

## Lehrveranstaltung der Regensburg School of Digital Sciences (RSDS)

(Modul-)Titel		Falls vorhanden Modulbez. oder -nr.	
Digitalisierung und Nachhaltigkeit Sense, adapt, create		RSDS_SAC	
(Modul-)Verantwortliche/r		Fakultät	
Prof. Christophe Barlieb		A	
Lehrende/r / Dozierende/r		Angebotsfrequenz	
Prof. Christophe Barlieb (A)		Sommersemester	
Lehrform		Unterrichtssprache	
Seminaristischer Unterricht mit Projektarbeit <i>Seminar, project based learning</i>		<i>Deutsch</i>	
Art der Prüfung		Voraussetzungen	
Portfolio		<i>keine</i>	
Teilnehmerzahl	Modultyp	Arbeitsaufwand (evtl. SWS und ECTS)	
20	FW/AW	4SWS / 5ECTS	
Zielfakultäten/ -studiengänge:	Für Bachelor	Für Master	
A (10) Zusatzstudium Digital Skills (5)  Offen für alle Studiengänge der OTH Regensburg (10)	✓  3. Studienabschnitt	✓	
<b>Inhalt (Kurzbeschreibung)</b>			
<p>Dieses interdisziplinäre Seminar beschäftigt sich mit zwei der wichtigsten Herausforderungen unserer modernen Gesellschaften: Nachhaltigkeit und Digitalisierung. In diesem Seminar wollen wir fakultätsübergreifend Lösungen finden, um z.B. zur Abschaffung der Verbrennung fossiler Brennstoffe, zur CO<sup>2</sup>-Bindung oder zur Schaffung alternativer Formen des Zusammenlebens und des Konsums einen Beitrag zu leisten. Sie erhalten Einblicke und Einführungen in unterschiedlichen Aspekten wie z.B. Design-Analyse-Tools, Visualisierung, UI und UX, Marketing-Praktiken oder Web-App-Programmierung. Aufgaben und Beispiele werden in Zusammenarbeit mit externen Industriepartnern erforscht.</p> <p>In diesem Seminar arbeiten Sie in Teams; Ihre Kenntnisse aus dem Design, dem Marketing oder der Webapp-Programmierung können Sie hier einsetzen. Diese interdisziplinäre Zusammenarbeit bereitet Sie auf Ihr zukünftiges Berufsleben bestens vor und gibt Ihnen Einblicke in unterschiedliche Fachrichtungen. Das Seminar richtet sich an alle Studierenden der OTH Regensburg, unabhängig von dem von Ihnen besuchtem Studium.</p> <p>Konkrete Inhalte (beispielhaft):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Einführung in das Design von nachhaltigen Web Apps (Designanalyse, Visualisierung, Geschäftsmodelle, Marketing, Web App Entwicklung).</li> </ul>			

- Wie entwickelt man Geschäftsmodelle und Marketingkampagnen zur Verbreitung von Web Apps?
- Wie programmiert man intuitiv bedienbare Apps?
- Wie können Apps die Nutzer beeinflussen, um die Nutzung sinnvoll zu gestalten?

#### Lernziel

##### Nach Abschluss des Moduls

- haben die Studierenden ein breites, praxisbezogenes Verständnis von nachhaltigen Apps (Designanalyse, Visualisierung, Geschäftsmodelle, Marketing, Web App Entwicklung). (1)
- Die Studierenden können ihr erworbenes Wissen mit Hilfe von Designanalyse, Visualisierung, Geschäftsmodelle, Marketing, kundenorientiertes Produktmanagement, Web App Entwicklung anwenden, um Probleme in ihren Projekten zu lösen. (2)
- Die Studierenden verfügen über ausgeprägte teambildende und transdisziplinäre Erfahrungen und Kenntnisse. (2)
- verstehen die Vor- und Nachteile von nachhaltigen Apps. (3)
- verstehen die Bedeutung von nachhaltigen Apps und können ihre sozialen und wirtschaftlichen Auswirkungen einschätzen. (3)

Die Zahlen in Klammern geben die zu erreichenden Niveaustufen an: 1 - kennen, 2 - können, 3 – verstehen und anwenden