Praxisseminar Innovationsmanagement

Elka Thevanesan (Fakultät für Wirtschaftswissenschaft), Antragsteller:
Prof. Dr. Matthias Weiß
Dr. Christian Warnecke

Was zeichnet das Lehrmuster aus?

Im Seminar wird eine Innovationsherausforderung eines Unternehmens im Rahmen einer Projektarbeit unter Anwendung von Design Thinking untersucht. Das zu bearbeitende Thema hat dadurch einen starken Praxisbezug. Das studentische Projektteam besteht aus 3-6 Personen. Zu Beginn des Kurses erfolgt eine Einführung in die zu bearbeitenden Herausforderungen durch den Praxispartner. Im Laufe des Kurses werden die TeilnehmerInnen in Methoden des Design Thinking eingeführt und erhalten außerhalb und innerhalb von Präsenzveranstaltungen Rückmeldung zu ihrem inhaltlichen Fortschritt.
In einer Abschlusspräsentation beim Praxispartner stellen die Gruppen die Ergebnisse ihrer Projektarbeit dar. Im Anschluss daran fertigen die TeilnehmerInnen ihren individuellen Abschlussbericht an, der auf den Ergebnissen der Gruppenarbeit aufbaut. Das Projekt zeichnet sich somit durch ein hohes Maß and Eigeninitiative der Gruppen, Kooperation mit dem Praxispartner und dem Bezug zu realen Problemstellungen aus, zu denen innovative Lösungen auf kreative Weise erarbeitet werden.

Fakten im Überblick:

In welcher Form existiert eine Präsenzphase?
Sonstiges (Seminar mit unregelmäßigen Präsenzphasen)

In welchen Zeitraum wird das Lehrmuster durchgeführt?
Während Vorlesungszeit

Wird das Lehrmuster über einen Zeitraum von mehreren Semester durchgeführt?
Nein

Welchen Umfang hat das Lehrmuster?
Creditpoints: 10
Teilnehmerzahl: 37
Im Zeitraum 2021-2022

In welchem Studienabschnitt ist das Lehrmuster angesiedelt?
Master

In welcher Art ist das Lehrmuster curricular verankert?
Wahlmodul

Worum geht es in dem Lehrmuster insbesondere?
Sonstiges (interdisziplinäre Projektarbeit; Erarbeitung innovativer Lösungsansätze für reale Problemstellungen)

Welche Zielsetzung hat das Lehrmuster?

Das Projekt hat die Zielsetzung, den Teilnehmer:innen einen praktischen Einblick in die Welt der innovativen Projektarbeit zu geben. Dabei werden relevante Kompetenzen der Teamarbeit, wie zum Beispiel Koordination, Kommunikation, Vermittlung der Ergebnisse und Zeitmanagement gefördert. Da sich die Teams aus unterschiedlichen Disziplinen (überwiegend Wirtschaftswissenschaften und Ingenieurswissenschaften) zusammen setzen, wird zudem der interdisziplinäre Austausch gefördert und somit der Horizont der Herangehensweisen herausgefordert. Die Teilnehmer:innen sollen nach dieser Projektarbeit eine Erfahrung reicher sein, in der sie gelernt haben, mit sowohl erwarteten als auch unerwarteten Herausforderungen umzugehen und zu meistern. Außerdem liegt der Projektarbeit der Design Thinking Ansatz zugrunde, sodass die Teilnehmer:innen das oftmals nur theoretisch behandelte Modell auch in der Praxis anwenden können.

Was sind wesentliche Inhalte des Lehrmusters?

Wesentliche Inhalte des Projektes sind jedes Semester unterschiedlich, abhängig von den aktuell vorhandenen Problemstellungen des

Unternehmenspartners. Grundsätzlich bilden die UN Sustainable Goals die Grundlage für die zu bearbeitenden Problemstellungen, sodass aktuelle Thematiken auch bezogen auf den Aspekt der Nachhaltigkeit und Wirtschaftlichkeit zugleich ausgerichtet sind.

Wie ist das Lehrmuster strukturiert?

Die Lehrveranstaltung geht jeweils über ein ganzes Semester und hat sowohl Präsenz- als auch Eigenarbeits- bzw. Gruppenarbeitsphasen. Das Projekt beginnt mit einem gemeinsamen KickOff, in dem das Projekt für alle Teilnehmer:innen ausführlich erklärt wird und der Praxispartner die Problemstellungen vorstellt. In der nächsten Phase erhalten die Gruppen Zeit, an den Lösungsansätzen zu arbeiten und erhalten individuelle Beratung von den für ihre Projekte zuständigen Betreuer des Unternehmens. Gleichzeitig wird ein Videopodcast in Moodle freigeschaltet, das den Prozess des Design Thinking erläutert und welches als Input für die Vorangehensweise der Projektarbeit dient. Die nächste Etappe bildet die Zwischenpräsentation, in der der Zwischenstand der Projektarbeit nach 3 Wochen vorgestellt wird. Dies geschieht wieder in einer gemeinsamen Sitzung mit allen Teilnehmer:innen und den Praxispartnern. Für diese Zwischenpräsentation erhalten die Teilnehmer:innen zudem Feedback von den Lehrenden, um die Projektarbeit zu unterstützen. Die folgende Etappe bildet wieder eine Phase, in der die Gruppen eigenständig an ihren Projekten arbeiten können, und werden in einem für die Gruppen individuell angesetzten Workshop mit Hilfe von LEGO Serious Play © erneut gefördert. Am Ende der Bearbeitungszeit erfolgt eine Abschlusspräsentation beim Praxispartner, in der die Lösungsvorschläge der Gruppen in Präsenz vorgestellt werden. Die letzte Etappe des Projektes bildet die Abgabe der Abschlussarbeit, in der das Projekt und das Ergebnis der Gruppe festgehalten wird.

Welches Prüfungsform ist in dem Lehrmuster vorgesehen?

Die Leistung der Teilnehmer:innen wird durch die Zwischen-und Abschlusspräsentation sowie durch die Abschlussarbeit festgestellt und bewertet.

Welche E-Learning-Elemente werden eingesetzt?

In diesem Projekt werden alle benötigten Informationen in einem Moodle-Kurs zur Verfügung gestellt. So besteht die Möglichkeit, immer wieder auf die Präsentationsfolien der ersten KickOff Veranstaltung zuzugreifen und wichtige Informationen abzurufen. Der Input über Design Thinking erfolgt auch digital als Videoinput, der im Moodlekurs zur Verfügung gestellt wird. Außerdem erhalten die Gruppen jeweils ein Moodleforum, in dem sich die Gruppenmitglieder untereinander austauschen und vernetzen können.

Tipps für die Umsetzung:

"Die wichtigsten Erkenntnisse aus der Durchführung dieses Moduls ist das hohe Ausmaß an Organisation und an Benefits, die sich für die Teilnehmer:innen ergeben. Dadurch, dass das Modul erneut angeboten wurde, konnte der hohe Aufwand an vorzeitiger Organisation verringert werde, da die Kooperation mit dem Praxispartner und der Partneruniversität erneut erfolgen konnte. Das Erarbeiten von Lösungsansätzen für reale, aktuelle Problemstellungen in Unternehmen kann auf jeden Fall auch für andere Bereiche angewandt werden. Der Input zu Design Thinking ist zudem ein Ansatz, der in diversen Arten von innovativen Projektarbeiten verwendet werden kann. Wichtig ist dabei eine gute Organisation und die ständige Betreuung der Gruppen, sodass diese auf die Unterstützung zählen können, um in der Erarbeitung der Lösungen voran zu kommen. " Elka Thevanesan

Veröffentlichungen zum Lehrmuster:

https://www2.wiwi.rub.de/lehrstuehle/innovationsmanagement/

Konzipierung:

Kontaktperson: Elka Thevanesan (elka.thevanesan@rub.de) , Fakultät für Wirtschaftswissenschaft

Weitere Beteiligte: Antragsteller:

Prof. Dr. Matthias Weiß
Dr. Christian Warnecke

Internetseite zum Lehrmuster:
https://www2.wiwi.rub.de/lehrstuehle/innovationsmanagement/

Weitere Informationen:

Veröffentlichungsdatum: 09.12.2022, 10:53 Uhr

Schlagwörter: Design Thinking, Innovation, Innovative Praxisprojekte, Interdisziplinarität, Kommunikation; Projektarbeit, LEGO Serious Play, Management, Praxis, Teamarbeit, Wissenschaft-Praxis-Transfer

Fächergruppen: Geisteswissenschaften, Gesellschaftswissenschaften, Ingenieurwissenschaften, Interdisziplinär

Das Lehrmuster ist online abrufbar unter: https://lehrmuster.ruhr-uni-bochum.de/?p=1045

Die PDF-Datei wurde generiert am: 04.11.2026, 17:07 Uhr