

Modul: Werkstatt für Digitale Plattformen und Geschäftsmodelle					
Semester	Dauer / Häufig- Art		Workload	Credits	Prüfungsform
1	ein Semester/ einmal jährlich	Wahlpflicht- fach	180 h, davon 48 h Kontaktstudium 132 h Selbststudium	6	Mdl. Prüfung.
Modulverantwortliche(r)			Voraussetzung für die Teilnahme		
Prof. Dr. D. Royer			---		
Lehrinhalte					
Im Rahmen der Veranstaltungen werden folgende Themen im Kontext digitaler Dienste in einem agilen Lernsetting behandelt:					
<ul style="list-style-type: none"> – Erarbeitung von Geschäftsmodellen und Digitalen Diensten – Projektmanagement und -planung – Methoden zur Gestaltung von Innovationen (Lean Startup, Design Thinking, Golden Circle, etc.) – Die zentralen Domänen der Digitalen Transformation (Kunden, Daten, Wettbewerb, Innovation und Wertschöpfung) – Geschäftsmodelle in der Digitalen Transformation und deren Erstellung (Business Modell Canvas, Value Proposition Canvas) 					
Kompetenzziele					
Viele Unternehmen sind durch die verstärkte Anwendung von digitalen Technologien dem Phänomen der Digitalen Transformation ausgesetzt und müssen sich bezüglich Ihrer Wertschöpfung und der Gestaltung von Innovationen grundlegend neue Gedanken machen. Hierzu gehören u.a. die sich verändernden Geschäftsmodelle und Dienste, die Wertschöpfungsketten und die Art und Weise wie Innovation zielgerichtet entwickelt werden können.					
Im Rahmen dieser Lehrveranstaltung haben Studierende aller Fachrichtungen die Möglichkeit, im Kontext der Digitalen Transformation eigene digitale Dienste praktisch zu entwickeln. Dies findet im Rahmen eines Praxislabs statt, in dem Digitale Dienste von der Geschäftsidee, über die Kundenanforderung bis hin zu einer Umsetzungsplanung konzipiert und umgesetzt werden sollen. Dabei soll praxisnah, interdisziplinär und projektbezogen gearbeitet werden.					
Ziel ist es letztlich, die notwendigen Kompetenzen und Methoden im Rahmen der Umsetzungsarbeiten in den Projektgruppen zu identifizieren und sich zu erschließen. Weiterhin erlangen die Studierenden die notwendigen Kompetenzen, um in einem Team, die Methoden in Anwendung zu bringen.					
Vorgesehene Lehr- und Lernmethoden/ -formen					
Praxislabor, Seminarvorträge und Gruppenarbeiten.					
Literatur					
<ul style="list-style-type: none"> – Grassmann, Sutter (2016): Digitale Transformation im Unternehmen gestalten, Hanser. – Osterwalder et al. (2011): Business Model Generation: Ein Handbuch für Visionäre, Spielveränderer und Herausforderer, Campus. – Rogers, David L. (2017): Digital Transformation - Das Playbook, MITP. – Schallomo et al. (2017): Digitale Transformation von Geschäftsmodellen - Grundlagen, Instrumente und Best Practices, Springer-Gabler. 					
Dozent(in)	Unterrichtssprache		Verwendbarkeit im weiteren Studienablauf/ in anderen Studiengängen		
Prof. Dr. D. Royer	deutsch		Masterthesis		