

LEHRVERANSTALTUNGSKONZEPT

LEHRPREIS DER FH CAMPUS 02 - Studienjahr 2019/20 Innovative Leistungsbeurteilung

Senden Sie das ausgefüllte Lehrveranstaltungskonzept bitte per E-Mail an hochschuldidaktik@campus02.at.
Frist für die Einreichung des Konzeptes ist der **15. September 2020**.

Nominierte Lehrveranstaltung

LV-Titel: Systematic Innovation 4 _____

Lektor*in: FH-Prof. Dipl.-Ing. Dr. techn. Börge Kummert (Co-Lektor: Dr. Terler) _____

Studiengang: Innovationsmanagement Bachelor _____

Semester: 5. Semester _____

Lernziele

Beschreiben Sie hier, wozu die Studierenden nach der positiven Absolvierung der Lehrveranstaltung in der Lage sind.

Die Studierenden sind nach der positiven Absolvierung der Lehrveranstaltung in der Lage,

1. systematisch bestehende Ressourcen, Partnerschaften und Kooperationen des Teams zu analysieren und in Form eines Teamtemplates zu bündeln (Effectuation-Ansatz),
2. kundenorientierte Innovationsmethoden anzuwenden (Google Sprint und Design Thinking),
3. die Marktakzeptanz in Form einer kurzen persönlichen Umfrage zu validieren,
4. den Wert einer Geschäftsidee zu ermitteln und
5. die Geschäftsidee in Form eines Pitches zu „verkaufen“.

Lehrveranstaltungsbeschreibung

Beschreiben Sie hier den groben **Aufbau/Ablauf** Ihrer Lehrveranstaltung, die verwendeten **Lehrmethoden und -materialien** und gehen Sie dann bitte im Speziellen auf die **Leistungsbeurteilung** ein.

Diese Lehrveranstaltung wurde (und wird) zum großen Teil im Rahmen einer Exkursion in Berlin abgehalten.

Um Studierende die wichtigsten Stufen, die ein Startup-Unternehmen durchleben muss, zu zeigen und erleben zu lassen, wurde in Zusammenarbeit mit der Berliner Innovations- und Startupszene ein "Startup-Game" entwickelt. Die große Herausforderung hierbei war, folgende Methoden und Ansätze miteinander zu verknüpfen und auf zwei Tage zu komprimieren:

- Effectuation-Ansatz (Konzentration der Entrepreneure auf bestehende Ressourcen, Partnerschaften und Kooperationen)
- Google Sprint und Design Thinking (kundenorientierte, agile Innovationsmethoden)
- Gamification-Ansatz (Übertragung von spieltypischen Elementen – in diesem Fall die Höhle des Löwen)

Die Studierende müssen im Rahmen dieser Lehrveranstaltung vier Aufgabenpakete sequentiell erarbeiten. Die Aufgabenpakete wurden jeweils mit Leitfragen hinterlegt:

1. Aufgabenpaket: Erstellung eines persönlichen und eines Teamtemplates
2. Aufgabenpaket: Generierung eines schlüssigen Produkts (DL) zur genannten Themenstellung
3. Aufgabenpaket: Validierung des Produkts (DL)
4. Aufgabenpaket: Wertbestimmung und Pitchvorbereitung + Handout für die Löwen

Lehrmethode:

Die Lehrmethoden beschränken sich auf Gastvorträge und Projektarbeit in Form als Gruppenarbeit. Hier wird u.a. darauf Wert gelegt, weitestgehend analog im Team zu arbeiten und mit einfachsten Mitteln ein Mockup zu erstellen.



Abb. 1: Mockup eines smarten Homefarming-Systems

Leistungsbeurteilung:

Die Leistungsbeurteilung teilt sich gleichgewichtet auf:

- a) Präsentation
- b) Projektergebnis

Unter der Präsentation wird der Pitch verstanden (Kreativität, Verständlichkeit, Visualisierung, Spannung und Zeitmanagement). Unter dem Projektergebnis wird die fachliche Verteidigung der Präsentation verstanden.

Der Pitch wird – wie in der gleichnamigen Sendung „Höhle der Löwen“ – vor den Löwen bzw. Investor*innen abgehalten. Für diese Lehrveranstaltung sind zumindest vier Löwen und ein Supervisor vorgesehen.

Die Löwen sind reale Expert*innen für jeweils einen Schwerpunkt, den es von der Gruppe im Anschluss zum Pitch zu verteidigen gilt.

Folgende fachliche Schwerpunkte wurden definiert:

- a) Löwe 1: Innovationsberater*in
Fokus auf: Innovationsstärke der Produktidee & 'Business Modell'
- b) Löwe 2: Betreuer*in Startup Inkubator
Fokus auf: Team (Stärken & Zusammenarbeit...) & Corporate Structure (und Partner)
- c) Löwe 3: Gründer*in
Fokus auf: Traction, Wertbestimmung für Investment & Schlüssigkeit der Argumentationskette
- d) Löwe 4: Marketing
Fokus auf: Ableitung des Markts & Marktpotentials
- e) Supervisor:
Die Funktion des Supervisors begleitet das gesamte Projekt und beurteilt neben dem punktuellen Pitch **immanent** den Gesamtprozess der Gruppe auch im Vergleich zu anderen Gruppen.

So ergibt sich die Leistungsbeurteilung von fünf unterschiedlichen Expert*innen, die die Verteidigung des jeweiligen Schwerpunkts sowie getrennt die Präsentation des Pitches auf einer Skala von 0 bis 20 beurteilen.

Um keinen Wettbewerbsvorteil der späteren Gruppen zu erlangen, ziehen sich die Löwen und der Supervisor erst nach den Präsentationen/Verteidigungen zur Zusammenführung bzw. zum Austausch zurück.

Nach ca. 45 Minuten bekommt jede Gruppe zu allen genannten Schwerpunkten ein Feedback und Begründung der Beurteilung.



Abb. 2: Die vier Löwen und Publikum im Hintergrund (Berlin Kreuzberg 2019)

Bezug zum diesjährigen Thema des Lehrpreises und Berücksichtigung der didaktischen Prinzipien der FH CAMPUS 02

Erläutern Sie hier bitte beziehungsweise auf die relevanten didaktischen Prinzipien der FH CAMPUS 02, warum die **Leistungsbeurteilung** der nominierten Lehrveranstaltung **innovativ** ist, wie sie **mit den Lehrzielen und -methoden in Zusammenhang steht** und wie sie sich Ihrer Ansicht nach auf die **Studierendenmotivation** und den **Lernerfolg der Studierenden** auswirkt.

Gerade wenn es darum geht, mehrere fachlich inhomogene Lehrziele zu erreichen und diese zu beurteilen, ist die Glaubwürdigkeit und Akzeptanz höher, wenn hierzu auch entsprechende Expert*innen zur Verfügung stehen.

Das – laut Studierendenfeedback – sehr erfolgreich eingesetzte Konzept der unterschiedlichen Löwen gepaart mit der Funktion der Supervision, die den Prozess der Entstehung begleitet und damit gruppenspezifische Situationen berücksichtigen kann, bewirkt eine lernzielspezifische, faire und akzeptable Beurteilung. Die Beurteilung besteht ferner aus punktuellen sowie immanenten Gesichtspunkten.

Die Gamifikation-Idee – Ansätze aus der Sendung „Höhle der Löwen“ zu adaptieren – bewirkt eine hohe Motivation unserer Studierenden. Die Erfahrungen aus dem intensiven Gruppen-Geschäftsidee-Entstehungsprozess sowie das zeitnahe Expert*innen Feedback zu den Lernzielen bewirken einen nachhaltigen Lernerfolg – wie Gespräche mit den (inzwischen) Absolvent*innen zeigen.