

<b>Modul: HI!CHALLENGE</b>					
<b>Semester</b>	<b>Dauer / Häufig- keit</b>	<b>Art</b>	<b>Workload</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsform</b>
3	ein Semester/ einmal jährlich Blockveranstal- tung	Wahlpflicht- fach	150h, davon 50h Kontaktstudium 100 h Selbststudium	6	Präsentation und Abschlussbericht.
<b>Modulverantwortliche(r)</b>			<b>Voraussetzung für die Teilnahme</b>		
Peter von Holten Prof. Dr. D. Royer			---		
<b>Lehrinhalte</b>					
<p>Die <b>HI!CHALLENGE</b> ist ein Open-Innovation-Format der iTUBS mbH, das Studierenden die Möglichkeit bietet, reale Herausforderungen aus Unternehmen zu bearbeiten. Ziel ist es, innovative Lösungen für praxisnahe Problemstellungen zu entwickeln. Die Studierenden arbeiten in Teams und durchlaufen einen strukturierten Innovationsprozess, der folgende Inhalte umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Problemidentifikation und Analyse:</b> Entwicklung einer präzisen Fragestellung gemeinsam mit dem Unternehmen.</li> <li>• <b>Innovationsmethoden:</b> Anwendung von Methoden wie Design Thinking, Value Proposition Design und kreativen Problemlösungsansätzen.</li> <li>• <b>Prototyping und Validierung:</b> Entwicklung und Testen von Lösungsideen mithilfe agiler Methoden.</li> <li>• <b>Pitching und Kommunikation:</b> Vorbereitung und Präsentation der Ergebnisse vor Unternehmensvertretern.</li> <li>• <b>Teamarbeit und Coaching:</b> Begleitete Gruppenarbeit mit kontinuierlicher Unterstützung und Feedback durch Experten.</li> </ul> <p>Der gesamte Prozess erstreckt sich über ein Semester, wobei zwei Teams parallel an der gleichen Herausforderung arbeiten und unabhängig voneinander Lösungen entwickeln.</p>					
<b>Kompetenzziele</b>					
<p>Durch die Teilnahme an der <b>HI!CHALLENGE</b> erwerben die Studierenden praxisnahe Fähigkeiten und methodische Kompetenzen in der Entwicklung innovativer Lösungen. Die zentralen Lernziele sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kreative Problemlösung:</b> Fähigkeit, komplexe Herausforderungen zu analysieren und durch strukturierte Innovationsmethoden zu bewältigen.</li> <li>• <b>Methodenkompetenz:</b> Sicherer Umgang mit Innovationsansätzen wie Design Thinking und Value Proposition Design.</li> <li>• <b>Projekt- und Teammanagement:</b> Entwicklung und Umsetzung einer eigenen Strategie zur Bearbeitung einer Unternehmensherausforderung.</li> <li>• <b>Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten:</b> Sicheres und überzeugendes Präsentieren von Lösungen vor Stakeholdern.</li> <li>• <b>Unternehmerisches Denken:</b> Verständnis für Innovationsprozesse in Unternehmen und die Fähigkeit, wirtschaftlich tragfähige Lösungen zu entwickeln.</li> </ul> <p>Nach Abschluss des Formats sind die Studierenden in der Lage, Innovationsprozesse systematisch zu gestalten und ihre Ideen in einem praxisnahen Umfeld zu erproben.</p>					
<b>Vorgesehene Lehr- und Lernmethoden/ -formen</b>					
Interaktive Vorlesung (agiles Setup) mit integrierten Übungsanteilen (Fallstudien und Gruppenarbeiten als Workshops). Regelmäßige Teilnahme wird erwartet.					
<b>Literatur</b>					

- Grassmann, Sutter (2016): Digitale Transformation im Unternehmen gestalten, Hanser.
- Osterwalder et al. (2011): Business Model Generation: Ein Handbuch für Visionäre, Spielveränderer und Herausforderer, Campus.
- Rogers, David L. (2017): Digital Transformation - Das Playbook, MITP.
- Rogers, David L. (2013): Digital Transformation Roadmap, MITP.
- Schallomo et al. (2017): Digitale Transformation von Geschäftsmodellen - Grundlagen, Instrumente und Best Practices, Springer-Gabler.

<b>Dozent(in)</b>	<b>Unterrichtssprache</b>	<b>Verwendbarkeit im weiteren Studienablauf/ in anderen Studiengängen</b>
Peter von Holten Prof. Dr. D. Royer	deutsch	Bachelorthesis