WILLKOMMEN BEI MOOW CODE

HANDBUCH DER MOOW-AKTIONEN

Co-funded by the European Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

MOOW CODE Resources © 2024 vom MOOW CODE Konsortium sind unter der Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 lizenziert. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, besuchen Sie http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

2022 – 2024

MOOW PLAYBOOK

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung in EntreComp
2. Einführung in das Moow Playbook
3. Empathie-Karte
4. Entscheidungsbäume
5. Customer Journey Karte
6. Unternehmerische Eigenschaften & Fallstudie
7. 9-Punkte-Herausforderung
8. Pitch Deck
9. Kreativität erforschen
10. Digitale Kreativität entdecken
11. Emotionales Tagebuch
12. Emotionale Erkennung
13. Achtsamkeitstraining zur Stressbewältigung
14. Achtsamkeits-basierte Mobile App
15. Die 'Was wäre wenn'-Ideen-Methode
16. Low-fidelity-Prototyp
17. Das Hook-Framework
18. Online-Quiz
19. Video online ansehen
20. Rollenspiel und Aufzeichnung (Online)
21. Kurze Präsentationen
22. 365 Brainwtiting

Co-funded by the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Inhaltsverzeichnis

23. Kreatives Geschichtenerzählen
24. Neue Menschen, neue Ideen
25. 100 Schattierungen von Grau
26. Analyse der Verbrauchertrends
27. Das verrückte Erfindungsspiel
28. Kurseinführungen
29. Brainstorming (Phase des divergenten Denkens)
30. De Bono-Hüte
31. Kano-Methodik
32. Systematische Literaturübersicht
33. Business Model Canvas
34. Karten zur unternehmerischen Denkweise
35. MashUp-Innovation
36. Team-Memory-Spiel
37. Mindmapping
38. Mini-Workshop zum Thema Design Thinking
39. Geschäftsmodell-Mini-Workshop

Co-funded by the European Union

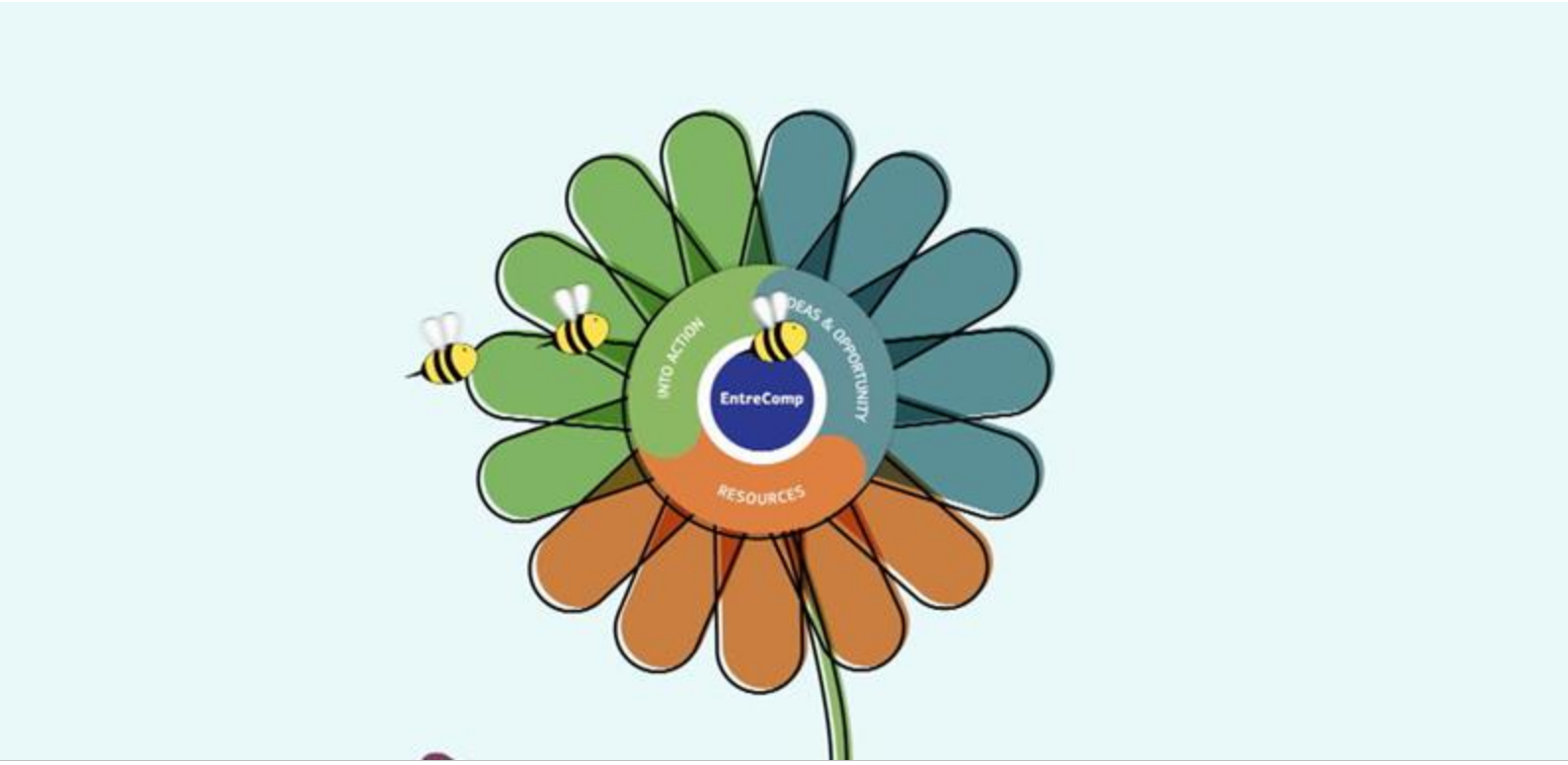
The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

IHR LEITFADEN FÜR MOOW CODE

Co-funded by the European Union

01

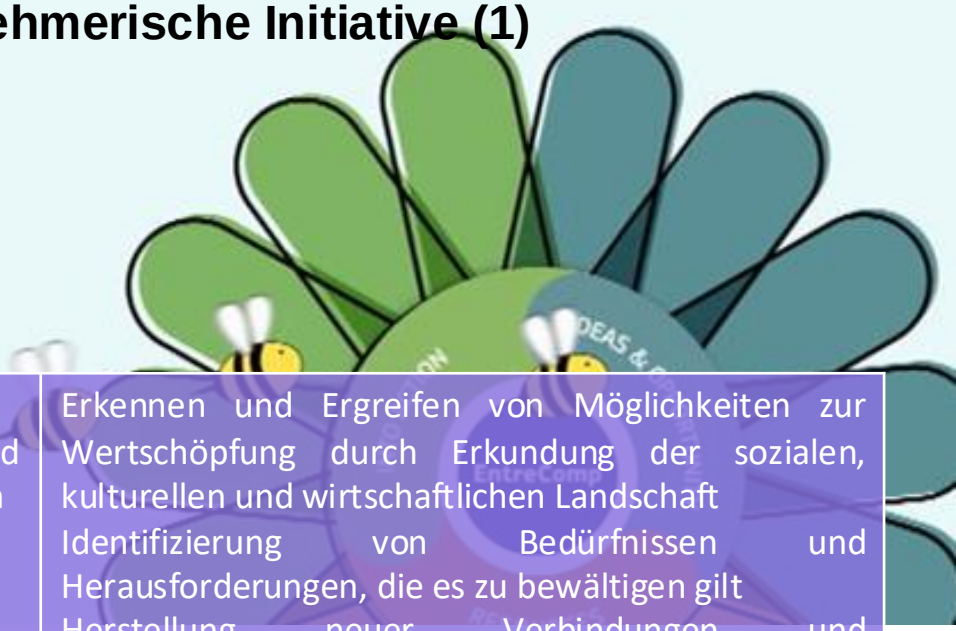
EINFÜHRUNG IN ENTRECOMP



Was ist EntreComp?

Wir leben in einer sich rasch wandelnden Gesellschaft, in der es von entscheidender Bedeutung ist, dass jeder die Fähigkeit besitzt, Chancen und Ideen zu nutzen, mit anderen zusammenzuarbeiten, dynamische Karrieren zu bewältigen und die Zukunft im Sinne des Gemeinwohls zu gestalten.
Um diese Ziele zu erreichen, brauchen wir in allen Lebensbereichen Menschen, Teams und Organisationen mit unternehmerischem Denken.
Die Europäische Kommission hat EntreComp, den Europäischen Kompetenzrahmen für unternehmerische Initiative, als Referenzrahmen entwickelt, um zu erläutern, was unter unternehmerischer Denkweise zu verstehen ist.
EntreComp bietet eine umfassende Beschreibung der Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen, die Menschen benötigen, um unternehmerisch tätig zu sein und einen finanziellen, kulturellen oder sozialen Wert für andere zu schaffen.
EntreComp ist ein gemeinsamer Referenzrahmen, der 15 Kompetenzen in drei Schlüsselbereichen aufzeigt, die beschreiben, was es bedeutet, unternehmerisch tätig zu sein.

Kompetenzen für unternehmerische Initiative (1)



1.1. Erkennen von Chancen	Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten der Wertschöpfung zu erkennen	Erkennen und Ergreifen von Möglichkeiten zur Wertschöpfung durch Erkundung der sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Landschaft Identifizierung von Bedürfnissen und Herausforderungen, die es zu bewältigen gilt Herstellung neuer Verbindungen und Zusammenführung verstreuter Elemente der Landschaft, um Möglichkeiten zur Wertschöpfung zu schaffen
1.2. Kreativität	Kreative und zielgerichtete Ideen entwickeln	Entwicklung verschiedener Ideen und Möglichkeiten zur Wertschöpfung, einschließlich besserer Lösungen für bestehende und neue Herausforderungen Erforschen und Experimentieren mit innovativen Ansätzen Kombinieren Sie Wissen und Ressourcen, um wertvolle Effekte zu erzielen
1.3. Vision	Arbeiten Sie auf Ihre Vision der Zukunft hin	Stellen Sie sich die Zukunft vor Eine Vision entwickeln, um Ideen in die Tat umzusetzen Zukunftsszenarien visualisieren, um Bemühungen und Maßnahmen zu lenken
1.4. Bewertung von ideas	Ideen und Chancen optimal nutzen	zu beurteilen, was Wert in sozialer, kultureller und wirtschaftlicher Hinsicht ist Erkennen des Wertschöpfungspotenzials einer Idee und Ermittlung geeigneter Wege, um das Beste daraus zu machen
1.5. Ethisches und nachhaltiges Denken	Abschätzung der Folgen und Auswirkungen von Ideen, Möglichkeiten und Maßnahmen	die Folgen von wertschöpfenden Ideen und die Auswirkungen des unternehmerischen Handelns auf die Zielgemeinschaft, den Markt, die Gesellschaft und die Umwelt zu beurteilen Reflexion der Nachhaltigkeit langfristiger sozialer, kultureller und wirtschaftlicher Ziele und der gewählten Handlungsweise Verantwortlich handeln

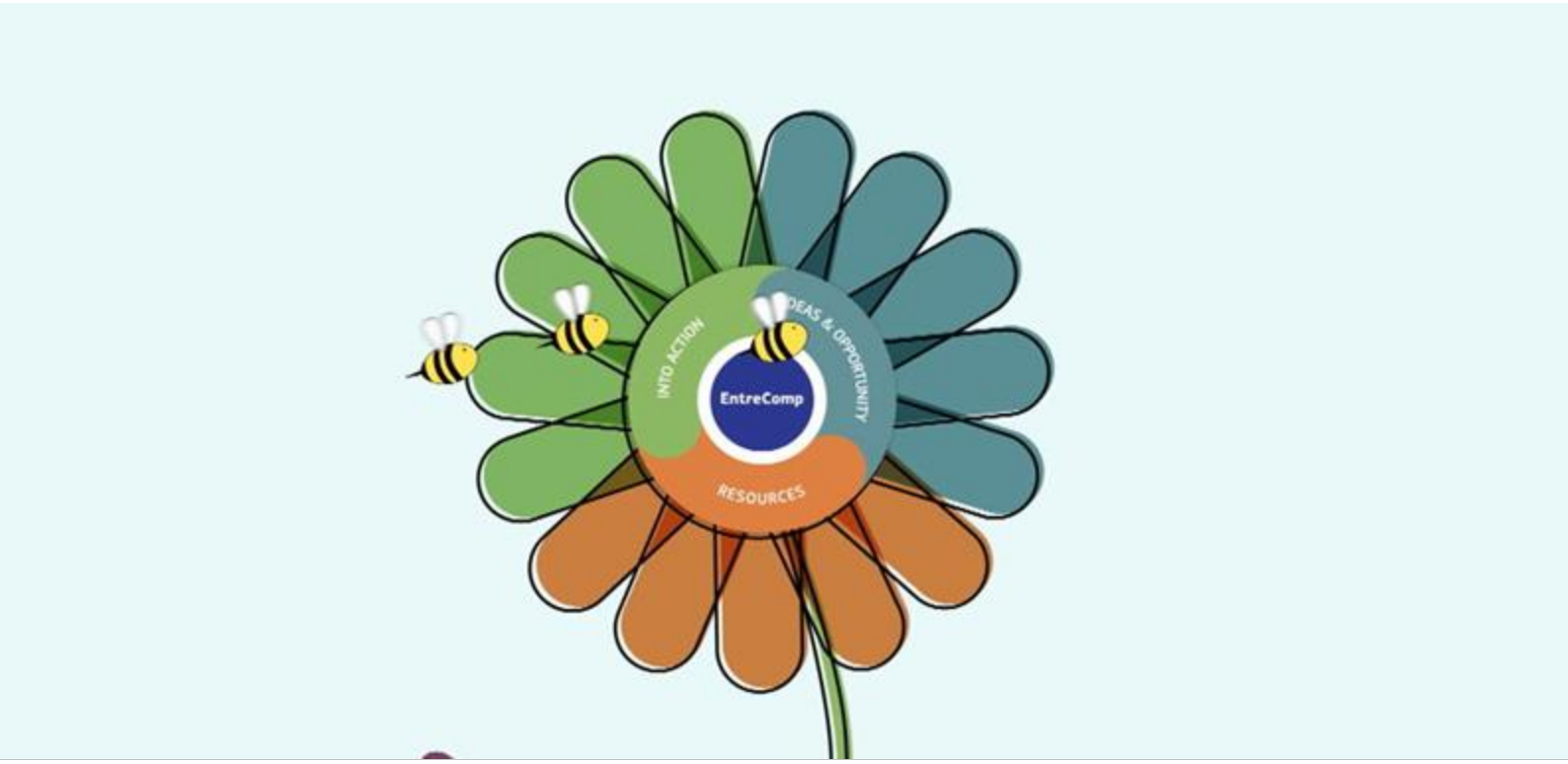
Kompetenzen im Bereich Unternehmertum (2)

2.1. Selbstwahrnehmung und Selbstwirksamkeit	Glaube an dich selbst und entwickle dich weiter	über Ihre kurz-, mittel- und langfristigen Bedürfnisse, Bestrebungen und Wünsche nachzudenken - Ihre individuellen und gruppenspezifischen Stärken und Schwächen zu erkennen und zu bewerten - an Ihre Fähigkeit zu glauben, den Lauf der Dinge zu beeinflussen, trotz Ungewissheit, Rückschlägen und vorübergehenden Misserfolgen
2.2. Motivation & Durchhaltevermögen	Konzentrieren Sie sich und geben Sie nicht auf	Seien Sie entschlossen, Ideen in die Tat umzusetzen und Ihr Bedürfnis nach Leistung zu befriedigen Sie müssen bereit sein, geduldig zu sein und immer wieder zu versuchen, Ihre langfristigen individuellen oder Gruppenziele zu erreichen. Belastbarkeit unter Druck, bei Widrigkeiten und bei vorübergehenden Misserfolgen
2.3. Mobilisierung von Ressourcen	Beschaffung und Verwaltung der benötigten Ressourcen	Beschaffung und Verwaltung der materiellen, immateriellen und digitalen Ressourcen, die benötigt werden, um Ideen in die Tat umzusetzen Das Beste aus begrenzten Ressourcen machen Erwerb und Verwaltung der in jeder Phase benötigten Kompetenzen, einschließlich technischer, rechtlicher, steuerlicher und digitaler Kompetenzen
2.4. Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz	Entwicklung von Finanz- und Wirtschaftswissen	Schätzung der Kosten für die Umsetzung einer Idee in eine wertschöpfende Tätigkeit Finanzielle Entscheidungen planen, umsetzen und im Laufe der Zeit bewerten Verwaltung der Finanzierung, um sicherzustellen, dass Ihre wertschöpfende Tätigkeit langfristig Bestand haben kann
2.5. Mobilising others	Inspire, enthuse and get others on board	Inspirieren und begeistern Sie relevante Interessengruppen Die nötige Unterstützung erhalten, um wertvolle Ergebnisse zu erzielen Effektive Kommunikation, Überzeugungskraft, Verhandlungsgeschick und Führungsqualitäten unter Beweis stellen

Kompetenzen für unternehmerische Initiative

3.1. Die Initiative ergreifen	Los geht's	Prozesse initiieren, die Werte schaffen Herausforderungen annehmen Selbstständig handeln und arbeiten, um Ziele zu erreichen, Vorsätze einzuhalten und geplante Aufgaben auszuführen
3.2. Planung und Verwaltung	Prioritäten setzen, organisieren und weiterverfolgen	Festlegung lang-, mittel- und kurzfristiger Ziele Festlegung von Prioritäten und Aktionsplänen Anpassung an unvorhergesehene Veränderungen
3.3. Umgang mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko	Entscheidungen im Umgang mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko treffen	Entscheidungen treffen, wenn das Ergebnis der Entscheidung ungewiss ist, wenn die verfügbaren Informationen unvollständig oder mehrdeutig sind oder wenn die Gefahr unbeabsichtigter Ergebnisse besteht. In den Wertschöpfungsprozess strukturierte Verfahren zum Testen von Ideen und Prototypen von Anfang an einbeziehen, um das Risiko des Scheiterns zu verringern Schnelllebige Situationen schnell und flexibel bewältigen
3.4 Zusammenarbeit mit anderen	Zusammenarbeiten, kooperieren und vernetzen	zusammenarbeiten und mit anderen kooperieren, um Ideen zu entwickeln und in die Tat umzusetzen Netzwerk Konflikte lösen und sich dem Wettbewerb positiv stellen, wenn nötig
3.5 Lernen durch Erfahrung	Lernen durch Handeln	Jede Initiative zur Wertschöpfung als Lernchance nutzen Lernen Sie mit anderen, einschließlich Kollegen und Mentoren Reflektieren Sie und lernen Sie aus Erfolgen und Misserfolgen (Ihren eigenen und denen anderer)

Massive Open Online Network for Collaborative Digital Education



Verstehen von EntreComp

EntreComp ist ein Rahmenwerk mit 15 unternehmerischen Kompetenzen, die weiter in Themen untergliedert sind, die beschreiben, was die jeweilige Kompetenz in der Praxis wirklich bedeutet.
Diese werden durch Lernergebnisse klar definiert - was ein Lernender weiß, versteht und tun kann. Die Lernergebnisse werden auf 8 verschiedenen Stufen der Progression abgebildet, vom Anfänger bis zum Experten.

Es gibt 5 wichtige Bausteine zum Verständnis von EntreComp:

- ✓ Definition,
- ✓ Bereiche,
- ✓ Zuständigkeiten,
- ✓ Themen
- ✓ und Progressionsstufen.

EntreComp Steps

1. Definition

EntreComp defines entrepreneurship as:

The capacity to act upon opportunities and ideas, and transform them into value for others. The value that is created can be financial, cultural or social.

2. Areas

EntreComp identifies 3 competence areas:

3. Competences

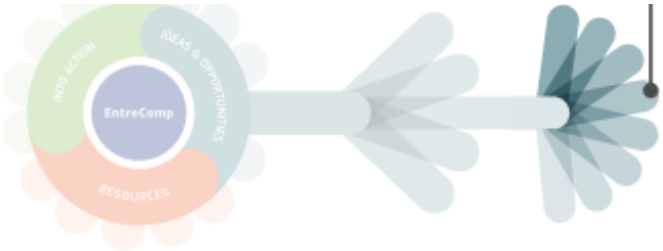
Competences per area
IDEAS & OPPORTUNITIES

Competences per area
INTO ACTION

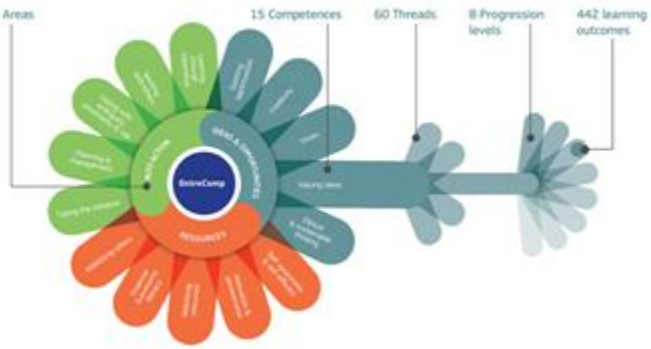
Competences per area
RESOURCES

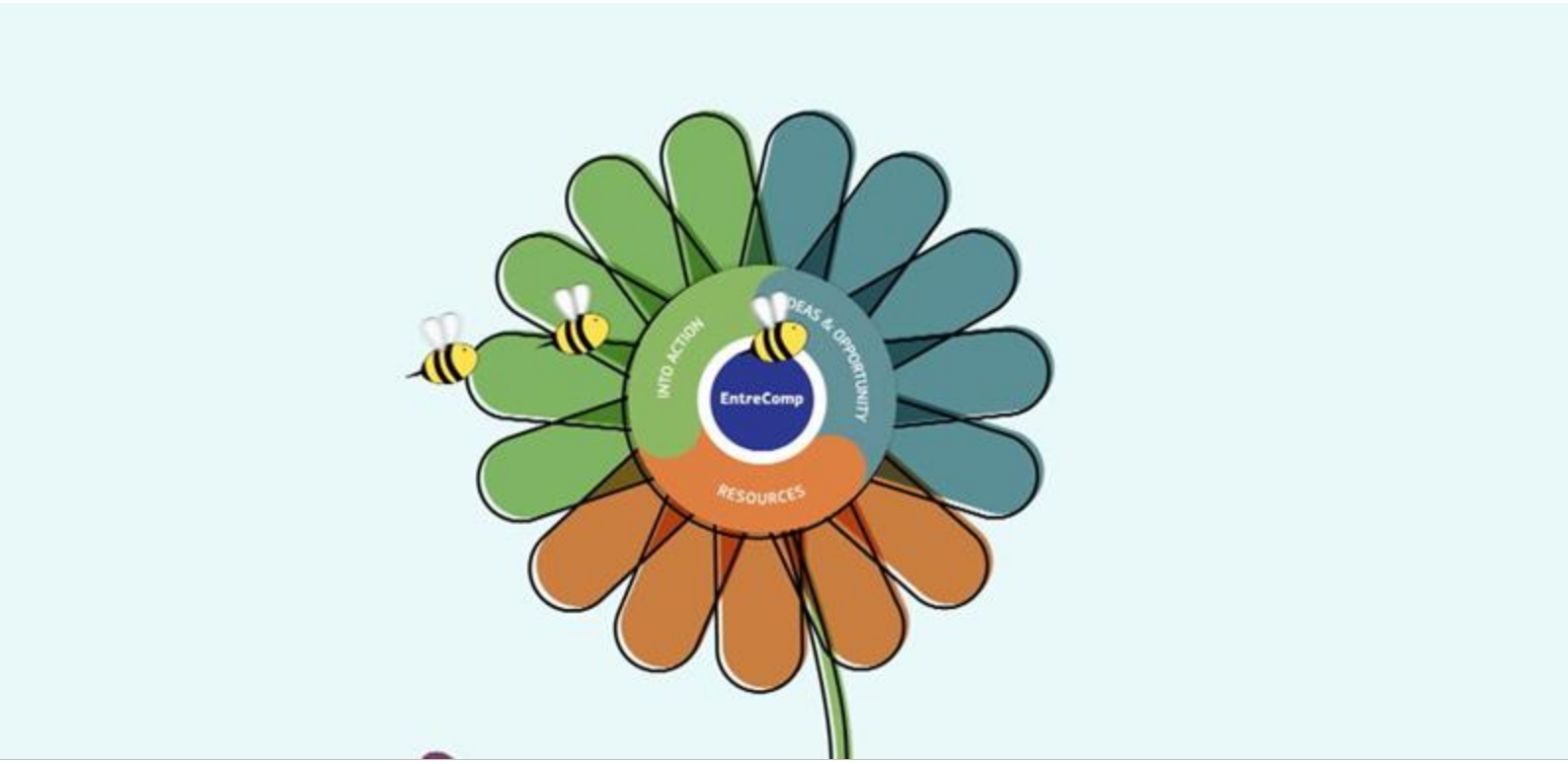
4. Threads

5. Progression levels



Summary





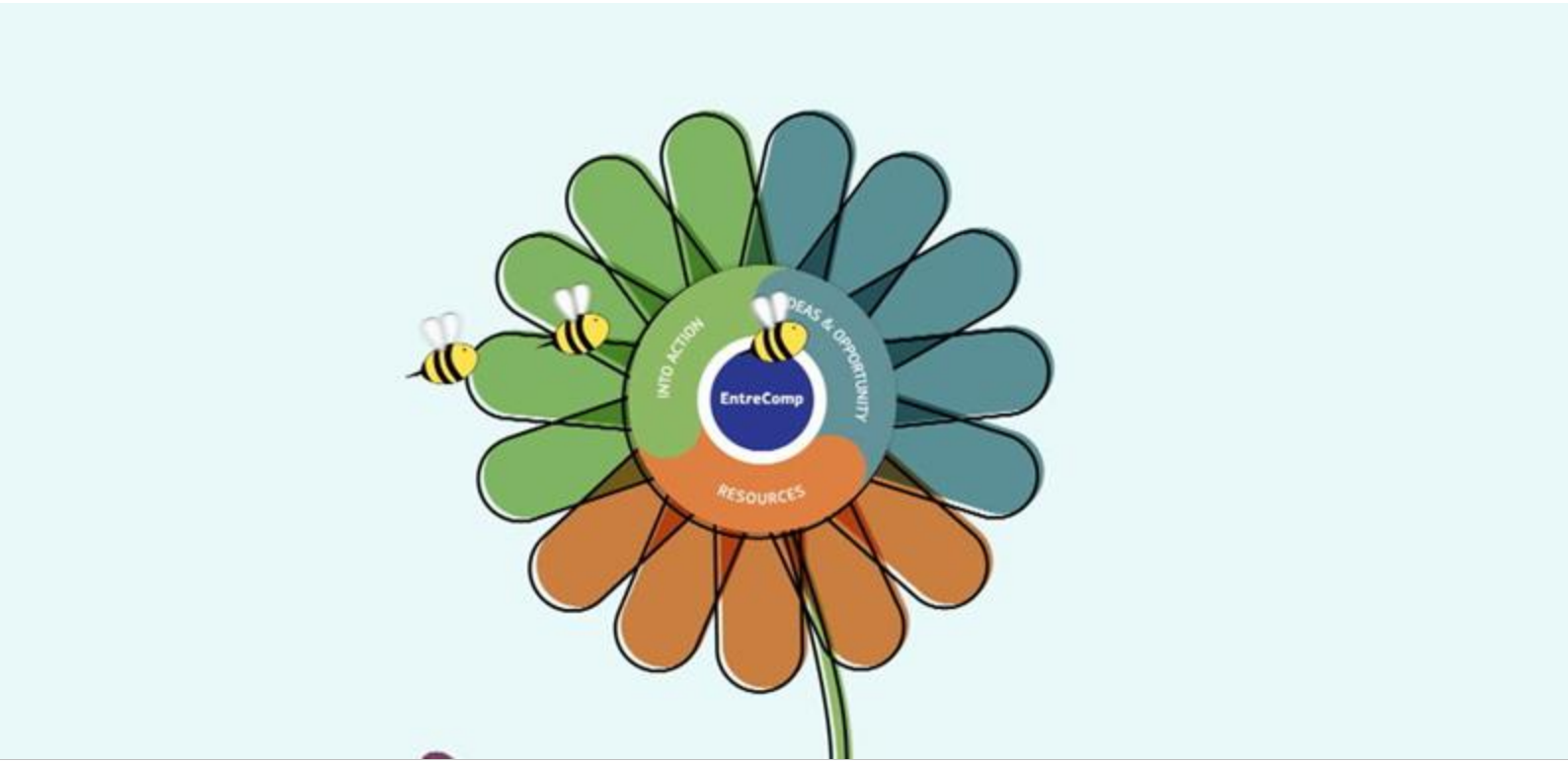
Verwendung von EntreComp

EntreComp ist ein freier, flexibler Referenzrahmen, der angepasst werden kann, um die Entwicklung und das Verständnis von unternehmerischer Kompetenz in jedem Umfeld zu unterstützen.

EntreComp kann auf vielfältige Weise eingesetzt werden:

- Unterstützung von Politik und Praxis bei der Entwicklung unternehmerischer Fähigkeiten
- Bewertung der unternehmerischen Fähigkeiten
- Unterstützung der Ausbildung von Erziehern, Ausbildern und Lehrern zur Vermittlung unternehmerischer Fähigkeiten
- die Gestaltung von Programmen und Lernangeboten
- Anerkennung und Bescheinigung von Fähigkeiten

EntreComp kann sektorübergreifend eingesetzt werden und eine wichtige Unterstützung für die Zusammenarbeit und Entwicklungsarbeit von Erziehern, Ausbildern, Arbeitgebern, Berufsverbänden und politischen Entscheidungsträgern sein.



EntreComp in Aktion

EntreComp kann von verschiedenen Akteuren genutzt werden und ist für diejenigen relevant, die an formaler Bildung, nicht-formalem Lernen und Eingliederungsaktivitäten interessiert sind und dort arbeiten, sowie für Organisationen und Unternehmen aller Größen:

education and training, you may use EntreComp to:

- tailor entrepreneurial learning outcomes to a specific context
- create new or enhance existing teaching and learning activities to develop entrepreneurial competences
- design assessment of entrepreneurial learning

young people outside of formal education, you may use EntreComp to:

- design activities that provide practical entrepreneurial experiences
- help young people understand how entrepreneurial they are
- recognise your own entrepreneurial competences

start-ups and entrepreneurs, you may use EntreComp to:

- understand how existing activities contribute to entrepreneurial competences
- help entrepreneurs map their own entrepreneurial competences
- design new training to support business creation or business growth mapped to EntreComp competences

recruiting and managing human resources, you may use EntreComp to:

- help define job-specific competency requirements
- plan organisational learning and development strategies and activities
- build entrepreneurial teams

02

EINFÜHRUNG IN DAS MOOW PLAYBOOK

02

EINFÜHRUNG IN DAS MOOW HANDBUCH

Das Handbuch der MOOW-Aktivitäten ist das zweite Element des MOOW-Rahmens und enthält 37 gebrauchsfertige Modellaktivitäten (Übungen, Drills, Spiele, Aufgaben), die während der MOOW-Bootcamps eingesetzt werden können. Die vorgeschlagenen Aktivitäten decken eine Reihe von übertragbaren unternehmerischen Fähigkeiten ab, wobei der Schwerpunkt auf Produktidee und Prototyping liegt. Jede Aktivität wird von unterstützenden Materialien begleitet (Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial).

HANDBUCH-FAHRPLAN

Schritt 1

Zunächst sollten Sie sich darauf konzentrieren:

- ✓ Erkennen von Chancen: Erkennen und Ergreifen von Chancen durch Erkundung der sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Landschaft.
- ✓ Kreativität: Entwicklung verschiedener Ideen zur Wertschöpfung, einschließlich besserer Lösungen für bestehende und neue Herausforderungen.
- ✓ Die Vision: Stellen Sie sich die Zukunft vor. Entwickeln Sie eine Vision, um Ideen in die Tat umzusetzen.
- ✓ Wertschätzung von Ideen: Beurteilen, was Wert in sozialer, kultureller und wirtschaftlicher Hinsicht ist.
- ✓ Ethisches und nachhaltiges Denken: Abschätzung der Folgen von Ideen, die einen Wert darstellen.

PLAYBOOK ROADMAP

Step 2

Zweitens, konzentrieren Sie sich auf:

- ✓ Selbstwahrnehmung und Selbstwirksamkeit: Denken Sie über Ihre kurz-, mittel- und langfristigen Bedürfnisse, Bestrebungen und Wünsche nach.
- ✓ Förderung des kreativen Denkens und einer Vielfalt von Interpretationen unter den Gruppenmitgliedern
- ✓ Mobilisierung von Ressourcen: Sammeln und verwalten Sie die benötigten Ressourcen.
- ✓ Andere mobilisieren: Inspirieren, begeistern und andere mit ins Boot holen.
- ✓ Andere mobilisieren: Inspirieren, begeistern und andere mit ins Boot holen.

PLAYBOOK ROADMAP

Step 3

Und zu guter Letzt:

- ✓ Die Initiative ergreifen: Ergreifen Sie die Initiative.
- ✓ Planung und Verwaltung: Prioritäten setzen, organisieren und nachfassen.
- ✓ Umgang mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko: Entscheidungen im Umgang mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko treffen.
- ✓ Zusammenarbeit mit anderen: Teamarbeit, Zusammenarbeit und Vernetzung.
- ✓ Lernen durch Erfahrung: Lernen durch Handeln.

Matrix der unternehmerischen Fähigkeiten - Übungen

	Unternehmerische Fähigkeiten														
Übungen	1.1.	1.2.	1.3.	1.4.	1.5.	2.1.	2.2.	2.3.	2.4.	2.5.	3.1.	3.2.	3.3.	3.4.	3.5.
Empathie-Karte	x	x													
Entscheidungsbäume												x	x		
Customer Journey-Karte	x	x			x										
Unternehmerische Eigenschaften & Fallstudie			x			x								x	
9-Punkte-Herausforderung		x												x	
Pitch Desk								x		x					
Kreativität erforschen		x													
Digitale Kreativität entdecken	x	x												x	
Emotionales Tagebuch		x				x	x								
Erkennung von Emotionen	x				x										
Achtsamkeitstraining zur Stressbewältigung						x									
Achtsamkeitsbasierte Mobile App			x			x	x								
Die Methode der "Was wäre wenn"-Ideologie	x		x												
Low-Fidelity-Prototyp									x	x	x	x	x	x	x
Das Hakenmodell Canva	x		x	x	x					x					
Online Quiz		x		x					x						
Video online ansehen	x								x						x
Rollenspiel und Aufzeichnung						x									
Kurzvorträge		x		x					x	x					x
635 Brainwriting		x	x	x										x	
Kreatives Geschichtenerzählen		x													
Neue Menschen, neue Ideen		x					x								
100 Schattierungen von Grau	x			x	x										
Analyse der Verbrauchertrends	x			x	x										
Das verrückte Erfindungsspiel	x	x													
Einführung in den Kurs										x				x	
Brainstorming	x	x	x			x									
Die Bono-Hüte				x	x		x	x		x	x		x	x	x
Kano Methodik	x			x								x	x		x
Systematische Literaturübersicht	x		x	x	x		x	x					x		
Business Model Canvas	x		x	x	x			x	x	x		x	x	x	x
Karten zur unternehmerischen Denkweise	x	x				x	x	x					x		
Mash-Up-Innovation	x	x													
Team-Memory-Spiel						x				x				x	x
Mind-mapping			x		x					x				x	
Design-Thinking Mini-Workshop	x	x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x	x
Geschäftsmodell Mini Worhshop			x	x	x					x	x	x	x	x	x

03

Empathie-Karte

03

Empathie-Karte

Beschreibung : Empathiekarten ermöglichen es den Menschen, tiefer über ihre Geschäftsidee nachzudenken und die Kompetenzen beim Erkennen von Chancen zu beschleunigen. Empathiekarten können immer dann eingesetzt werden, wenn Sie sich in das Umfeld eines Nutzers hineinversetzen müssen. Sie können zum Beispiel hilfreich sein, wenn :

- Eintauchen in die Kundensegmente eines Business Model Canvas,
- Ausarbeitung von Benutzer-Personas, die das Verhalten bei der Befragung eines Kunden erfassen,
- oder die Ausarbeitung des "Benutzers" in einer Benutzergeschichte.

Die Teilnehmer sehen ein Erklärungsvideo über den unten stehenden Link und werden über den unten stehenden Link in die Vorlage eingeführt.

Die Teilnehmer werden in mehrere Gruppen aufgeteilt. In jedem Team wird eine Person zur Leitung ernannt.

Versammeln Sie Ihr Team und bitten Sie es, alle Personas, Daten oder Erkenntnisse über das Ziel Ihrer Empathiekarte mitzubringen.

Den Teams werden Online-Vorlagen für Empathiekarten (oder gedruckte Vorlagen) zur Verfügung gestellt(https://miro.com/templates/empathy-map/).

03

Jede Person sollte ihre Gedanken auf der Karte eintragen. Idealerweise würde jeder mindestens einen Gedanken oder eine Beobachtung zu jedem Abschnitt hinzufügen.
Beginnen Sie mit dem Abschnitt ZIEL, indem Sie festlegen, WER das Thema der Empathiekarte sein wird und ein Ziel: etwas, das er/sie tun muss. Dieses Ziel sollte in Form eines beobachtbaren Verhaltens formuliert werden. Sobald sie das Ziel geklärt haben, arbeiten sie sich im Uhrzeigersinn um die Karte auf der Seite unten, bis sie die Bereiche Sehen, Sagen, Tun und Hören abgedeckt haben. Nachdem die Teams die Karte von 1 bis 6 vollständig umrundet haben, konzentrieren sie sich bei Nummer 7 darauf, was in ihrem Kopf vor sich geht. Der große Kopf in der Mitte ist einer der wichtigsten Aspekte bei der Gestaltung der Karte. Es geht darum, sich vorzustellen, wie es ist, im Kopf eines anderen Menschen zu sein..

Kurzes Ziel

- Visualisierung von Einstellungen und Verhaltensweisen in einer Empathiekarte;

- Den Teams helfen, sich auf ein tiefes Verständnis der Endnutzer auszurichten;

- Aufdeckung von Lücken in den vorhandenen Nutzerdaten.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): keine**.**

Erforderliches Material für den Referenten/Trainer: keine**.**

03

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

- Zugang zum Internet,
- Tablet, Mobiltelefon,
- Vorlagen für Empathiekarten in gedruckter Form oder online.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.1 Erkennen von Chancen: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten zur Wertschöpfung zu erkennen.

1.2 Kreativität: Entwickeln Sie kreative und zielgerichtete Ideen.

Dauer:

90 Minuten.

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial :

tps://miro.com/templates/empathy-map/

https://gamestorming.com/wp-content/uploads/2017/07/Empathy-Map-Canvas-006.pdf

https://www.youtube.com/watch?v=Qz7EwkprvFE

04

Entscheidungsbäume

04

Entscheidungsbäume

Beschreibung:

Entscheidungsfindung ist eine Fähigkeit, die man braucht, um Herausforderungen zu meistern. Sie bringt Sie voran, und das Vorwärtskommen, das Handeln ist der Schlüssel zur Bewältigung von Herausforderungen. Entscheidungsbäume sind hervorragende Hilfsmittel, um zwischen verschiedenen Handlungsoptionen zu wählen.

Weitere Informationen erhalten die Teilnehmer über die nachstehenden Links.

Kurzes Ziel:

Den Teilnehmern zu helfen, zwischen mehreren Handlungsoptionen zu wählen.

Ausarbeitung von Optionen und Untersuchung der möglichen Folgen der Wahl dieser Optionen.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): keine.

Erforderliches Material für den Referenten/Trainer: keins.

04

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

Zugang zum Internet, Tablet, Mobiltelefon.

Duration : 80 min.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

3.2. Planung und Management: Prioritäten setzen, organisieren und weiterverfolgen

3.3 Umgang mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko: Treffen Sie Entscheidungen im Umgang mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko.

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

https://www.mindtools.com/dectree.html

https://www.youtube.com/watch?v=4D_tyoJUIqo

05

Customer Journey-Karte

05

Customer Journey-Karte

Beschreibung :

Eine Customer Journey Map ist eine visuelle Darstellung der Customer Journey. Sie hilft Ihnen, die Erfahrungen Ihrer Kunden mit Ihrer Marke über alle Berührungspunkte hinweg zu erzählen. Die Abbildung der Customer Journey ist eine Voraussetzung für die Schaffung eines gemeinsamen Verständnisses dessen, was Ihre Kunden denken, fühlen und womit sie bei der Interaktion mit Ihrer Marke zu kämpfen haben. Eine Customer Journey Map kann Ihren Teams helfen, sich auf die Lösung bekannter Probleme auszurichten, neue Schmerzpunkte der Benutzer zu identifizieren und Hindernisse zu beseitigen, die dem Erfolg Ihrer Kunden (und damit Ihres Unternehmens) im Wege stehen. Diese Übung ermöglicht es Ihnen und Ihrem Team, ein Produkt/eine Dienstleistung/ein Unternehmen zu entwickeln, das die Bedürfnisse Ihrer Zielgruppe genau erfüllt, weil Sie besser verstehen, wie die Kunden reagieren.

Sehen Sie sich das Video auf YouTube an (Link #2) Die Teilnehmer werden in 4 Gruppen aufgeteilt und lesen Sie mehr über die Customer Journey unter Link #1.

05

Die Teilnehmer werden gebeten, an ein bekanntes internationales Unternehmen zu denken und dessen Customer Journey aus ihrer Perspektive zu gestalten. In der Gruppe nimmt jede Person 1 oder 2 von 8 Abschnitten und arbeitet daran.

Aufgabe: Erstellen Sie eine Customer Journey Map

1. Legen Sie klare Ziele für die Karte fest.

2. Erstellen Sie ein Profil Ihrer Personas und definieren Sie deren Ziele.

3. Stellen Sie Ihre Zielkunden-Personas heraus.

4. Listen Sie alle Kontaktpunkte auf.

5. Identifizieren Sie die Elemente, die Sie in Ihrer Karte darstellen möchten.

6. Bestimmen Sie, welche Ressourcen Sie haben und welche Sie brauchen.

7. Machen Sie die Customer Journey selbst.

8. Nehmen Sie die notwendigen Änderungen vor.

Kurzes Ziel

- Um schnell zu visualisieren, wie verschiedene Stufen der Kundenreaktionen bei der Interaktion mit einem Produkt oder einer Dienstleistung aussehen
- Kosten- und zeiteffiziente Verbesserung des eigenen Unternehmens.

05

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): keine.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer: keine.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

Zugang zum Internet, Tablet, Mobiltelefon.

Dauer : 120 min.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.1 Erkennen von Chancen: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten zur Wertschöpfung zu erkennen.

1.2 Kreativität: Entwickeln Sie kreative und zielgerichtete Ideen.

1.5. Ethisches und nachhaltiges Denken: Die Folgen und Auswirkungen von Ideen, Möglichkeiten und Handlungen abschätzen

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

https://blog.hubspot.com/service/customer-journey-map

https://www.youtube.com/watch?v=X7iXcP-wIkk

06

Unternehmerische Eigenschaften & Fallstudie

06

Unternehmerische Eigenschaften & Fallstudie

Beschreibung :

Obwohl es kein festes Profil eines Unternehmers gibt - er kann jung oder alt, männlich oder weiblich sein und aus den verschiedensten Bereichen kommen - zeigen Untersuchungen, dass Unternehmer bestimmte Eigenschaften und Merkmale gemeinsam haben. Unternehmerische Eigenschaften können die Chancen auf unternehmerischen Erfolg erhöhen. Während einige Eigenschaften angeboren sind, wie z. B. Fleiß, können andere entwickelt werden, wie z. B. Motivation..

Die Teilnehmer erforschen die 10 gemeinsamen Eigenschaften eines Unternehmers durch diesen Link.

Participants write down 3 characteristics out of those 10 and explain in written form how this can help when running a business.

Groups discuss these people, their success story and the roles of Resilience, Rejection & Failure on their ways and answering the questions:

- What are the major challenges that this person faced?
- What were his/her achievements?
- What are the causes for his/her success?
- What do we learn from the story of this person?

Sie erörtern auch ihre persönlichen Erfahrungen in Bezug auf diese Aspekte.

06

Kurzes Ziel

Berücksichtigung der eigenen Stärken, Schwächen und Charaktereigenschaften

- Die Entwicklungsbereiche zu identifizieren
- Erkundung der eigenen interessanten und geeigneten Geschäftsfelder
- Diskussion einer Fallstudie

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden):
keine

.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer:
keine.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

Zugang zum Internet, Tablet oder Mobiltelefon.

Dauer: 120 min.

06

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.3. Vision: Arbeiten Sie an Ihrer Vision für die Zukunft.

2.1 Selbstwahrnehmung und Selbstwirksamkeit: Denken Sie über Ihre kurz-, mittel- und langfristigen Bedürfnisse, Bestrebungen und Wünsche nach.

3.4 Mit anderen zusammenarbeiten Teamarbeit, Kooperation und Vernetzung

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

https://startupnation.com/start-your-business/successfulentrepreneurs-traits/https://www.business.com/articles/never-giving-up-9-entrepreneurs-and-millionaires-who-failed-at-least-once/

07

9-Punkte-Herausforderung

07

9-Punkte-Herausforderung

Beschreibung :

Es handelt sich um eine individuelle Aktivität, die darauf abzielt, Problemlösungstechniken zu entwickeln.

Zeigen Sie den Teilnehmern neun Punkte, die in einer Reihe von drei Reihen dieser Link.

Aufgabe: Zeichne vier gerade Linien, die durch die Mitte aller Punkte gehen, ohne den Bleistift vom Papier zu nehmen. Sie müssen an einer beliebigen Stelle beginnen und die Linien nacheinander zeichnen, ohne den Stift vom Blatt zu nehmen. Jede Linie beginnt dort, wo die letzte Linie aufhört..

Wenn die Zeit abgelaufen ist, stellen die Teilnehmer ihre Lösungen der Gruppe vor.

15 Minuten Rückblick: Bitten Sie die TeilnehmerInnen, sich daran zu erinnern, wie sie das Rätsel gelöst haben. Haben sie es durch Versuch und Irrtum gelöst oder haben sie sich eine Strategie überlegt?

Bitten Sie sie, 30 Sekunden lang darüber nachzudenken, wie sie das Problem gelöst haben und welche Änderungen in ihrem Denkprozess sie vornehmen mussten, um dieses Ziel zu erreichen.

07

Die häufigste Schwierigkeit bei diesem Rätsel besteht darin, dass die Teilnehmer versuchen, alle Linien innerhalb der Punkte zu zeichnen, und zunächst keine Linien außerhalb der Punkte ziehen wollen:

- Außerhalb der Punktmenge gibt es nichts, was man assoziieren könnte. Es gibt keine Punkte, mit denen man eine Linie außerhalb des Puzzles verbinden könnte, also wird eine Grenze angenommen.

- Es wird davon ausgegangen, dass dies außerhalb des Rahmens des Problems liegt, auch wenn die Problemdefinition nicht besagt, dass man dies nicht darf.

- Man ist so nah dran, dass man es immer wieder auf dieselbe Weise versucht, nur noch härter.

07

Was kann man aus diesem Rätsel lernen?

- Schauen Sie über die aktuelle Definition des Problems hinaus.
- Analysieren Sie die Definition, um herauszufinden, was erlaubt ist und was nicht.
- Gibt es überhaupt echte Regeln für dieses Problem? (dies gilt insbesondere für Probleme im Zusammenhang mit Menschen - es gibt nur Wahrnehmungen, keine physikalischen Regeln)
- Suchen Sie nach anderen Definitionen von Problemen.
- Akzeptieren Sie nicht die Problemdefinitionen anderer Leute. Sie können entweder falsch oder voreingenommen sein.
- Wenn eine Problemdefinition falsch ist, kann keine noch so gute Lösung das eigentliche Problem lösen.

Kurzes Ziel

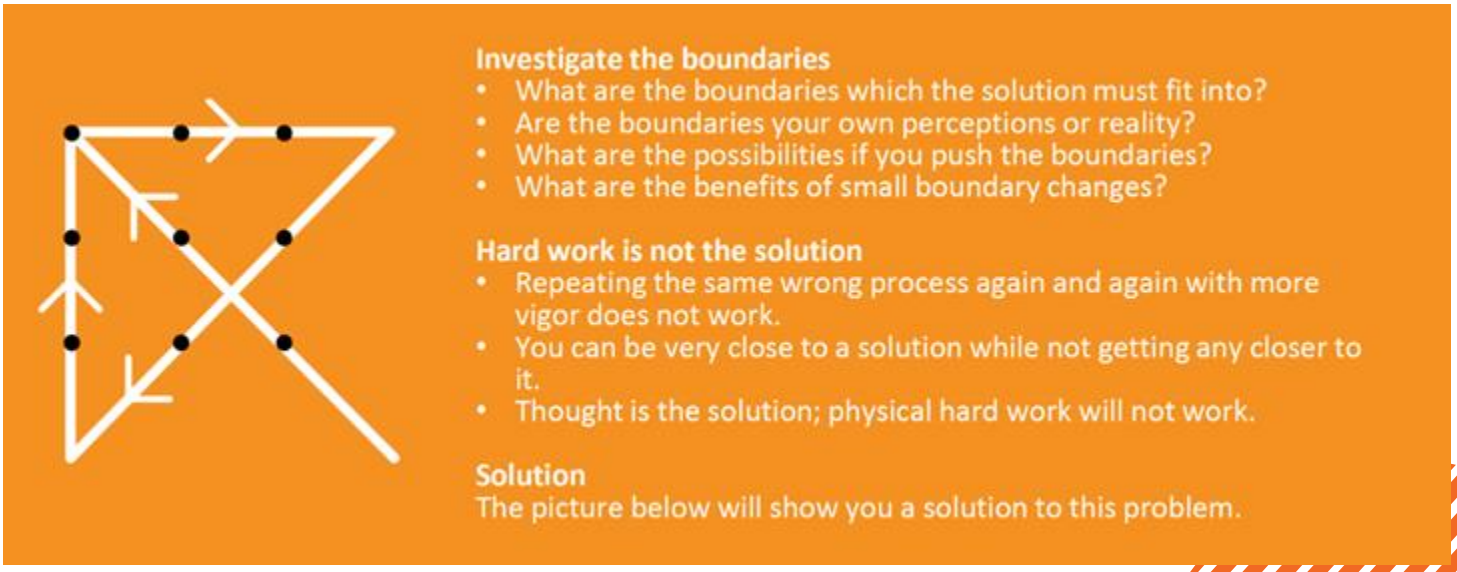
Verbesserung des Verständnisses für den Problemlösungsprozess und Förderung der Entwicklung von Problemlösungsfähigkeiten

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): keine.

07

Erforderliches Material für Referenten/Trainer:

Das Schöne an diesem Neun-Punkte-Rätsel ist, dass man buchstäblich "querdenken" muss, um das Rätsel zu lösen.



Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

Zugang zum Internet, Telefon oder Tablet.

Dauer : 20 - 30 min.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.2 Kreativität: Entwickeln Sie kreative und zielgerichtete Ideen.

3.4 Zusammenarbeit mit anderen: Teamwork, Zusammenarbeit und Vernetzung.

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

https://www.permadi.com/fpcgi/9dots/index.php?sa=mkpage&framed=0&ga=new

EIN VIELSEITIGES, SYNERGETISCHES FORMAT VON DIGITAL UND CO-KREATION IN DER HOCHSCHULBILDUNG

08

Pitch Deck

08

Pitch Deck

Beschreibung:

Ein Pitch Deck ist eine kurze Präsentation, die oft mit PowerPoint, Canva oder Prezi erstellt wird, um Ihrem Publikum einen schnellen Überblick über Ihren Geschäftsplan zu geben. Sie werden Ihr Pitch Deck in der Regel bei persönlichen oder Online-Meetings mit potenziellen Investoren, Kunden, Partnern und Mitgründern verwenden.

Die Leute nutzen das Pitch Deck, um zu präsentieren, wer sie sind, worum es bei ihrer Idee geht, warum sie relevant ist und wem sie hilft, um zu erklären, wie ihr Unternehmen das tut, warum es nachhaltig ist und warum es sich lohnt.Mit Storytelling anzufangen ist ein guter Weg.

Bei dieser Übung werden die Teilnehmer gebeten, sich eine Idee zu überlegen und sie den Investoren zu "verkaufen". Die Investoren sind alle anderen Teilnehmer.

08

Pitch Deck

Aufgabe :

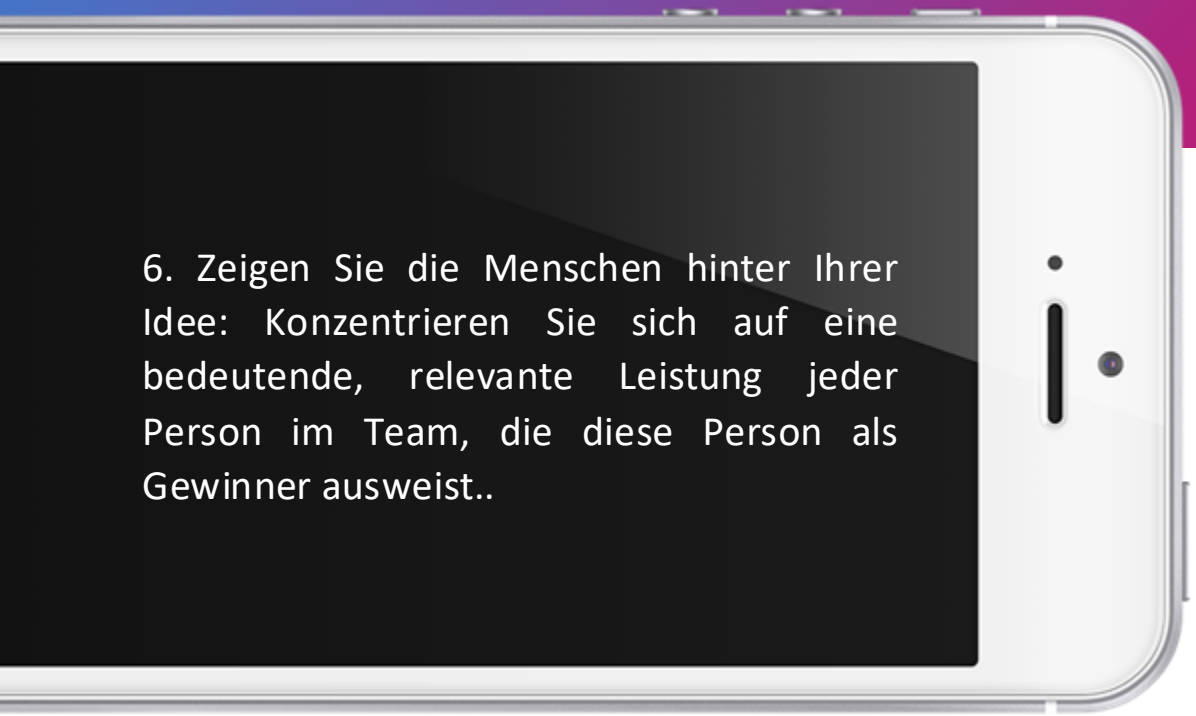
1. Eröffnen Sie ein kostenloses Canva-Konto.

2 . Recherchieren Sie, wie Sie werfen, hier ist eine **gutes Beispiel**.

3. Verwenden Sie die **Canva-Vorlage** Link zur Erstellung Ihrer maximal 5 Minuten langen Präsentation.

4. Erklären Sie Ihre Idee in Ihrer Präsentation, um die Menschen emotional zu fesseln:

5. Bereiten Sie sich darauf vor, einen guten ersten Eindruck zu hinterlassen: Der erste Eindruck ist entscheidend. Glauben Sie daran.



6. Zeigen Sie die Menschen hinter Ihrer Idee: Konzentrieren Sie sich auf eine bedeutende, relevante Leistung jeder Person im Team, die diese Person als Gewinner ausweist..

08

Kurzes Ziel

Sie lernen, wie Sie Ihrem Publikum einen schnellen Überblick über Ihre Projektidee oder Ihren Geschäftsplan geben können.

Sie lernen, wie Sie Ihr Pitch Deck bei persönlichen oder Online-Meetings mit potenziellen Investoren, Kunden, Partnern und Mitgründern einsetzen können.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): keine.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer: keine.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

Zugang zum Internet, Laptop, Tablet oder Mobiltelefon, ein kostenloses Canva-Konto.

Dauer: 90 - 120 min.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

2.3 Mobilisierung von Ressourcen: Beschaffung und Verwaltung der benötigten Ressourcen.

2.5. Andere mobilisieren: Inspirieren, begeistern und andere mit ins Boot holen

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

https://visme.co/blog/what-is-a-pitch-deck/

https://www.youtube.com/watch?v=P2LwuF7zn9c

www.shorturl.at/bdftJ

09

Kreativität erforschen

09

Kreativität erforschen

Beschreibung : Entwicklung einer App mit kreativitätsbasierten Inhalten und zur Nutzung von Kreativität als Problemlösungskompetenz und zum Umgang mit unerwarteten und stressigen Lösungen. Die Entwicklung basiert auf der Theorie der Little-c-Kreativität, die sich auf die Nutzung von Kreativität im Alltag konzentriert. Die App bietet Übungen, in denen Situationen des täglichen Lebens vorgeschlagen werden, die Herausforderungen und Fragen aufwerfen, die mit Kreativität gelöst werden können. Die App bietet einen Lernpfad und stärkt die Fähigkeit, Lösungen zu finden..

Kurzes Ziel:

Entwicklung kreativer Fähigkeiten.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): keine

Erforderliches Material für Referenten/Trainer:

Für die Online-Sitzung - Folien mit Präsentation und Erklärung; App.

Für die f2f-Sitzung - Gerät, Internetverbindung.

09

Kreativität erforschen

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

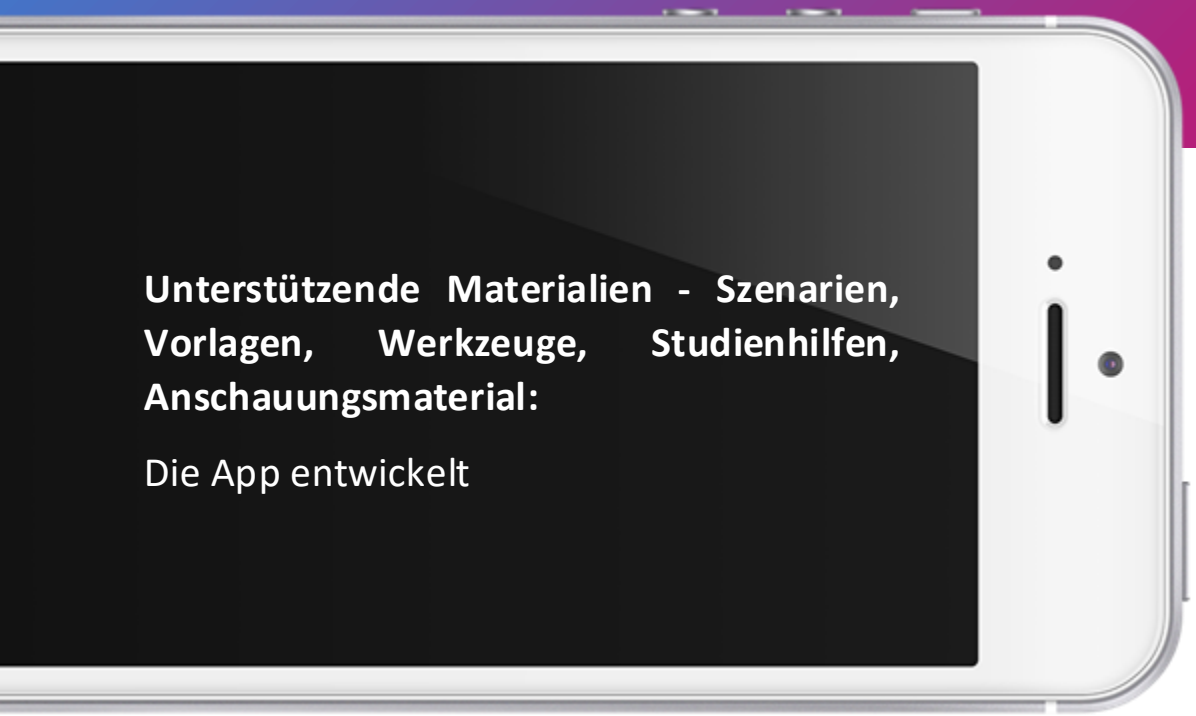
Für die Online-Sitzung - Gerät und Internetverbindung; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.

Für f2f-Sitzungen - keine.

Dauer: 1-2 hours.

Spezifische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.2. Kreativität: Entwickeln Sie kreative und zielgerichtete Ideen



Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

Die App entwickelt

IHR LEITFADEN FÜR

MOOW CODE

MOOW CODE

Co-funded by the European Union

10

Digitale Kreativität entdecken

10

Digitale Kreativität entdecken

Beschreibung :

Einsatz eines im Rahmen des europäischen Docent-Projekts entwickelten Serious Game zur Bewertung und Förderung der digitalen Kreativität. Das DoCENT Serious Game (DSG)2 hat die Struktur eines Rollenspiels, das es Lehrkräften ermöglicht, sich selbst in einer sicheren Umgebung zu testen und zu trainieren, um die besten Strategien für die Anwendung digitaler Kreativität in der Schule zu lernen. Der Kontext ist das Klassenzimmer, in dem die TeilnehmerInnen versuchen, digitale Werkzeuge zu benutzen, und der/die LehrerIn übernimmt die Rolle eines/einer Vermittlers/in, um die Anwendung dieser Technologien auf kreative Weise zu fördern. Das entwickelte Serious Game schlägt Szenarien für Lehrer in drei Hauptbereichen vor, nämlich: 1) Programmieraktivitäten für Kinder (z.B. Scratch), 2) Anwendungen mit greifbaren Benutzeroberflächen, 3) MINT-Anwendungen mit digitalen Werkzeugen, die neue Grenzen der Anwendung für LehrerInnen eröffnen. Das Spiel kann von der Projektwebsite heruntergeladen werden und ist für Microsoft verfügbar (Das Projekt DoCENT (Digital Creativity ENhanced in Teacher education) wird vom Programm Erasmus+ der Europäischen Union im Rahmen der Aufforderung Key Activity 2 - Strategic Partnership kofinanziert und läuft von Oktober 2017 bis September 2019).

Kurzes Ziel:

Zur Förderung der digitalen Kreativität

10

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): keine.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer:

Für Online-Sitzungen - Folien mit Präsentation und Erklärung; Serious Games.

Für die f2f-Sitzung - Gerät, Internetverbindung

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

Für die Online-Sitzung - Gerät und Internetverbindung; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben, Zugangscode.

Für die f2f-Sitzung - keine.

Dauer: 1-2 Stunden

Spezifische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.1. Erkennen von Chancen

1.2. Kreativität: Kreative und zielgerichtete Ideen entwickeln

3.4 Zusammenarbeit mit anderen

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

Szenarien für ernste Spiele.

11

Emotionales Tagebuch

11

Emotionales Tagebuch

Beschreibung : Diese Art von Tagebuch ist ein weit verbreitetes Hilfsmittel, das selbst in seiner Einfachheit dazu beiträgt, die emotionale Kompetenz zu steigern, indem man sich seiner Emotionen bewusster wird, sie erkennt und ausdrückt, zwischen Emotionen und Gedanken unterscheidet und mit den Emotionen, insbesondere den negativen, umgeht. Wenn der Einzelne etwas erlebt, muss er die gefühlte Emotion, die erlebte Situation und den damit verbundenen Gedanken in das Tagebuch eintragen. Entwicklung einer App, die sich an diesem Instrument orientiert.

Kurzes Ziel:

Die eigene emotionale Kompetenz erhöhen.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): keine.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer:

Für die Online-Sitzung - Folien mit Präsentation und Erklärung.

Für f2f-Sitzungen - gedruckte Tagebuchvorlage.

11

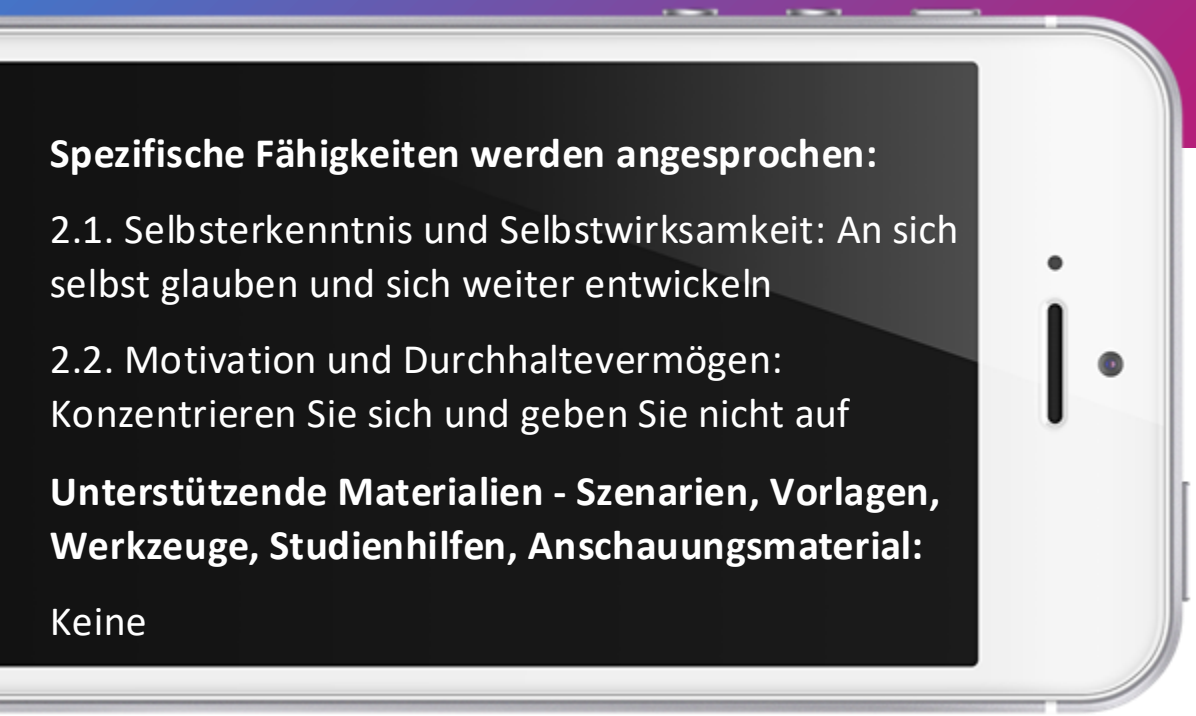
Emotionales Tagebuch

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

Für die Online-Sitzung - Gerät und Internetverbindung; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.

Für f2f-Sitzungen - Stift und Papier. Der Rest wird vom Trainer zur Verfügung gestellt.

Dauer: 1-2 Stunden.



Spezifische Fähigkeiten werden angesprochen:

2.1. Selbsterkenntnis und Selbstwirksamkeit: An sich selbst glauben und sich weiter entwickeln

2.2. Motivation und Durchhaltevermögen: Konzentrieren Sie sich und geben Sie nicht auf

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

Keine

12

Erkennung von Emotionen

12

Erkennung von Emotionen

Beschreibung :

Auf der Grundlage früherer Erfahrungen in der Entwicklung von Serious Games (siehe EU-Projekt Docent) werden diese zur Verbesserung der emotionalen Kompetenz eingesetzt. Die in Serious Games erstellten Szenarien würden soziale Situationen nachbilden, um die Fähigkeit zu trainieren, die Emotionen der anderen zu erkennen und die eigenen zu regulieren, was eine grundlegende Voraussetzung für ein gutes soziales Funktionieren ist.

Kurzes Ziel:

Verbesserung der emotionalen Kompetenz.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): keine.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer:

Für Online-Sitzungen - Präsentationsvideo und Serious-Game-Plattformen.

Für f2f-Sitzungen - Gerät und Internetverbindung.

12

Erkennung von Emotionen

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

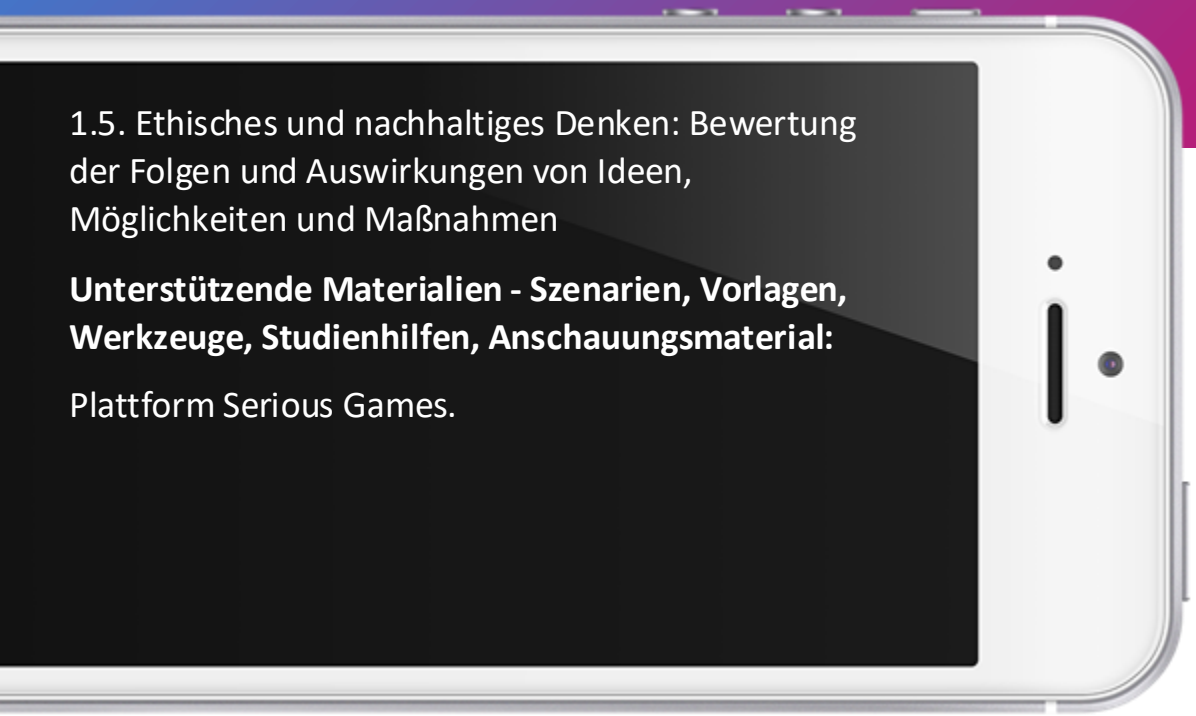
Für die Online-Sitzung - Gerät und Internetverbindung, Zugangscode.

Für f2f-Sitzungen - keine.

Dauer: 1-2 Stunden.

Spezifische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.1. Erkennen von Chancen: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten der Wertschöpfung zu erkennen



13

Achtsamkeitstraining zur Stressbewältigung

13

Achtsamkeitstraining zur Stressbewältigung

Beschreibung : Eine Webplattform, die den Zugang zu Live-Sitzungen eines auf Achtsamkeit basierenden Programms ermöglicht, mit der Möglichkeit, Erfahrungen, Meinungen und Probleme mit anderen Mitgliedern der Universitätsgemeinschaft zu teilen. Die Rolle des Achtsamkeitslehrers besteht nicht nur darin, Achtsamkeitsfähigkeiten zur Bewältigung von Stress und Emotionen zu vermitteln, sondern auch darin, diesen Raum frei von Aspekten zu halten, die eine einladende und unterstützende Atmosphäre beeinträchtigen könnten. Fähigkeiten im Zusammenhang mit der Bewältigung von Stress und Emotionen könnten auch integriert werden(siehe z.B. https://dialecticalbehaviortherapy.com). Dies könnte auch in persönliche Sitzungen integriert werden, in denen die Teilnehmer ihre Lernerfahrungen austauschen können und die für alle Teilnehmer offen sind.

Kurzes Ziel:

Förderung der Fähigkeit der Studenten, Stress durch Achtsamkeitsübungen in Online-Sitzungen zu bewältigen und ihre Erfahrungen zu teilen und eine Gemeinschaft von Achtsamkeitslehrern in persönlichen Sitzungen aufzubauen.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden):

Es sind keine Vorkenntnisse zum Thema erforderlich.

13

Erforderliches Material für Referenten/Trainer:

Handouts zum Verteilen an die Teilnehmer, PC und eine stabile Internetverbindung. Darüber hinaus muss der Trainer Erfahrung als Achtsamkeitstrainer haben.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

Ein Gerät, das mit dem Internet verbunden werden kann, um an den Sitzungen des Programms teilzunehmen.

Für f2f-Sitzungen ist kein spezifisches Material erforderlich, da sie als offene Gruppe konzipiert werden können, in der die Teilnehmer ihre Gefühle und Emotionen über das Erlernen von Achtsamkeit und deren Auswirkungen auf die Stressbewältigung teilen können.

Dauer: 8 wöchentliche Sitzungen mit einer Dauer von jeweils 2 Stunden + wöchentlich von den Teilnehmern selbst erstellte Gruppen (fakultativ für jeden Lernenden).

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

2.1. Selbstwahrnehmung und Selbstwirksamkeit: Glaube an dich selbst und entwickle dich weiter

13

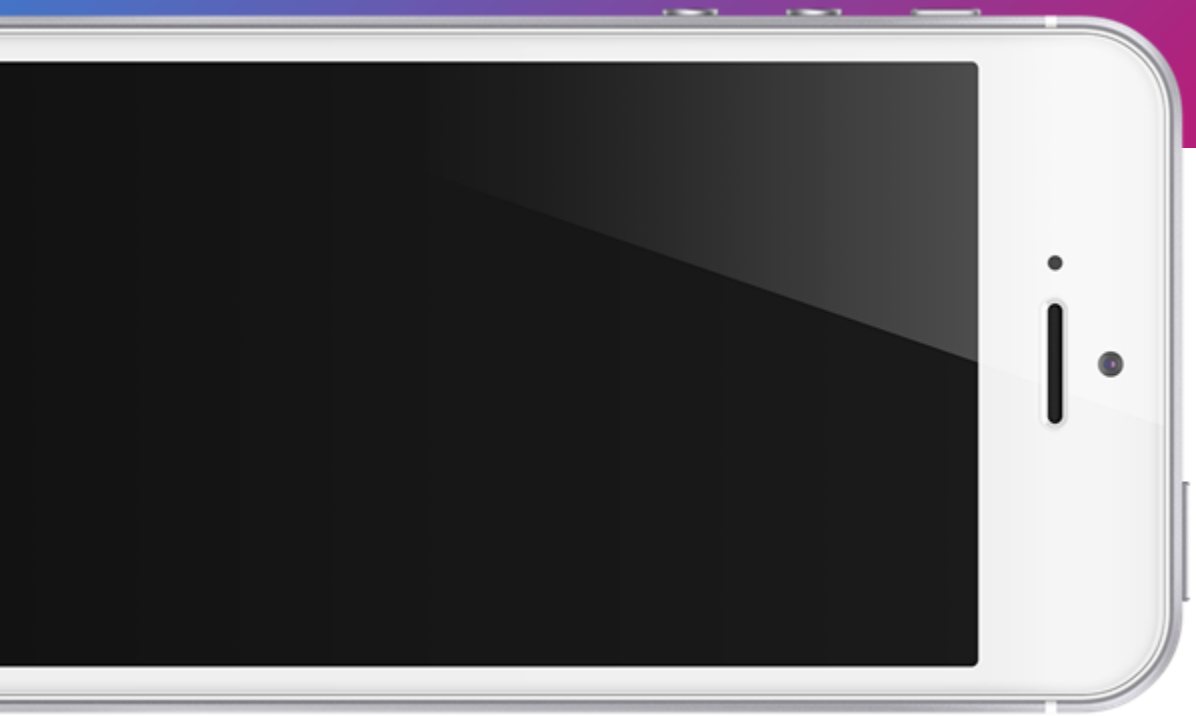
Achtsamkeitstraining zur Stressbewältigung

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

Vom Trainer vorbereitete Handouts, die online verteilt werden.

Fragebögen, die zu Beginn und am Ende der Intervention auszufüllen sind (FFMQ, MAAS und DERS).

Ein Online-Meeting-Dienst, um Gruppensitzungen online durchzuführen (z. B. Zoom, Google Meet).



14

Achtsamkeitsbasierte Mobile App

14

Achtsamkeitsbasierte mobile App

Beschreibung: Entwicklung einer App mit achtsamkeitsbasierten Inhalten und CBT-Protokollen zur Emotionsregulation. Die App enthält sowohl Audio- als auch Video-geführte Achtsamkeitsübungen, Entspannungsübungen und kurze kognitive Umstrukturierungsübungen zur Bewältigung leichter Symptome von Angst und Depression. Außerdem sind psychoedukative Inhalte zu Stress, Angst, Depression und Achtsamkeit enthalten. Die App ist eine einfache und kostengünstige Möglichkeit, jederzeit Hilfe bei der Bewältigung von Stress und schwierigen Gefühlen zu erhalten. Die App könnte auch leicht mit kurzen wöchentlichen Online-Beratungssitzungen und zwei persönlichen Sitzungen zu Beginn und am Ende der Intervention kombiniert werden.

Kurzes Ziel:

Durch Achtsamkeits- und CBT-Übungen soll die Fähigkeit der Schüler entwickelt und gestärkt werden, mit Stresssituationen, Ängsten und leichten Stresssymptomen umzugehen.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden):

Es sind keine Vorkenntnisse zum Thema erforderlich.

14

Erforderliches Material für Referenten/Trainer:

Für die In-App-Sitzung - Ein Smartphone oder Tablet mit Android- oder iOS-Systemen und eine Internetverbindung.

Für persönliche Sitzungen - Während des Treffens sind nur Folien und eine kurze Präsentation zur Einführung in die Sitzung sowie ein kurzer Fragebogen zu Bewusstsein und Stressmanagement zur Bewertung der Vor- und Nachbereitung der Intervention erforderlich.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

Für die In-App-Sitzung - Gerät und Internetverbindung.

Für die f2f-Sitzung - Die App muss auf dem Gerät installiert sein, während die Demonstrationen und das Tutorial der Übungen durchgeführt werden.

Dauer: 4 Wochen App-Nutzung + wöchentliche kurze Beratungssitzungen auf Wunsch der Teilnehmer + 2 Stunden Treffen zu Beginn und am Ende.

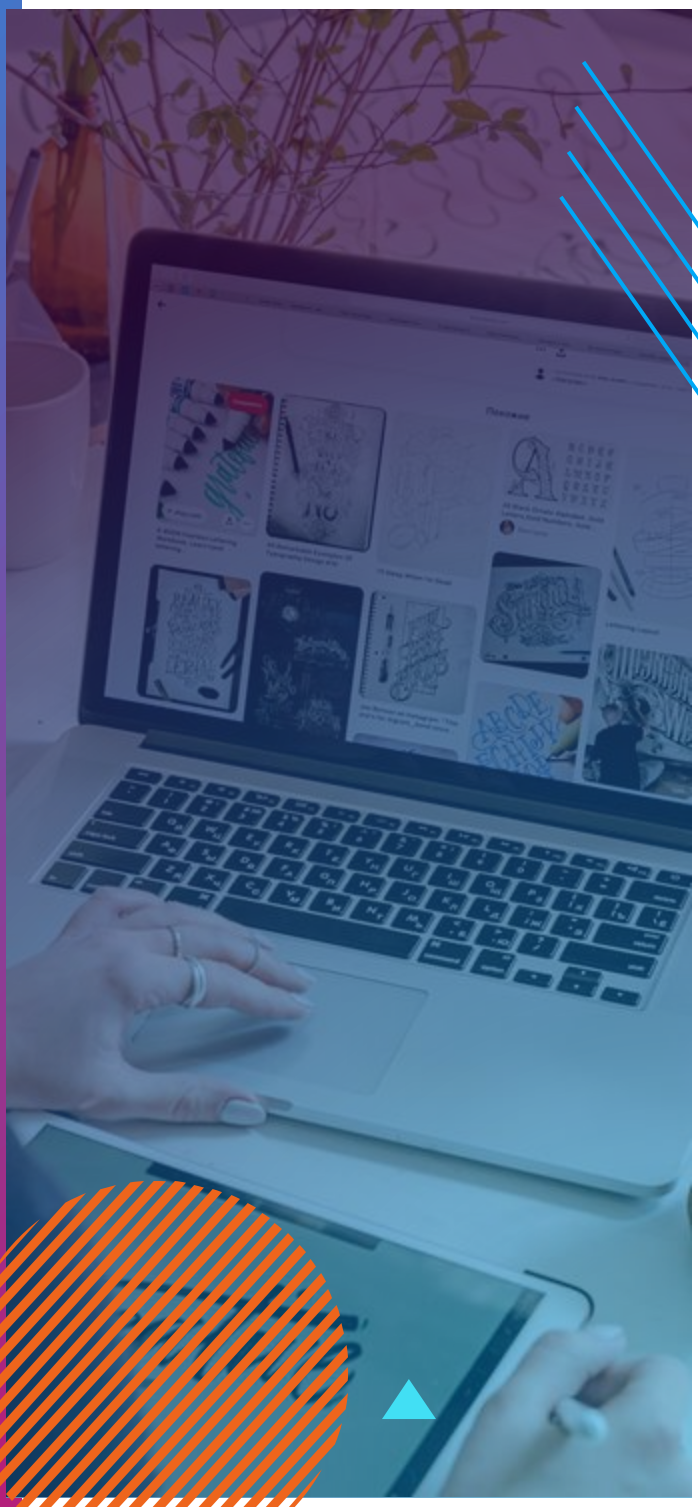
Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.3. Vision: Arbeiten Sie auf Ihre Vision der Zukunft hin

2.1. Selbstwahrnehmung und Selbstwirksamkeit: Glaube an dich selbst und entwickle dich weiter

2.2. Motivation und Durchhaltevermögen: Konzentrieren Sie sich und geben Sie nicht auf

14



Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

Die speziell für das Projekt zu entwickelnde Smartphone-/Tablet-Mobil-App.

Handouts für die erste persönliche Sitzung.

Fragebogen, der zu Beginn und am Ende der Intervention ausgefüllt wird (FFMQ, MAAS und DERS).

15

Die Methode der "Was wäre wenn"-Ideenfindung

15

Die Methode der "Was wäre wenn"-Ideenfindung

Beschreibung :

Die Teilnehmer beantworten offene Fragen innerhalb einer bestimmten Zeitspanne. Die Teams arbeiten zusammen, um schnell eine Vielzahl von Ideen zu entwickeln, die dann gruppiert und nach Prioritäten geordnet werden können.

Auf der rechten Seite dieser Tafel finden Sie ein einfaches vierstufiges Verfahren, das Sie und Ihr Team befolgen können. Die Methode verlangt von Ihnen, Fragen zu stellen. Es besteht kein Druck, Ideen einzubringen. Indem Sie eine Reihe interessanter Fragen stellen, werden die Ideen an die Oberfläche kommen.

Für den Anfang ist es wichtig, dass Sie eine offene und neugierige Einstellung mitbringen. Von hier aus sind die besten Fragen oft spezifische Überlegungen, die zu einem bahnbrechenden Gedanken anregen können. Manchmal kann auch eine große philosophische Frage etwas zum Vorschein bringen. Die einzigen "Was-wäre-wenn"-Fragen, die Sie vermeiden sollten, sind solche, die negative Ergebnisse vorhersagen (sie führen eher in Sackgassen) oder solche, die Dinge betreffen, die außerhalb Ihrer Kontrolle liegen.

Kurzes Ziel:

Diese Technik wurde entwickelt, um Teams dabei zu helfen, kreative Blockaden zu durchbrechen und bahnbrechende Ideen zu entwickeln. Sie ermöglicht es Teams, eine große Menge an Ideen zu generieren, die dann destilliert und priorisiert werden können.

15

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): Grundkenntnisse über das untersuchte Phänomen.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer : Online Business Canvas Vorlage - Miro.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende : Gerät und Internetverbindung; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.

Dauer: 60 min.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.1. Erkennen von Chancen: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten der Wertschöpfung zu erkennen

1.3. Vision: Arbeiten Sie auf Ihre Vision der Zukunft hin

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

Vorlage: : https://miro.com/app/board/uXjVPN5qxlA=/

Bilder : https://www.youtube.com/watch?v=fNWp-AZh4yU

16

Low-fidelity-Prototyp

16

Low-fidelity-Prototypen

Beschreibung :

Der Low-Fidelity-Prototyp wird zur Erstellung einer frühen Produkt- oder Dienstleistungsvision verwendet. Er hilft Teams bei der Untersuchung der Funktionalität ihres Produkts oder ihrer Dienstleistung. Er ermöglicht es sowohl Designern als auch Nicht-Designern, sich am Design- und Ideenfindungsprozess zu beteiligen.Anstatt verknüpfte interaktive Bildschirme zu erstellen, konzentriert sich die Low-Fidelity-Prototyp-Vorlage auf Erkenntnisse über die Bedürfnisse der Nutzer, die Vision des Designers und die Ausrichtung der Ziele der Beteiligten.

Kurzes Ziel:

Ermöglichen Sie es den Teams, Ideen schnell und kostengünstig zu testen, damit sie ihre Hypothesen überprüfen und Lösungen verbessern können. Mit Low-Fidelity-Prototypen können Ideen schnell und kostengünstig getestet werden, was sie in den frühen Phasen des Designprozesses nützlich macht.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): keine.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer: Online Business Canvas Vorlage - Miro.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende: Gerät und Internetanschluss; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.

16

Dauer: 2h.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

2.4. Finanzielle und wirtschaftliche Bildung: Entwicklung finanzieller und wirtschaftlicher Kenntnisse

2.5. Andere mobilisieren: Inspirieren, begeistern und andere mit ins Boot holen

3.1. Die Initiative ergreifen: Ergreifen Sie die Initiative

3.2. Planung und Management: Prioritäten setzen, organisieren und weiterverfolgen

3.3. Umgang mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko: Entscheidungen im Umgang mit Ungewissheit, Unklarheit und Risiko treffen

3.4 Mit anderen zusammenarbeiten: Im Team arbeiten, zusammenarbeiten und Netzwerke bilden

3.5 Lernen durch Erfahrung: Lernen durch Handeln

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

Lernhilfen, die vor der Sitzung zu lesen sind:

https://blog.adobe.com/en/publish/2017/11/29/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use

Vorlage : https://miro.com/templates/low-fidelity-wireframes/

17

Das Hakenmodell Canva

17

Das Hakenmodell Canva

Beschreibung :

Diese Übung basiert auf der Idee, dass eine Dienstleistung oder ein Produkt für einen Nutzer zur Gewohnheit werden kann. Das Hook Canvas basiert auf vier Hauptkomponenten: Auslöser für eine Handlung, Aktivität, Belohnung und Investition.

Kurzes Ziel: Verstehen, was die Nutzer sehen, fühlen oder denken; welche Handlungen die Nutzer ausführen müssen, wie sie belohnt werden können und wie das Produkt/die Dienstleistung durch nachfolgende Investitionen verbessert werden kann.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): keine.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer: Vorlage, Lernhilfen.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende: Vorlage, Lernhilfen.

Dauer: 2h.

17

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.1. Erkennen von Chancen: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten der Wertschöpfung zu erkennen

1.3. Vision: Arbeiten Sie auf Ihre Vision der Zukunft hin

1.4. Ideen wertschätzen: Nutzen Sie Ideen und Chancen optimal

1.5. Ethisches und nachhaltiges Denken: Die Folgen und Auswirkungen von Ideen, Möglichkeiten und Maßnahmen abschätzen

2.5. Andere mobilisieren: Inspirieren, begeistern und andere mit ins Boot holen

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

Vorlagen :
https://app.mural.co/t/uekatowice0422/m/uekatowice0422/1666547555261/a20ff84b7e2987d1e81af6fa901b537adb5fc44d?sender=u89c93eb653abe255ed451977

Lernhilfen:

https://www.alexandercowan.com/the-hook-framework/

Bildmaterial:

https://www.coursera.org/lecture/uva-darden-agile-analytics/designing-user-habits-the-hook-framework-zHuoN?redirectTo=%2Flearn%2Fuva-darden-agile-analytics%3Faction%3Denroll

18

Online-Quiz

18

Online-Quiz

Beschreibung :

Eine Reihe von Fragen für Schüler, die auf einer digitalen Plattform wie Mentimeter oder Kahoot gestellt werden.

Sie können als Wettbewerb oder schnelle Umfrage verwendet werden, um die Ergebnisse später zu diskutieren. Um einen Fragebogen zu erstellen und seine Ergebnisse zu zeigen, kann eine Lehrkraft auch Google Forms oder MS Forms verwenden.

Das Quiz kann zum Beispiel als Zusammenfassung des Unterrichts oder zu Beginn des Unterrichts durchgeführt werden, um die SchülerInnen für das Thema zu begeistern.

Kurzes Ziel:

Einbindung der Schüler in den Unterricht, um Meinungen zu einem bestimmten Thema einzuholen oder um über die beste Option zu entscheiden.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): Keine.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer: Zugang zur Plattform, z. B. Mentimeter, Kahoot, Google Forms, MS Forms oder ähnlich.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende : einen Link und einen Code für den Zugriff auf das Quiz.

Dauer: bis zu 15 Minuten.

18

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.1. Erkennen von Chancen: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten der Wertschöpfung zu erkennen

1.4. Ideen wertschätzen: Das Beste aus Ideen und Chancen machen

2.4. Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz: Finanzielles und wirtschaftliches Know-how entwickeln

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Lernhilfen, Bildmaterial:

Werkzeug : www.mentimeter.com,

Werkzeug : www.kahoot.it,

Tutorials :

https://www.youtube.com/watch?v=xX1BG3WwRvM

https://www.youtube.com/watch?v=IpmubiEQOIo

https://www.youtube.com/watch?v=IpmubiEQOIo

https://www.youtube.com/watch?v=5d_QYhloWLg

19

Video online ansehen

19

Videos online ansehen

Beschreibung :

Die SchülerInnen sehen sich ausgewählte Videos auf Plattformen wie Youtube oder ähnlichem (Ted.com) an.

Die Videos können verwendet werden, um Beispiele für Situationen, Ereignisse etc. zu zeigen. Nach dem Anschauen können die SchülerInnen diskutieren und Fragen beantworten.

Kurzes Ziel:

Um sich inspirieren zu lassen, um sich auf bestimmte Beispiele zu beziehen, um die Situation zu erleben.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): keine.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer: keine.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende : keine.

19

Dauer: bis zu 20 Minuten.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.1. Erkennen von Chancen: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten zur Wertschöpfung zu erkennen

2.4. Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz: Entwickeln Sie finanzielles und wirtschaftliches Know-how

3.5 Lernen durch Erfahrung: Lernen durch Handeln

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

Filme zum Anschauen : https://ed.ted.com/, https://www.ted.com/

Anleitungen :

https://web.asu.edu/newblog/benefits-using-youtube-your-online-education

https://alanspicer.com/can-i-use-youtube-videos-in-my-online-course/

https://waterbearlearning.com/tips-for-using-videos-in-elearning/

https://elearningindustry.com/tips-for-engaging-effective-elearning-videos

EIN VIELSEITIGES, SYNERGETISCHES FORMAT VON DIGITAL UND CO-KREATION IN DER HOCHSCHULBILDUNG

20

Rollenspiel und Aufzeichnung (Online)

20

Rollenspiel und Aufzeichnung (online)

Beschreibung :

Die Schüler spielen die Rollen entsprechend dem Szenario. Die Szene wird aufgenommen und abgespielt. Nach dem Anschauen können die SchülerInnen darüber diskutieren und ihre Gefühle, Meinungen usw. mitteilen.

Zur Aufzeichnung der Szene kann eine Lehrkraft die Plattform Google Meet, ZOOM oder MS Teams verwenden.

Kurzes Ziel:

Anwendung der im Unterricht erlernten Methoden und Techniken, Präsentation von Analyseergebnissen und Problemlösungen.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): wie man die Szene aufnimmt.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer: keine.

20

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende : Zugriff auf die Anwendung zur Aufzeichnung oder Optionen zur Aufzeichnung auf Plattformen wie MS Teams, Google Meet, Zoom usw.

Dauer: 30 Minuten bis 1 Stunde.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

2.1. Selbstwahrnehmung und Selbstwirksamkeit: Glaube an dich selbst und entwickle dich weiter

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

Werkzeug : https://charactersheetonline.com/

Werkzeug und Vorlagen : https://www.canva.com

Anleitungen :

https://www.youtube.com/watch?v=ztCYENO1ydA

https://www.youtube.com/watch?v=kF4qKbVFR0s

BILDUNG IST DIE MÄCHTIGSTE WAFFE, DIE SIE EINSETZEN KÖNNEN, UM DIE WELT ZU VERÄNDERN.
Nelson Mandela

21

Kurzvorträge

21

Kurze Präsentationen

Beschreibung :

Schüler bereiten Präsentationen vor, um sie mit ihren Mitschülern und/oder Lehrern zu teilen. Sie können mit Hilfe von Canva oder Genially erstellt werden.

Es besteht auch die Möglichkeit, die Diashow aufzuzeichnen und sie auf Social-Media-Plattformen zu teilen..

Kurzes Ziel:

Vorbereitung und Präsentation von Gruppenarbeitsergebnissen.

Required knowledge (if any): Kenntnisse über Anwendungen zur Erstellung von Präsentationen, z. B. MS PowerPoint, Google Slides, Canva.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer: keine.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende: keine.

Dauer: 1 – 2 Stunden.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.2. Kreativität: Kreative und zielgerichtete Ideen entwickeln

1.4. Ideen wertschätzen: Das Beste aus Ideen und Möglichkeiten machen

2.4. Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz: Finanzielles und wirtschaftliches Know-how entwickeln

2.5. Andere mobilisieren: Inspirieren, begeistern und andere mit ins Boot holen
3.5. Lernen durch Erfahrung: Lernen durch Handeln

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Lernhilfen, Anschauungsmaterial - Vorlagen in Anwendungen verfügbar.

Werkzeug und Vorlagen :
https://www.canva.com/designschool/tutorials/

https://www.visme.co/presentation-maker/

https://pitch.com/presentations

https://www.adobe.com/express/create/presentation

https://genial.ly/create/presentations/

Tutorien und Lernhilfen:

https://www.youtube.com/watch?v=LOS5WB75gkY

https://www.youtube.com/watch?v=ADJAcyTq1us

https://www.youtube.com/watch?v=V8eLdbKXGzk

https://blog.hubspot.com/sales/elevator-pitch-examples

https://asana.com/resources/elevator-pitch-examples

22

365 Gehirnjogging

22

Beschreibung :

Sechs Teilnehmer schreiben jeweils drei Lösungsvorschläge für die Aufgabe auf die virtuelle Tafel/Schablone. Nach jeweils fünf Minuten beginnen die Schülerinnen und Schüler mit der Arbeit an einem anderen Problem. Jeder Teilnehmer folgt den bereits aufgelisteten Vorschlägen und fügt neue Ideen hinzu (Weiterentwicklung der Vorschläge). Zu jeder Grundidee schreibt jeder Teilnehmer eine weitere Lösung. Dieser Schritt wird so lange wiederholt, bis jeder Teilnehmer jedes Problem einmal bearbeitet hat. Beim fünften Mal landet das Papier wieder beim ursprünglichen Autor. Die generierten Ideen und Lösungsvorschläge werden analysiert und bewertet. Die besten werden im Rahmen des Projekts bearbeitet.

Kurzes Ziel:

Ideen zu einem bestimmten Problem mit Unterstützung anderer zu entwickeln.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): 365 Gehirnjogging Regeln

Erforderliches Material für Referenten/Trainer: Fragen für die Brainstorming-Sitzung.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende: keine.

Dauer: bis zu 40 Minuten.

22

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.2. Kreativität: Entwickeln Sie kreative und zielgerichtete Ideen

1.3. Vision: Arbeiten Sie auf Ihre Vision der Zukunft hin

1.4. Ideen wertschätzen: Das Beste aus Ideen und Möglichkeiten machen

3.4. Mit anderen zusammenarbeiten: Teamwork, Zusammenarbeit und Vernetzung

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Lernhilfen, Bildmaterial:

Bildmaterial :

https://www.youtube.com/watch?v=TR1i1PPd8ZU

study aids:

https://www.mindtools.com/ak3qj17/brainwriting

Vorlagen :

https://online.visual-paradigm.com/app/diagrams/#diagram:proj=0&type=Brainwriting&width=11&height=8.5&unit=inch&gallery=/repository/4ae57583-eb82-4ccb-a51d-f307708d942b.xml

23

Kreatives Geschichtenerzählen

23

Kreatives Geschichtenerzählen

Beschreibung:

Die Schüler werden in kleine Gruppen aufgeteilt. Dann wird jede der Gruppen gebeten, drei Wörter (Substantive) zu identifizieren, ohne die folgenden Teile der Übung zu kennen. Dann wird den Gruppen eine Folie mit Bildern vorgelegt. Das Ziel jeder Gruppe ist es, drei völlig unterschiedliche Geschichten zu erfinden, die auf denselben Fotos basieren und sich auf die zuvor ausgewählten Wörter beziehen. Die Schlussfolgerungen aus der Übung sollten in eine gemeinsame Diskussion einfließen.

Kurzes Ziel:

Ideen zu generieren und kreatives Denken zu fördern und eine Reihe von Ergebnissen (z. B. Geschichten) zu zeigen, die sich aus derselben Aufgabe ergeben.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): keine.

23

Erforderliches Material für Referenten/Trainer : eine Folie mit einer Reihe von Bildern:

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende: Gerät und Internetanschluss; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.
Dauer: ca. 1 Stunde.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten angesprochen :

1.2. Kreativität: Kreative und zielgerichtete Ideen entwickeln

3.4. Zusammenarbeit mit anderen: Zusammenarbeiten, kooperieren und vernetzen

Hilfsmittel -

https://www.youtube.com/watch?v=YXZamW4-Ysk

https://www.youtube.com/watch?v=bEusrD8g-dM

24

Neue Menschen, neue Ideen

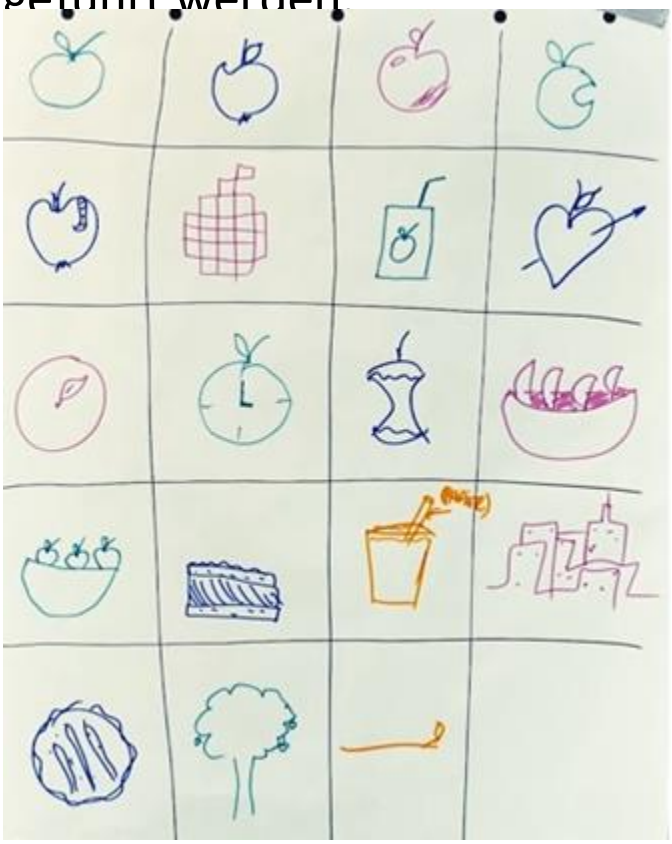
24

Neue Menschen, neue Ideen

Beschreibung :

Die erste Person in der Gruppe zeichnet ein Bild, und jede nachfolgende Person in der Gruppe sollte dasselbe malen, aber in einer anderen Form. Anschließend wird das Ergebnis der Gruppenübung gemeinsam analysiert, um das Thema Kreativität zu diskutieren. Die Aufgabe kann mit Mural oder Google Jamboard durchgeführt werden

Beispiel: ein Apfel



Jede Gruppe kann ein anderes Bild haben (es kann davon ausgegangen werden, dass die erste Person entscheidet, was gezeichnet wird) oder alle Gruppen haben das gleiche Hauptwort.

24

Kurzes Ziel:

Entwicklung von kreativem Denken und einer Vielfalt von Interpretationen unter den Gruppenmitgliedern.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): keine.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer : Beispiel oben.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende: Gerät und Internetanschluss; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.

Dauer: etwa 1 Stunde.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.2. Kreativität: Entwickeln Sie kreative und zielgerichtete Ideen

Unterstützende Materialien:

https://www.youtube.com/watch?v=cYhgIlTy4yY

https://www.ted.com/talks/tim_brown_tales_of_creativity_and_play

25

100 Schattierungen von Grau

25

100 Schattierungen von Grau

Beschreibung :

Die Schüler werden gebeten, so viele Anwendungen wie möglich für einen von einem Trainer angegebenen Gegenstand zu finden. Jede Gruppe entwickelt ihre eigene Reihe von Anwendungen für diesen speziellen Punkt. Der Trainer kann allen Gruppen denselben Gegenstand geben oder jeder Gruppe einen anderen Gegenstand zur Überlegung vorlegen. Die Ideen können ähnlich sein, sollten sich aber nicht wiederholen. Die Arbeitszeit der Gruppen ist begrenzt: Sie kann 10 Minuten, 12 Minuten oder 15 Minuten betragen. Die Schlussfolgerungen aus der Übung sollten in eine gemeinsame Diskussion einfließen.

Kurzes Ziel:

Ideen zu generieren, kreatives Denken zu fördern und kreatives Denken zu entwickeln.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): keine.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer : Beispiele für Gegenstände, für die die Schüler möglichst viele Verwendungsmöglichkeiten finden sollten: ein Blatt Papier, eine Büroklammer, ein Stift, eine leere Schachtel

25

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende: Gerät und Internetanschluss; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.

Dauer: 40 Minuten - 1 Stunde.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.2. Kreativität: Entwickeln Sie kreative und zielgerichtete Ideen

2.2. Motivation und Durchhaltevermögen: Konzentrieren Sie sich und geben Sie nicht auf

Unterstützende Materialien:

https://www.youtube.com/watch?v=cYhgIlTy4yY

https://www.ted.com/talks/tim_brown_tales_of_creativity_and_play

26

Analyse der Verbrauchertrends

26

Analyse der Verbrauchertrends

Beschreibung :

Diese Aktivität hilft den Teilnehmern, Erkenntnisse über Verbrauchertrends zu sammeln und zu analysieren und sie in Innovationen und Geschäftsmöglichkeiten umzuwandeln. Durch die Erfassung von Trends können die Teilnehmer herausfinden, wie sie diese am besten für ihre verbraucherorientierten Geschäftsprodukte und Dienstleistungen nutzen können. Die Aufgabe kann mit Mural durchgeführt werden.

Kurzes Ziel:

Ziel der Analyse der Verbrauchertrends ist es, die Bedürfnisse, Motivationen, Wahlmöglichkeiten und Entscheidungen der Verbraucher zu verstehen. Wenn die Teilnehmer wissen, wie sich die Verbraucher verhalten, können sie wirksame Marketingkampagnen entwickeln.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): Grundkenntnisse über aktuelle Trends.

26

Erforderliches Material für Referenten/Trainer: Vorlage für Online-Verbrauchertrends:

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende: Gerät und Internetanschluss; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.

Dauer: 60 min.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.1. Erkennen von Chancen: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten der Wertschöpfung zu erkennen

1.4. Ideen wertschätzen: Das Beste aus Ideen und Möglichkeiten machen

1.5. Ethisches und nachhaltiges Denken: Abschätzung der Folgen und Auswirkungen von Ideen, Möglichkeiten und Maßnahmen

Unterstützende Materialien:

Vorlage :

https://www.mural.co/templates/consumer-tends-canvas

Bildmaterial :

2022 Trend Report Webinar - 2022 Trends, Opportunities & Consumer Insights - YouTube

27

Das verrückte Erfindungsspiel

27

Das verrückte Erfindungsspiel

Beschreibung :

Diese Aktivität regt die Kreativität durch Spiel und Neugierde an. Betrachten Sie zwei verschiedene gewöhnliche Gegenstände und kombinieren Sie sie, um ein brandneues Produkt herzustellen. Unternehmer können das Spiel und ihre Neugierde auf die Welt um sie herum nutzen, um Produkte und Dienstleistungen zu erforschen und zu erneuern. Um etwas Neues zu schaffen, das es noch nicht gibt, muss man seine Vorstellungskraft einsetzen.

Kurzes Ziel:

Diese Technik wurde entwickelt, um Teams dabei zu helfen, kreative Blockaden zu durchbrechen und bahnbrechende Ideen zu entwickeln. Sie ermöglicht es Teams, eine große Menge an Ideen zu generieren, die dann destilliert und priorisiert werden können.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): Grundkenntnisse über das untersuchte Phänomen.

27

Erforderliches Material für Referenten/Trainer: eine Folie mit einer Reihe von Bildern:

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende: Gerät und Internetanschluss; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.

Dauer: 60 min.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.1. Erkennen von Chancen: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten zur Wertschöpfung zu erkennen

1.2. Kreativität: Entwickeln Sie kreative und zielgerichtete Ideen

Supporting materials:

Bildmaterial : https://www.youtube.com/watch?v=bEusrD8g-dM

https://www.youtube.com/watch?v=yjYrxcGSWX4

https://www.youtube.com/watch?v=g-YScywp6AU

28

Kurs-Einführungen

28

Kurs-Einführungen

Beschreibung :

Der Kurs ist darauf ausgerichtet, die Teilnehmer mit dem MURAL-Tool vertraut zu machen, das einen virtuellen Museumsgrundriss verwendet. Mit diesem Werkzeug kann der Lehrer einen intimen Ausstellungsraum für die Schüler (und sich selbst) schaffen, um ihre zukünftigen Klassenkameraden kennenzulernen und ihre Erwartungen an den Kurs zu teilen. Diese Vorlage trägt nicht nur dazu bei, die Beziehungen zwischen den Studierenden zu vertiefen, sondern schafft auch ein Artefakt, auf das der Lehrer im Laufe des Kurses zurückgreifen und darüber nachdenken kann. Der Prozess der asynchronen Fertigstellung des Museums gibt den Studierenden die Möglichkeit, die Grundlagen von MURAL zu erlernen und bereitet sie auf den Erfolg vor, wenn sie im Rahmen ihres Kurses mit der visuellen Zusammenarbeit beginnen.

Kurzes Ziel:

Die Ziele des Kurses sind (1) der Einstieg in MURAL und die Gestaltung eines kollaborativen, integrativen und interessanten Lernens, (2) die Erarbeitung einer gemeinsamen Vision für den Kurs.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): keine .

28

Erforderliches Material für Referenten/Trainer: Vorlage für eine Online-Kurseinführung.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende: Gerät und Internetanschluss; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.

Dauer: 30 min

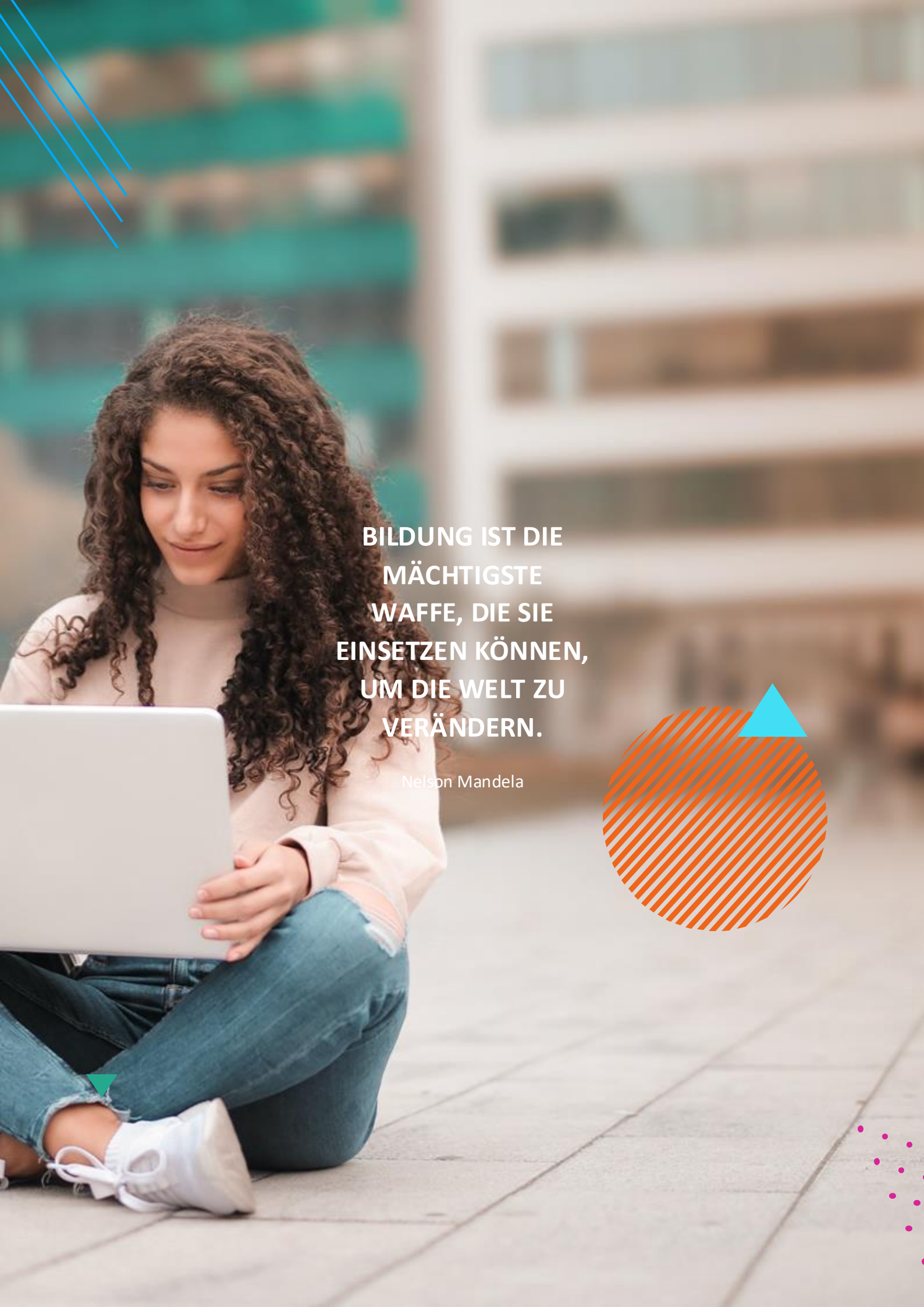
Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

2.5. Andere mobilisieren: Inspirieren, begeistern und andere mit ins Boot holen

3.4 Mit anderen zusammenarbeiten: Zusammenarbeiten, kooperieren und vernetzen

Unterstützende Materialien:

Vorlage : https://www.mural.co/templates/course-introductions


BILDUNG IST DIE MÄCHTIGSTE WAFFE, DIE SIE EINSETZEN KÖNNEN, UM DIE WELT ZU VERÄNDERN.
Nelson Mandela

29

Brainstorming (Phase des divergenten Denkens)

29

Brainstorming (Phase des divergenten Denkens)

Beschreibung :

Sie ermöglicht es den Menschen, Gedanken und Ideen, auch verrückte, zu entwickeln. Das Ziel dieser Phase (divergentes Denken) ist es **so viele Ideen wie möglich einbringen**. Während dieser Sitzung ist es wichtig, Kritik und Bewertung von Ideen zu vermeiden. Um das maximale Potenzial des divergenten Denkens zu erreichen, wird empfohlen, sich für das Brainstorming (Phase des divergenten Denkens) ein Ziel zu setzen (z. B. mindestens 30 verschiedene Ideen, je nach der zur Verfügung stehenden Zeit) und die Ideen aufzuschreiben. Am Ende dieser Sitzung können die Teilnehmer **eine oder mehrere Ideen oder eine Kombination von Ideen zur weiteren Erforschung auswählen** (konvergentes Denken, z. B. Bewertung von Ideen mit Hilfe von de Bono-Hüten). Zur Veranschaulichung könnten die Ideen mit Hilfe eines Mindmappings zusammengefasst werden. Für fortgeschrittenere Ergebnisse könnte Brainwriting eingesetzt werden - jeder Teilnehmer der Gruppe gibt seine Ideen an die nächste Person weiter, die diese dann ergänzt und erweitert.

Brainstorming ist eine universelle Technik, die es ermöglicht, Antworten auf die gestellten Fragen oder Lösungen für die genannten Probleme zu finden. Es kann auch dabei helfen, die Vielfalt der möglichen Ursachen für etwas aufzulisten. Es ist also sehr wichtig, die Frage und/oder das Problem so klar wie möglich zu formulieren, um möglichst relevante Antworten zu erhalten. Es kann allein oder in Teams von 5-7 Personen durchgeführt werden. Die Teilnehmer erhalten eine angepasste Version dieser Beschreibung der Technik.

29

Kurzes Ziel

• So viele Ideen wie möglich generieren.

• Auswahl einer oder mehrerer Ideen oder einer Kombination von Ideen zur weiteren Untersuchung (Bewertung).

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): ein offener Geist; Eisbrecher, wenn die Teilnehmer zum ersten Mal zusammen sind.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer : angepasste Version der Beschreibung der Technik.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende :

• Gruppenmoderator empfohlen (damit die Gruppe die Regeln befolgt);

• Je nach Fragestellung sind der Zugang zum Internet und ein Gerät;

• Papier und Stift oder Gerät zum Aufschreiben der Ideen;

• Gemeinsames Dokument (Google Drive oder andere Plattformen) zum Teilen und Auswählen der Ideen.

Dauer: 30-45 min.

29

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.1 Erkennen von Chancen: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten zur Wertschöpfung zu erkennen.

1.2 Kreativität: Entwickeln Sie kreative und zielgerichtete Ideen.

1.3 Vision: Arbeiten Sie auf Ihre Vision der Zukunft hin.

2.1 Selbstbewußtsein und Selbstwirksamkeit: Glauben Sie an sich selbst und entwickeln Sie sich weiter..

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

https://www.mindtools.com/brainstm.html

https://www.wrike.com/blog/techniques-effective-brainstorming/

https://www.youtube.com/watch?v=R4M_X5xP4BY

Vorlage : https://miro.com/guides/online-brainstorming/how-to-brainstorm

Vorlage : https://ideascale.com/blog/twelve-free-brainstorming-tools-for-2020/

Visuell : https://www.youtube.com/watch?v=hwPEozfZzdk

30

De Bono-Hüte

30

De Bono-Hüte

Beschreibung :

Es handelt sich um ein von De Bono eingeführtes Instrument für kritisches Denken, das die Erkundung und Bewertung von Ideen ermöglicht. Die Methode basiert auf einer Metapher von sechs Hüten, die verschiedene menschliche Denktypen (verschiedene Rollen) darstellen. Das Team nutzt diese Hüte (Rollen), um Situationen auf der Grundlage von aufeinander aufbauenden Gedanken und nicht von chaotischen Diskussionen anzugehen:

- Der weiße Hut fordert bekannte oder benötigte Informationen (Fakten, Argumente, Logik).
- Der gelbe Hut symbolisiert Helligkeit und Optimismus. Unter diesem Hut untersuchen die Teilnehmer nur das Positive und suchen nach Wert und Nutzen.
- Der schwarze Hut (Suche nach Problemen und Risiken, potenziellen Schwierigkeiten) - wahrscheinlich der mächtigste Hut; ein Problem jedoch, wenn er übermäßig eingesetzt wird; erkennt Schwierigkeiten, wo etwas schief gehen könnte, warum etwas vielleicht nicht funktioniert, von Natur aus ein Aktionshut mit der Absicht, auf Risikoprobleme hinzuweisen, um sie zu überwinden.

- Der rote Hut steht für Gefühle, Ahnungen und Intuition. Mit diesem Hut drücken die Teilnehmer nur Emotionen und Gefühle aus und teilen Ängste, Vorlieben, Abneigungen, Liebe und Hass.
- Der grüne Hut konzentriert sich auf Kreativität, Möglichkeiten, Alternativen und neue Ideen. Er ist eine Gelegenheit, neue Konzepte und neue Wahrnehmungen auszudrücken.
- Der blaue Hut dient der Verwaltung/Koordinierung des Denkprozesses (Regeln, einschließlich Zeit).

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Methode anzuwenden - z. B. kann jeder Teilnehmer einen anderen Hut tragen oder alle Teilnehmer können gleichzeitig denselben Hut tragen und dann den nächsten Hut aufsetzen. Auf jeden Fall sollte es immer einen Besitzer des blauen Hutes geben, der darauf achtet, dass die Regeln eingehalten werden.

Kurzes Ziel

• Erforschung und Bewertung der entwickelten Ideen.

• Um die beste Idee zu finden, Konzepte zu kombinieren und zu verstehen, welche zusätzlichen Untersuchungen durchgeführt werden sollten.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): Aufgeschlossenheit; erfolgreiche Erfahrungen in Rollenspielen sind obligatorisch (oder sollten vor der Bewerbung erworben werden).

Erforderliches Material für Referenten/Trainer : angepasste Version der Beschreibung der Technik.

30

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

• Erfahrener Gruppenmoderator (The Blue Hat);

• Je nach Fragestellung sind der Zugang zum Internet und ein Gerät;

• Papier und Stift oder Gerät zum Aufschreiben und Zusammenfassen der Informationen;

• Gemeinsames Dokument (Google Drive oder andere Plattformen) zum Teilen und Auswählen der Ideen.

Dauer: 15-60 Min. (je nach gewähltem Ansatz und Komplexität der Ideen).

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

Sie befasst sich mit den folgenden Entrecomp-Unternehmerkompetenzen:

1.4 Wertschätzung von Ideen: Das Beste aus Ideen und Möglichkeiten machen.

1.5 Ethisches und nachhaltiges Denken: Die Folgen und Auswirkungen von Ideen, Möglichkeiten und Handlungen abschätzen.

2.2 Motivation und Durchhaltevermögen: Konzentrieren Sie sich und geben Sie nicht auf.
2.3 Mobilisierung von Ressourcen: Sammeln und verwalten Sie die Ressourcen, die Sie benötigen.
2.5 Andere mobilisieren: Inspirieren, begeistern und andere mit ins Boot holen.
3.1 Ergreifen Sie die Initiative: Ergreifen Sie die Initiative.
3.3 Mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko umgehen: Entscheidungen treffen, die mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko umgehen.
3.4 Mit anderen zusammenarbeiten: Im Team arbeiten, zusammenarbeiten und Netzwerke bilden.
3.5 Lernen durch Erfahrung: Lernen durch Handeln.

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial :

https://www.mindtools.com/pages/article/newTED_07.htm

https://www.youtube.com/watch?v=rZ3bqcjivVI

https://www.debonogroup.com/services/core-programs/six-thinking-hats/

https://www.designorate.com/the-six-hats-of-critical-thinking-and-how-to-use-them/

31

Kano Methodik

31

Kano-Methodik

Beschreibung :

Es ist ein Instrument zur Priorisierung von Faktoren und insbesondere von Kundenbedürfnissen. Vor der Anwendung des Instruments sollten einige Annahmen über die möglichen Kundenbedürfnisse getroffen werden, und es ist notwendig, zu verstehen, welche von ihnen als die wichtigsten angesehen werden können, welche eigentlich nicht wichtig sind und welche sich sogar ins Gegenteil verkehren (deren Erfüllung die Kunden tatsächlich unzufrieden macht).

Die Methodik des Kano-Modells sieht vor, die Forschungsaspekte in zwei Gruppen zu formulieren - funktionale und dysfunktionale. Die funktionale ist eine positiv formulierte Annahme, d.h. der jeweilige Aspekt trifft zu, während die dysfunktionale eine negativ formulierte Annahme ist, d.h. der jeweilige Aspekt trifft nicht zu. Für die Antworten stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, es werden jedoch folgende Formulierungen vorgeschlagen :

1) Ich mag es

2) Ich erwarte es

3) Ich bin neutral

4) Ich kann es tolerieren

5) Ich mag es überhaupt nicht

Die Bedeutung (Kategorie) eines jeden Aspekts kann anhand einer modifizierten Bewertungsmatrix der Kano-Methode bestimmt werden.

Answers		Dysfunctional form of the question				
		1. I like it very much	2. I expect it	3. I am neutral	4. I can tolerate it	5. I do not like it at all
Functional form of the question	1. I like it very much	Q	A	A	A	P
	2. I expect it	R_A	Q	I	I	M
	3. I am neutral	R_A	I	I	I	M
	4. I can tolerate it	R_A	I	I	Q	M
	5. I do not like it at all	R_P	R_M	R_M	R_M	Q

31

In der Tabelle wurden die folgenden Bezeichnungen verwendet:

- M (must-be) - wenn dieses Kriterium erfüllt ist, steigt die Zufriedenheit der Befragten nicht, während die Unzufriedenheit der Öffentlichkeit zunimmt, wenn das Kriterium nicht erfüllt ist. Man geht davon aus, dass es sich um einen sogenannten Hygienefaktor handelt, der vorhanden sein muss.
- P (Leistung) - wenn dieses Kriterium erfüllt ist, steigt die Zufriedenheit der Befragten proportional, wenn es nicht erfüllt ist, steigt die Unzufriedenheit proportional. Es wird angenommen, dass dies sowohl ein Hygiene- als auch ein Attraktivitätsfaktor ist.
- A (attraktiv) - ein Kriterium, von dem nicht erwartet wird, dass es standardmäßig erfüllt wird (Erregungsfaktor). Wenn dieses Kriterium erfüllt ist, steigt die Zufriedenheit der Befragten, wenn es nicht erfüllt ist, steigt die Unzufriedenheit jedoch nicht. Dieser Aspekt wird als wichtig erachtet, gewinnt aber erst an Bedeutung, wenn die Muss- und Leistungskriterien erfüllt sind.
- R (umgekehrt) - das Kriterium ist proportional invers - seine Erfüllung führt zu einer Abnahme der Zufriedenheit der Befragten.
- I (indifferent) - das Kriterium wird von den Befragten als relativ unwichtig angesehen.
- Q (fraglich) - die Antworten der Befragten zu diesem Kriterium waren widersprüchlich.

Es wird empfohlen, nicht mehr als 5-10 Faktoren auf einmal zu testen, da die Beantwortung der Fragen für die Befragten ziemlich frustrierend sein kann. Daher ist es wichtig, für den Test die Kundenbedürfnisse auszuwählen, die in Bezug auf die Kategorie am wenigsten eindeutig sind (z. B. macht es keinen Sinn, die Wichtigkeit von kostenlosem WLAN im Coffeeshop bei den Einheimischen in einem Land zu testen, in dem die Mobilfunkinfrastruktur entwickelt und weit verbreitet ist, obwohl es für Ausländer ein wichtiges Bedürfnis sein könnte). Auch sollte(n) das/die Segment(e) der Befragten sorgfältig ausgewählt werden, da es sonst zu widersprüchlichen Antworten kommt und die Kategorie nicht klar verstanden wird.

Kurzes Ziel

Prüfung der Annahmen und Kategorisierung der Faktoren (z. B. Kundenbedürfnisse).

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): Erfahrung in der Durchführung von Befragungen und insbesondere in der Verwendung des Fragebogens in Kano ist von Vorteil.

31

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

- Erfahrene Moderatoren gesucht;
- Persönlicher Zugang zu potenziellen Befragten, die dieselben Merkmale aufweisen (mindestens 12, vorzugsweise aber 30-40 Personen pro Segment);
- Zugang zum Internet und ein Gerät;
- Papier und Stift oder Gerät zum Aufschreiben der Informationen;
- Gemeinsames Dokument (Google Drive oder andere Plattformen) zur gemeinsamen Nutzung der Informationen und Ergebnisse.

Dauer: 30-60 Minuten für die Formulierung der Fragen, mindestens ein paar Stunden für die Sammlung der Antworten (Interviews) und eine Stunde für die Interpretation der Ergebnisse.

31

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

Er befasst sich mit den folgenden Entrecomp-Unternehmerkompetenzen:

1.1 Erkennen von Chancen: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten zur Wertschöpfung zu erkennen.

1.4 Ideen wertschätzen: Das Beste aus Ideen und Möglichkeiten machen.

3.2 Planung und Management: Prioritäten setzen, organisieren und nachfassen.

3.3 Umgang mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko: Entscheidungen im Umgang mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiken treffen.

3.5 Lernen durch Erfahrung: Lernen durch Handeln.

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

https://www.mindtools.com/pages/article/newCT_97.htm

https://www.qualtrics.com/uk/experience-management/research/kano-analysis/?rid=ip&prevsite=en&newsite=uk&geo=LV&geomatch=uk

https://www.researchgate.net/publication/240462191_The_Kano_Model_How_to_Delight_Your_Customers

32

Systematische Literaturübersicht

32

Systematische Literaturübersicht

Beschreibung:

Eine Literaturübersicht ist eine umfassende Zusammenfassung der bisherigen Forschung zu einem Thema. Im Allgemeinen kann es sich um eine vollständige Forschung oder einen Teil davon handeln, sie gibt einen Einblick in den bestehenden Wissensbestand, ermöglicht es zu entdecken, was bereits erforscht, beschrieben und erklärt wurde (um zu vermeiden, dass das Rad neu erfunden wird) und fördert die Entwicklung neuer Ideen.

Eine systematische Literaturrecherche folgt einem klar definierten Protokoll oder Plan, in dem die Einschluss- und Ausschlusskriterien vor der Durchführung der Recherche eindeutig festgelegt sind. Es handelt sich um eine umfassende, transparente Suche in einer oder mehreren Datenbanken und grauer Literatur, die von anderen Forschern nachgeahmt und reproduziert werden kann (die Grenzen der Literatursuche sind klar angegeben).

Sie beinhaltet die Planung einer gut durchdachten Suchstrategie, die einen bestimmten Schwerpunkt hat oder eine definierte Frage beantwortet (z. B. Welche Auswirkungen hat die interne F&E-Arbeit auf den Erwerb von neuem Wissen und neuen Technologien in den Fertigungsunternehmen?) Bei der Überprüfung wird die Art der gesuchten Informationen ermittelt, kritisch bewertet und innerhalb eines bekannten Zeitrahmens berichtet. Die Suchbegriffe, Suchstrategien (einschließlich Datenbanknamen, Plattformen, Suchdaten) und Einschränkungen müssen in die Überprüfung einbezogen werden.

32

Es ist eine gute Idee, eine grobe Vorrecherche durchzuführen, bevor Sie mit dem systematischen Vorgehen beginnen. Auf diese Weise lassen sich die wichtigsten Autoren und Schlüsselwörter ermitteln (einschließlich Synonymen, z. B. könnten neben dem Erwerb neuer Kenntnisse und Technologien auch Technologietransfer, Wissenstransfer, Wissensübernahme und Technologieübernahme verwendet werden). Wenn die vorläufigen Artikel bei Ihrer endgültigen Suche nicht auftauchen, müssen Sie Ihre endgültige Suchstrategie möglicherweise überdenken. Für die Zwecke der MOOW reicht es aus, die wissenschaftlichen Artikel in der Datenbank Google Scholar zu suchen. Der Moderator sollte jedoch mit der Methode vertraut sein und muss bereits systematische Überprüfungsprozesse durchgeführt und moderiert haben, um den Teilnehmern effektiv und effizient helfen zu können.

Kurzes Ziel

- Zu verstehen, was bereits zu einem Thema gefunden wurde.
- Zusammenfassung des vorhandenen Wissens und Entwicklung neuer Ideen und Hypothesen.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): Verständnis des zu untersuchenden Themas; Fähigkeit, Informationen zu sammeln, zu analysieren und zusammenzufassen; Erfahrung im Lesen und Analysieren von Dokumenten, vorzugsweise von wissenschaftlichen Artikeln.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer : angepasste Version der Beschreibung der Technik; Booth et al. (2021). Systematic Approaches to a Successful Literature Review, 3rd ed.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende :

- Erfahrener Vermittler;
- Zugang zum Internet und ein Gerät;
- Gerät und Office-Software zum Aufschreiben und Zusammenfassen der Informationen;
- Gemeinsames Dokument (Google Drive oder andere Plattformen) zum Austausch von Informationen.

Dauer: Eine kurze Literaturrecherche für erfahrene Forscher kann zwischen 60 und 90 Minuten bis hin zu einigen Tagen dauern.

Bei Anfängern kann es ab 4 x 60 Minuten mit der Hilfe des Moderators bis zu einigen Monaten dauern.

32

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

Sie befasst sich mit den folgenden Entrecomp-Unternehmerkompetenzen:

1.1 Erkennen von Chancen: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten zur Wertschöpfung zu erkennen.

1.3 Vision: Arbeiten Sie auf Ihre Vision der Zukunft hin.

1.4 Wertschätzung von Ideen: Machen Sie das Beste aus Ideen und Möglichkeiten.

1.5 Ethisches und nachhaltiges Denken: Die Folgen und Auswirkungen von Ideen, Möglichkeiten und Handlungen abschätzen.

2.2 Motivation und Durchhaltevermögen: Konzentrieren Sie sich und geben Sie nicht auf.

2.3 Mobilisierung von Ressourcen: Sammeln und verwalten Sie die benötigten Ressourcen.

3.3 Umgang mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko: Treffen Sie Entscheidungen im Umgang mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko.

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial :

https://libguides.csu.edu.au/review/Systematic

https://libguides.umn.edu/systematicreviews

https://libraryguides.griffith.edu.au/systematic-literature-reviews-for-education/writing-your-systematic-review

https://www.youtube.com/watch?v=WUErib-fXV0

33

Business Model Canvas

33

Business Model Canvas

Beschreibung :

Die Business Model Canvas ist eine strategische Managementvorlage für die Entwicklung neuer und die Dokumentation bestehender Geschäftsmodelle. Es bietet ein visuelles Diagramm mit Elementen, die das Wertversprechen eines Unternehmens oder Produkts, die Infrastruktur, die Kunden und die Finanzen beschreiben und Unternehmen dabei helfen, ihre Aktivitäten durch die Darstellung potenzieller Kompromisse aufeinander abzustimmen. Um die Schüler mit den 9 Komponenten des BMC vertraut zu machen, erhalten die Schüler eine Reihe von Geschäftsmodellhypothesen und werden gebeten, jede einzelne in das entsprechende Feld des BMC einzuordnen.

Kurzes Ziel

Fähigkeit, ein Geschäftsmodell unter Verwendung des Business Model Canvas zu konzipieren, zu beschreiben, zu bewerten und zu diskutieren.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden):

Personas (empfohlen). Marktdimensionen, Marktverhalten, Budgets (empfohlen).

Erforderliches Material für Referenten/Trainer:

Für Online-Sitzungen - Online Business Canvas-Vorlage - z. B. Vorlagen auf Miro, Mural.

Für die f2f-Sitzung - ausgedruckte Handouts der Business Canvas-Vorlage, eine für jeden Schüler; Marker, Post-its, anderes Material, das die Kreativität anregt. Optional - Storyboarding-Quadrate.

Für beide Arten von Sitzungen - Folien mit Präsentation und Erklärung.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende :

Für die Online-Sitzung - Gerät und Internetverbindung; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.

Für die f2f-Sitzung - Stift und Papier. Der Rest wird vom Trainer zur Verfügung gestellt.

Dauer: 4 Stunden.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.1. Erkennen von Chancen: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten der Wertschöpfung zu erkennen

1.3. Vision: Arbeiten Sie auf Ihre Vision der Zukunft hin

1.4. Ideen wertschätzen: Nutzen Sie Ideen und Chancen optimal

1.5. Ethisches und nachhaltiges Denken: Abschätzung der Folgen und Auswirkungen von Ideen, Möglichkeiten und Maßnahmen

2.3. Mobilisierung von Ressourcen: Beschaffung und Verwaltung der benötigten Ressourcen
2.4. Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz: Finanzielles und wirtschaftliches Know-how entwickeln
2.5. Andere mobilisieren: Inspirieren, begeistern und andere mit ins Boot holen
3.2. Planung und Management: Prioritäten setzen, organisieren und weiterverfolgen
3.3. Umgang mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko: Entscheidungen im Umgang mit Ungewissheit, Unklarheit und Risiko treffen
3.4 Mit anderen zusammenarbeiten: Im Team arbeiten, zusammenarbeiten und Netzwerke bilden
3.5 Lernen durch Erfahrung: Lernen durch Handeln

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

Videos, die vor der Sitzung anzusehen sind:

https://www.youtube.com/watch?v=wwShFsSFb-Y

https://www.youtube.com/watch?v=wlKP-BaC0jA

https://www.youtube.com/watch?v=IP0cUBWTgpY

Schablonen, Werkzeuge:

https://miro.com/templates/business-model-canvas/

https://canvanizer.com/new/business-model-canvas

34

Karten zur unternehmerischen Denkweise

34

Karten zur unternehmerischen Denkweise

Beschreibung :

Entrepreneurial Mindset Cards ist ein Spiel mit 24 Karten zur unternehmerischen Denkweise, das den Schülern hilft, unternehmerische Fähigkeiten zu entwickeln. Die Schüler können sich auf eine der 4 vorgeschlagenen Arten mit dem Spiel beschäftigen:

Spiel 1: Jeder Schüler erhält 1 Karte (gedruckt oder über den Kartengenerator). Die Schüler lesen abwechselnd die Mindset-Definition und beantworten die Frage auf der Karte.

Spiel 2: Jeder Schüler erhält 2 Karten und erklärt, inwiefern die Denkweisen miteinander verbunden sind. (Wenn die beiden Karten die gleiche Denkweise zeigen, tauschen Sie eine Karte aus!)

Spiel 3: Geben Sie den kompletten Stapel an einen Schüler oder an eine Gruppe von Schülern. Lassen Sie sie ordnen und dann erklären, wie die Denkweisen ihrer Meinung nach miteinander verbunden sind.

Spiel 4: Jeder Schüler erhält 1 Karte. Eine Karte wird dann in die Mitte gelegt. Jeder Spieler muss erklären, inwiefern seine Denkweise mit der Denkweise in der Mitte zusammenhängt.

34

Kurzes Ziel:

Die unternehmerische Kreativität durch Spiel und Neugierde zu fördern. Es wird Ihnen helfen, über alltägliche Gegenstände auf kreative Weise neu nachzudenken.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): Keine.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer :

Für Online-Sitzungen - Zufallsgenerator für Karten.

Für die f2f-Sitzung - gedruckte Mindset-Karten, eine für jeden Schüler.

Für beide Arten von Sitzungen - Folien mit Präsentation und Erklärung.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

Für die Online-Sitzung - Gerät und Internetverbindung; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.

Für die f2f-Sitzung - Stift und Papier. Der Rest wird vom Trainer zur Verfügung gestellt.

Dauer: 1 Stunde.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.1. Erkennen von Chancen: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten zur Wertschöpfung zu erkennen

1.2. Kreativität: Entwickeln Sie kreative und zielgerichtete Ideen

2.1. Selbstwahrnehmung und Selbstwirksamkeit: Glaube an dich selbst und entwickle dich weiter

2.2. Motivation und Durchhaltevermögen: Konzentrieren Sie sich und geben Sie nicht auf
2.3. Mobilisierung von Ressourcen: Sammeln und verwalten Sie die benötigten Ressourcen
3.3. Umgang mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiken: Entscheidungen im Umgang mit Ungewissheit, Unklarheit und Risiko treffen

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial :

Videos, die vor der Sitzung angesehen werden müssen : "#MindsetMonday : Kreativität Diese lustige Aktivität regt die Kreativität durch Spiel und Neugier an. Sie wird dir helfen, über alltägliche Objekte auf kreative Weise nachzudenken..

Vollständiges Video:

https://t.co/BKjgH9kuk8

https://t.co/4kdpfHJ8JI

Schablonen, Werkzeuge:

Karten zum Unternehmergeist (und Zufallsgenerator!) - VentureLab

35

MashUp-Innovation

35

MashUp-Innovation

Beschreibung :

Mash-ups sind eine Methode der kollaborativen Ideenfindung, bei der die Teilnehmer innovative Konzepte entwickeln, indem sie verschiedene Elemente miteinander kombinieren. In einem ersten Schritt machen die Teilnehmer ein Brainstorming zu verschiedenen Bereichen, wie z. B. Technologien, menschliche Bedürfnisse und bestehende Dienstleistungen. In einem zweiten Schritt kombinieren sie schnell Elemente aus diesen Bereichen, um neue, unterhaltsame und innovative Konzepte zu entwickeln. Mash-ups zeigen, wie schnell und einfach es sein kann, innovative Ideen zu entwickeln.

Kurzes Ziel:

Die Teilnehmer sollen dabei unterstützt werden, schnell und einfach innovative Ideen zu entwickeln.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): Keine.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer:

Für Online-Sitzungen - Digitale Whiteboard-Vorlage - z. B. Google Jamboard und Breakout-Räume.

Für die f2f-Sitzung - Haftnotizen, Marker, A4-Papier, Flipchart-Papier.

Für beide Arten von Sitzungen - Folien mit Präsentation und Erklärung.

35

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

Für Online-Sitzungen - Gerät und Internetverbindung; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.

Für die f2f-Sitzung - Stift und Papier. Der Rest wird vom Trainer zur Verfügung gestellt.

Dauer: 1-2 Stunden.

1.1. Erkennen von Chancen: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten zur Wertschöpfung zu erkennen

1.2. Kreativität: Entwickeln Sie kreative und zielgerichtete Ideen

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

Die Fähigkeit, in kurzer Zeit eine Vielzahl von Ideen zu entwickeln.

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

Studienhilfe : https://toolbox.hyperisland.com/mash-up-innovation

Schablonen, Werkzeuge: https://edu.google.com/intl/ALL_us/jamboard/

36

Team-Memory-Spiel

36

Team-Memory-Spiel

Beschreibung :

Das Team-Memory-Spiel ist eines der Online-Teambuilding-Spiele und Remote-Team-Aktivitäten, die für Spaß sorgen, die Kommunikation verbessern und gleichzeitig die Teamkultur stärken. Jedes Teammitglied wird aufgefordert, sich vorzustellen und einen zufälligen Fakt über sich selbst zu nennen. Nach der Vorstellung versuchen die Spieler, sich an die zufälligen Fakten zu erinnern und sie der richtigen Person zuzuordnen.

Kurzes Ziel:

Der Schlüssel liegt darin, zu Beginn des Workshops ein kohärentes und interaktives Umfeld unter den Teilnehmern zu schaffen, um die gemeinsame Entwicklung zu fördern.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): Keine.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer:

Für Online-Sitzungen - Gerät und Internetverbindung, Software für virtuelle Meetings, z. B. Microsoft Teams.

Für f2f-Sitzungen - Blätter, eines für jeden Schüler, Lehrer und andere Teilnehmer.

36

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

Für die Online-Sitzung - Gerät und Internetverbindung; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.

Für f2f-Sitzungen - Wird vom Trainer zur Verfügung gestellt.

Dauer: 10 Minuten.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

2.1. Selbstwahrnehmung und Selbstwirksamkeit: Glaube an dich selbst und entwickle dich weiter

2.5. Andere mobilisieren: Inspirieren, begeistern und andere mit ins Boot holen

3.3. Mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko umgehen: Entscheidungen treffen, die mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiken umgehen

3.5 Lernen durch Erfahrung: Lernen durch Handeln

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

The Ultimate List of Online Team Building Games and Remote Activities (teamazing.com)

37

Mindmapping

37

Mindmapping

Beschreibung :

Mind Mapping ist eine effektive Methode, um Ideen durch Assoziationen zu erzeugen. Um eine Mind Map zu erstellen, beginnt man in der Regel in der Mitte der Seite mit dem zentralen Thema/Hauptgedanken und arbeitet sich von diesem Punkt aus in alle Richtungen vor, um ein wachsendes Diagramm aus Schlüsselwörtern, Sätzen, Konzepten, Fakten und Zahlen zu erstellen. Die teilnehmenden Gruppen können Mind Mapping zum Generieren, Visualisieren, Organisieren, Notizen machen und zur Entscheidungsfindung nutzen..

Kurzes Ziel:

Ideen zu organisieren und kreatives Denken und kreative Problemlösungen durch Teamarbeit zu fördern.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): Flussdiagramm (empfohlen).

Erforderliches Material für Referenten/Trainer :

Für Online-Sitzungen - Online-Mindmap-Vorlage - z. B. Vorlagen auf Miro, Mind map Art.

Für die f2f-Sitzung - A4-Papier Flipchart-Papier; Marker (vorzugsweise verschiedene Farben).

Für beide Arten von Sitzungen - Folien mit Präsentation und Erklärung.

37

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

Für die Online-Sitzung - Gerät und Internetverbindung; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.

Für die f2f-Sitzung - einige Marker und Papier.

Dauer: 1-2 Stunden.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.3. Vision: Arbeiten Sie auf Ihre Vision der Zukunft hin

1.4. Wertschätzung von Ideen: Nutzen Sie Ideen und Chancen optimal

1.5. Ethisches und nachhaltiges Denken: Die Folgen und Auswirkungen von Ideen, Möglichkeiten und Maßnahmen abschätzen

2.5. Andere mobilisieren: Inspirieren, begeistern und andere mit ins Boot holen

3.1. Die Initiative ergreifen: Ergreifen Sie die Initiative

3.2. Planung und Management: Prioritäten setzen, organisieren und weiterverfolgen

3.3. Umgang mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko: Entscheidungen im Umgang mit Ungewissheit, Unklarheit und Risiko treffen

3.4 Mit anderen zusammenarbeiten: Im Team arbeiten, zusammenarbeiten und Netzwerke bilden

3.5 Lernen durch Erfahrung: Lernen durch Handeln

37

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

Videos, die vor der Sitzung angesehen werden müssen : https://www.youtube.com/watch?v=nMZCghZ1hB4

Schablonen, Werkzeuge : Mind Map Online | Free Mind Mapping Software | Miro

Mind Map Art

38

Mini-Workshop zum Thema Design Thinking

38

Mini-Workshop zum Thema Design Thinking

Beschreibung :

Design Thinking ist ein strukturierter Ansatz zur Planung einer designorientierten Strategie und eines designorientierten Prozesses. Es bietet einen Überblick über die verschiedenen Elemente in einem Designprozess und ist eine systemische Technik, um Inputs für ein Projekt zu sammeln. Dies ist sowohl für die interne Kommunikation innerhalb eines Projektteams als auch für die externe Kommunikation mit Interessengruppen hilfreich. Ein Design Thinking Canvas wird verwendet, um die Ideenfindung zu erleichtern. Der Canvas enthält 8 Elemente: Menschen, Storytelling, Herausforderungen, Vision, Auswirkungen, Management, Problem und Lösung. Um die Studenten mit den 8 Komponenten des Design Thinking Canvas vertraut zu machen, erhalten die Studenten eine Reihe von Projekthypothesen und werden gebeten, eine Strategie und einen Prozess entsprechend den 8 Elementen zu entwerfen.

Kurzes Ziel:

Ermöglicht innovativen Teams die visuelle Zusammenarbeit und das Brainstorming von Lösungen für ihre Probleme oder Herausforderungen.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden): Personas (empfohlen).

Erforderliches Material für Referenten/Trainer:

Für Online-Sitzungen - Online Design Thinking Canvas - z. B. Vorlagen für Wandbilder.

Für die f2f-Sitzung - ausgedruckte Handouts des Design Thinking Canvas, eines für jeden Schüler; Marker, Post-its, andere Materialien, die die Kreativität anregen.

Für beide Arten von Sitzungen - Folien mit Präsentationen und Erklärungen.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

Für die Online-Sitzung - Gerät und Internetverbindung; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.

Für die f2f-Sitzung - Stift und Papier. Der Rest wird vom Trainer zur Verfügung gestellt.

Dauer: 2 Stunden.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten werden angesprochen:

1.1. Erkennen von Chancen: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten zur Wertschöpfung zu erkennen

1.2. Kreativität: Entwickeln Sie kreative und zielgerichtete Ideen

1.3. Vision: Arbeiten Sie auf Ihre Vision der Zukunft hin

1.4. Ideen wertschätzen: Nutzen Sie Ideen und Chancen optimal

1.5. Ethisches und nachhaltiges Denken: Abschätzung der Folgen und Auswirkungen von Ideen, Möglichkeiten und Maßnahmen

2.3. Mobilisierung von Ressourcen: Beschaffung und Verwaltung der benötigten Ressourcen
2.4. Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz: Finanzielles und wirtschaftliches Know-how entwickeln
2.5. Andere mobilisieren: Inspirieren, begeistern und andere mit ins Boot holen
3.1. Die Initiative ergreifen: Ergreifen Sie die Initiative
3.2. Planung und Management: Prioritäten setzen, organisieren und weiterverfolgen
3.3. Umgang mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko: Entscheidungen im Umgang mit Ungewissheit, Unklarheit und Risiko treffen
3.4 Mit anderen zusammenarbeiten: Im Team arbeiten, zusammenarbeiten und Netzwerke bilden
3.5 Lernen durch Erfahrung: Lernen durch Handeln

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial:

Videos, die vor der Sitzung angesehen werden müssen : (681) Was Design Thinking sein könnte - YouTube

Schablonen, Werkzeuge: Design Thinking Canvas(mural.co)

39

Geschäftsmodell-Mini-Workshop

39

Geschäftsmodell-Mini-Workshop

Beschreibung :

Ein Geschäftsmodell beschreibt, wie eine Organisation in wirtschaftlichem, sozialem, kulturellem oder anderem Kontext Werte schafft, liefert und erfasst. Die Business Model Canvas wird zur Erleichterung dieser Ideenfindung verwendet, indem sie ein visuelles Diagramm mit Elementen bietet, die das Wertversprechen eines Unternehmens oder Produkts, die Infrastruktur, die Kunden und die Finanzen beschreiben und Unternehmen dabei helfen, ihre Aktivitäten durch die Darstellung potenzieller Kompromisse aufeinander abzustimmen. Um die Schüler mit den 9 Komponenten des BMC vertraut zu machen, erhalten die Schüler eine Reihe von Geschäftsmodellhypothesen und werden gebeten, jede davon in das entsprechende Feld des BMC einzuordnen.

Kurzes Ziel:

Ein Geschäftsmodell mit Hilfe des Business Model Canvas zu konzipieren, zu beschreiben, zu bewerten und zu diskutieren.

Erforderliche Kenntnisse (falls vorhanden):

Ein Geschäftsmodell mit Hilfe des Business Model Canvas zu konzipieren, zu beschreiben, zu bewerten und zu diskutieren.

Erforderliches Material für Referenten/Trainer:

Für die Online-Sitzung - Online-Vorlage für Business Canvas - z. B. Vorlagen zu Miro, Mural.

Für die f2f-Sitzung - ausgedruckte Handouts der Business-Canvas-Vorlage, eines für jeden Schüler; Marker, Post-its, andere Materialien, die die Kreativität anregen. Optional - Storyboarding-Quadrate.

Für beide Arten von Sitzungen - Folien mit Präsentation und Erklärung.

Erforderliches Material für Teilnehmer/Lernende:

Für die Online-Sitzung - Gerät und Internetverbindung; physisches oder digitales Notizbuch zum Mitschreiben.

Für die f2f-Sitzung - Stift und Papier. Der Rest wird vom Trainer zur Verfügung gestellt.

Dauer: 2 Stunden.

Spezifische unternehmerische Fähigkeiten angesprochen :

1.3. Vision: Arbeiten Sie auf Ihre Vision der Zukunft hin

1.4. Ideen wertschätzen: Machen Sie das Beste aus Ideen und Möglichkeiten

39

1.5. Ethisches und nachhaltiges Denken: Abschätzung der Folgen und Auswirkungen von Ideen, Möglichkeiten und Handlungen
2.5. Andere mobilisieren: Inspirieren, begeistern und andere mit ins Boot holen
3.1. Die Initiative ergreifen: Ergreifen Sie die Initiative
3.2. Planung und Management: Prioritäten setzen, organisieren und weiterverfolgen
3.3. Umgang mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko: Entscheidungen im Umgang mit Ungewissheit, Unklarheit und Risiko treffen
3.4 Mit anderen zusammenarbeiten: Im Team arbeiten, zusammenarbeiten und Netzwerke bilden
3.5 Lernen durch Erfahrung: Lernen durch Handeln

Unterstützende Materialien - Szenarien, Vorlagen, Werkzeuge, Studienhilfen, Anschauungsmaterial :

Videos, die vor der Sitzung angesehen werden müssen :
https://www.youtube.com/watch?v=wwShFsSFb-Y

https://www.youtube.com/watch?v=wlKP-BaC0jA

https://www.youtube.com/watch?v=IP0cUBWTgpY

Schablonen, Werkzeuge :

https://miro.com/templates/business-model-canvas/

https://canvanizer.com/new/business-model-canvas

FOLGEN SIE UNSERER REISE

www. **moowcode**.eu

Co-funded by the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.