



MODULKATALOG

VERBESSERUNG DER DURCHLÄSSIGKEIT IN DER HOCHSCHULBILDUNG

● ARBEITSPAKET

T3 – Horizontale und vertikale Durchlässigkeit der dualen Ausbildung

● STATUS

Endgültige Fassung

● ERGEBNIS

O T3.2. Modulkatalog zur Förderung der Durchlässigkeit in der Hochschulbildung

● FÄLLIGKEITSDATUM

Juli 2021

● VERTEILEREBENE

Öffentlichkeit

● AUTOREN

New Design University

Julia Pintsuk-Christof

Flora Szurcsik

TH Rosenheim

Lisa Piwoda

Henrike Martius

Franziska Peklo

ÈDHEA

Daniel Schmid

INHALT

ÜBERSICHT	4
2 VORBEREITUNGSKURSE AUF DAS HOCHSCHULSTUDIUM	5
1.1 NDU: WAS IST NACHHALTIGKEIT?.....	5
1.2 NDU: HAB ICH BOCK DRAUF?.....	8
1.3 TH ROSENHEIM - SPRACHTANDEM.....	11
HOCHSCHULKURSE FÜR FORTGESCHRITTENE	13
1.4 ÉDHEA– EINFÜHRUNG IN MOTION DESIGN (2D).....	13
3.2 ÉDHEA – EINFÜHRUNG IN DAS USER EXPERIENCE DESIGN (UX).....	16
3.3 TH ROSENHEIM – WORKSHOP “ENTREPRENEURSHIP”.....	18

ÜBERSICHT

Der Modulkatalog beschreibt Vorbereitungskurse für die Hochschulausbildung und für Vertiefungs- und Aufbaukurse, die im Rahmen des DuALPlus-Projekts von édhéa/ Schweiz, NDU/ Österreich, und TH Rosenheim/ Deutschland, entwickelt und nach Möglichkeit umgesetzt wurden.

Nach einer Bedarfs- und Anforderungsanalyse innerhalb der Partnerinstitutionen wurden verschiedene Handlungsfelder zur Unterstützung von Berufseinsteigern oder Studieninteressierten identifiziert. Alle entwickelten Kurse wurden in bestehende Unterstützungsstrukturen innerhalb der Partnerinstitutionen eingebettet. Dies beinhaltete auch die Einbindung interner Einrichtungen wie "International Office" oder der Weiterbildung/ "Academy for Professionals". Gemeinsam wurden die beschriebenen Kurse entwickelt, wenn möglich (unter Berücksichtigung der Covid-19 Restriktionen) umgesetzt und evaluiert. Aufgrund von Beschränkungen wurden einige Kurse umgestaltet und in einem digitalen Format abgehalten.

Alle Kurse wurden von erfahrenen Dozierenden der jeweiligen Institution entwickelt. Für die Beschreibung der Formate wurden die gewünschten Zielgruppen, Rahmenbedingungen, Lehr-Lern-Methoden und Lernziele definiert.

Um Quereinsteigern (Studierende ohne allgemeine Hochschulreife, z.B. Meister oder zweiter Bildungsweg) oder ausländischen (EU-)Studierenden den erfolgreichen Start ins Studium zu erleichtern, wurden Vorkurse entwickelt, die in Kapitel 2 beschrieben werden. Diese Kurse sind so konzipiert, dass sie zusätzliche Hilfestellungen und Übungsmöglichkeiten bieten. Brückenkurse sollen den Studierenden die Möglichkeit geben, die Grundlagen ihres Studiengangs zu erkunden und sich an das Universitätsstudium zu gewöhnen, bevor sie ein Studium beginnen.

Kapitel 3 befasst sich mit Weiterbildungen auf Hochschulniveau für Berufstätige. Es wurden innovative Bildungsformate entwickelt und auf Hochschulebene umgesetzt, um Fähigkeiten und Kompetenzen, zum Beispiel im Bereich des Unternehmertums, zu verbessern bzw. auszubauen.

Die Kurse ermöglichen es jungen Berufstätigen, Fähigkeiten und Wissen für ihre Karriere zu erwerben, indem sie die Weiterqualifizierung als Wettbewerbsvorteil nutzen und lebenslanges Lernen praktizieren. Nicht nur die zunehmende Internationalisierung oder Digitalisierung der Märkte stellt neue Herausforderungen dar. Lernende können sich neues Wissen für ihre Karriere als Fach- und Führungskraft aneignen, ohne auf die Sicherheit ihres regelmäßigen Einkommens verzichten zu müssen.

2 VORBEREITUNGSKURSE AUF DAS HOCHSCHULSTUDIUM

1.1 NDU: WAS IST NACHHALTIGKEIT?



© Flora Szurcsik

TITEL DES MODULS

Was ist Nachhaltigkeit? - Anwendungen und neue Ideen für Kunststoff und Papier. (Entwurf - Realisierung - Prototyping)

ZIELGRUPPE

Der Workshop richtet sich in erster Linie an Schulabgängerinnen und Schulabgänger von allgemeinbildenden oder berufsbildenden Schulen, die eine gestalterische Ausbildung anstreben. Interessenten mit Lehramtsabschluss oder Berufserfahrung sind ebenfalls willkommen.

HINTERGRUND/ NOTWENDIGKEIT DES MODULS

Alle Personen, die einen kreativen Studien- bzw. Ausbildungsbereich ins Auge fassen und herausfinden wollen, welcher Studienbereich für sie geeignet ist, und gleichzeitig eine passende Bewerbungsmappe zusammenstellen wollen.

RAHMENBEDINGUNGEN Zwei Tage, maximal 10 Personen pro Lehrer

Art des Unterrichts: Unterricht im Klassenzimmer

Tag 1: Recherche, Idee und Entwurf

Tag 2: Durchführung und Dokumentation

Räumlichkeiten: Atelierraum mit Tischen, Sesseln, Licht und Strom für Laptops und Bildschirme.

Werkzeuge: Handwerkszeug, Zeichenmaterial, Kamera und Laptops, Motivation

Hinweis: Aufgrund der aktuellen COVID19-Situation wäre es denkbar, den ersten Tag des Workshops online durchzuführen.

LERNZIELE

Entwerfen und Erstellen von Prototypen und kleinen Produkten. Intensive Auseinandersetzung mit den Werkstoffen Kunststoff und Papier und deren Gebrauchseigenschaften unter dem Aspekt der Nachhaltigkeit.

Die Schüler sollen sich die Fragen stellen: "Was macht ein Material nachhaltig oder umweltschädlich?" und "Welche sinnvollen Einsatzgebiete gibt es für diese Materialien?".

Kreatives Denken und Arbeiten soll den Zugang zur kreativen Arbeitspraxis als Designer stärken und einen Einblick in den Entwicklungsprozess eines Produktes von der Recherche bis zur Umsetzung geben.

MODULAUFBAU

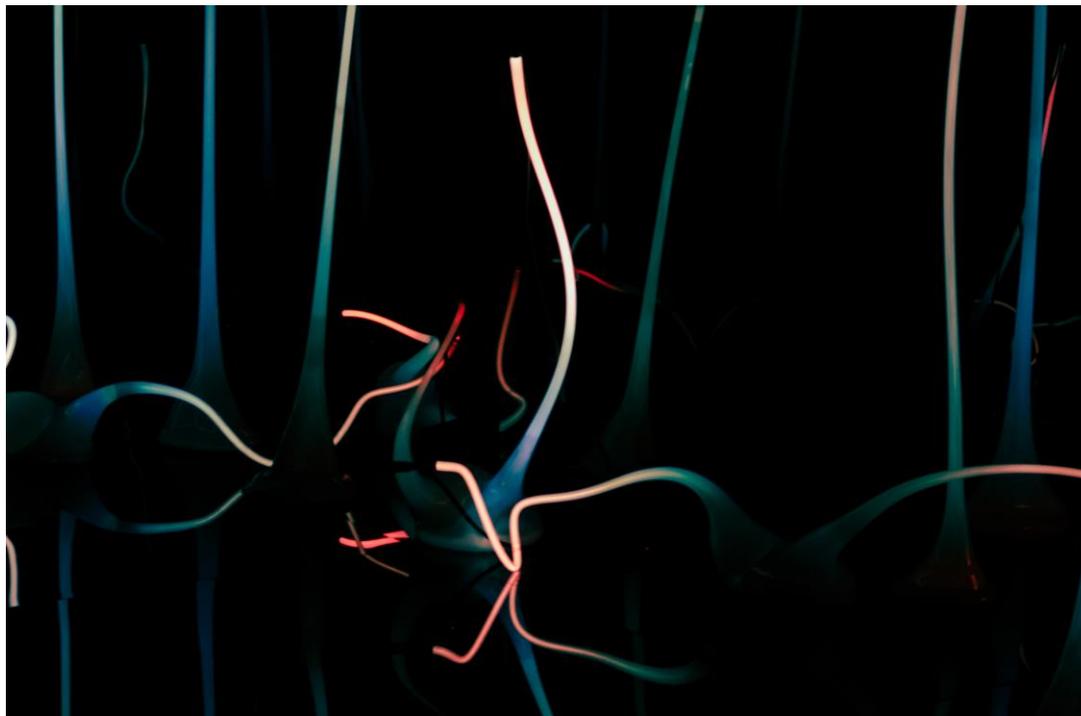
Das niederschwellige Lernkonzept basiert auf einem experimentellen Ansatz, dem Ausprobieren und Erforschen von Material und Techniken, der es den Teilnehmern ermöglicht, sich eigenständige Lernziele zu setzen. Ein "Richtig" oder "Falsch" gibt es nicht, denn jeder soll für sich selbst herausfinden, wo seine Stärken und Interessen im Bereich Material und Design liegen. Der Workshop bietet den Teilnehmern die Möglichkeit, auch ohne Vorkenntnisse Erfahrungen in der Gestaltungspraxis zu sammeln und zu erproben. Werkzeuge und Material werden zur Verfügung gestellt, oder die Teilnehmer sammeln und recyceln selbständig Material.

Tagesstruktur:

- Begrüßung Einführungsrunde
 - Vortrag zu Material und Gestaltungskonzepten
 - Recherchephase: In der Bibliothek oder am Computer, kurze Formulierung von Ideen und ggf. Skizzen
 - Diskussion der Gruppenideen und Coaching für die Umsetzung
 - Praktischer Unterricht: Umsetzung und Dokumentation der Ideen.
 - - Nachbesprechung des Arbeitsprozesses (Welche Probleme und Schwierigkeiten sind aufgetreten? Was hat besonders Spaß gemacht? Wurde das selbstgesteckte Ziel erreicht...)
-

LEHR- LERNMETHODEN UND MEDIEN	<p>Eingesetzte Methoden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodische Recherche von Materialbedingungen und -eigenschaften • Präsentation (Workshop-Idee, Ziel und Ablauf/Tagesstruktur) • Frontalunterricht/ Präsentation zu Materialien & Nachhaltigkeit, sowie Best-Practice-Beispiele • Vorstellung von Methoden und Möglichkeiten der Recherche • Reflexion und Austausch über Ideen, Umsetzung und Konzept • Feedback, Coaching und praktische Unterstützung der Workshopleitung • Designorientierung & Recherche (in welche Richtung soll es gehen? Was ist mein Ansatz, mein Ziel?) • Dokumentieren in Wort und Bild • Prototyping (Versuch und Irrtum). • Selbststudium und Diskussion auch außerhalb des Klassenzimmers • Schärfung des Bewusstseins für Materialität, Konsum, Recycling und ökologische, wirtschaftliche und soziale Nachhaltigkeit
IMPLEMENTIERUNG	<p>Der Workshop findet im Rahmen des Grundstudiums als Orientierungs- oder Einführungskurs für das weitere Designstudium statt. Der Schwerpunkt liegt auf 3D-Design und wird im Rahmen des Moduls "Material & Kreativität" durchgeführt.</p>
EVALUATION	<p>Die Lehrveranstaltung findet im Sommersemester 2021 statt, Aussagen über das Feedback der Studierenden können voraussichtlich erst nach Abschluss des Projekts gemacht werden.</p>
LESSONS LEARNT	<p>Siehe oben</p>
MATERIAL	<p>-</p>

1.2 NDU: HAB ICH BOCK DRAUF?



© Photo by Kalea Morgan on Unsplash

TITEL DES MODULS	<p>“HAB ICH BOCK DRAUF?“ Lichtobjekte (Entwurf - Realisierung - Prototyping)</p>
ZIELGRUPPE	<p>Der Workshop richtet sich in erster Linie an Absolventen von Gymnasien oder höheren Fachschulen, die eine Designausbildung anstreben. Interessierte mit Lehrabschluss bzw. Berufserfahrung sind ebenfalls willkommen.</p>
HINTERGRUND/ NOTWENDIGKEIT DES MODULS	<p>Der Workshop richtet sich an Personen, die ein Designstudium/eine Designausbildung anstreben und herausfinden möchten, welcher Studiengang für sie geeignet ist, sowie eine geeignete Bewerbungsmappe für diesen Studiengang entwickeln möchten.</p>
RAHMENBEDINGUNGEN	<p>2 Tage, max. 10 Teilnehmer pro Lehrer/Trainer Unterrichtsform: Klassenraumtraining</p> <p>Tag 1: Recherche, Idee und Konzept Tag 2: Umsetzung und Dokumentation</p> <p>Räumlichkeiten: Atelierräume mit Tischen, Stühlen, Licht und Strom für Laptops und Bildschirme. Werkzeuge: Handwerkzeuge, Gehrungsschneider, Zeichenmaterial, Kamera und Laptops</p>

Motivation

Hinweis: Aufgrund der aktuellen Covid-19 -Situation wäre es denkbar, den ersten Tag als Online-Schulung durchzuführen.

LERNZIELE

Wissen:

- Orientierungshilfe bei der Wahl der Ausbildung
- Ausblick auf das, was in einem dualen Studiengang zu erwarten ist (pro und contra). Hineinschnuppern in ein Hochschulstudium.
- Interesse für Design und Prototyping wecken

Verstehen:

- Individuelles Design

Anwenden:

- Verwirklichung von Prototypen

Analysieren / Auswerten:

- Workshop mit körperlich spürbarem Charakter, der hilft, sich vorzustellen und einzuschätzen, was man in einem Studiengang braucht. Stichwort: "Unter- und Überforderung" (Schnuppertag) / habe ich Lust oder nicht

Erstellen:

- Prototypen
- geeignete Bewerbungsmappe für Design-Studiengang

MODULAUFBAU

- Der Workshop setzt keine besonderen Vorkenntnisse voraus. Die Einstiegsschwelle ist bewusst niedrig gehalten, um einer breiteren Zielgruppe die Möglichkeit zu geben, mehr über Design/Manuelle Gestaltung zu erfahren.
- Materialien und Werkzeuge werden den Teilnehmern zur Verfügung gestellt. Sollten einzelne Teilnehmer nicht über eigene Laptops verfügen, besteht die Möglichkeit, einen Computer mit Internetzugang in den Atelierräumen zu nutzen. Der Wissenstransfer findet auf Augenhöhe statt, die Lehrkonventionen sind kollegial.

Struktur der Tage:

- Begrüßung
 - Vorstellung der Personen und des Aufbaus des Workshops
 - Vortrag
 - Forschungsphase individuell oder in kleinen Gruppen
 - Angewandte Lehre im Einzel- und Gruppencoaching.
-

LEHR- LERNMETHODEN UND MEDIEN	<p>Methoden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyse des Projektumfelds (Einführungsrunde) • Präsentation (Workshop-Idee, Ziel und Aufbau) • Vortrag (kurze Designgeschichte zum Thema Lichtobjekt auf der Basis von AKARI-Lampen) • Präsentation: Methoden und Möglichkeiten der Forschung • Interdisziplinärer und partizipativer Austausch über Forschungsergebnisse sowie mögliche und unmögliche Ideen • Feedback-Schleifen untereinander sowie zum Lehrer/Trainer • Künstlerische Handbuchgestaltung (denken, zeichnen/ skizzieren, beobachten) • Dokumentation in Text und Bild • Prototyping (Versuch und Irrtum) • Storytelling: Kontextualisierung der Objekte in Text und Bild, Inszenierung des Objekts • Feedbackrunde "pro und contra"
IMPLEMENTIERUNG	<p>Das Modul war ursprünglich als "Spring Workshop 2020 FoundationCourse" im Frühjahr 2020 geplant, musste aber aufgrund der Covid-19-Situation verschoben werden. Aufgrund der aktuellen Planungsunsicherheit war es bisher nicht möglich, einen neuen Termin zu vereinbaren.</p>
EVALUATION	<p>Siehe oben</p>
LESSONS LEARNT	<p>Siehe oben</p>
MATERIAL	<p>Siehe oben</p>

1.3 TH ROSENHEIM - SPRACHTANDEM



© TH Rosenheim / Max Baudrexl

TITEL DES MODULS	Sprachtandem
ZIELGRUPPE	Internationale Studierende und Studierende der TH Rosenheim
HINTERGRUND/ NOTWENDIGKEIT	<ul style="list-style-type: none"> • Ziel ist die Verbesserung der Fremdsprachenkenntnisse und die Förderung der interkulturellen Kompetenz • Internationalen Studierenden soll der Studienbeginn an der Technischen Hochschule Rosenheim erleichtert werden • Deutschsprachige Studierende können sich durch Kommunikation mit Muttersprachler*innen auf ihren Auslandsaufenthalt vorbereiten
RAHMENBEDINUNGEN	<ul style="list-style-type: none"> • Die Anzahl der Termine, an denen die Studierenden miteinander agieren, kann frei gewählt werden • Die Anzahl der Teilnehmer ist zunächst unbegrenzt. Die Zuordnung eines passenden Partners und die damit verbundene Entstehung eines Tandempaares hängt jedoch von der Anzahl und der Verfügbarkeit der jeweiligen Anmeldungen mit passender Zielsprache ab • Die Kommunikation der Tandempaare kann sowohl in Präsenz als auch online stattfinden • Da das Modul in privatem Rahmen stattfindet, stellt die Technische Hochschule keine Räumlichkeiten zur Verfügung
LERNZIELE	Die Studierenden erwerben durch die Konversation mit Muttersprachlern erste oder weiterführende Sprachkenntnisse ihrer Zielsprache. Darüber hinaus sollen interkulturelle Kompetenzen erweitert werden. Je nach zeitlichem Aufwand und Bereitschaft haben die Studierenden im Rahmen dessen die Möglichkeit kulturelle Eigenheiten, wie z.B. Umgangsformen, Sitten,

	<p>Gebräuche und soziale Strukturen des Herkunftslandes des Tandempartners kennenzulernen.</p>
MODULAUFBAU	<p>Das Sprachtandem baut auf keinen in anderen Modulen erworbenen Vorkenntnissen auf. Die Teilnehmer sollen frei miteinander interagieren und ihr Sprachtandem nach ihren eigenen individuellen Vorstellungen und Bedürfnissen gestalten, um den größtmöglichen Nutzen aus der Veranstaltung zu ziehen. Aus diesem Grund besitzt das Modul inhaltlich keine festgelegte Struktur und verfügt über keinen obligatorischen Arbeitsaufwand.</p>
LEHR- LERNMETHODEN UND MEDIEN	<ul style="list-style-type: none"> • Zwei oder mehr Studierende unterschiedlicher Muttersprache werden zusammengeführt um kooperativ die Sprache des jeweils anderen Tandempartners zu erlernen (Handlungsorientierter, kooperativer Spracherwerb) • Kommunikation über Medien (Digitale Kommunikationskanäle nach Wahl, z.B. Zoom, Skype, Whatsapp etc.; persönliche Interaktion)
IMPLEMENTIERUNG	<p>Die Studierenden wurden über die fakultätsübergreifende Community-Mail über das Modul informiert und instruiert.</p> <p>Die Anmeldung für das Modul erfolgt ohne Zulassungsbeschränkung oder -voraussetzung per E-Mail an die Verantwortlichen.</p> <p>Die Studierenden geben in ihrer Anmeldung unter anderem ihren Studiengang und einen Wunsch bezüglich der Sprache, die sie erlernen wollen an.</p> <p>Die Studierenden werden nach Übermittlung ihres Anmeldeformulars an eine*n Studierende*n ihrer gewünschten Zielsprache vermittelt.</p>
EVALUATION	<p>Zur Halbzeit des Semesters wurde eine Teilnehmerumfrage zum bisherigen Verlauf durchgeführt. Die Umfrage hat ergeben, dass die Mehrheit der Befragten überwiegend online miteinander kommunizieren. Aufgrund der besonderen Herausforderungen, welche mit den pandemiebedingten Kontaktbeschränkungen einhergingen, waren persönliche Treffen die Ausnahme.</p> <p>Die Rückmeldung der Teilnehmenden fiel positiv aus. Einige Teilnehmer hätten sich ein persönliches Treffen mit weiteren Teilnehmern gewünscht.</p> <p>Die rege Teilnahme der Studierenden lässt darauf schließen, dass das Modul insgesamt gut angenommen wurde.</p>
LESSONS LEARNT	<p>Jeweils zu Beginn und zum Ende des Semesters soll künftig eine Veranstaltung stattfinden, zu der alle Teilnehmer des Moduls eingeladen werden. Diese soll zum einen als Informationsveranstaltung dienen, zum anderen haben die Studierenden so die Möglichkeit sich kennenzulernen oder sich über ihre bisherigen Erfahrungen auszutauschen.</p>
MATERIAL	<p>https://www.th-rosenheim.de/studium/sprachenzentrum/sprachtandem/</p>

HOCHSCHULKURSE FÜR FORTGESCHRITTENE

1.4 ÉDHEA– EINFÜHRUNG IN MOTION DESIGN (2D)



© Photo by Sam Moqadam on Unsplash

TITEL DES MODULS	Einführung in Motion Design (2D)
ZIELGRUPPE	Kreative Fachkräfte mit mehrjähriger Berufserfahrung
HINTERGRUND/ NOTWENDIGKEIT	Das Modul vermittelt ein grundlegendes Verständnis im Bereich Motion Design und befähigt die Teilnehmer, das Gelernte in ihrer Designpraxis anzuwenden. Die Teilnehmer erweitern ihre Kompetenzen und steigern so ihre Attraktivität auf dem Arbeitsmarkt.

RAHMENBEDINGUNGEN	<ul style="list-style-type: none"> • Maximal 10 Teilnehmer • 2 Dozenten • 16 Lektionen à 45 Minuten, verteilt auf zwei Kurstage • Jeder Teilnehmer benötigt einen Laptop, auf dem die entsprechende Software installiert ist
LERNZIELE	<p>Die Teilnehmer lernen den Aufbau und die Funktionsweise von After Effects kennen und können dieses Wissen bei der Erstellung eigener kleiner Animationsprojekte anwenden.</p>
MODULAUFBAU	<p>Das Modul ist als zweitägiger Workshop konzipiert.</p> <p>Tag 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung der Dozenten und Teilnehmer • Vorstellung des Workshop-Programms • Einführung in das Thema Motion Design • Einführung in die Adobe After Effects Software (Einführung in die Struktur und die Grundfunktionen, Einführung in die Keyframe-Animation, Organisation von Assets, etc.) • Praktische Aufgaben: Eine Reihe von kurzen Animationen zur Überprüfung der Kenntnisse <p>Tag 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motion Design Herausforderung: Die Teilnehmer versuchen, eine Reihe von Animationen nachzubilden, die von den Dozenten erstellt wurden. Diese werden dann gemeinsam Schritt für Schritt besprochen. • Interaktives Quiz zur Wiederholung der Lerninhalte des ersten Tages. <p>Praktisches Projekt: Die Teilnehmer wenden ihr Wissen auf ein Projekt aus ihrer individuellen beruflichen Praxis an.</p>
LEHR- LERNMETHODEN UND MEDIEN	<p>Methoden: Projektorientierte Arbeit, Frontalunterricht und Gruppenarbeit, Coaching durch Dozenten.</p> <p>Medien: Laptop, interaktives Whiteboard und Bildschirm.</p>
IMPLEMENTIERUNG	<p>Der Workshop wurde auf der Website und in den lokalen beruflichen Netzwerken beworben.</p> <p>Die Anmeldung erfolgte per E-Mail.</p> <p>Erste Durchführung: 29. Mai und 5. Juni 2021.</p>
EVALUATION	<p>Der Workshop wurde von allen Teilnehmern als durchweg positiv bewertet.</p> <p>Besonders geschätzt wurde die intensive persönliche Betreuung durch die Dozenten.</p> <p>Die Dauer von 2 Tagen wurde als zu kurz beschrieben. Es werden zudem weitere Aufbaumodule gewünscht.</p>

Seitens der Dozenten wurde das teilweise sehr unterschiedliche Vorwissen der Teilnehmer als Schwierigkeit empfunden.

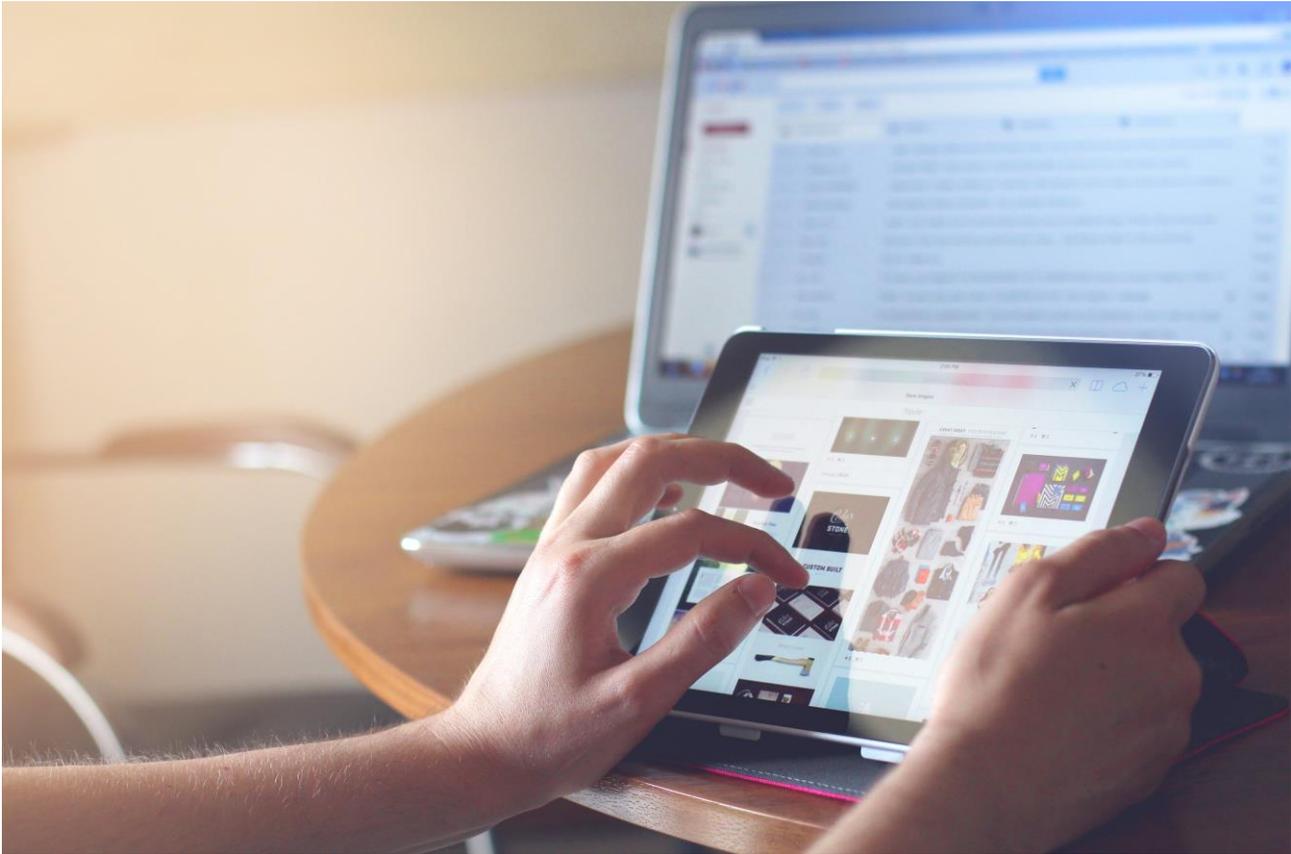
LESSONS LEARNT

Vorbereitende Aufgaben und Tutorien können dazu beitragen, die Grundlagen zu schaffen, um die Teilnehmer auf einen einheitlicheren Wissensstand zu bringen. Die Dauer wird von 2 auf 5 Tage ausgedehnt. Asynchrone und hybride Lernmethoden werden verstärkt eingesetzt.

MATERIAL

<https://www.edhea.ch/evenements/workshop-introduction-au-motion-design-2d>

3.2 ÉDHEA – EINFÜHRUNG IN DAS USER EXPERIENCE DESIGN (UX)



© Photo by Taras Shypka on Unsplash

TITEL DES MODULS	EINFÜHRUNG IN DAS USER EXPERIENCE DESIGN (UX)
ZIELGRUPPE	Kreative Fachkräfte mit mehrjähriger Berufserfahrung
HINTERGRUND/ NOTWENDIGKEIT	<p>Das Modul vermittelt ein grundlegendes Verständnis von User Experience Design mit dem Schwerpunkt auf der Planung und Gestaltung von Websites oder anderen webbasierten Anwendungen.</p> <p>Die erworbenen Methoden und Werkzeuge ermöglichen es den Teilnehmern, ihre Kompetenzen zu erweitern und neue Berufsfelder zu erschließen oder ihre Attraktivität auf dem Arbeitsmarkt zu erhöhen.</p>
RAHMENBEDINGUNGEN	<ul style="list-style-type: none"> • Maximal 10 Teilnehmer • 3 Ausbilder • 24 Lektionen à 45 Minuten, verteilt auf drei Kurstage • Jeder Teilnehmer benötigt einen Laptop, auf dem die entsprechende Software installiert ist
LERNZIELE	Die Teilnehmer lernen Methoden und Werkzeuge zur Gestaltung und Planung von UX-Projekten kennen und können diese anwenden. Die Teilnehmer lernen Gestaltungsprinzipien kennen und können sie anwenden. Sie lernen

verschiedene Design- und Prototyping-Tools kennen und machen sich mit einem von ihnen vertraut.

Die Teilnehmer lernen die wichtigsten Technologien zur Entwicklung von Websites kennen. Sie lernen den groben Arbeitsablauf von der Planung bis zur Entwicklung einer Website und die Rollen der beteiligten Akteure kennen. Sie lernen technologische Trends kennen und können diese grob einordnen.

MODULAUFBAU

Das Modul ist als dreitägiger Workshop konzipiert.

Tag 1 - UX-Einführung und Methodik

- Vorstellung der Dozenten und Teilnehmer
- Vorstellung des Workshop-Programms
- Einführung in das User Experience Design und seine Anwendungsbereiche
- UX für Designer mit Fokus auf Webdesign
- Methoden und Werkzeuge zur Planung von UX-Projekten (Interviews, User Journeys, Card Sorting, ...)
- Informationsarchitektur

Tag 2 - UX-Design und Prototyping

- Designfragen bei interaktiven Projekten
- Überblick über Design- und Prototyping-Tools (Figma, Adobe XD, FramerX, ...)

Tag 3 - Webtechnologien und Entwickler Handout

- Funktionsweise von Websites
- Grundlegende Technologien (CSS/SCSS, HTML, JS, PHP, LAMP Stack, Webserver, ...)
- Technologische Trends und Tools (NodeJS, Jamstack, Static Site Generators, Headless CMS, Tailwind, Framer Motion, ...)
- Moderne Entwicklungsabläufe und Technologien (GitHub, kontinuierliche Integration, ...)
- Handreichungen und Tools für Entwickler (figma.com, zeplin.io, ...)

LEHR- LERNMETHODEN UND MEDIEN

- Methoden: Projektorientierte Arbeit, Frontalunterricht und Gruppenarbeit, Coaching durch Dozenten, hybrides Lernen.
- Medien: Notebook, interaktives Whiteboard und Bildschirm, webbasierte Anwendungen (Figma, Miro, Codepen).

IMPLEMENTIERUNG

Der Workshop wird auf der Website und in lokalen beruflichen Netzwerken beworben.

Die Anmeldung erfolgt per E-Mail.

Erste Durchführung: Ende August 2021.

EVALUATION

—

LESSONS LEARNT	—
MATERIAL	—

3.3 TH ROSENHEIM – WORKSHOP “ENTREPRENEURSHIP”



AGENDA TAG 2

11:00 – 13:00 Uhr
 SCRUM als Methode
 Praxisvortrag / BORA – Herr Könniker – Mechanical Development Team Lead
 Agile Arbeitsmethode OKR
 Kreativitätstechnik SCAMPER

14:00 – 17:00 Uhr
 Kreativitätstechniken: 5Whys, Persona Methode etc.
 Entwicklung von Geschäftsmodellen: Vision Statement und Business Model Canvas Met
 Value Proposition Canvas mit Value Map und Kundenprofil
 Lean Canvas Methode

Entrepreneurship Seminar

© TH Rosenheim

TITEL DES MODULS	„Entrepreneurship“ – Impulse für Innovation und Flexibilität
ZIELGRUPPE	<ul style="list-style-type: none"> • Fachkräfte mit Führungspositionen in Unternehmen • Ehemalige Studierende
HINTERGRUND/ NOTWENDIGKEIT	<p>Entrepreneurship ist ein relativ neues, aufstrebendes interdisziplinäres Wissenschaftsfeld mit Komponenten aus der Betriebswirtschaft, Volkswirtschaft, Soziologie und Psychologie. Entrepreneurship-Forschung beschäftigt sich unter anderem mit der Identifizierung und der Verfolgung unternehmerischer Möglichkeiten, dem Entwickeln neuartiger Geschäftsmodelle, dem Prozess der Unternehmensgründung, der Persönlichkeit des Unternehmers bzw. der Unternehmerin, dem Treffen unternehmerischer Entscheidungen und auch mit sozialem und nachhaltigem Unternehmertum. Somit zielt die Entrepreneurship-Forschung darauf ab, relevante Erkenntnisse rund um das Thema unternehmerisches Handeln zu generieren, die uns komplexe, unternehmerische Fragestellungen besser verstehen lassen. Auf Basis aktueller Erkenntnisse aus der akademischen Forschung im Gebiet Entrepreneurship, soll dieses Seminar Impulse zu den Themen Innovation sowie zu unternehmerischem Denken und Handeln geben.</p>

RAHMENBEDINGUNGEN	<ul style="list-style-type: none"> • Die Dauer des Workshops beträgt 2 halbe Tage, (Bisherige Termine: 26.02./05.03.2021) • Die Kosten für eine Teilnahme am Workshop betragen 400 EURO inkl. MwSt. • Da der Workshop online stattfindet, steht die Anzahl der Teilnehmer und Teilnehmerinnen bisher nicht in Abhängigkeit zu räumlichen Ressourcen, ist aufgrund der interaktiven Arbeitsform jedoch auf maximal 30 Teilnehmer und Teilnehmerinnen begrenzt. Grundsätzlich soll der Workshop in Präsenz am Campus Chiemgau der Technischen Hochschule Rosenheim stattfinden. • Die Anmeldung für die Teilnahme am Workshop erfolgt über die Homepage der Technischen Hochschule Rosenheim
LERNZIELE	<p>Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen erlernen theoretische Grundlagen sowie Inhalte zu den Bereichen der unternehmerischen Entscheidungsfindung und dem Erkennen und Entwickeln von Geschäftsideen, insbesondere die agile Innovationsmethode Design Thinking.</p> <p>Der zweite Teil des Workshops besteht aus einer „Hands-on-Experience“, in der die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in Form von Gruppenarbeit eigene innovative Geschäftsideen entwickeln und anhand des Business Model Canvas bewerten und analysieren.</p>
MODULAUFBAU	<p>Der Workshop baut auf keinen spezifischen Vorkenntnissen auf. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer kommen aus verschiedenen beruflichen Kontexten und bringen somit einen unterschiedlichen Wissensstand mit. Ihnen wird ein Vortrag geboten, auf dessen Basis sie in Gruppenarbeiten miteinander interagieren, Ideen erarbeiten und bewerten sollen. Um den größtmöglichen Nutzen aus dem Workshop zu ziehen, wird er von Kursleitern aus dem Rosenheim Center for Entrepreneurship (ROCKET) begleitet, an die die Teilnehmerinnen und Teilnehmer inhaltliche Fragen richten können.</p>
LEHR- LERNMETHODEN UND MEDIEN	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kursleiter halten einen Vortrag zum Thema Entrepreneurship – Impulse für Innovation und Flexibilität • Handlungsorientierte Arbeitsmethoden: Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erarbeiten in Gruppenarbeit eigene Geschäftsideen
IMPLEMENTIERUNG	<p>Am Campus Chiemgau in Traunstein bietet die TH Rosenheim im Jahr 2021 daher acht verschiedene Seminare zu Themen der Digitalisierung an und ermöglicht so eine praxisorientierte Weiterbildung für Berufstätige. Die Seminarreihe startete am 25.02.2021 mit dem Workshop zum Thema „Entrepreneurship“.</p> <p>Potentielle Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurden über die Homepage der Technischen Hochschule über den Workshop informiert.</p> <p>Für die Teilnahme gibt es bis auf die begrenzte Teilnehmeranzahl und die Kosten keine Zulassungsvoraussetzung.</p>
EVALUATION	<p>Die Rückmeldung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus verschiedensten Branchen fiel positiv aus.</p>
LESSONS LEARNT	<p>Es wäre wünschenswert den Workshop künftig in Präsenz stattfinden zu lassen.</p>

MATERIAL

- <https://www.th-rosenheim.de/weiterbildung/offene-seminare-inhouse/offene-seminare/digitalisierung-seminare-campus-chiemgau/>
 - <http://www.campus-chiemgau.de/>
-



Interreg Alpine Space DuALPlus

European Regional Development Fund



www.alpine-space.eu/dualplus



édhÉa



Dieses Projekt wird durch den European Regional Development Fund für regionale Entwicklung durch das Programm Interreg Alpine Space kofinanziert