

KOMPETENZORIENTIERTES LERNEN UND PRÜFEN - DER WEG IST DAS ZIEL



Hybrides Format mit Game-Based Learning und ausgedehnten Selbstlernphasen

Analyse der Marktbedingungen und Teilnehmenden; Eigenständiges Erarbeiten und Präsentieren in Teamarbeit anhand einer Aufgabenstellung; Nachfragen sind möglich

1 Modulprüfung: Klausur mit Reflexionsund Transferaufgaben

- Präsentation in unterschiedlichen Darstellungsformen
- 3 Mündliche Teamprüfung und individuelle schriftliche Ausarbeitung
- 4 Präsentation und Ausarbeitung; Teilnahme an der Google Marketing Challenge
- 5 Klausur mit Wissens- sowie Transferfragen

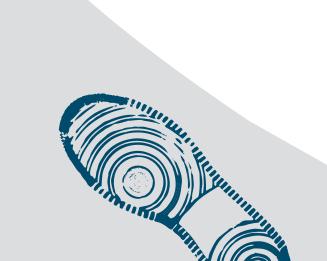
PRÜFUNG



ROLLEN

	Lernende	Lehrende
1	Prototyp- Entwicklungsteam	Coach
2	Selbständige Auftragnehmer	Auftraggeber, Jury
3	Auftragnehmer, Prozessberater, Teammitglied	Auftraggeber, Geschäftsführung, Coach, Jury
4	Agentur/Dienstleister: Kampagnenleitung konzeptionell und operativ	Kunde/Unterneh- men (hier Hoch- schulmarketing); Berater, Coach
5	Selbstgesteuerte Lernende	Berater, Coach

ERNPROZESS





Eigenständiges Erarbeiten und Präsentieren in Teamarbeit anhand einer Aufgabenstellung; Mehrfache Feedbackschleifen: Diagnose des Problems und Design einer Lösung

Eigenständiges Erarbeiten, Darstellen und Präsentieren anhand einer Aufgabenstellung



Blockveranstaltung im Anschluss an die Vorlesung; Eigenständiges Problemlösen in Teamarbeit anhand von aufeinander aufbauenden Teilaufgaben

AUFGABE

- Aufbau und Programmierung eines Zweiradroboters
- 2 Architektonischer Entwurf
- Effizientes Bearbeiten logischer Fragestellungen mit Fallstudien aus realen Projekten
- 4 Online
 Marketingkampagne
- Situierte Mathematikaufgaben





KOMPETENZZIELE

Planen und Durchführung einer Prototypentwicklung Problemlösekompetenz

Anwendung der Lernergebnisse aus der Vorlesung Arbeiten im Team

Gestalterische Kreativität
Ganzheitliche Entwurfskompetenz

Präsentationskompetenz
Selbständiges Arbeiten
Umgang mit Stresssituationen

Analytisches Denken,

Zielgerichtetes Planen
und Handlungsfähigkeit
unter Zeitdruck

Systematische Gestaltungsfähigkeit logistischer Prozesse Arbeiten und Präsentieren im Team

Planen und Durchführung sowie Bewerten einer Online Marketingkampagne Präsentationskompetenz

Beherrschen der relevanten und marktüblichen Werkzeuge Arbeiten im Team

Perspektiven- und
Rollenwechsel
Selbstlernfähigkeit und
Zeitmanagement

Anwendung von Software zur Mediengestaltung Recherchekompetenz Arbeiten im Team



Labor "Robotik II"

Prof. Dr. Gerd Bitsch, Juri Romanez B. Eng. u. a.

Mechatronik B. Eng. Angewandte Ingenieurwissenschaften 2 Modul "Projekt Stegreife" Prof. Gregor M. Rutrecht

Architektur B. A. Bauen & Gestalten 3 Modul "Sherlock Holmes, Dr. Watson und die Logistik"

Prof. Dr. Martin Wölker, Ulla Tschötschel, M. A., Dipl.-Päd. Stephanie Hauck u. a.

Logistics – Diagnostics and Design B. Sc.
Logistik

4

Modul "Online-Marketing"

Prof. Hendrik Speck, Sonja Krauß M. Sc.

Angewandte Informatik B. Sc. Informatik

5

Modul "Mathematik:"

Dr. Michael Lakatos, Dipl.-Math. Julia Gaa

Medizin- und Biowissenschaften B. Sc. Naturwissenschaften

LERNSETTINGS