



IHR LEITFADEN

MOOW CODE



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/>





LEITFADEN

FÜR DIE ORGANISATOREN





INHALTSÜBERSICHT

MOOW CONCEPT	4
1.1. DIE MOOW-IDEE AUF DEN PUNKT GEBRACHT	5
1.2. ERWARTETER NUTZEN, ERGEBNISSE, AUSWIRKUNGEN UND GRENZEN	5
ÜBERBLICK ÜBER DIE KAPAZITÄTEN UND RESSOURCEN, DIE FÜR EINE ERFOLGREICHE UMSETZUNG VON MOOW ERFORDERLICH SIND	13
LEITLINIEN UND EMPFEHLUNGEN ("DOS" UND "DON'TS") FÜR DIE PLANUNG UND DURCHFÜHRUNG EINES MOOW.....	18
I. VOR-MOOW-PHASE.....	19
II. MOOW-VERANSTALTUNG.....	19
III. POST-MOOW-PHASE	19
I. POST MOOW PHASE.....	34
RISIKOBEWERTUNG BEI DER UMSETZUNG VON MOOW	40
I. PRE-MOOW-PHASE	41
II. MOOW PHASE.....	43
III. POST MOOW PHASE.....	46
FRAGEN DER SICHERHEIT UND DES DATENSCHUTZES	50



01

MOOW CONCEPT



1.1. Die MOOW-Idee auf den Punkt gebracht

MOOW ist ein vielseitiges, synergetisches Format für digitales Lernen und Co-Creation in der Hochschulbildung. MOOW baut auf den Stärken traditioneller MOOCs, der universitären Entrepreneurial Weeks und Online-Ideenstarter und Bootcamps auf. Im Gegensatz zu diesen Formaten bieten MOOWs jedoch ein vollständig digitales und hochgradig interaktives Lernumfeld, das innerhalb eines festen Zeitrahmens (eine Woche) angesiedelt und darauf ausgelegt ist, die Entwicklung neuer Ideen, Produkte und Lösungen durch Zusammenarbeit und gemeinsame Kreation zu erleichtern. Die Hauptunterschiede zwischen MOOC und MOOW sind die folgenden:

1. MOOC-Lernende lernen in erster Linie allein, wobei der schriftliche Austausch zwischen den Lernenden in der Regel das einzige Interaktionsformat ist. Im Vergleich dazu werden MOOW-Lernende in hochgradig interaktiven und produktorientierten MOOW-Bootcamps zusammenarbeiten, was zu verbesserten Lern- und Co-Creation-Erfahrungen führt.
2. MOOC-Lernende lernen in ihrer eigenen Zeit und in ihrem eigenen Tempo. Im Vergleich dazu lernen MOOW-Teilnehmer in einem festgelegten Zeitrahmen (der "Woche"), und das Tempo wird durch einen geführten Bootcamp-ähnlichen Ansatz vorgegeben, was zu einem höheren Engagement der Teilnehmer und letztlich zu einer niedrigeren Abbrecherquote führt.
3. MOOC-Teilnehmer fühlen sich oft von den greifbaren Ergebnissen ihres Lernens abgekoppelt. Im Gegensatz dazu arbeiten MOOW-Teilnehmer gemeinsam an umsetzbaren Ideen und sehen, wie diese zu umsetzbaren Lösungen und Produkten geschmiedet werden.

Ein MOOW umfasst eine Zusammenarbeit im Stil eines Bootcamps, bei dem die Teilnehmer Ideen und Prototypen als Lösungen für reale Herausforderungen entwickeln, sowie öffentlich zugängliche Veranstaltungen (Vorträge, Podiumsdiskussionen) für das allgemeine Publikum. Aufgrund des universellen Formats der MOOW können Universitäten verschiedene Themen für ihre MOOWs wählen, die eine Vielzahl dringender gesellschaftlicher Probleme behandeln. Ein strategischer Aspekt des MOOW-Bootcamps ist seine unternehmerische und problemlösungsorientierte Ausrichtung. Das MOOW-Bootcamp ermöglicht es Studenten, Lehrkräften, Entwicklern und Unternehmern, gemeinsam an innovativen Lösungen (Ideenkonzepte, Prototypen und oder Minimum Viable Products MVPs) in digitaler Form zu arbeiten.

1.2. Erwarteter Nutzen, Ergebnisse, Auswirkungen und Grenzen

MOOWs werden greifbare Ergebnisse hervorbringen - neue Ideen, Prototypen und/oder MVPs, die von den Teilnehmern in einer vollständig digitalen Umgebung umgesetzt werden und eine Vielzahl dringender sozialer Probleme angehen. So werden neue Ideen und Produkte, die aus der MOOW-Zusammenarbeit hervorgehen, entwickelt, prototypisiert, umgesetzt (und möglicherweise vermarktet). Die wichtigsten Ergebnisse der Teilnahme an MOOW sind Ideenfindung, Prototyping und Umsetzung in einer digitalen kollaborativen Umgebung. Neuartige Ideen und Produkte, die aus der MOOW-Zusammenarbeit hervorgehen. Wir erwarten, dass jeder MOOW mindestens 4-6 Ideen oder

Produkte hervorbringt. Die Ergebnisse des MOOW sind nicht auf bestimmte akademische Bereiche beschränkt: Sie können zur Lösung einer Vielzahl dringender Probleme im Hochschulbereich und in der Gesellschaft eingesetzt werden.

Die Ergebnisse, wie z. B. die für die Organisation der MOOW erarbeiteten Materialien und die Plattform, werden für nicht-kommerzielle Zwecke zur Verfügung stehen.

Direkte und indirekte Auswirkungen werden auf mehreren Ebenen erwartet: Auswirkungen auf Schüler und Pädagogen, die durch die Projektaktivitäten entstehen; Auswirkungen, die sich aus der Zusammenarbeit zwischen den teilnehmenden Organisationen und deren Verwaltungspersonal ergeben; Auswirkungen, die durch die Verbreitung der MOOW-Ergebnisse über die Organisatoren hinaus erzielt werden. Darüber hinaus werden die MOOWs Auswirkungen auf lokaler/regionaler, nationaler und europäischer Ebene haben. Die Teilnahme an MOOW wird dem Hochschulpersonal neue Kompetenzen vermitteln. Da die MOOW-Aktivitäten Studierende und Lehrkräfte einbeziehen und die Entwicklung einzigartiger, fertiger Lösungen erleichtern, werden Lehrkräfte, denen oft das nötige Verständnis und die technischen Fähigkeiten fehlen, um digitale Verbesserungen in ihren Lehrveranstaltungen umzusetzen, die Möglichkeit haben, ihre Kompetenzen zu erweitern. Auf diese Weise werden die MOOW-Erfahrungen einen dauerhaften Einfluss auf die digitalen Lern- und Lehrpraktiken in Hochschuleinrichtungen haben. Sie wird auch die Lehrkräfte für die Entwicklung innovativer Lösungen qualifizieren.

Die Studierenden erwerben praxisorientierte, übertragbare Fähigkeiten zur Kreativität. Sie werden von der gemeinsamen Zusammenarbeit mit Unternehmern und Lehrern profitieren und Fähigkeiten in der Ideenfindung und -entwicklung erwerben. Sie werden die Möglichkeit haben, Konzeptideen, Prototypen oder MVPs zu entwickeln. MOOW wird ihnen auch die Möglichkeit geben, ihre beruflichen Netzwerke zu diversifizieren und zu erweitern.

Spezifische Vorteile für diese und andere Gruppen sind in der nachstehenden Tabelle aufgeführt:

	Studentische Teilnehmer	Teilnehmer aus dem Bildungsbereich	Verwaltungs- und Hilfspersonal der Universität	Hochschuleinrichtungen	Stakeholder
Förderung der digitalen Transformation und Innovation in der Hochschulbildung	<ul style="list-style-type: none"> verbesserter Zugang zu innovativen digitalen Lernformaten in der Hochschulbildung 	<ul style="list-style-type: none"> mehr Möglichkeiten, gemeinsam mit den Schülern zu gestalten und neue digitale Lehrmethoden zu erforschen 	<ul style="list-style-type: none"> Befähigung zur Anwendung, Verwaltung und Unterstützung groß angelegter, vielseitiger, innovativer digitaler Bildungsformate 	<ul style="list-style-type: none"> Stärkung der institutionellen Kapazitäten für die digitale Transformation Ausbau der institutionellen Kapazitäten für innovative digitale Lern- und Kooperationsformate 	
Förderung des unternehmerischen Denkens, der Produktentwicklung und des Projektmanagements unter Studenten, Lehrkräften und Universitätspersonal	<ul style="list-style-type: none"> mehr Kompetenzen in den Bereichen Unternehmertum, Problemlösung, Produktentwicklung und Projektmanagement mehr Möglichkeiten, von Praktikern, Unternehmern und Experten aus der Praxis zu lernen Erweiterung der beruflichen Netzwerke und Verbesserung der Karriereaussichten 	<ul style="list-style-type: none"> ein besseres Verständnis innovativer Methoden und Konzepte für eine auf das Unternehmertum ausgerichtete Ausbildung Möglichkeiten zur Zusammenarbeit mit Studenten 	<ul style="list-style-type: none"> Vertiefung der Kenntnisse und Entwicklung eines praktischen Verständnisses für innovative digitale Lern- und Kooperationsformate in der Hochschulbildung 	<ul style="list-style-type: none"> verbesserte Vermittlung von Querschnittskompetenzen: Unternehmertum, Problemlösung, Produktentwicklung und andere 	<ul style="list-style-type: none"> Zugang zu innovativen Lösungen (Ideen, Prototypen, MVPs), die für Unternehmen zur Nutzung und Umsetzung bereit sind; neue Start-up-Unternehmen, die von Bootcamp-Teilnehmern gegründet wurden

	<ul style="list-style-type: none"> Erfahrungen mit der Entwicklung von Ideen, Prototypen oder MVPs, die in Hochschulen und darüber hinaus genutzt werden können Befähigung der Teilnehmer, neue Ideen zu entwickeln und auszuarbeiten und sie in konkrete Lösungen und Produkte umzusetzen 	<p>durch digitales Lernen und Co-Creation</p> <ul style="list-style-type: none"> Befähigung der Teilnehmer, neue Ideen zu entwickeln und auszuarbeiten und sie in konkrete Lösungen und Produkte umzusetzen 			
Förderung der Verbindungen zwischen Universität und Gesellschaft im digitalen Zeitalter					<ul style="list-style-type: none"> mehr Möglichkeiten und bessere Aussichten für die Zusammenarbeit zwischen Hochschulen und Unternehmen sowie für kombiniertes Lernen und Ausbildung

Entwicklung und Stärkung der institutionellen Kapazität zur Organisation von digitalen Lernveranstaltungen, die vielseitig, innovativ und ergebnisorientiert sind			<ul style="list-style-type: none"> verbesserte transversale Kompetenzen (unternehmerisches Denken, Projektmanagement, Kommunikation und Teamarbeit) neue Kompetenzen und Kapazitäten bei der Planung und Durchführung von digitalen Hochschulveranstaltungen 	<ul style="list-style-type: none"> Ausbau der institutionellen Kapazitäten zur Organisation von digitalen Großveranstaltungen 	
Förderung der abteilungsübergreifenden und institutionellen Zusammenarbeit, der Partnerschaft und des Wissensaustauschs im Bereich der digitalen Bildung	<ul style="list-style-type: none"> neue Kontakte und Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit Studierenden anderer Hochschuleinrichtungen Förderung und Bereicherung der Beziehungen zwischen Schülern und Lehrern 	<ul style="list-style-type: none"> neue Kontakte und Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit Kollegen aus anderen Hochschulen Förderung und Bereicherung der Beziehungen zwischen Schülern und Lehrern 	<ul style="list-style-type: none"> neue Kontakte und Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit Kollegen aus anderen Hochschulen 	<ul style="list-style-type: none"> verstärkte Zusammenarbeit und Partnerschaften zwischen Fachbereichen, akademischen Einheiten und Einrichtungen im Bereich der digitalen Bildung 	

Förderung des digitalen kollaborativen Lernens in der Hochschulbildung	<ul style="list-style-type: none"> Entwicklung von Fähigkeiten im Bereich des angewandten digitalen Lernens und der Ko-Kreation, IKT-Fähigkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> Entwicklung von Fähigkeiten im Bereich des angewandten digitalen Lernens und der Ko-Kreation, IKT-Fähigkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> Entwicklung von Fähigkeiten im Bereich des angewandten digitalen Lernens und der Ko-Kreation, IKT-Fähigkeiten 		
--	---	---	---	--	--

ORGANISATIONSEBENE

Organisationen, die bei MOOWs zusammenarbeiten:

- werden ihre Fähigkeit verbessern, die digitale Transformation und Innovation in ihren Institutionen voranzutreiben
- werden ihr öffentliches Image als Teilnehmer der MOOW-Bewegung verbessern
- werden Projektmanagement-Kompetenzen erwerben
- werden die Beziehungen zu den Stakeholdern ausbauen
- wird die internationale Zusammenarbeit gefördert

LOKALE/REGIONALE EBENE

Es wird erwartet, dass MOOWs einen Spillover-Effekt in der Region auslösen. Andere lokale und regionale Universitäten werden Maßnahmen ergreifen, um den digitalen Wandel zu fördern und neue digitale Lösungen in den Bereichen Lehren, Lernen und Zusammenarbeit voranzutreiben, indem sie von einer MOOW-Gastuniversität lernen und profitieren. Durch eine verstärkte Dritte Mission und eine bessere Einbindung von Hochschulen und lokalen Akteuren werden MOOWs auch Auswirkungen auf die lokale Wirtschaft haben. Darüber hinaus werden MOOWs der lokalen Wirtschaft zugute kommen, da sie digitale Innovationen in der allgemeinen und beruflichen Bildung hervorbringen und technologisches Unternehmertum fördern werden. Die Teilnehmer der MOOW-Bootcamps können sich für eine Karriere als Technologieunternehmer oder -innovator oder in innovationsgetriebenen Sektoren entscheiden. Dies könnte der lokalen Wirtschaft einen Schub in Bezug auf Diversifizierung und Innovation geben.

NATIONALE EBENE

Ähnliche Auswirkungen können sich auf nationaler Ebene ergeben. Universitäten im ganzen Land werden von den MOOW-Gastgebern lernen können, und die MOOW-Teilnehmer können mit ihren neuen Fähigkeiten, Perspektiven, Ideen und Produkten zur nationalen Wirtschaft beitragen. Weitere erwartete Auswirkungen auf nationaler Ebene sind (1) ein gesteigertes Bewusstsein der politischen Entscheidungsträger für die Relevanz von MOOWs und innovativer digitaler Bildung; (2) die Entwicklung von Konzepten, Methoden, Formen und Praktiken für die Sekundar-, Berufs- und Erwachsenenbildung, die von MOOWs inspiriert sind; (3) die Verbesserung der Wettbewerbsfähigkeit und des Images der nationalen Hochschulsysteme. Darüber hinaus werden die Ideen, Prototypen und MVPs, die während der Pilot-Bootcamps entwickelt wurden, für andere Einrichtungen im Land und darüber hinaus zur Verfügung stehen. Die Auswirkungen auf nationaler Ebene sind besonders spürbar, da viele der Bootcamp-Ergebnisse in einer lokalen Sprache geliefert und an die lokalen Bedingungen angepasst werden.

EUROPÄISCHE EBENE

MOOW CODE wird sich in folgenden Bereichen auswirken: (1) verstärkte Zusammenarbeit zwischen Einrichtungen in ganz Europa im Bereich der digitalen Bildung; (2) Stärkung horizontaler beruflicher Netzwerke zwischen Hochschulmitarbeitern, die an der Organisation und Durchführung von MOOWs beteiligt sind; (3) Überdenken der Rolle von Studierenden und Lehrkräften, die sich von traditionellen Rollen zu Mitgestaltern im Lernprozess entwickeln. Das Projekt wird auch dazu

beitragen, politische Prioritäten und Ziele zu erreichen, die in EU-Dokumenten und -Initiativen dargelegt sind, darunter der EU-Aktionsplan für digitale Bildung (Förderung der Entwicklung digitaler Unternehmen und Erleichterung des Einsatzes digitaler Technologien in der Bildung), die erneuerte EU-Agenda für die Hochschulbildung (Bekämpfung von Qualifikationsdefiziten bei der digitalen Bereitschaft von Hochschulmitarbeitern und Studierenden, unterstützt durch modernste Technologien und offene Bildungsprojekte), die HEI-Initiative (Förderung des digitalen Lehrens und Lernens mit Schwerpunkt auf Innovation und Unternehmertum).

1.3. MOOW-Einschränkungen

Die größte Einschränkung von MOOW ergibt sich aus seiner Dauer von einer Woche. Dies ist eine relativ kurze Zeit, um (1) den Studierenden etwas über Ideenfindung und einige Aspekte der geistigen Gesundheit oder Nachhaltigkeit in der digitalen Bildung beizubringen und (2) das Ideenkonzept/Produkt in einer so kurzen Zeit vollständig zu entwickeln. Auf der anderen Seite sind die Studierenden nicht bereit, an längeren Kursen teilzunehmen.

Die zweite Einschränkung bezieht sich auf das Selbstlernmodul. Von den Studierenden wird erwartet, dass sie sich Wissen aus den vorgestellten Quellen aneignen, um effektiv im Team zu arbeiten und mit Lehrern und Unternehmern zusammenzuarbeiten. Dies erfordert von den Studierenden Selbstdisziplin.

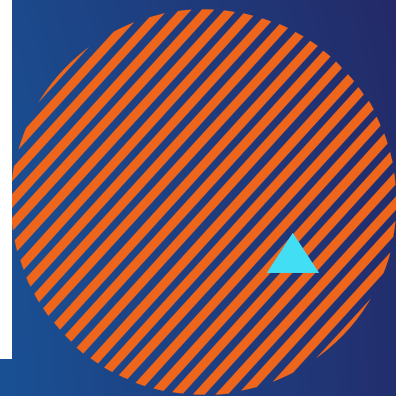
Die nächste Einschränkung ergibt sich aus den Online-Kontaktformen. Obwohl Online-Unterricht und -Zusammenarbeit sehr vorteilhaft sein können, beeinflussen sie die Gruppendynamik. Das Engagement und die Verbindung zwischen den Teammitgliedern ist geringer als bei der persönlichen Zusammenarbeit. Werkzeuge zur Verwaltung der gemeinsamen Arbeit können die Energie von Aktivitäten im wirklichen Leben nicht genau nachvollziehen.

Eine benutzerfreundliche und zuverlässige Technologie ist entscheidend für eine erfolgreiche MOOW. Allerdings ist nicht jede Technologie zu 100 % zuverlässig. An jedem Punkt des Systems kann es zu Ausfällen kommen. Dabei kann es sich um ein Serverproblem, Probleme mit den Schüler-PCs oder einen Ausfall der Internetverbindung handeln.



02

ÜBERBLICK ÜBER DIE
KAPAZITÄTEN UND RESSOURCEN,
DIE FÜR EINE ERFOLGREICHE
UMSETZUNG VON MOOW
ERFORDERLICH SIND



Der Erfolg von MOOW hängt davon ab, wie viele Kapazitäten und Ressourcen vorhanden sind:

2.1 Kapazitäten - Fähigkeiten

Zu berücksichtigende Aspekte	Leitlinien
Organisationsteam	<ul style="list-style-type: none">• die Fähigkeiten sollten Folgendes umfassen: Programmentwicklung, Planung von Aktivitäten, Engagement von Schülern/Lehrern/Referenten/Experten/Gästen, Beziehungen zu Partnern und Interessengruppen, Marketing, Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit, um MOOWs vorbereiten, organisieren und durchführen zu können
Erleichterungen	<ul style="list-style-type: none">• Sie müssen in Bezug auf die MOOW-Ziele, die Plattform und die Tools und Aktivitäten aus dem MOOW-Playbook für Bootcamp-Lernen und Co-Creation geschult werden. Ihre positive Einstellung zur Technologie wirkt sich auf die Lernergebnisse der Schüler aus. Sie sollten auch in der Lage sein, einen interaktiven Unterrichtsstil an den Tag zu legen, der die Interaktion zwischen den Schülern und mit dem Ausbilder fördert.

2.2. Technologische Anforderungen

Zu berücksichtigende Aspekte	Leitlinien
Welche Funktionen sollte der Server haben?	<ul style="list-style-type: none"> • virtuell • körperlich
Wie sollte die Internetverbindung beschaffen sein?	<ul style="list-style-type: none"> • Hochgeschwindigkeits-Breitband-Internet • Hochwertige Router und Zugangspunkte
Welche Funktionen sollte ein Webbrowser haben?	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Edge v.105.0.1343.33 und höher • Google Chrome • Mozilla Firefox • Safari
Welche Funktionen sollten Personalcomputer haben, die von MOOW-Teilnehmern genutzt werden?	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Mb Internet-Kamera • M.2 PCIe SSD 512 GB • Prozessor - d.h. Intel i5 8. oder höher • Arbeitsspeicher 16Gb DDR4 • Wi-Fi-Verbindung • Eingebaute Stereolautsprecher • Zwei eingebaute Mikrofone • Bildschirmdiagonale 15,6"

2.3. Merkmale der Kommunikation

Zu berücksichtigende Aspekte	Leitlinien
Welche Anforderungen werden an das Internet-Netzwerk gestellt?	<ul style="list-style-type: none"> • Das Netzwerk sollte sowohl einen synchronen als auch einen asynchronen Austausch ermöglichen; • die Studierenden sollten bequemen Zugang haben (z. B. über einen Fernzugang); • das Netz sollte nur minimalen Zeitaufwand für den Dokumentenaustausch erfordern
Wovon hängt eine gute Schnittstellenqualität ab?	<ul style="list-style-type: none"> • - Benutzerfreundlichkeit - eine hochwertige Benutzeroberfläche besteht aus notwendigen Elementen, die logisch und übersichtlich sind • - Einfachheit - beschränken Sie Ihre Schnittstelle auf die Elemente, die für den Benutzer wesentlich sind. Fügen Sie keine Elemente hinzu, nur um Ihr Ego zu befriedigen, sondern konzentrieren Sie sich auf die Qualität der Benutzererfahrung

	<ul style="list-style-type: none"> • Konsistenz - Beibehaltung der Sprache, des Layouts und des Designs der gesamten Schnittstelle. Auf diese Weise machen Sie es Ihren Nutzern leichter zu verstehen, wie die Dinge funktionieren, erhöhen ihre Effizienz und verbessern die Nutzererfahrung. • Klare Navigation - Erstellen Sie klare und prägnante Beschriftungen für Schaltflächen und Aktionen. Je einfacher Ihre Beschriftungen, die Navigation und der Inhalt zu lesen sind, desto leichter verstehen die Nutzer, was zu tun ist. • visuelle Hierarchie - der Kontrast zwischen den verschiedenen Größen, Farben und Platzierungen der Elemente sollte zusammenwirken, um ein klares Verständnis Ihrer Schnittstelle zu vermitteln und zu zeigen, was ein Benutzer tun soll. Eine gut gestaltete visuelle Hierarchie reduziert den Eindruck von Komplexität und hilft den Benutzern, ihre Aufgaben zu erfüllen. • Reaktionsfähigkeit - lassen Sie Ihre Nutzer wissen, was passiert und dass ihre Bemühungen, sich mit der Schnittstelle zu beschäftigen, verstanden wurden. Erstellen Sie zum Beispiel eine Antwort, um sie wissen zu lassen, dass sie eine Schaltfläche erfolgreich gedrückt haben, oder erstellen Sie einen Fortschrittsbalken, um die Benutzer wissen zu lassen, dass der nächste Bildschirm geladen wird, damit sie nicht annehmen, dass er feststeckt. • Gesamtfunktionalität - Überlegen Sie, welche Aktivitäten und Aufgaben die Benutzer am ehesten ausführen werden, und optimieren Sie dann den Prozess, um ihn für die Benutzer so schnell und einfach wie möglich zu gestalten. Überlegen Sie sorgfältig, welche Funktionen benötigt werden und welche Ziele die Nutzer zu erreichen versuchen. Anstatt nur eine Liste zu erstellen, in der die Benutzer navigieren können, sollten Sie sich überlegen, was Ihre Benutzer tun wollen, und diese Aktivitäten durch Ihr Design erleichtern.
Was ist der Reichtum der Technologie?	<ul style="list-style-type: none"> • ein reichhaltiges Medium - sowohl synchrone als auch asynchrone Kommunikation • unterstützt eine Vielzahl von didaktischen Elementen - Text, Grafiken, Audio- und Videonachrichten. • Interaktivität - die Fähigkeit, sich durch schnelle, überzeugende Interaktion und Feedback an die Schüler zu beteiligen

	<ul style="list-style-type: none"> • problemorientierte Präsentation von Lehrmaterial
Was sind die Merkmale guter Kommunikationsmittel?	<ul style="list-style-type: none"> • Unterstützung der Interaktion zwischen Lehrkräften und Schülern (z. B. E-Mail, Chatroom, z. B. Slack) • Community-Tools (soziale Medien, z. B. Facebook) • Werkzeuge für das Online-Lernen (Plattformen, die die gemeinsame Erstellung und Zusammenarbeit ermöglichen, z. B. Mural, Microsoft Whiteboard, Google Jamboard) • Help Desk - der beste Weg, um Studierende zu unterstützen,
Welche technischen Hilfsmittel sollten für die Kommunikation mit den Studierenden nützlich sein?	<ul style="list-style-type: none"> • Offline- und Online-Ressourcen - sei es ein Handbuch in Papierform zur Unterstützung des Lernens, eine Option zur Unterstützung von Schülern, die direkte Hilfe benötigen, wie Terminologie und Glossar • Humanressourcen - z. B. fachkundige Benutzer, Ausbilder, die technische Unterstützung und Beratung geben



03

LEITLINIEN UND EMPFEHLUNGEN
("DOS" UND "DON'TS") FÜR DIE
PLANUNG UND DURCHFÜHRUNG
EINES MOOW



Es werden praktische Leitlinien und Empfehlungen (die "Dos" und "Don'ts") bereitgestellt, die die Hochschulen bei der Planung und Umsetzung eines MOOW berücksichtigen sollten. Diese Empfehlungen behandeln Themen wie:

- a. Auswahl des MOOW-Themas,
- b. Einbeziehung der Interessengruppen,
- c. Interne und externe Kommunikation,
- d. Qualitätskontrolle
- e. Risikobewertung bei der MOOW-Umsetzung sowie Fragen der Sicherheit und des Datenschutzes

Es lassen sich drei Hauptphasen von MOOWs unterscheiden:

- I. Vor-MOOW-Phase
- II. MOOW-Veranstaltung
- III. Post-MOOW-Phase

Pre-MOOW-Phase

Dieser Schritt ist entscheidend, um sicherzustellen, dass die Schlüsselemente von MOOW zum Zeitpunkt des Ereignisses vorhanden sind. Die Pre-MOOW-Phase bezieht sich insbesondere auf die folgenden acht Hauptelemente:

1. Studenten, die an dem Projekt mitarbeiten werden
2. Personal, d. h. Hochschullehrer und Verwaltungspersonal, und ihre Kenntnisse und Fähigkeiten sowie die Bedeutung, die sie dem Projekt beimessen
3. Externe Stakeholder, d. h. Unternehmenspraktiker und ihre Bedürfnisse
4. Themen, an denen während der Woche gearbeitet wird und die zu einer Idee/einem PRV führen sollen
5. Gemeinsame Zusammenarbeit zwischen Studenten und Moderatoren
6. Technische Aspekte, d.h. verfügbare Technologien für ihre Nutzer
7. Kommunikation
8. Fragen der Qualität.

The table below provides a checklist for the pre-MOOW phase.

Vor-MOOW-Elemente	Zu berücksichtigende Aspekte
Teilnehmer	<ul style="list-style-type: none"> • Wie groß ist das Interesse der Schüler am MOOW? • Wer soll rekrutiert werden? • Wie viele Teilnehmer sollten ausgewählt werden? • Wie rekrutiert man Studenten? • Wann soll die Rekrutierung beginnen?

	<ul style="list-style-type: none"> Wie kann man Studenten ansprechen?
Lehrerinnen und Lehrer	<ul style="list-style-type: none"> Welche beruflichen Kenntnisse haben Hochschullehrer, die die Themenauswahl beeinflussen können? Wie gehen die Hochschullehrer mit dem Projekt um? Wen soll man rekrutieren? Wie kann man das Personal einbinden?
Organisationsteam	<ul style="list-style-type: none"> Wer sollte Mitglied des MOOW-Organisationsteams sein? Wie rekrutiert man Mitglieder des MOOW-Organisationsteams? Was sollten die Aufgaben des Teams sein? Wie kann das Team vorbereitet werden?
Externe Sachverständige	<ul style="list-style-type: none"> Wen soll man zur Zusammenarbeit einladen? Wie kann man externe Experten zur Teilnahme einladen? Wie kann man Experten engagieren?
Themen	<ul style="list-style-type: none"> Was sind die Themen, die für die Studierenden interessant sind? Was sind die Themen, die für die externen Stakeholder interessant sind? Was sind die Fähigkeiten der Universität, die die Wahl des Themas bestimmen?
Technische Aspekte	<ul style="list-style-type: none"> Welche technischen Möglichkeiten sollte die Universität haben? Wie sollten die technischen Fähigkeiten der Studierenden und der Interessengruppen aussehen?
Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> Wie könnte die MOOW-Veranstaltung bei Schülern, Lehrern und Interessenvertretern bekannt gemacht werden? Wie kann man mit den Schülern kommunizieren? Was sollte die Einladung zum Workshop enthalten?
Qualität	<ul style="list-style-type: none"> Wie kann man die Zufriedenheit mit MOOW beurteilen? Wie kann man die Ergebnisse von MOOW bewerten?

Teilnehmer

Zu berücksichtigende Aspekte	Leitlinien
Wie groß ist das Interesse der Schüler an MOOW?	<p>Identifizieren Sie die Schüler, die potenziell an MOOW interessiert sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sie können z.B. die bisherigen Erfahrungen Ihrer Institution bei ähnlichen Veranstaltungen berücksichtigen. • Sie können die Lehrkräfte, die Sie für die Durchführung des Projekts gewinnen möchten, bitten, das bekundete Interesse in den Lehrveranstaltungen anzuerkennen. • Eine weitere vorgeschlagene Möglichkeit ist eine kurze Umfrage über die sozialen Medien Ihrer Universität. • Versuchen Sie, mit Informationen über MOOW andere Universitäten zu erreichen, um einen Teil der Teilnehmer von außerhalb der Universität zu rekrutieren.
Wen soll man anwerben?	<ul style="list-style-type: none"> • Die Rekrutierung sollte ohne Diskriminierung aufgrund von Geschlecht, Alter, ethnischer Zugehörigkeit, Religion usw. erfolgen. An der MOOW können sowohl Bachelor- als auch Masterstudierende teilnehmen. • Alle Studierenden, die an der Veranstaltung interessiert sind, sollten die gleichen Chancen haben, an dem Kurs teilzunehmen. • Die Gruppe, die sich am meisten für das Projekt interessiert, sind Studierende, die planen, ein eigenes Unternehmen zu gründen und Kurse wie "Business Entrepreneurship" zu besuchen. • Die Universität kann auch beschließen, MOOW als Teil eines Talententwicklungsprogramms aufzunehmen.
Wie viele Teilnehmer sollten ausgewählt werden?	<ul style="list-style-type: none"> • Mindestens 15 teilnehmende Studierende sollten den MOOW durchführen. Wählen Sie aus diesem Grund 20-25 Teilnehmer aus und beteiligen Sie sich an der MOOW mit mindestens 18 Personen, die auf der Reserveliste stehen.
Wie wirbt man Studenten an?	<ul style="list-style-type: none"> • Die spezielle Form des Rekrutierungsprozesses ist der Impact Day für Studenten und Pädagogen. Ein Standard-Impact-Day besteht aus einer 2-3-stündigen physischen oder Online-Sitzung, die aus Präsentationen und interaktiven Aktivitäten besteht. PR4/A5. • Es sollte ein Bewerbungsformular erstellt werden, das Informationen über das Studienfach, aber auch die

	Motivation zur Teilnahme an der MOOW-Veranstaltung enthalten sollte.
Wann soll die Anwerbung beginnen?	<ul style="list-style-type: none"> • Der Impact Day wird an jeder Universität 2-4 Wochen vor dem Start des MOOW stattfinden. • Die andere Form der Anwerbung sollte zur gleichen Zeit beginnen.
Wie kann man Schüler engagieren?	<ul style="list-style-type: none"> • Nach Abschluss des Kurses kann ein gemeinsames Zertifikat angeboten werden. • Die andere Möglichkeit besteht darin, die ECTS-Punkte der Studierenden für die Teilnahme am MOOW zu erwerben.

Teachers

Zu berücksichtigende Aspekte	Leitlinien
Wen soll man anwerben?	<ul style="list-style-type: none"> • Lehrkräfte in verschiedenen Karrierestufen (Doktoranden, Postdocs, Professoren) haben die Möglichkeit, am Projekt teilzunehmen • Die Rekrutierung kann auf der Grundlage der Forschungsinteressen der Lehrkräfte erfolgen. Im Falle einer hohen Übereinstimmung mit dem Themenbereich werden die besten Ergebnisse erwartet.
Wie kann man das Personal einbinden?	<ul style="list-style-type: none"> • Neben der Entschädigung sollte eine gemeinsame Bescheinigung über die Beteiligung am Projekt vorgelegt werden.

Organisationsteam

Zu berücksichtigende Aspekte	Leitlinien
Wer sollte Mitglied des MOOW-Organisationsteams sein?	<ul style="list-style-type: none"> • Das Team setzt sich in erster Linie aus Hochschulmitarbeitern zusammen, die am Workshop (PR3) teilgenommen haben, und wird in der Regel von einer leitenden Person der Hochschule geleitet. • Es sollten 5-7 Mitglieder rekrutiert werden, die an der Vorbereitung und Durchführung von MOOW arbeiten. • Es wird erwartet, dass die federführende akademische Einheit diejenige ist, die über Fachwissen zum Thema der MOOW verfügt (psychische Gesundheit oder digitale Nachhaltigkeit). • Darüber hinaus sollten dem Organisationsteam Vertreter folgender Einrichtungen angehören: (1) einer Abteilung für Unternehmens- und/oder Unternehmergebung, (2) eines Teams für digitale Ausbildung oder digitale Innovation, (3) eines Hochschul-Accelerators oder eines ähnlichen Programms zur Unternehmensförderung. • Die Partneruniversitäten werden sich besonders bemühen, Teilnehmer einzuschreiben, die ein starkes unternehmerisches und zukunftsorientiertes Potenzial aufweisen und sich für die Förderung von Innovationen in der Hochschulbildung einsetzen.
Wie man Mitglieder des MOOW-Organisationsteams rekrutiert	<p>Das Team sollte in den Monaten 10-12 der Projektlaufzeit eingestellt werden. Obwohl jede Universität ihre eigene Rekrutierungsstrategie entwickeln kann, können die folgenden Ideen verwendet werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ankündigung eines Aufrufs zur Einreichung von Bewerbungen in der Abteilung • Konsultation der Dekane und Studiengangsleiter der Fachbereiche, der Leiter der Ausbildungszentren und anderer Leiter von akademischen Einheiten und Einholung von deren Rat und Unterstützung
Was sollten die Aufgaben des Teams sein?	<p>Es muss entschieden werden, wer was in Bezug auf das Thema tun soll: defining the MOOW program,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auswahl und Vorbereitung von Aktivitäten und Instrumenten, • eine MOOW-Plattform einrichten,

	<ul style="list-style-type: none"> • einen Impact Day vor dem Start zu organisieren/ Schüler, Lehrer und externe Experten zu rekrutieren • Kommunikation/Soziale Medien verwalten • Einrichten der Registrierung • Einholung der Genehmigung für Datenschutzfragen
--	--

External experts

Zu berücksichtigende Aspekte	Leitlinien
Wen soll man zur Zusammenarbeit einladen?	<p>Externe Experten spielen eine wichtige Rolle, da sie an (1) Impact Days teilnehmen, die der Anwerbung von Studenten und Mitarbeitern dienen, und (2) als Moderatoren während des MOOW fungieren.</p> <p>Sie sollten Entwickler und Unternehmer sein, die über Fachwissen und Erfolge in MOOW-Themen verfügen.</p>
Wie lädt man Experten zur Teilnahme ein?	<p>Ermittlung von Experten, die potenziell an MOOW interessiert sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sie können die Datenbank Ihrer Hochschulpartner nutzen • Sie können mit Wirtschaftsverbänden, NGOs • Eine weitere Quelle sind die Alumni Ihrer Universität
Wie kann man Experten engagieren?	<p>Experten können von der Teilnahme an dem Projekt profitieren, indem sie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Lösung ihres praktischen Problems durch das MOOW erarbeiten zu lassen • ihre Teilnahme als Teil ihrer Strategie der sozialen Verantwortung anerkennen • eine gewisse Vergütung aus den Mitteln der Verwaltung

Topics

Zu berücksichtigende Aspekte	Leitlinien
Was sind die Themen, die für die Schüler interessant sind?	<ul style="list-style-type: none"> • Überlegen Sie, welches Studienfach die Studierenden studieren, die an MOOW teilnehmen sollen (z.B. Betriebs- und Volkswirtschaft, Recht, Gesundheitswesen usw.) • Überlegen Sie, was die Motive der Studierenden für die Teilnahme an MOOW sein könnten. Vielleicht wollen sie bestimmte Kenntnisse oder Fähigkeiten erwerben (z. B. Gründung des Unternehmens, Verbesserung der psychischen Gesundheit usw.). • Überlegen Sie, welche Themen für ihr zukünftiges Berufs- und Privatleben wichtig sind (z. B. Work-Life-Balance, Wohlbefinden, Achtsamkeit) • Prüfen Sie, welche wichtigen Themen in letzter Zeit in den sozialen Medien populär sind und heftig diskutiert werden (z. B. Verbreitung von Telearbeit, Klimawandel, Energiekrise und ihre Folgen). • Sie können die Schüler, die Sie in MOOW einbinden möchten, auch einfach zu Themen befragen, die sie interessieren, z. B. durch kurze Umfragen per E-Mail, über soziale Medien oder direkt im Unterricht.
Welche Themen sind für die externen Stakeholder interessant?	<ul style="list-style-type: none"> • Berücksichtigen Sie die Herausforderungen, mit denen die an der MOOW-Veranstaltung beteiligten Akteure konfrontiert sind (z. B. häufig auftretende Probleme in einem Unternehmen oder in einer öffentlichen Verwaltung, Schwierigkeiten der lokalen Gesellschaft). • Definieren Sie klar das Fachgebiet der externen Experten, die mit der Durchführung der MOOW betraut werden sollen (z. B. Innovationen, Geschäfts- oder Produktentwicklung, Qualitätsmanagement, Nachhaltigkeit, psychische Gesundheit). • Überlegen Sie, was die Probleme der lokalen Gesellschaft (z.B. Armut, hohe Arbeitslosigkeit auf dem lokalen Arbeitsmarkt, Mangel an angemessener Infrastruktur) oder der gesamten Menschheit (z.B. Pandemien, globale Erwärmung, Terrorismus) sind.

Welche Fähigkeiten der Universität sind für die Wahl des Themas ausschlaggebend?	<ul style="list-style-type: none"> • Legen Sie das Profil Ihrer Einrichtung klar fest - welches ist der Hauptbereich ihrer Tätigkeit (z. B. Wissenschaft, Geistes- oder Sozialwissenschaften). • Überlegen Sie, welches die Fachgebiete des Universitätspersonals sind, das am MOOW teilnehmen wird (z. B. Wirtschaft, Landwirtschaft, Energie, Maschinenbau, Biotechnologie). • Sie können auch die bisherigen Erfahrungen Ihrer Einrichtung mit ähnlichen Veranstaltungen berücksichtigen - welche Veranstaltungen wurden an Ihrer Universität durchgeführt und welche nicht.
--	--

Technische Aspekte

Zu berücksichtigende Aspekte	Leitlinien
Welche technischen Möglichkeiten sollte die Universität haben?	<ul style="list-style-type: none"> • Machen Sie sich einige Wochen vor der Hauptveranstaltung mit den technischen Anforderungen der MOOW-Plattform vertraut. • Prüfen Sie, ob Ihre Institution über Computergeräte verfügt, die den Anforderungen der Plattform entsprechen, z. B. geeignete technische Parameter, Betriebssystem und die aktuelle Version des Webbrowsers. • Prüfen Sie, ob Ihre Hochschule über eine angemessene Netzwerkinfrastruktur verfügt, die einen ununterbrochenen Zugang zum Internet ermöglicht. • Prüfen Sie, ob Ihre Universität über genügend Serverplatz verfügt, den Sie für den Start der Plattform benötigen. • Lesen Sie das Benutzerhandbuch der Plattform, das vom Administrator der Plattform zur Verfügung gestellt wird. • Überlegen Sie, wer in Ihrer Einrichtung für die Verwaltung der Plattform verantwortlich sein könnte (wer über die entsprechenden Fachkenntnisse verfügt), und benennen Sie ihn oder sie. • Testen Sie die Plattform vor der Hauptveranstaltung. Wenn sie nicht funktioniert, wenden Sie sich an den Administrator der Plattform.

Welche technischen Fähigkeiten sollten die Studierenden und die Beteiligten haben?	<ul style="list-style-type: none"> • Überlegen Sie, ob die Studierenden und Beteiligten über die erforderlichen Fähigkeiten verfügen, um das System und den Webbrowser zu bedienen, die für die Plattform erforderlich sind. • Informieren Sie die Studierenden und Beteiligten über die Anforderungen der Plattform. • Vergewissern Sie sich, dass die Computerger der Beteiligten den Anforderungen der Plattform entsprechen. Falls nicht, können Sie Ihre Geräte mit ihnen teilen. • Überlegen Sie, ob die Studierenden Zugang zu Geräten haben, die den Anforderungen der Plattform entsprechen. Wenn nicht, können Sie ihnen kostenlosen Zugang zu Geräten anbieten, z. B. in den Klassenzimmern. • Bitten Sie die Studierenden und Beteiligten, die Plattform vor der Hauptveranstaltung zu testen. • Bitten Sie die Studierenden und Beteiligten, das Benutzerhandbuch der Plattform zu lesen, das vom Administrator der Plattform bereitgestellt wird.
--	---

Communication

Zu berücksichtigende Aspekte	Leitlinien
Wie könnte die MOOW-Veranstaltung bei Schülern, Lehrern und Interessengruppen bekannt gemacht werden?	<ul style="list-style-type: none"> • Es sind Push-Strategien erforderlich, um Schüler mit Informationen über MOOW zu erreichen. Sie können sie verwenden: e-newsletter <ul style="list-style-type: none"> • Mailing • Facebook, Twitter usw.. • Sie können auch andere Mittel wie eine Infotafel oder einen gedruckten Newsletter verwenden, doch ist deren Wirksamkeit in der Regel geringer.
Wie kommuniziert man mit Studenten?	<ul style="list-style-type: none"> • Eine engagierte zusätzliche Kommunikation (abgesehen vom Einstellungsverfahren) seitens des Organisationsteams und der Lehrkräfte wird in Form von erforderlich sein: emails <ul style="list-style-type: none"> • Online-Treffen mit interessierten Studentengruppen • persönliches Treffen

	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler müssen über die: • die Vorteile der Teilnahme an MOOW • den Aufbau des Kurses • erforderliche Vorbereitung
Was sollte der Kommunikationsplan beinhalten?	<ul style="list-style-type: none"> • Bereiten Sie einen Werbetext vor - mit Titel, Datum, Uhrzeit, Thema, Referenten, Anmeldeinformationen und ggf. einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, Angaben zu einer Kontaktperson für Fragen sowie einem Hashtag zum Teilen. Denken Sie an alle Kanäle/Zielgruppen, die Sie haben, und erstellen Sie Texte, die auf jede einzelne zugeschnitten sind. • Bereiten Sie den Text für die Anmeldeseite vor - fügen Sie Werbetexte und technische Informationen ein, die für die Teilnehmer am MOOW wichtig sind. • Bereiten Sie E-Mail-Bestätigungen, -Erinnerungen und -Nachrichten vor. • Bereiten Sie eine kurze Anleitung für die Nutzung der MOOW-Plattform vor.

Qualität

Zu berücksichtigende Aspekte	Leitlinien
Wie kann man die Zufriedenheit mit MOOW beurteilen?	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellung eines Zufriedenheitsfragebogens für Mitarbeiter und Studierende, um die positiven Erfahrungen mit der Teilnahme am MOOW zu ermitteln.
Wie sind die Ergebnisse von MOOW zu bewerten?	<ul style="list-style-type: none"> • Für das Personal der Universität: Vorbereitung einer Umfrage zur Messung der Verbesserung der Kenntnisse über digitale Technologien, Lösungen und Tools; Verbesserung der Fähigkeiten in den Bereichen Projektmanagement, unternehmerische Problemlösung und Teamarbeit • Für die Teilnehmer werden Umfragen vorbereitet, um Folgendes zu messen: Verbesserung der Kenntnisse über das Thema des MOOW; Verbesserung der praktischen Kenntnisse über digitale Technologien, Lösungen und Tools; Verbesserung der Kompetenzen in der Produktentwicklung und der digitalen Teamarbeit; Verbesserung des Interesses an der Erkundung unternehmerischer Möglichkeiten in der digitalen Bildung, wie z. B. die Gründung eines EdTech-Start-ups oder die Beteiligung an einem solchen

I. Das MOOW-Event

Das Ziel einer MOOW-Veranstaltung ist es, den Teilnehmern ein bestimmtes Problem vorzustellen, praktische Beispiele zu liefern und dann zur aktiven Mitgestaltung durch Gruppendiskussionen, Aktivitäten usw. einzuladen. Die Veranstaltung sollte nicht einem Vortrag ähneln, sondern praktische Ansätze zum Thema bieten und Zeit für Diskussionen und Interaktion lassen.

Hier ein Vorschlag für den Ablauf des Workshops:

- Check-in der Teilnehmer
- Start-up - Begrüßung und Einführung in die Herausforderung
- Teamarbeit - Entwicklung von Ideen für den Co-Creation-Prozess
- Präsentation der Ergebnisse
- Bewertung und Abschluss

Die geplante Dauer der MOOW-Veranstaltung sollte die Verfügbarkeit von Personen (aus dem Berufsleben, privaten Angelegenheiten und anderen Aktivitäten) berücksichtigen, insbesondere von externen Experten, die mit der Durchführung von MOOW beauftragt sind. Die Veranstaltung sollte an einem Montagmorgen beginnen und an einem Freitagnachmittag enden. Die Startzeit am Montag könnte in der zweiten Hälfte des Vormittags liegen (z. B. um 10:00 Uhr), damit die Teilnehmer mehr Zeit haben, sich einzuloggen. Dies gibt Ihnen auch die Möglichkeit, aufkommende technische Probleme zu lösen. Die wesentliche Arbeit an innovativen Ideen und Lösungen sollte nicht länger als 5 Stunden pro Tag dauern, da geistige Erschöpfung dem kreativen Denken und Handeln nicht förderlich ist. Wir empfehlen, keine Aktivitäten für den späten Nachmittag oder Abend an Werktagen sowie an Samstagen oder Sonntagen zu planen. Dies könnte die Teilnehmer davon abhalten, die Veranstaltung zu besuchen.

Phase	Leitlinien
Check-in	<ul style="list-style-type: none"> • Planen Sie vor dem Start mindestens 1 Stunde für das Einloggen und die Lösung technischer Probleme ein. • Stellen Sie sicher, dass die Identität aller Teilnehmer überprüft wird. • Stellen Sie ihnen bei der Anmeldung Informationsmaterial zur Verfügung (z. B. das Programm für die Veranstaltung). • Wenn Sie personenbezogene Daten der Teilnehmer verarbeiten werden, bitten Sie um eine GDPR-Genehmigung: Die Teilnehmer sollten die GDPR-Bedingungen für die Verwendung ihrer personenbezogenen Daten akzeptieren.

Inbetriebnahme

- Die MOOW-Hauptveranstaltung sollte mit einer offiziellen Begrüßung der Teilnehmer beginnen, gefolgt von einer ausführlichen Präsentation des MOOW-Programms. Es ist auch eine gute Praxis, mit einigen Einzelpräsentationen und Erleichterungsübungen zu beginnen. Solche Übungen fördern das Kennenlernen und können verschiedene spielerische Aktivitäten beinhalten, bei denen sich die Teilnehmer in Teams aufteilen und sich gegenseitig vorstellen, indem sie grundlegende Informationen über sich angeben, wie z. B. ihren Namen, ihre Zugehörigkeit, ihre bisherigen Erfahrungen mit dem Thema MOOW sowie ihre Erwartungen an die Teilnahme an der MOOW.
- Das Thema der MOOW sollte auch zu Beginn der Veranstaltung vorgestellt werden, möglicherweise mit ausführlichen Online-Präsentationen von Experten oder "Problembesitzern" (z. B. kooperierende Unternehmen, die häufige Probleme erläutern, Vertreter der lokalen Regierung oder der öffentlichen Verwaltung, die die Schwierigkeiten der lokalen Gesellschaft aufzeigen, oder Einwanderer, die über ihre Erfahrungen berichten).
- Berücksichtigen Sie, dass das Thema MOOW für einen Teil der Teilnehmer recht vertraut, für andere aber unbekannt sein kann. Daher schlagen wir vor, den Ton der Präsentation "mit den Anfängern im Hinterkopf" zu gestalten. Es kann nicht schaden, wenn diejenigen, die mit dem Problem vertraut sind, eine Zusammenfassung erhalten und vielleicht ihre Gedanken in die Erwartung des MOOW einordnen können.
- Achten Sie auf den Tonfall und die Stimmung, die Sie während der Veranstaltung anschlagen. Wir empfehlen, enthusiastisch und eher freundlich als streng zu sein. Wenn die Stimmung freundlich ist, ist es einfacher, die unvermeidlichen Tropfen niedriger Energie bis in den Nachmittag hinein zu überstehen.

During the teamwork

- Wir empfehlen, die Teamarbeitsphase in Aufgaben und Übungen aufzuteilen, mit einem bestimmten Zeitlimit, nach dem es eine neue Phase des MOOW geben kann, um die Teamarbeit effizienter und konzentrierter zu gestalten.
- Eine einzelne Aktivität während des Teamwows sollte nicht länger als 90 Minuten dauern, um eine Erschöpfung der Teilnehmer zu vermeiden.
- Die verschiedenen Phasen des MOOW können durch Online-Vorträge oder Präsentationen eingeleitet werden, in denen das Problem, die Anforderungen und die erwarteten Ergebnisse beschrieben werden. Die einleitenden Informationen können von Experten oder Problemverantwortlichen gegeben werden. Um die Attraktivität der MOOW-Veranstaltung zu erhöhen, können Sie zusätzliche Webinare oder Workshops in das Programm aufnehmen:
 - moderierte Podiumsdiskussion,
 - Präsentationen mit oder ohne Diashow,
 - Diskussion mit vorher ausgewählten Fragen,
 - freie Diskussion mit Chat oder "Hands-up"-Funktion zur Einbeziehung des Publikums
 - Möglichkeit, Fragen über ein Q&A-Tool zu stellen
 - Breakout-Sitzungen in kleineren Gruppen, mit einem Moderator in jeder Gruppe
 - Workshop mit dem Einsatz von Werkzeugen zur Unterstützung der Teamarbeit, wie z. B. Trello oder Jambord
 - Workshop mit dem Einsatz von Mentimeter und Umfragen zur Interaktion
 - Workshop mit dem Einsatz von "Arbeitsbüchern" mit Übungen, die die Teilnehmer vor der Veranstaltung erhalten
 - Make sure that timing is kept within acceptable boundaries.
- Vergessen Sie nicht die Pausen zwischen den Aufgaben und Phasen. Gelegentliche Pausen sind wichtig für kreatives und kritisches Denken, vor allem, wenn die Teilnehmer in ihrem Denken oder in der laufenden Diskussion stecken geblieben sind oder einfach nur geistig erschöpft sind während der Arbeit. Geplante Pausen können die Routine unterbrechen und den Teilnehmern neuen Auftrieb geben. Die Pause kann die Form haben von:
 - *Einberufungsmoment - Ein Einberufungsmoment ist eine Form der Pause, in der alle Veranstaltungsteilnehmer zusammenkommen und eine Energizer-Aktivität oder ein "Blitzlicht" durchgeführt wird - jeder Einzelne sagt etwas für etwa 30 Sekunden und hält eine Runde von Reden. Eine solche Aktivität stärkt den Zusammenhalt, da jeder zu Wort kommt und allen zugehört wird - es gibt einen Gesprächsanlass für alle. Anhand der Reden können Menschen, die sich für ähnliche*

	<p><i>Dinge interessieren, leichter zueinander finden. Dies ist eine gute Möglichkeit, sich einen Überblick über alle Teams zu verschaffen. Die Teilnehmer können sich in gemeinsamen virtuellen Räumen versammeln.</i></p> <ul style="list-style-type: none">○ <i>Blitzvorträge - Diese Form der Pause besteht aus einer Reihe von "Mini-Keynotes", in denen die Experten eine kurze, 15-minütige Einführung in ihr Fachgebiet geben. Diese Experten könnten gebeten werden, einige Tipps und Tricks oder grundlegende Kenntnisse über die Durchführung einer Aktivität zu vermitteln, die für die meisten Teams wertvoll ist (z. B. wie man ein bestimmtes Tool verwendet). Das Wichtigste ist eine 15-minütige Einführung in das Thema, dann können die Teams neue Tools und Techniken ausprobieren und sich vielleicht an den Experten wenden, um weitere Unterstützung zu erhalten. Blitzvorträge sollten im Voraus geplant werden - die Experten müssen vorher benannt werden. Wenn Sie nicht viele Experten haben, können Sie vielleicht einige Teilnehmer finden, die auf dem einen oder anderen Gebiet sehr erfahren sind. Versuchen Sie einfach, Ihre Teilnehmer zu befragen und herauszufinden, wer sich wirklich gut auskennt. Die Teilnehmer können an Blitzvorträgen in verschiedenen virtuellen Räumen teilnehmen.</i>• Es sollte Sie nicht stören, wenn nicht jeder eine Pause einlegt. Manche Leute möchten ihren guten Konzentrationsfluss nicht unterbrechen. Lassen Sie sie arbeiten.• Stellen Sie sicher, dass die Experten oder andere Moderatoren online verfügbar sind, um die Fragen der Teilnehmer zu beantworten und Hinweise zu geben, die zu Beginn des MOOW nicht gegeben wurden. Sie könnten einer Gruppe von Problemverantwortlichen, dem technischen Support oder dem Organisationsteam angehören und sollten in der Lage sein, bei Bedarf in die Arbeit eines Teams einzugreifen.• Stellen Sie außerdem sicher, dass die Teams immer Benutzer (Teilnehmer) als relevante Interaktionspartner zur Verfügung haben.• Da die MOOW über mehrere Tage geplant ist, sollten Sie sicherstellen, dass die Teilnehmer während ihrer Offline-Arbeit Unterstützung erhalten (sie könnten z. B. am Nachmittag außerhalb des Zeitplans Ideen entwickeln wollen), bevor sie zur gemeinsamen Arbeit auf der Plattform zurückkehren. Make sure that teams always have all tools and templates available in the collaborative environment.
--	---

Präsentationen der Ergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> • In dieser Phase präsentieren die einzelnen Teams die Ergebnisse ihrer Arbeit. Jede Präsentation sollte die wichtigsten Merkmale des Produkts oder der Lösung, die wichtigsten Überlegungen und Begründungen für die getroffenen Entscheidungen veranschaulichen. • Die Präsentationen könnten eine offene Veranstaltung sein, die es einer breiteren Öffentlichkeit (denjenigen, die nicht an der Teamarbeit teilgenommen haben) ermöglicht, die Ergebnisse der Bemühungen der Teilnehmer zu sehen. • Jedes Team sollte eine 10-15-minütige Präsentation halten. Längere Präsentationen würden die anderen Teams und das Online-Publikum abschrecken, so dass sie die Veranstaltung verlassen würden. • Wenn die Teams eine Multimedia-Präsentation vorbereiten mussten, könnte es sinnvoll sein, die Anzahl der Folien zu begrenzen und ihren Inhalt zu definieren (z. B. 1 Folie für die Präsentation der Idee, 1 Folie für die technischen Spezifikationen usw.), um die Länge der Präsentation besser zu kontrollieren. • Die Präsentation der Ergebnisse könnte auf sozialen Medienkanälen veröffentlicht werden. Dies verleiht dem MOOW Resonanz und zieht möglicherweise die Aufmerksamkeit von Partnern auf sich, die die Entwicklung nach dem Hack unterstützen könnten.
Bewertung und Abschluss	<ul style="list-style-type: none"> • Die Bewertung der Ideen und Lösungen ist ein wesentlicher Bestandteil des MOOW und ein wichtiger Moment der Veranstaltung, da sie den Teams ein Feedback gibt und möglicherweise Verbesserungen vorschlägt. Daher sollten Sie ein Team benennen, das für die Bewertung der Bemühungen der Teilnehmer verantwortlich ist. Das Bewertungsteam könnte aus Experten und Problemverantwortlichen bestehen. • Sie sollten genügend Zeit haben, um die Vorschläge zu bewerten und ihre Beweggründe für die Bewertung darzulegen. • Die Veranstaltung sollte mit einer zusammenfassenden Rede und einem Dank an die Teilnehmer, Experten, Kooperationspartner und anderen Moderatoren enden.

I. Post MOOW Phase

The table below provides a checklist for the post-MOOW phase.

Post-MOOW-Elemente	Zu berücksichtigende Aspekte
1. Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> • Was ist für eine gute Kommunikation mit den Projektbeteiligten erforderlich? • Wer soll der Empfänger der Informationen sein? • Wie viele Kanäle werden für eine gute Kommunikation der Projektergebnisse benötigt? • Wie lange wird die Kommunikation mit den Beteiligten dauern? • Welche Daten werden nach dem Projekt zur Verfügung gestellt?
2. Aktivitäten für die endgültige Entwicklung des/der Outputs	<ul style="list-style-type: none"> • Welche Arten von Aktivitäten werden nach dem Ende des MOOW-Projekts durchgeführt? • Welchen Zweck werden diese Aktivitäten haben? • Welche Rolle werden die einzelnen Partner am Ende und nach Abschluss des Projekts spielen? • Wie sollen die Projektergebnisse umgesetzt werden (neue Ideen, Prototypen, MVPs)?
3. Prüfung und Bewertung	<ul style="list-style-type: none"> • Warum müssen die Aktivitäten am Ende des MOOW-Projekts getestet und bewertet werden? • Welche Ergebnisse / Outputs erwarten die einzelnen Universitäten? • Was ist der Mehrwert dieser Aktivitäten für die Projektpartner? • Welche Möglichkeiten ergeben sich aus dem abgeschlossenen Projekt?

1. Communication

Zu berücksichtigende Aspekte	Leitlinien
Was ist für eine Kommunikation erforderlich, die die Beziehung zu den Projektbeteiligten stärkt?	<ul style="list-style-type: none"> • Karte der MOOW-Projektbeteiligten • Nutzen Sie frühere Erfahrungen Ihrer Institution bei ähnlichen Veranstaltungen. • Verwenden Sie sichere und gängige Kommunikationssoftware, z. B. ZOOM, TEAMS, MEET, FB Messenger & WhatsUp usw. • Beziehen Sie Ihre Interessengruppen in zusätzliche Aktivitäten ein, bevor die nächste Ausgabe des MOOW-Projekts beginnt. • Verstärken Sie den Kontakt, indem Sie Fragen stellen, z. B. durch Umfragen über die sozialen Medien Ihrer Universität. • Stoßen Sie Diskussionen an, die die Teammitglieder ermutigen, miteinander zu kommunizieren. • Empfangen und Versenden wichtiger Nachrichten
Wer soll der Empfänger der Informationen sein?	<ul style="list-style-type: none"> • Identifizieren und gruppieren Sie die Empfänger der Informationen. • Verwenden Sie automatisierte Lösungen, um Informationen an höhere
Wie viele Kanäle werden für eine gute Kommunikation der Projektergebnisse benötigt?	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzen Sie soziale Medien und binden Sie die Schüler in die Kommunikation mit ein. • Bereiten Sie attraktive Materialien für andere Plattformen vor, z. B. LinkedIn, um mit professionellen Nutzern in Kontakt zu treten. • Nutzen Sie alle Arten von Kanälen • Nutzen Sie populäre Kommunikatoren, um Fragen Ihrer Stakeholder in Echtzeit zu beantworten. • Nutzen Sie virtuelle Disks oder Websites, um Materialien wie Präsentationsdateien und wichtige Dokumente schnell zu teilen. • Nutzen Sie automatisierte Lösungen, um eine große Gruppe von Empfängern schneller und zu einem gut geplanten Zeitpunkt zu erreichen, z. B. Mailing, Newsletter

Wie lange wird die Kommunikation mit den Beteiligten dauern?	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikation auch nach dem Ende des Projekts • Stellen Sie sicher, dass die Projektinformationen aktuelle Links und Ressourcen enthalten.
Welche Daten werden nach Abschluss des Projekts zur Verfügung gestellt?	<ul style="list-style-type: none"> • Analysieren Sie, welche Art von Wirkung Sie erreichen wollen • Prüfen Sie, ob die gemeinsam genutzten Daten mit Ihrer Datenschutzpolitik und den Richtlinien des Projekts übereinstimmen. • Überprüfen Sie die Qualität und Aktualität der bereitgestellten Daten

2. Aktivitäten für die endgültige Entwicklung des/der Outputs

Zu berücksichtigende Aspekte	Leitlinien
Wie groß ist das Interesse der Schüler an MOOW?	<ul style="list-style-type: none"> • Identifizieren Sie die Studenten, die sich für MOOW interessieren könnten. • Sie können z.B. die bisherigen Erfahrungen Ihrer Institution mit ähnlichen Veranstaltungen berücksichtigen. • Bitten Sie die Lehrkräfte, die Sie in die Durchführung des Projekts einbeziehen wollen, das bekundete Interesse im Unterricht zu erkennen. • Die andere vorgeschlagene Möglichkeit ist eine kurze Umfrage über die sozialen Medien Ihrer Universität. • Versuchen Sie, mit Informationen über MOOW andere Universitäten zu erreichen, um einen Teil der Teilnehmer von außerhalb der Universität zu rekrutieren.
Welche Arten von Aktivitäten werden nach dem Ende des MOOW-Projekts durchgeführt?	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen Sie eine Liste der Aktivitäten, die nach dem Ende des MOOW-Projekts durchgeführt werden sollen. • Sie können die Vorgaben aus den Projektzielen verwenden und überprüfen, welche bereits erreicht worden sind. • Teilen Sie die Aktivitäten in drei Kategorien ein: strategisch (als Voraussetzung für den Start nachfolgender MOOW-basierter Projekte durch die Partneruniversitäten), taktisch (zur Nutzung der Projektergebnisse für den Start echter Geschäfts- und Bildungsaktivitäten in naher Zukunft), operativ (zur Sammlung neuer Rückmeldungen aus dem Projekt, zur Aufrechterhaltung des Interesses der Beteiligten und zur Planung weiterer Schritte).

<p>Was ist der Zweck dieser Aktivitäten?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen Sie eine Liste der Ziele, die Sie mit den Auswirkungen des MOOW-Projekts erreichen wollen. • Wählen Sie, welche Aktivitäten und Werkzeuge nur für die Universität oder universell einsetzbar sein werden. • Überlegen und entscheiden Sie, welche Aktivitäten und Instrumente einzeln und welche in Paketen eingesetzt werden sollen. • Identifizieren Sie, welche Aktivitäten oder Tools verwendet werden, um neue Formen des digitalen Lernens und der Zusammenarbeit zu erforschen und zu testen
<p>Welche Rolle werden die einzelnen Partner am Ende und nach dem Projekt spielen?</p>	<p>Überlegen Sie, welche Rolle Sie bei der Verbreitung der Ergebnisse nach Abschluss des MOOW-Projekts spielen werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • versuchen Sie, Möglichkeiten zu finden, die Ergebnisse des MOOW-Projekts in Ihren Bildungsprozess einzubeziehen • integrieren Sie einige Ihrer Aktivitäten mit den Ressourcen der im Rahmen von MOOW entwickelten Plattformen • zu ermitteln, wie die Projektergebnisse die Aktivitäten Ihrer Universität in der lokalen Gemeinschaft unterstützen können
<p>Wie sollen die Projektergebnisse umgesetzt werden (neue Ideen, Prototypen, MVPs)?</p>	<p>Versuchen Sie, eine Verwendung für die MOOW-Ergebnisse zu finden, die Sie erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterstützung der Schüler bei der Umsetzung der entwickelten Lösungen. • Integrieren Sie die erzielten Ergebnisse und das Potenzial der entwickelten Lösungen in Ihren Forschungs- und Bildungsbereich.

3. Prüfung und Bewertung

Zu berücksichtigende Aspekte	Leitlinien
Warum müssen die Aktivitäten am Ende des MOOW-Projekts getestet und bewertet werden?	<p>Nutzen Sie die Testphase als Gelegenheit, um Ihre Aktivitäten in den zukünftigen Auswirkungen der MOOW-Initiativen zu verbessern und zu bereichern:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lernen durch das Feedback der verschiedenen Akteure des lokalen Dienstleistungsökosystems: Endnutzer, Dienstleistungsanbieter, unterstützende Organisationen, politische Entscheidungsträger. • Verbesserung der Bootcamp-Lösung als Ganzes sowie der einzelnen Komponenten (Lernaktivitäten, Multiplikatorveranstaltungen, Ergebnisse in Bezug auf die Nachhaltigkeit des Projekts, Verbreitung und Qualität/Evaluierung). • Ausweitung der um die Projektinitiative herum aktivierten Gemeinschaft • Verbesserung Ihrer Prozesse, Dienstleistungen und Kompetenzen Ihrer Mitarbeiter
Welche Ergebnisse / Outputs erwarten die einzelnen Universitäten?	<p>Revision und Endkontrolle aller Projektergebnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überprüfung der Nachhaltigkeit des Projekts nach dessen Abschluss: Diskussion und Aktionsplan • Entwicklung eines Bewertungsinstruments, das mit dem Bewertungsrahmen übereinstimmt und an die spezifischen Merkmale des Kontexts und der Dienstleistung, die Gegenstand des MOOW-Bootcamps ist, angepasst ist • Nach der Projektförderung und -weitergabe die Anerkennung des Projekts und die Meinungen darüber überprüfen. • Nutzen Sie den abschließenden Projektbewertungsbericht, um bessere Lösungen für die anschließende Umsetzung weiterer MOOW-Initiativen auszuarbeiten.
Welchen zusätzlichen Nutzen haben diese Aktivitäten für die Projektpartner??	<p>Versuchen Sie abzuschätzen, welchen zusätzlichen Nutzen das Projekt für Sie hat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finden Sie Anwendungsmöglichkeiten für Projektprodukte, z. B. Workshop-Materialien, neue Kompetenzen, entwickelte Techniken zur Stärkung von Problemlösung und Teamarbeit. • Einbeziehung der erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten in die Ausbildung des Verwaltungs- und Bildungspersonals und in die Änderung der Universitätskurse (damit der Wandel dauerhaft wird - Änderung der Rollen von Studenten und Lehrern, die von traditionellen Rollen zu Mitgestaltern im Lernprozess werden).

Welche Möglichkeiten ergeben sich aus dem abgeschlossenen Projekt?	<p>Konzentration auf die Möglichkeiten, die sich aus dem MOOW CODE ergeben.</p> <ul style="list-style-type: none">• Schaffung neuer digitaler Lösungen für Lehren, Lernen und Zusammenarbeit durch den Erwerb von Kenntnissen aus einer MOOW-Erfahrung• Nutzung der Ergebnisse der das Bootcamp begleitenden Forschung im Einklang mit dem dritten Leitbild der Universität (Einbringung neuartiger digitaler Ansätze und Tools in ihre Initiativen zur Interaktion zwischen Universität, Wirtschaft und Gesellschaft)• Schaffung der Voraussetzungen für weiteres technologisches Unternehmertum, um Studierende zu ermutigen, eine Karriere als Technologieunternehmer und innovationsorientierte Fachleute zu entwickeln.
--	--



04

RISIKOBEWERTUNG BEI DER UMSETZUNG VON MOOW



I. Pre-MOOW-Phase

NAME DES RISIKOS	LEITFADEN
Engagement für das Projekt	
Mangelndes Interesse des Hochschulpersonals an Workshops zur Nutzung digitaler Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> Organisation von physischen und virtuellen Veranstaltungen (vor dem MOOW, z. B. Impact Day), während (MOOW1 und MOOW2) und nach dem MOOW (Veröffentlichung von Neuigkeiten aus dem Projektleben, Ergebnissen, Zusammenfassungen, Materialien)
Weiterverwendung der in den Workshops geförderten digitalen Werkzeuge durch die geschulten Mitarbeiter nach Abschluss des Projekts	<ul style="list-style-type: none"> Durchführung von Veranstaltungen unter Verwendung der erstellten Tools in anderen Projekten und in der täglichen Arbeit der Universitätsmitarbeiter
Geringes Maß an positiver Wahrnehmung des Projekts durch das an der Organisation und Durchführung des MOOW-Pilotprojekts beteiligte Hochschulpersonal	<ul style="list-style-type: none"> mehr Entscheidungsfreiheit für die Mitarbeiter und die Möglichkeit, etwas Nützliches zu schaffen
Mangelndes Interesse des Universitätspersonals an der Organisation und Teilnahme von Pilot-MOOWs	<ul style="list-style-type: none"> den Arbeitnehmern einen angemessenen Anteil an Freizeit von ihren derzeitigen Aufgaben zu gewähren, Verwendung eines Anreizsystems in Form von Punkten, Abzeichen usw. Gamification-Elemente
Kein Interesse der Schüler an der Teilnahme an den Pilot-MOOWs	<ul style="list-style-type: none"> Durchführung von Impact Days 2 bis 3 Wochen vor dem MOOW, sich auf Spiele und Animationen konzentrieren, Einbeziehung anderer Studenten, Studentenorganisationen und Clubs in die Werbung für das Projekt, Bereitstellung von Preisen und Geschenken für die Projektteilnehmer, Erstellung einer eigenen Webseite für das Projekt durch jeden Partner und eines Profils in den sozialen Medien: Facebook, Twitter, LinkedIn; und noch dynamischer: Instagram, YouTube und TikTok, und die SchülerInnen in die Erstellung von Inhalten einbeziehen und die Lernerfahrung des Bootcamps im Werbevideo hervorheben und die Aktualisierungen und Ergebnisse des Projekts aktiv über ihre Social-Media-Kanäle teilen.

Abnehmendes Engagement der Teilnehmer	<ul style="list-style-type: none"> • versuchen, die Gründe für das Desengagement zu ermitteln, und führen Konsultationen mit potenziellen Teilnehmern durch. • MOOW-Gastgeber können zusätzliche Anstrengungen unternehmen, um Pilot-MOOWs bei externen Teilnehmern bekannt zu machen.
Mangel an nicht angeschlossenen Studenten, die an dem von den Gasteinrichtungen organisierten MOOW-Bootcamp teilnehmen	<ul style="list-style-type: none"> • Förderung des Projekts durch Mitarbeiter, die an mehreren Universitäten tätig sind, • Kontaktaufnahme mit Promotionsbüros anderer Universitäten, um für das MOOW-Projekt zu werben
Keine externen Experten, Unternehmer, Entwickler oder Praktiker, die an der Teilnahme an den Pilot-MOOWs interessiert sind	<ul style="list-style-type: none"> • Aufforderung zur Zusammenarbeit mit Unternehmerverbänden und der lokalen Regierung, • das Konzept des Mehrwerts für externe Partner zu entwickeln
Produkte des Projekts	
Zeitverzögerungen	<ul style="list-style-type: none"> • Setzen Sie realistische Fristen mit klar definierten Leistungen, • die Aktivitäten in Meilensteine unterteilen, • weisen Sie die Verantwortlichen für jede Aktivität zu, • eine effektive Kommunikation sicherstellen.
Fehler	<ul style="list-style-type: none"> • Vorlagen verwenden • Festlegung und Entwicklung gemeinsamer Standards und Verfahren
Daten- und Technologiefragen	
Unterschiede in der Verwaltung und Sicherung von Daten durch die teilnehmenden Universitäten	<ul style="list-style-type: none"> • die Arten von sensiblen Daten und die Art und Weise, wie sie während des Projekts und nach dessen Abschluss verwaltet werden, zu bestimmen, • gemeinsame Vorschriften und Regeln für die Erhebung und Verarbeitung dieser Daten zu entwickeln, • Festlegung der Methoden zur Sicherung und Speicherung dieser Daten, • festzulegen, welche Daten, d. h. geistiges Eigentum, kostenlos zur Verfügung stehen werden.

Unterschiede im technologischen Hintergrund und in den Ressourcen der verschiedenen Projektpartner und Studenten	<ul style="list-style-type: none"> sich auf die zur Erreichung der Projektziele erforderlichen System-, Technologie- und Personalressourcen zu einigen (Computer und andere Geräte, die digitales Lernen und Zusammenarbeit ermöglichen, Server und deren Parameter)
Technische Probleme während des MOOW	<ul style="list-style-type: none"> Test der Online-Plattform (auch Webseiten und Profile in den sozialen Medien) vor den MOOWs und Pilotierung der Plattform während der Veranstaltung, Einrichtung eines Helpdesks, Angabe von Personen, die für die schnelle Fehlerbeseitigung zuständig sind

II. MOOW phase

NAME DES RISIKOS	LEITFADEN
Engagement für das Projekt	
Mangelndes Interesse der MOOW-Teilnehmer an Workshops zur Nutzung digitaler Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> Ermitteln Sie die Gründe für das Desengagement und führen Sie Konsultationen mit potenziellen Teilnehmern durch - Nutzen Sie Umfragen und Interviews und überprüfen Sie regelmäßig die Zufriedenheit der Teilnehmer, die Rollen von Schülern und Lehrern neu zu überdenken, indem sie von traditionellen Rollen zu Mitgestaltern im Lernprozess werden.
Studierende, die an den MOOW-Workshops teilnehmen, zeigen kein Interesse daran, unternehmerische Möglichkeiten im Bereich der digitalen Bildung zu erkunden, wie z. B. die Gründung eines EdTech-Start-ups oder die Beteiligung an einem solchen.	<ul style="list-style-type: none"> Menschen einbeziehen, die erfolgreich in der Wirtschaft tätig sind und sich in verschiedenen Stadien der Entwicklung ihres Unternehmens befinden, Werbematerialien entwickeln, in denen ähnliche Geschichten beschrieben werden, virtuelle Treffen organisieren und Videointerviews aufnehmen
Ein geringer Prozentsatz der Teilnehmer an anderen MOOW-Pilotveranstaltungen (Vorträge, Präsentationen, Podiumsdiskussionen) bewertet diese als positive Erfahrung	<ul style="list-style-type: none"> Entwicklung gemeinsamer Standards für die Erstellung von Materialien und die Durchführung von Panels, Schaffung einer Wissensbasis und von Materialien, die bei der Erstellung interessanter

	Schulungsunterlagen hilfreich sind, Organisation von Schulungen für Hochschulmitarbeiter, Auswahl von Personen mit geeigneten Qualifikationen und Erfahrungen
Geringe Teilnehmerzahl bei anderen MOOW-Pilotveranstaltungen (Vorträge, Präsentationen, Podiumsdiskussionen)	<ul style="list-style-type: none"> Einführung von Anreizen für die Klassenteilnahme, Gutscheine, Auszeichnungen, Abzeichen, Checklisten usw., Erstellung attraktiver Werbematerialien
Mangelndes Interesse an der Verwendung von Werkzeugen aus dem Toolkit während der MOOW-Pilot-Bootcamps	<ul style="list-style-type: none"> Entwicklung von Instrumenten, die für die Erreichung der Projektziele und die spätere Verwendung in Neugründungen nützlich sind, Testen und Verbessern der entwickelten Tools in Zusammenarbeit mit externen Experten, die auf die Führung von Unternehmen oder die Entwicklung solcher Lösungen spezialisiert sind
Kein Interesse an der Teilnahme an den Multiplikatorenveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none"> attraktive Werbematerialien zu erstellen, die Teilnehmer von ihren derzeitigen Aufgaben zu befreien
Produkte des Projekts	
Unterschiede zwischen den Partneruniversitäten	<ul style="list-style-type: none"> mit den Partnern zu diskutieren und gemeinsame Standards und Ressourcen zu vereinbaren, die für die Erreichung der MOOW-Ziele wichtig sind
Unterschiede in den Fähigkeiten der Teilnehmer und des Hochschulpersonals/der externen Experten in den einzelnen Ländern	<ul style="list-style-type: none"> Erstellung eines Muster-Kompetenzprofils des Workshop-Teilnehmers und des Tutors, das für alle am Projekt beteiligten Hochschulen identisch ist, zusätzliche Schulungen durchführen, um die Kompetenzlücke der Teilnehmer zu schließen
Unterschiede in der von den Universitäten verwendeten Technologie	<ul style="list-style-type: none"> mit den Partnern zu diskutieren und gemeinsame Standards und Ressourcen zu vereinbaren, die für die Erreichung der MOOW-Ziele wichtig sind, die IT-Spezialisten zu bestimmen, die für den Start und die Koordinierung der Arbeit innerhalb der MOOW-Plattform und -Lösungen an jeder der teilnehmenden Universitäten erforderlich sind

Daten- und Technologiefragen	
Verwaltung der persönlichen Daten der Teilnehmer an den Workshops für Hochschulmitarbeiter und der Teilnehmer an jedem MOOW-Pilot-Bootcamp	<ul style="list-style-type: none"> die Arten von sensiblen Daten und die Art und Weise, wie sie während des Projekts und nach dessen Abschluss verwaltet werden, zu bestimmen
Sicherung persönlicher Daten in digitaler und traditioneller Form	<ul style="list-style-type: none"> Festlegung von Sicherheitsstandards und von Personen, die für die Kontrolle und den Kontakt mit den Teilnehmern verantwortlich sind, um personenbezogene Daten gemäß der Allgemeinen Datenschutzverordnung (DSGVO) zu ändern und zu löschen, z. B. Data Controller (Verantwortlicher für den Datenschutz) und Data Protection Officer (Kontaktperson für die Teilnehmer)
Schutz der Plattform und der Ressourcen vor Hackerangriffen	<ul style="list-style-type: none"> eine begrenzte Anzahl von Administratorkonten einrichten, Antiviren- und Anti-Trojaner-Sicherheitsmaßnahmen festlegen, Zugriffsebenen festlegen, darauf verzichten, Teilnehmer anzumelden, anstatt ihre Daten mit zugewiesenen Logins und Passwörtern in das System zu exportieren, eine einfache und schnelle Benachrichtigung über gefährliche Situationen und seltsame Fehler auf der Plattform einzurichten.
Fehler auf der MOOW-Plattform und andere technische Probleme	<ul style="list-style-type: none"> Einrichtung eines Helpdesks (IT-Tool zur raschen Mitteilung von Fehlern und der für deren Behebung zuständigen Personen) für die Teilnehmer und Beteiligten des Projektmanagements

III. Post MOOW Phase

NAME DES RISIKOS	LEITFADEN
Engagement für das Projekt	
Geringer Prozentsatz der Multiplikatorenveranstaltung bewertet die MOOW-Initiative positiv	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung und klare Darstellung der Projektziele, Überprüfung der Übereinstimmung mit den Erwartungen der Teilnehmer, • attraktive Materialien vorbereiten und Fachleute einbeziehen, die Ideen "verkaufen" können, die Gründe für Unzufriedenheit mit Hilfe von anonymen Umfragen überprüfen, • mit allen Beteiligten sprechen, um die Ursachen des Problems zu ermitteln
Fehlende Empfehlung der an der Multiplikatorenveranstaltung teilnehmenden Hochschulvertreter, in Zukunft eine MOOW-Veranstaltung zu organisieren	<ul style="list-style-type: none"> • versuchen, die Beziehungen zu den an der Projektdurchführung beteiligten Personen zu pflegen, • das Projekt als etwas zu implementieren, das offen ist für weitere Entwicklungen und ein eigenständiges Leben in jeder der beteiligten Universitäten, • neue gemeinsame Projekte zwischen den Hochschulen zu initiieren
kein Interesse daran, 5 Jahre nach Abschluss des Projekts weitere MOOW-Ausgaben auf den Markt zu bringen	<ul style="list-style-type: none"> • dafür sorgen, dass die entwickelten Materialien den Test der Zeit bestehen, attraktive und nützliche Ressourcen entwickeln, • sich um den Betrieb des entwickelten Systems/der Plattformen und die Universalität der Lösung kümmern, so dass sie auch nach dem Ende der Projektlaufzeit genutzt werden kann, • die Konsolidierung der Projektergebnisse in den teilnehmenden Universitäten und bei den Mitarbeitern sicherzustellen, • weitere Partnerschaften zwischen Hochschulen auch 5 Jahre nach Projektende anzustreben

Produkte des Projekts	
zu geringe Anzahl von Ideenkonzepten, Prototypen oder MVPs, die während jedes MOOW-Pilot-Bootcamps entwickelt wurden	<ul style="list-style-type: none"> • höhere Indikatoren festlegen, die von den Teilnehmergruppen erreicht werden sollen, und diese an die Personen weitergeben, die die Workshops leiten werden, • Setzen Sie zusätzliche Belohnungen und Anreize für diejenigen Teilnehmer, die spezifische Lösungen entwickeln, • sich um externe Geschäfts- und Non-Profit-Partner kümmern, um sie in den Co-Creation-Prozess einzubinden
nicht genügend Instrumente, die im Rahmen des Toolkits für die Pilot-MOOWs entwickelt wurden	<ul style="list-style-type: none"> • die richtige Menge an Werkzeugen zu bestimmen und von den Auftragnehmern zu verlangen, die richtige Zeit für die Entwicklung zu gewähren
keine Möglichkeit, die erstellten Tools in die Online-MOOW-Plattform für die Pilot-MOOWs zu integrieren	<ul style="list-style-type: none"> • die Nützlichkeit von Werkzeugen zu überprüfen und ihre Liste zu korrigieren sowie die Erstellung neuer Werkzeuge anstelle der entfernten zu beantragen
mangelndes Interesse am Herunterladen und der Nutzung von MOOW-Online-Leitlinien, Playbooks und Training Pakcs	<ul style="list-style-type: none"> • eine freundliche Website mit Materialien zu erstellen, Informationen über den freien Zugang und die Nutzung von Projektressourcen weiterzugeben, z. B. an andere Studierende und externe Fachleute, um Feedback zu Werkzeugen und Materialien zu bitten und sie einfach und nützlich zu gestalten.
keine Neugründungen durch Projektteilnehmer 5 Jahre nach Abschluss des Projekts	<ul style="list-style-type: none"> • Personen, die mit externen Fonds, Business Angels, privaten Kapitalbeteiligungsfonds und Gründerzentren zu tun haben, zur Zusammenarbeit einladen
keine neuen Tools zum ACEEU-Toolkit hinzugefügt	<ul style="list-style-type: none"> • eine Frist für die Entwicklung von Werkzeugen während des laufenden Projekts festzulegen, • die Partner ermutigen, diese zu entwickeln, z. B. mit engagierten externen Spezialisten im Rahmen von Fokusgruppen oder Workshops
Veränderungen im Wissen und Verhalten der Teilnehmer	

kein Unterschied im Wissensstand über digitale Technologien, Lösungen und Tools unter den Mitarbeitern, die am Workshop für Hochschulmitarbeiter (USW) teilgenommen haben	<ul style="list-style-type: none">• die Qualität der Materialien und Workshops zu überprüfen,• den Wissensstand vor und nach dem Workshop zu überprüfen und ihn vor dem nächsten Pilot-MOOW bekannt zu geben, den aktuellen Wissensstand und die Erfahrung der Teilnehmer zu überprüfen,• Teilnehmer zu nehmen, die keine Erfahrung mit der Entwicklung solcher Lösungen haben,• ehrgeizige Aufgaben und Wettbewerb zwischen Gruppen und Teilnehmern einführen, Trainer wechseln
Mangel an Fähigkeiten zur Verbesserung des Projektmanagements, der unternehmerischen Problemlösung und der Teamarbeit bei den Mitarbeitern, die am Workshop für Hochschulmitarbeiter teilnehmen	
geringer Prozentsatz der Teilnehmer, die nach Abschluss des MOOW-Bootcamps von einer Verbesserung ihrer praktischen Kenntnisse über digitale Technologien, Lösungen und Tools berichten	
geringer Prozentsatz der Teilnehmer, die nach Abschluss des Bootcamps von einer Verbesserung ihrer Kenntnisse im Bereich des MOOW berichten	
geringer Prozentsatz der Teilnehmer, die nach Abschluss des Bootcamps eine Verbesserung ihrer Kompetenzen in den Bereichen Produktentwicklung und digitale Teamarbeit feststellen	
Daten- und Technologiefragen	
Verwaltung der Daten in jeder Partneruniversität nach dem MOOW-Projekt	<ul style="list-style-type: none">• die Arten von sensiblen Daten und die Art und Weise ihrer Verwaltung während des Projekts und nach dessen Abschluss in jeder Universität zu bestimmen,• festlegen, nach welcher Zeit die Daten gelöscht werden müssen
Verwaltung von Daten in der Cloud (Online-Plattform)	<ul style="list-style-type: none">• sicherstellen, dass die Daten auf Servern in der EU gespeichert werden, die Plattform gegen Hackerangriffe und Phishing-Versuche sichern,• die Software, auf der die E-Learning-Plattform entwickelt wird, zu aktualisieren, externe Lösungen verwenden, die ein angemessenes Sicherheitsniveau

	<p>gewährleisten und nicht im Verdacht stehen, Kommunikation aus Sitzungen zu speichern,</p> <ul style="list-style-type: none"> • einen gemeinsamen Standard und akzeptierte IT-Lösungen und -Versionen zu schaffen, an denen die einzelnen Universitäten arbeiten sollen
<p>Sicherung des geistigen Eigentums, das unter das Urheberrecht fällt und während des Projekts entwickelt wurde (z. B. Geschäftsideen), nach dem MOOW-Pilotprojekt - abhängig von der institutionellen Politik und den Regeln der MOOW-Partner</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Alle MOOW CODE-Ergebnisse sind unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial CC BY-NC-Lizenz frei verfügbar, d. h. sie dürfen unter der Bedingung der korrekten Namensnennung und der nicht-kommerziellen Nutzung geteilt (kopiert und verbreitet) und angepasst (neu gemischt, umgewandelt und verbessert) werden. Die freie Verfügbarkeit der von den Teilnehmern des MOOW-Pilot-Bootcamps entwickelten Ergebnisse (Produktideen, Prototypen, MVPs) hängt von den institutionellen Richtlinien und Regeln ab. In der Regel behalten die studentischen Teilnehmer die Rechte an ihren Prototypen und Produkten, während Fakultäts- und Universitätsmitarbeiter die Rechte möglicherweise an ihre Einrichtung abtreten müssen. • in der POST-Phase (nach dem Pilot-MOOW) könnte es notwendig sein, geeignete Erklärungen für Teilnehmer und Experten zu entwickeln, in denen sie sich verpflichten, Vertraulichkeit zu wahren und keine Details von Geschäftsideen ohne die Zustimmung der Urheber zu veröffentlichen, um die Sicherheit bei der Erstellung und Weitergabe von Geschäftsideen zu gewährleisten



05

FRAGEN DER SICHERHEIT UND DES DATENSCHUTZES



Allgemeine Leitlinien und Variablen für den Datenschutz und die Datensicherheit

FRAGEN DER SICHERHEIT UND DES DATENSCHUTZES	LEITFADEN
Authentifizierung und Autorisierung	<p>Fragen des Datenschutzes</p> <ul style="list-style-type: none"> • bei der Anmeldung zu den Ressourcen der Plattform um die Zustimmung zu den Datenschutzbestimmungen bitten • über die Auswirkungen und die Art und Weise der Nutzung/Analyse personenbezogener Daten informieren <p>Sicherheitsfragen</p> <ul style="list-style-type: none"> • einen passwortgeschützten Zugang für registrierte Studenten und autorisierte Lehrkräfte bieten • Zugang zu IT-Tools mit Authentifizierungsmechanismus bieten • den Zugang zu IT-Tools mit den von der MOOW-Plattform Access angebotenen Autorisierungsmechanismen zu verwalten • Management-Tools • Verwendung von Datenverschlüsselung und vertrauenswürdigen Sicherheitszertifikaten • Verwendung von Anti-Spam- und Anti-Phishing-Tools innerhalb der MOOW-Plattform • Verwendung von passwortgeschützten LMS auf sicheren Servern
Registrierung der Organisation	<p>Fragen des Datenschutzes</p> <ul style="list-style-type: none"> • über die Erfassung personenbezogener Daten von Kontaktpersonen der Organisation, gesetzlichen Vertretern und anderen mit Organisationen verbundenen Personen informieren; • Regeln für die Registrierung von Organisationspartnern auf der MOOW-Plattform aufstellen • Fragen der Sicherheit • Zuweisung und Autorisierung von Teilnehmerorganisationen • Erstellen einer Datenbank mit den autorisierten Benutzern der im System registrierten Organisationen, um den Kontakt aufrechtzuerhalten, d.h. E-Mails an Kontakte zu senden

Management der Projekt- und Teilnehmeraktivitäten	<p>Fragen des Datenschutzes</p> <ul style="list-style-type: none">• informieren, welche Daten von IT-Systemen analysiert werden,• keine sensiblen Daten analysieren und keine Nutzerprofile erstellen• die Liste der sensiblen Daten festlegen, um die Veröffentlichung personenbezogener Daten zu vermeiden• die Projektergebnisse zusammen mit den personenbezogenen Daten der Kontaktpersonen über die geeigneten und sicheren IT-Tools des MOOW zu verbreiten;• Ausarbeitung einer Datenschutzerklärung für das MOOW (Projekt und Plattform) und Sicherstellung, dass alle Verarbeitungstätigkeiten im Einklang mit dieser Datenschutzerklärung durchgeführt werden müssen• Denken Sie daran, die Personen (MOOW-Teilnehmer) um ihre Zustimmung zur Überwachung ihrer Aktivitäten während des MOOW-Pilots und der Plattform zu bitten und zu erfahren, welche Art von Daten verarbeitet wird. <p>Sicherheitsfragen</p> <ul style="list-style-type: none">• Verwendung von Passwörtern und Verschlüsselung bei der Erstellung und Speicherung von Dokumenten mit sensiblen Daten, z. B. Personaldaten, Finanzdaten, Daten mit Aussagen und Bildern von Teilnehmern usw.• Verwenden Sie eine doppelte Überprüfung, wenn Sie Passwörter ändern oder auf persönliche Daten zugreifen.
--	---

Verwaltung der Daten und Inhalte der MOOW- Teilnehmer	<p>Fragen des Datenschutzes</p> <ul style="list-style-type: none"> • anonyme Berichterstattung und Rechenschaftslegung über die im Rahmen des Projekts erhobenen Statistiken und die von den Begünstigten oder Teilnehmern gegebenen Antworten • Bereitstellung anonymisierter Teilnehmerumfragen und Statistiken • Unterstützung für künftige Teilnehmer am MOOW (auf der Grundlage der Zustimmung, d. h. auf freiwilliger Basis) • Bereitstellung von Erfahrungsberichten über die Teilnahme am MOOW für die breite Öffentlichkeit (auf der Grundlage der Zustimmung, d. h. auf freiwilliger Basis), Erstellung einer Datenschutzerklärung für das MOOW-Projekt und die MOOW-Plattform <p>Sicherheitsfragen</p> <ul style="list-style-type: none"> • stellen Sie sicher, dass Sie die Zustimmung des Teilnehmers zur Teilnahme an Online-Kursen und -Workshops sowie zur Datenauswertung und -übermittlung einholen, und zwar bei der Registrierung für den Kurs/Workshop, bei der Verfolgung des Fortschritts, bei der Vergabe von Auszeichnungen und anderen Verarbeitungsaktivitäten • die Erstellung von Konten durch die Nutzer selbst zu vermeiden und Listen mit fertigen Logins und Passwörtern an die Koordinatoren der Partneruniversitäten zu senden • den Zugang zu sensiblen Daten für bestimmte Nutzertypen festzulegen, z. B. Studierende, Lehrkräfte, externe Experten, Verwaltungspersonal • Vertragsvereinbarungen zwischen einer Bildungseinrichtung und dem Cloud-Dienstanbieter sollen Sicherheit und Backups gewährleisten
--	--

Kommunikation mit Interessengruppen und Umwelt	<p>Fragen des Datenschutzes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikation über etablierte offizielle Kanäle und Vorlagen, einschließlich E-Mails, Sofortkommunikation, Anrufe und Webinare für die Durchführung, Verwaltung, Überwachung und Bewertung des MOOW-Projekts • die Teilnahme am MOOW-Pilotprojekt und an weiteren Programmen zu erleichtern (auf der Grundlage der Zustimmung, d. h. auf freiwilliger Basis, d. h. "Opt-in") • die Teilnehmer um ihre Zustimmung zur Weitergabe ihrer Identität zu bitten (Veröffentlichung des Namens und der E-Mail-Adresse zusammen mit dem abschließenden Teilnehmerbericht für die breite Öffentlichkeit - auf der Grundlage der Zustimmung, d. h. auf freiwilliger "Opt-in"-Basis) • - keine personenbezogenen Daten für eine automatisierte Entscheidungsfindung, einschließlich Profiling, verwenden <p>Sicherheitsfragen</p> <ul style="list-style-type: none"> • sichere und zuverlässige Kommunikationsmittel beim Austausch von audiovisuellen Aufzeichnungen der Sitzungen, der Aufzeichnung von Schulungs- oder Präsentationssitzungen im Rahmen der Programmverwaltung, -durchführung und -verteilung zu verwenden. • sichere Kommunikation und Festlegung des Risikoniveaus beim Austausch von Kontaktdaten des Lehr- und Verwaltungspersonals der Partneruniversitäten für Kommunikation, Konsultation, Beratung, Teilnahme an Ad-hoc-Arbeitsgruppen, Zusammenarbeit und Austausch von Praktiken zwischen • personenbezogene Daten direkt von Ihnen oder Ihrer Organisation (z. B. der entsendenden Einrichtung) in einem IT-Tool zu verwenden, zu dem verschiedene Auftragsverarbeiter Zugang haben.
Verantwortung für den Datenschutz und die Datenverwaltung	<p>Datenschutz- und Sicherheitsfragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einrichtung eines für den Datenschutz verantwortlichen Datenverwalters • den Teilnehmern einen Ansprechpartner für den Datenschutzbeauftragten nennen

MOOW-Plattformen / Websites - Beispiel für Datenschutzrichtlinien

1. Einleitung

Die MOOW-Partneruniversitäten und der Vorstand verpflichten sich, personenbezogene Daten zu schützen und die Privatsphäre der Nutzer der MOOW-Plattform im Hinblick auf die Verordnung (EU) 2018/1725 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 23. Oktober 2018 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten durch die Organe, Einrichtungen, Ämter und Agenturen der Union und zum freien Datenverkehr (Aufhebung der Verordnung (EG) Nr. 45/2001) zu respektieren.

Die Informationen in Bezug auf den Schutz von Daten werden im Folgenden dargestellt.

2. Die Art der Verwendung personenbezogener Daten

Das MOOW-Projekt sammelt und verwendet personenbezogene Daten, um das Funktionieren, die Verwaltung und die Förderung der Informations- und Bildungsplattform namens MOOW-Plattform zu gewährleisten. Insbesondere werden die Daten für die folgenden spezifischen Zwecke erhoben und verarbeitet:

- um Nutzer zu identifizieren (MOOW Login)
- um eine zufriedenstellende Nutzererfahrung auf der Plattform zu gewährleisten;
- um ein zufriedenstellendes individuelles und soziales Lernerlebnis für die Nutzer der Plattform zu gewährleisten;
- um Informationen über die Nutzung der Plattform zu sammeln, um personalisierte Empfehlungen zu geben;
- Sicherstellung, dass die Benutzerhistorie der Aktivitäten auf der Plattform (begonnene, beendete Inhalte, Zertifikate usw.) für die Benutzer leicht zugänglich ist.
- um Zertifikate und Berichte zu erstellen;
- um mit den Nutzern über die von ihnen registrierten Inhalte zu kommunizieren;
- die Anzahl der für Lernressourcen eingeschriebenen Nutzer zu überwachen;
- die Anzahl der im MOOW registrierten Nutzer zu überwachen;
- Organisation von Schulungsaktivitäten und Veranstaltungen, einschließlich der Verwaltung von Teilnehmerlisten;
- die Online-Anmeldung, Verbreitung und Verwaltung des MOOW-Newsletters und der Mailingliste.

MOOW ist eine moderne digitale und Online-Lernplattform, die Lernmaterialien und Ressourcen (Kurse, Veranstaltungen, Communities, Medienkanäle, Bewertungen und Mikrolearnings) enthält. Sie wurde für Studierende, Fachleute, private, öffentliche und dritte Organisationen entwickelt, die an der Umsetzung der MOOW-Ergebnisse und -Tools arbeiten oder daran interessiert sind. Die Plattform vereint in der Benutzererfahrung eine Reihe von hochmodernen Werkzeugen für die Bereitstellung von Lernlösungen, einschließlich Online-Kursen, interaktiven Online- und Live-Klassenzimmern und Verwaltungsdiensten für Lerngemeinschaften.

Die MOOW-Plattform verwendet keine personenbezogenen Daten für die automatisierte Entscheidungsfindung, einschließlich der Erstellung von Profilen, der Meinungsbildung oder der

Manipulation mit dem Ziel, bestimmte politische Ansichten zu fördern oder die Privatsphäre der Teilnehmer zu verletzen.

3. Rechtsgrundlage(n) für die Verarbeitung personenbezogener Daten?

Wir verarbeiten Ihre personenbezogenen Daten, weil gemäß Artikel 5 Absatz 1 Buchstabe d der Verordnung (EU) 2018/1725 die Einwilligung zur Verarbeitung der personenbezogenen Daten der Teilnehmer für die in dieser Datenschutzerklärung genannten Zwecke erteilt werden muss.

MOOW Plattform verarbeitet keine **besonderen Kategorien personenbezogener Daten**, daher ist Artikel 10 der Verordnung (EU) 2018/1725 nicht anwendbar.

4. Personenbezogene Daten, die wir erheben und weiterverarbeiten

Zur Durchführung dieser Verarbeitung erhebt die GFS.A.5 die folgenden Kategorien personenbezogener Daten:

- Daten zur Identifizierung:
Obligatorische Daten: Vorname, Nachname, E-Mail-Adresse, Universität, Land, IP-Adresse
Nicht obligatorisch: alias
- HR-bezogene Daten:
Nicht obligatorische Daten: Interessensgebiete, Beruf, Erfahrungsniveau, Bildungsniveau, Name der Organisation, Zustimmung zum Erhalt von Newsletter und E-Mails.
- Andere Arten von Daten, die für den Verarbeitungsvorgang spezifisch sind:
Nicht obligatorische Daten: Inhaltsbezogene Aktivitäten auf der Plattform (für Einzelpersonen und Gruppen: verfolgte, begonnene, abgeschlossene Inhalte, Zertifikate usw.)
Nicht obligatorisches Datum: Newsletter-Anmeldung (J/N)
Bildungs- oder Lehrvideos und Aufnahme von Bild und/oder Stimme

Die Bereitstellung personenbezogener Daten ist nicht obligatorisch, und die Erhebung oder Verarbeitung dieser Daten erfolgt auf der Grundlage einer vorherigen Zustimmung.

5. Dauer der Speicherung personenbezogener Daten

MOOW speichert personenbezogene Daten nur so lange, wie es zur Erfüllung des Zwecks der Erhebung oder Weiterverarbeitung erforderlich ist, nämlich:

Personenbezogene Daten/HR-Daten/Sonstige Daten: Solange das Benutzerprofil aktiv ist und der Benutzer nicht beschlossen hat, es zu löschen. Inaktive Benutzerkonten werden von der MOOW-Plattform nach einem Zeitraum von drei Jahren der Inaktivität und dem Ausbleiben einer Antwort des Benutzers auf eine E-Mail gelöscht, die gesendet wurde, um zu überprüfen, ob der Benutzer die Registrierung auf der Plattform fortsetzen möchte oder nicht.

Newsletter mit personenbezogenen Daten: Diese Daten werden von der MOOW-Plattform nach einem Zeitraum von drei Jahren der Inaktivität des Nutzers oder auf Anfrage des Nutzers gelöscht..

Bildungs- oder Lehrvideos und Aufnahme von Bild und/oder Stimme: Diese Daten werden drei Jahre nach der letzten Interaktion des Nutzers auf der MOOW-Plattform gelöscht, es sei denn, die Datenschutzerfordernisse der EU-Programme und -Initiativen, für die der Nutzer angemeldet ist, sehen etwas anderes vor.

6. Schutz und Sicherung personenbezogener Daten

Alle personenbezogenen Daten in elektronischem Format (E-Mails, Dokumente, Datenbanken, hochgeladene Datenpakete, d. h. Projektergebnisse, Ideen, Prototypen usw.) werden entweder auf den Servern der Europäischen Union in den einzelnen teilnehmenden Universitäten oder auf der gemeinsamen MOOW-Plattform gespeichert.

Um personenbezogene Daten zu schützen, hat die MOOW-Plattform eine Reihe von technischen und organisatorischen Maßnahmen ergriffen. Zu den technischen Maßnahmen gehören: Online-Sicherheit, Risiko des Datenverlusts, der Datenveränderung oder des unbefugten Zugriffs unter Berücksichtigung des Risikos, das die Verarbeitung darstellt, und der Art der verarbeiteten personenbezogenen Daten. Organisatorische Maßnahmen: Beschränkung des Zugangs zu personenbezogenen Daten auf befugte Personen.

7. Zugang und Weitergabe personenbezogener Daten

Zugang zu den personenbezogenen Daten haben die für die Durchführung dieser Verarbeitung zuständigen Mitarbeiter des MOOW und der teilnehmenden Universitäten sowie befugte Mitarbeiter. Zugriff auf personenbezogene Daten haben auch MOOW- und Universitätsmitarbeiter, die im Rahmen des MOOW-Projekts als Inhaltseigentümer und Lehrkräfte tätig sind, sowie teilnehmende Universitäten, die diese Daten zur Erstellung von Analyseberichten über Lernende, das im Rahmen ihrer Inhalte stattfindende Lernen und andere Maßnahmen benötigen, die für die Darstellung des Grads der Erreichung der angenommenen MOOW-Projektziele wichtig sind.

Externen Kursbesitzern, Lehrkräften, Lernmanagern, Mentoren und Programmmanagern kann Zugang zu personenbezogenen Daten gewährt werden, um analytische Berichte über Lernende, Lernen und Lernunterstützung im Zusammenhang mit dem Inhalt, für den die betroffene Person eingeschrieben ist, zu erstellen.

Kommentare zu den Lernressourcen, die von registrierten Nutzern abgegeben werden, werden anonym behandelt. Die Administratoren der MOOW-Plattform werden jeden Kommentar löschen, der nicht mit dem Verhaltenskodex übereinstimmt oder persönliche Daten offenbart.

Lernressourcen wie Videos und Dokumente, die personenbezogene Daten enthalten (Name und Benutzername der Referenten/Moderatoren/Lehrer), sind für registrierte Nutzer zugänglich.

In einigen Fällen können registrierte Nutzer die Lernressourcen teilen/verbreiten.





FOLGEN SIE

UNSERER REISE ▼

