

# Ideationweek - schnell und zielgerichtet Ideen entwickeln

<b>Dozent / Prüfer</b>	Prof. Dr. Anke Müller / Prof. Dr. Michael Seidel
<b>Zweitprüfer</b>	Prof. Dr. Anke Müller / Prof. Dr. Michael Seidel
<b>Studienjahr</b>	SS 2022
<b>Art der Lehrveranstaltung</b>	Seminar / Workshop (SU / Ü)
<b>ECTS</b>	bis zu 6 ECTS (je nach Studiengang, bitte Rücksprache mit Studiengangsleitung, siehe Hinweise bzgl. der Anrechenbarkeit unter <a href="http://www.startuplab-hof.de">www.startuplab-hof.de</a> )
<b>SWS</b>	Blockveranstaltung (5 Tage) + Vor- und Nachbereitung
<b>Präsenzzeit / Kontaktzeit</b>	65
<b>Selbststudium / Prüfungsvorbereitung</b>	15 (bei 3 ECTS; selbständige angeleitete Einarbeitung ins Thema) 70 (bei 5 ECTS; analog oben + Ausarbeitung der Studienarbeit/Dokumentation) 95 (bei 6 ECTS, analog oben + zusätzlicher wissenschaftlicher Anteil in Studienarbeit/Dokumentation)
<b>Sprache</b>	Deutsch (einzelne Impulsbeiträge ggf. in englischer Sprache)
<b>Lehrinhalte</b>	<p>Die Ideationweek ist eine fünftägige Blockveranstaltung, in der sich die TeilnehmerInnen interdisziplinär (alle Studienrichtungen), praxisnah und projektspezifisch in agilen Arbeitsmethoden ausprobieren können. Unternehmen aus der Region stehen als Kooperationspartner zur Verfügung und bringen eine reale Problemstellung mit. Die Studierenden durchlaufen während der Ideationweek Prozessschritte, die sich eng am Design-Thinking-Ansatz orientieren: vom Verstehen der Problemstellung, Ausprobieren methodischer Ansätze, über das Entwickeln von Lösungen/Prototypen bis zur Evaluation und Abschlusspräsentation.</p> <p>Ablauf:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Warmup &amp; Einblick in agile Arbeitsmethoden</li><li>• Theoretische Einführung in die Design-Thinking-Methode</li><li>• Praxisübungen und Ideenentwicklung in Teams anhand eines konkreten Beispiels (DT-Phasen 1-6)<ul style="list-style-type: none"><li>- Zielgruppen identifizieren und definieren</li><li>- Kundenbedürfnisse analysieren und verstehen</li><li>- Erarbeiten von kundenzentrierten Ideen mit Hilfe verschiedener Kreativmethoden (iterativ)</li><li>- Einführung ins Rapid Prototyping und Herstellung erster Modelle/Prototypen</li><li>- Testing</li></ul></li><li>• Präsentation der Ergebnisse (Pitch)</li><li>• Reflexion &amp; Abschluss</li></ul>

	<p>Ziel des Workshops ist es, den TeilnehmerInnen die Design-Thinking-Methode und ihre einzelnen Prozessschritte anhand eines konkreten Beispiels aus der Praxis zu vermitteln und sie in die Lage zu versetzen, strukturiert nutzerzentrierte Lösungen entwickeln zu können. Am Ende des Workshops können die TeilnehmerInnen relevante Zielgruppen identifizieren, deren Bedürfnisse verstehen, darauf aufbauend kreative Ideen und Lösungen entwickeln sowie erste Prototypen entwickeln und diese testen.</p>
<b>Lernziel</b>	<p>Die TeilnehmerInnen trainieren und sammeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Methodenkompetenz (v.a. Design Thinking und Kreativmethoden)</li> <li>• Sozialkompetenz und Teamfähigkeit durch die Arbeit in heterogenen Teams</li> <li>• Fachkompetenz hinsichtlich des zu bearbeitenden Themas</li> <li>• praktische Erfahrung durch die direkte Zusammenarbeit mit Unternehmen</li> <li>• Präsentations- und Kommunikationskompetenz</li> </ul>
<b>Voraussetzung</b>	<p>Die Veranstaltung richtet sich an alle Studiengänge. Vorkenntnisse sind nicht zwingend erforderlich. Es wird aber empfohlen, mind. 60 ECTS im Bachelorstudium erbracht zu haben. Für Masterstudierende gibt es keine Einschränkungen. Die Zahl der Teilnehmenden ist begrenzt.</p>
<b>Literaturliste</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uebernicker, Falk, et al: Design Thinking: Das Handbuch</li> <li>• Osann, Isabell: Design Thinking Schnellstart: Kreative Workshops gestalten</li> <li>• Lewrick, Michael: Das Design Thinking Playbook</li> <li>• Lewrick, Michael: Das Design Thinking Toolbook: Die besten Werkzeuge &amp; Methoden</li> <li>• Ries, Eric: Lean Startup: Schnell, risikolos und erfolgreich Unternehmen gründen</li> <li>• Osterwalder, A. / Pigneur, Y.: Business Model Generation: Ein Handbuch für Visionäre, Spielveränderer und Herausforderer</li> </ul> <p>Alle genannten Literaturempfehlungen sind im Handapparat im Digitalen Gründerzentrum Einstein1 verfügbar. Weitere Literaturempfehlungen werden ggf. in der Lehrveranstaltung gegeben.</p>
<b>Prüfungsdurchführung</b>	<p>bei 3 ECTS: Teilnahme und Abschlusspräsentation (Präs.)  bei 5/6 ECTS: Teilnahme, Abschlusspräsentation + Studienarbeit (Präs+AA)</p>
<b>Erlaubte Hilfsmittel</b>	alle
<b>Medienformen</b>	alle
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	SS