

| | | |
|---|-------------------------------------|---|
| (Modul-)Titel | Falls vorhanden Modulbez. oder -nr. | |
| Design Sprints* | RSDS_DeSp | |
| (Modul-)Verantwortliche/r | Fakultät | |
| Prof. Dr. Sebastian Stadler | IM, RSDS | |
| Lehrende/r / Dozierende/r | Angebotsfrequenz | |
| Prof. Dr. Sebastian Stadler | Wintersemester | |
| Lehrform | Unterrichtssprache | |
| Blockseminar (1 Woche) | Deutsch/Englisch | |
| Art der Prüfung | Voraussetzungen | |
| Studienarbeit/Pitchdeck | keine | |
| Teilnehmerzahl (gesamt) | Modultyp | Arbeitsaufwand |
| 30 | Wahlpflichtmodul | 4 SWS / 5 ECTS Kontaktstunden: 40h Selbststudium: 110h Gesamtaufwand: 150h |
| Zielfakultäten/ -studiengänge (inkl. Teilnehmerzahl pro Studiengang) | Für Bachelor | Für Master |
| Anrechenbar für: WPF A, ID (20) Geöffnet für alle Studierenden der OTH (10) | ✓ | ✓ |
| Inhalt (Kurzbeschreibung) | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Design Sprints Grundlagen • Teamfindung • Identifikation einer Problemstellung bzw. Idee • Recherche und tiefes Verständnis bezüglich der identifizierten Problemstellung • Erarbeitung verschiedenster Konzepte zur Problemlösung • Fokussierung und Ausarbeitung des favorisierten Konzepts • Erstellung eines Prototyps (digital wie physisch) • Evaluierung des Prototyps • Präsentation des Prozesses sowie der Ergebnisse | | |
| Lernziel | | |
| <p><u>Fachliche und methodische Kompetenzen:</u> Die Studierenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> • das Vorgehen innerhalb von Design Sprints benennen und erklären • den Prozess inkl. der darin enthaltenen Arbeitsschritte benennen und einordnen • die Methoden während des Sprints wiedergeben und erklären • Problemlösungen methodisch korrekt konzipieren <p><u>Handlungskompetenzen:</u> Die Studierenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> • den „Sprint“ Ansatz und Prozess erfolgreich anwenden • Methoden des „Sprint“-Prozesses erfolgreich anwenden • Innerhalb von fünf Tagen auf der Grundlage einer untersuchten Problemstellung ein Konzept entwickeln und evaluieren • Inhalte (z.B. Konzepte) effektiv und verständlich präsentieren und erklären • konstruktives Feedback geben und erhalten | | |

- Entscheidungen innerhalb einer Projektgruppe effektiv und effizient treffen
- ihre Kreativität entfalten und aktiv in Problemlösungen überführen

Sozialkompetenzen:

Die Studierenden erwerben Kommunikationsfähigkeiten in der genannten Domäne und sind in der Lage, in Gruppen Problemlösungen zu erarbeiten. Zudem können Sie sich zielführend artikulieren, sowie Falllösungen schriftlich gut strukturiert verfassen.

Die Zahlen in Klammern geben die zu erreichenden Niveaustufen an: 1 - kennen, 2 - können, 3 - verstehen und anwenden