verantwortliche Dozenten

---

Modulverantwortliche(r): Claudia Jasmand

Dozent(in): Claudia Jasmand