

Kurstitel		LV-Kurzbezeichnung
Digitale Produktentwicklung und Innovationsgenerierung (Design Thinking) (Digital product development in innovation)		DPI
Verantwortliche/r	Fakultät	
Prof. Dr. Heckner	Allgemeinwissenschaften und Mikrosystemtechnik	
Lehrende/Dozierende	Angebotsfrequenz	
Hastreiter M.A.	Winter u. Sommersemester	
Lehrform		
Seminar AW Modul		

Studiensemester gemäß Studienplan	Lehrumfang [SWS oder UE]	Lehrsprache	Arbeitsaufwand [ECTS-Credits]
s. SPO Studiengang	4 SWS	deutsch	5

Zeitaufwand

Präsenzstudium	Eigenstudium
60h	90h

Studien- und Prüfungsleistung
<p>Projektarbeit bestehend aus</p> <p>Teilnahme am Design Thinking Workshop</p> <p>Teilnahme Zwischenpräsentation (15 Minuten Präsentation und 15 Minuten Diskussion, Gewichtung 50 %)</p> <p>Abgabe einer Dokumentation und prototypischen Umsetzung (digitales Dokument, während des Semesters, Gewichtung 50%)</p>
Zugelassene Hilfsmittel für Leistungsnachweis
Siehe Studienplan

Kursinhalte
<ul style="list-style-type: none"> • Methodenset aus Design Thinking & UX • Kooperative Produktentwicklung in interdisziplinären Teams • Requirements Engineering • Qualitative Methoden (Interview, Beobachten, etc.) • Prototyping • Testing (Usability, UX)

Lernergebnisse
<p>Im Einzelnen haben die Studierenden nach Abschluss des Moduls auf Basis wissenschaftlicher Methoden die folgenden Lernziele erreicht:</p> <p><u>Fachkompetenz</u></p> <p>Die Studierenden sind in der Lage, im Rahmen des Design Thinking Prozesses iterativ Lösungen für eine Problemstellung zu generieren und zu evaluieren. Sie können aus einem Methodenset auswählen und an geeigneter Stelle Problemstellungen hinterfragen und analysieren. Sie können ihre Ideen in Prototypen umsetzen und diese mit ihren Nutzern testen und evaluieren.</p> <p><u>Methodenkompetenz</u></p> <p>Die Studierenden sind befähigt, Methoden zu den geeigneten Phasen des Design Thinking Prozesses zuzuordnen und anzuwenden.</p> <p><u>Sozialkompetenz</u></p> <p>Die Studierenden verfügen über Diskussionsvermögen, Teamfähigkeit und Kritikfähigkeit. Sie sind in der Lage ihre Stärken in den Entwicklungsprozess einzubringen und verfügen über ein kreatives Selbstbewusstsein.</p> <p><u>Persönliche Kompetenz</u></p> <p>Die Studierenden haben ein Mindset, dass sie befähigt Problemstellungen zu erfassen und nutzerzentrierte Lösungen zu entwickeln. Im Fall einer eignen Geschäftsidee oder Problemstellung konnten Sie ihr Verständnis für den Nutzer erweitern.</p>
Lehrmedien
Tafel, Notebook, Beamer et al.
Literatur
<p><u>Pflichtliteratur</u></p> <p>Meinel, Christoph; Weinberg, Ulrich; Krohn, Timm (Hg.) (2015): Design Thinking Live. Wie man Ideen entwickelt und Probleme löst. Hamburg: Murmann Publishers GmbH.</p> <p><u>Zusätzlich empfohlene Literatur</u></p> <p>Dark Horse Innovation; Murmann Publishers GmbH (2017): Digital innovation playbook. Das unverzichtbare Arbeitsbuch für Gründer, Macher und Manager : Taktiken, Strategien, Spielzüge. 2. Auflage. Hamburg: Murmann Publishers.</p>
Weitere Informationen zur Lehrveranstaltung
Anrechnung im studienbegleitenden Zertifikat „Grow4Digital“ im Modulbereich Innovation und Digitalisierung Ggf. Anrechnung als AW- bzw. FW-Fach in anderen Studiengängen (s. SPO).

Kurstitel		LV-Kurzbezeichnung
Digitale Trends und Trendbewertung (digital trends and trend evaluation)		DTT
Verantwortliche/r	Fakultät	
Prof. Dr. Heckner	BW	
Lehrende/Dozierende	Angebotsfrequenz	
Hastreiter M.A.	SoSe	
Lehrform		
Vorlesung		

Studiensemester gemäß Studienplan	Lehrumfang [SWS oder UE]	Lehrsprache	Arbeitsaufwand [ECTS-Credits]
s. SPO Studiengang	4 SWS	deutsch	5

Zeitaufwand

Präsenzstudium	Eigenstudium
60h	90h

Studien- und Prüfungsleistung
Essay (digitales Dokument, Gewichtung 50%)
Abgabe einer Dokumentation (digitales Dokument, während des Semesters, Gewichtung 30%) sowie Abschlusspräsentation (15 Minuten Präsentation, 15 Minuten Diskussion, Gewichtung 20%)
Zugelassene Hilfsmittel für Leistungsnachweis
Siehe Studienplan

Kursinhalte
<ul style="list-style-type: none"> • Analyse des Status Quo eines digitalen Trends • Identifikation von Trends • Erfassen zukünftiger Trends und Ideen für Weiterentwicklungen • Konzeptionierung einer zukünftigen Produkts oder Services aus der digitalen Branche

Lernergebnisse
<p>Im Einzelnen haben die Studierenden nach Abschluss des Moduls auf Basis wissenschaftlicher Methoden die folgenden Lernziele erreicht:</p> <p><u>Fachkompetenz</u></p> <p>In diesem Modul lernen die Studierenden digitale Trends kennen und erfahren wie Bewertungsverfahren von Trends funktionieren. Ferner erlernen sie wie sie Ihre Projekte kontrolliert und risikoarm umsetzen können und zum richtigen Zeitpunkt die richtigen Entscheidungen treffen können.</p> <p><u>Methodenkompetenz</u></p> <p>Erkennen von aktuellen Trends sowie die Fähigkeit diese auf das eigene Projekt zu überführen stehen im Mittelpunkt des Moduls. Ausgehend vom Status Quo eines digitalen Trends befähigen wir die Studierenden zukünftige Entwicklungen des Trends in Szenarien zu erfassen und eine Produkt oder Serviceidee zu konzeptionieren</p> <p><u>Sozialkompetenz</u></p> <p>Es werden Eigenständigkeit und Einschätzungsvermögen geschult.</p> <p><u>Persönliche Kompetenz</u></p> <p>Studierende lernen aktuelle Trends kennen und wissen wie sie diese bewerten können. Weiter kann der innovative Charakter der eigenen Geschäftsidee bewertet werden.</p>
Lehrmedien
<p>Es wird in interdisziplinären Teams projektbasiert an einem digitalen Trend gearbeitet. Das arbeiten an einem eigenen Gründungsthema ist möglich. Der Workshop kann aber auch ohne eine konkrete Idee belegt werden.</p>
Literatur
<p><u>Pflichtliteratur</u></p> <p>Wenzel, E., Horx, M., Huber, J., Steinle, A. (2007). Zukunft machen: Wie Sie von Trends zu Business-Innovationen kommen. Ein Praxis-Guide. Frankfurt am Main Campus Verlag GmbH.</p> <p>Dragt, E. (2017). How to research trends: move beyond trend watching to kick start innovation. BIS Publisher.</p> <p><u>Zusätzlich empfohlene Literatur:</u></p> <p>Christensen, C.M., Raynor, M.E., McDonald R. (2015). What is disruptive innovation. In: <i>Harvard Business Review</i> 93 (12), S. 1–11.</p>
Weitere Informationen zur Lehrveranstaltung
<p>Anrechnung im studienbegleitenden Zertifikat „Grow4Digital“ im Modulbereich Innovation und Digitalisierung</p> <p>Ggf. Anrechnung als AW- bzw. FW-Fach in anderen Studiengängen (s. SPO).</p>

Kurstitel		LV-Kurzbezeichnung
Human Computer Interaction (Human computer Interaction)		HCI
Verantwortliche/r	Fakultät	
Prof. Dr. Heckner	Allgemeinwissenschaften und Mikrosystemtechnik	
Lehrende/Dozierende	Angebotsfrequenz	
Hastreiter M.A.	jährlich	
Lehrform		
Vorlesung AW Modul		

Studiensemester gemäß Studienplan	Lehrumfang [SWS oder UE]	Lehrsprache	Arbeitsaufwand [ECTS-Credits]
s. SPO Studiengang	2 SWS	deutsch	3

Zeitaufwand

Präsenzstudium	Eigenstudium
30h	60h

Studien- und Prüfungsleistung
<p>Projektarbeit bestehend aus</p> <p>Teilnahme Zwischenpräsentation (20 Minuten Präsentation und 10 Minuten Diskussion, Gewichtung 25 %)</p> <p>Abgabe einer Dokumentation und prototypischen Umsetzung (digitales Dokument, während des Semesters, Gewichtung 75%)</p>
Zugelassene Hilfsmittel für Leistungsnachweis

Kursinhalte
<ul style="list-style-type: none"> • Usability Engineering Framework • Methoden der nutzerzentrierten Anforderungsanalyse • Information Design und Information Architecture • Sketching • Paper Prototyping • Toolbasiertes Prototyping mit Axure I (Desktop und Web) • Toolbasiertes Prototyping mit Axure II (Mobile) • Guerilla Usability Testing • Usability Testing Tool – Morae • Usability Messen

Lernergebnisse
<p>Im Einzelnen haben die Studierenden nach Abschluss des Moduls auf Basis wissenschaftlicher Methoden die folgenden Lernziele erreicht:</p> <p><u>Fachkompetenz</u></p> <p>Die Studierenden erlangen Verständnis für den systematischen Usability Engineering Prozess, der ein Prozessmodell zur Entwicklung benutzerzentrierter digitaler Produkte vorgibt sowie sie befähigt eine Einschätzung über die Relevanz des Entwicklungsprozesses abzugeben.</p> <p><u>Methodenkompetenz</u></p> <p>Die Studierenden erlangen weiter die Fähigkeit die dazu notwendigen Methoden (z.B. Prototyping, Card Sorting, Usability Testing inkl. Auswertung) selbstständig einzusetzen, um das User Interface für den Benutzer effizient und effektiv zu konzipieren.</p> <p><u>Sozialkompetenz</u></p> <p>Die Studierenden verfügen über Diskussionsvermögen und Kritikfähigkeit. Sie sind in der Lage ihre Stärken in den Entwicklungsprozess einzubringen und eigene Annahmen zurückzustellen.</p> <p><u>Persönliche Kompetenz</u></p> <p>Die Studierenden sind in der Lage nutzerzentriert zu denken und zu entwickeln.</p>
Lehrmedien
Tafel, Notebook, Beamer et al.
Literatur
<p><u>Pflichtliteratur</u></p> <p>Nodder, C. & J. Nielsen (2009). Agile Usability: Best Practices for User Experience on Agile Development Projects.</p> <p>Tullis, T., & Albert, B. (2008). Measuring the User Experience. Morgan Kaufmann.</p> <p><u>Zusätzlich empfohlene Literatur</u></p> <p>DIN EN ISO 9241-210. Human-centred design for interactive systems.</p> <p>Warfel, T. Z. (2009). Prototyping: A Practitioner's Guide (1st ed.). Rosenfeld Media</p> <p>Norman, D. A. (1990). The Design of Everyday Things. New York: Doubleday.</p>
Weitere Informationen zur Lehrveranstaltung
Anrechnung im studienbegleitenden Zertifikat „Grow4Digital“ im Modulbereich Digitale Technologien Ggf. Anrechnung als AW-Fach in anderen Studiengängen (s. SPO).

Kurstitel		LV-Kurzbezeichnung
ICH in der Selbstständigkeit (Self-development: self-employment)		ICHS
Verantwortliche/r	Fakultät	
Prof. Saßmannshausen	BW	
Lehrende/Dozierende	Angebotsfrequenz	
Alexandra Graßler	SoSe	
Lehrform		
Vorlesung		

Studiensemester gemäß Studienplan	Lehrumfang [SWS oder UE]	Lehrsprache	Arbeitsaufwand [ECTS-Credits]
s. SPO Studiengang	4 SWS	deutsch	5

Zeitaufwand

Präsenzstudium	Eigenstudium
60	90 h

Studien- und Prüfungsleistung
<p>Schriftliche Ausarbeitung: Gewichtung: 60% Präsentation: Gewichtung: 40% (10 min Präsentation + Diskussion) Jede Teilleistung muss für sich bestanden werden (mit mind. 4,0). Alle Teilleistungen müssen im selben Semester erbracht/bestanden werden</p>
Zugelassene Hilfsmittel für Leistungsnachweis
Siehe Studienplan

Kursinhalte
<ul style="list-style-type: none"> • Tests • Präsentationen • Diskussionen • Gruppenarbeiten

Lernergebnisse
<p>Im Einzelnen haben die Studierenden nach Abschluss des Moduls auf Basis wissenschaftlicher Methoden die folgenden Lernziele erreicht:</p> <p><u>Fachkompetenz</u></p> <p>Sie erkennen die Bedeutung und den Einfluss ihrer Persönlichkeit für Unternehmensgründung und Geschäftserfolg.</p> <p>TeilnehmerInnen entwickeln ihre Persönlichkeit u.a. durch Persönlichkeitsprofile, Wertesysteme, Eigen- und Fremdbildanalysen, Mindset-Training, Grundlagen der Gehirnforschung, sowie Selbsteinschätzung, Resilienz, Stressmanagement, Umgang mit Fehlern und Frustrationstoleranz.</p> <p><u>Methodenkompetenz</u></p> <p>Sie kennen und wenden Methoden an z. B. der Selbsteinschätzung, des Umgangs mit eigenen Stärken und Schwächen, des Selbst- und Stressmanagements, Mindset-Trainings, Frustrationstoleranz, Resilienztraining, Selbstmanagement, Selbstcoaching und Storytelling.</p> <p><u>Soziale Kompetenz</u></p> <p>Wahrnehmung und Selbstreflexivität</p> <p><u>Persönliche Kompetenz</u></p> <p>Selbstorganisation, Vortrags- und Präsentationsfähigkeit Umgang mit Stress und Anspannung, Selbstcoaching</p>
Lehrmedien
Tests, Videos, Literatur, Skript, Linklisten
Literatur
Dweck, C. (2007). Selbstbild: Wie unser Denken Erfolge oder Niederlagen bewirkt Mourlane, D. (2017). Resilienz: Die unentdeckte Fähigkeit der wirklich Erfolgreichen
Weitere Hinweise/Hilfen während der Veranstaltung.
Weitere Informationen zur Lehrveranstaltung
Anrechnung im studienbegleitenden Zertifikat „Grow4Digital“ im Modulbereich Ich-Entwicklung. Ggf. Anrechnung als AW- bzw. FW-Fach in anderen Studiengängen (s. SPO).

Kurstitel		LV-Kurzbezeichnung
ICH in Präsentation und Verhandlung (Self-development: presentation and negotiations)		IPV
Verantwortliche/r	Fakultät	
Prof. Saßmannshausen	BW	
Lehrende/Dozierende	Angebotsfrequenz	
Dr. Arjen Verhoeff	SoSe	
Lehrform		
Lecture		

Studiensemester gemäß Studienplan	Lehrumfang [SWS oder UE]	Lehrsprache	Arbeitsaufwand [ECTS-Credits]
s. SPO Studiengang	2 SWS	english	3

Zeitaufwand

Präsenzstudium	Eigenstudium
30h	60 h

Studien- und Prüfungsleistung
Essay: 100%
Zugelassene Hilfsmittel für Leistungsnachweis
Siehe Studienplan

Kursinhalte
<ul style="list-style-type: none"> • Key concepts in negotiation • Strategies and toolkit • Examples with digital context • Role playing in groups • Exercises in an english speaking environment • Case studies and group discussion

Lernergebnisse

Still, in a business context professionals have to communicate and negotiate effectively with each other. This interactive course offers you to practice negotiating in a context of digital business models. The seminar will give you a leading edge when acting in a context of professionals with different backgrounds. You will learn strategies how to negotiate successfully.

Professional expertise:

Developing of presentation skills. Get to the point in negotiation.

Methods competence:

Participants learn to argue convincingly in discussions, presentations and negotiations. You will develop an understanding of various styles of professionals and of negotiation approaches, and acting in interactive negotiating setting.

Social competence:

This interactive seminar offers you to become aware of the necessary conditions to negotiate with other professionals. Learning to understand an intercultural environment in a business situation.

Personal competence:

How to behave in an english speaking environment

Lehrmedien

Case studies and exercises.

Literatur

- Fisher & Ury (2011). Getting to Yes: Negotiating Agreement Without Giving In, 3rd ed.
- Freeman, R., Wicks, A. & Parmar, B. (2004). Stakeholder Theory and The Corporate Objective Revisited. Organization Science 15(3):364-369
- McCormack, M. (2014). What thes don't teach you at Harvard Business School

Further Information during lecture.

Weitere Informationen zur Lehrveranstaltung

Anrechnung im studienbegleitenden Zertifikat „Grow4Digital“ im Modulbereich “Ich-Entwicklung”

Ggf. Anrechnung als AW-Fach in anderen Studiengängen (s. SPO).

Kurstitel		LV-Kurzbezeichnung	
Mobil- und Webtechnologien (Web and Mobile Application Technology)		MWT	
Verantwortliche/r		Fakultät	
Prof. Dr. Christian Wolff		Medieninformatik (Uni Regensburg)	
Lehrende/Dozierende		Angebotsfrequenz	
Alexander Bazo, M.A.		jedes Semester	
Lehrform			
Vorlesung (online) und Übung			

Studiensemester gemäß Studienplan	Lehrumfang [SWS oder UE]	Lehrsprache	Arbeitsaufwand [ECTS-Credits]
s. SPO Studiengang	4 SWS	Deutsch	5

Zeitaufwand

Präsenzstudium	Eigenstudium
60h	90h

Studien- und Prüfungsleistung
Im Anschluss an den semesterbegleitenden Teil arbeiten kleine Teams an ihrem Projekt. Die Konzeption des Projekts beginnt bereits während der Vorlesungszeit und wird im den Präsenzveranstaltungen begleitet. Im Rahmen dieser Projektarbeit sind während des Semesters vorbereitende Programmier- und Konzeptionsaufgaben verpflichtend abzugeben. Die Kursnote ergibt sich zu 100% aus der Projektarbeit.
Zugelassene Hilfsmittel für Leistungsnachweis
Siehe Studienplan

Kursinhalte
<ul style="list-style-type: none"> • UI- und Grafikprogrammierung • UI-Toolkits und Frameworks • Software Design, UI-Architektur und Patterns • Multimedia, Rich Media • Entwicklung verteilter Systeme • Versionskontrolle

Lernergebnisse

In diesem Modul erhalten Sie eine Einführung in den Entwurf und die Entwicklung interaktiver Systeme durch den Einsatz aktueller, webbasierter Technologien (*browser as a platform*). Sie lernen verschiedene Prinzipien des Software Engineerings kennen und wenden diese auf den Bereich der User Interface- und Grafikprogrammierung an. Das Modul vermittelt dabei theoretischen Grundlagen und bietet die Möglichkeit zur praktische Vertiefung anhand von Beispielen, Übungsaufgaben und einer Projektarbeit. Im Rahmen dieses Abschlussprojekts konzipieren und implementieren Kleingruppen eine eigene interaktiven Anwendung.

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind studierende in der Lage, die notwendigen Schritte zur Umsetzung von komplexeren Webanwendungen einzuschätzen und zu planen. Die Studierende sind in der Lage einfache Anwendungsprojekte selbstständig auf der Basis aktueller Web- und Browsertechnologien umzusetzen und dabei gängige Methoden und Werkzeuge des Software Engineerings einzusetzen. Vorhanden Kenntnisse im Bereich des Software Engineerings und der Programmierung wurden aufgefrischt und erweitert.

Lehrmedien

Online-Materialien, Videos, Demos, Notebook, Beamer

Literatur

Literaturempfehlungen und Lesetexte zu einzelnen Kursthemen werden im Laufe des Semesters bereitgestellt. Die folgenden (Standard-)Werke behandeln kursübergreifende Themen:

- Design Patterns (Gamma 1994)
- Refactoring (Fowler, 1999)
- Clean Code (Martin 2008)
- Pro Git (Chacon & Straub 2009)
- Eloquent JavaScript (Haverbeke 2011)
- JavaScript Programming: Pushing the Limits (Raasch 2013)

Weitere Informationen zur Lehrveranstaltung

Die semesterbegleitende Veranstaltung besteht aus einem Online-Kurs sowie einer wöchentlichen Präsenzveranstaltung an der Universität Regensburg. Die im Online-Kurs selbstständig erarbeiteten Inhalte werden in der Präsenzveranstaltung praktisch angewendet und vertieft.

Anrechnung im studienbegleitenden Zertifikat „Grow4Digital“ im Modulbereich Digitale Technologien

Ggf. Anrechnung als AW- bzw. FW-Fach in anderen Studiengängen (s. SPO).