

Gültig ab 2025.FS

| <b>Modulbezeichnung: Service Design Project</b>   |  |   |
|---|--|---|
| <b>Modulkürzel</b>  | w.BA.XX.3SDP-BD.XX   |   |
| <b>ECTS Credits</b>   | 6  |   |
| <b>Unterrichts- und Prüfungssprache</b>   | Deutsch  |   |
| <b>Beschreibung des Moduls</b>  | <p>In diesem Modul kumulieren Sie die erworbenen Kenntnisse aus den vorangegangenen Modulen und wenden diese integrativ und praktisch an. Sie arbeiten in Teams von bis zu sechs Studierenden an einer konkreten Problemstellung eines Wirtschaftspartners (Auftraggeber). Methodisch orientieren wir uns am iterativen Vorgehen des Design Thinkings und erweitern den Einsatz um dedizierte Behavioral Design-Toolsets. Vor Semesterbeginn werden Sie über kurze Online-Videos und Leseaufträge in das Thema Design Thinking eingeführt (Aufwand ca. 2-4 Stunden). Ab Semesterbeginn arbeiten Sie in den Teams nach einer sich wöchentlich wiederholenden Struktur: Statusupdates, Wissens- und Methodenermittlung, Übungen und freies Arbeiten mit individuellem Coaching durch eine dedizierte Lehrperson. Mitte Semester (SW 7 oder 8) erfolgt eine Zwischenpräsentation (10 bis 15 Minuten). Gegen oder nach Ende des Semesters findet an einem noch zu definierenden Tag eine finale Präsentation (20 Minuten) im Beisein des Auftraggebers statt. Abgeschlossen werden die Projekte mit der schriftlichen Dokumentation und einem optionalen Debriefing mit dem Auftraggeber. Die Präsentationen werden auf Video aufgenommen. Auftraggeber der Projektarbeiten sind mittelgrosse bis grosse Unternehmen und Organisationen. Sie haben die Möglichkeit, eigene Projekte einzugeben. Informationen zu der Akquise der Auftraggeber und zur Gruppenzusammenstellung erfolgen im Januar 2025.</p> |   |
| <b>Verantwortliche OE</b>   | Institut für Marketing Management  |   |
| <b>Modulverantwortung</b>   | Sandro Graf  |   |
| <b>Modulverantwortung Stellvertretung</b>   | Corina Helbling  |   |
| <b>Studiengang und Vertiefungsrichtung</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Betriebsökonomie - Vertiefung in Behavioral Design</li> </ul>   |   |
| <b>Rechtliche Grundlagen</b>  | Studienordnung BSc vom 29.01.2009 für die Bachelorstudiengänge Betriebsökonomie, International Management, Wirtschaftsinformatik, Wirtschaftsrecht und Angewandtes Recht, erstmals beschlossen am 12.05.2009   |   |
| <b>Modulkategorie</b>   | <b>Modultyp</b><br>Pflichtmodul  | <b>Studienabschnitt</b><br>Hauptstudium |
| <b>Spezifische Vorkenntnisse</b>  | <p>Inhalte aus den Modulen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Behavioral Economics Theory</li> <li>• Product Management &amp; Service Design</li> <li>• Behavioral Economics Exercises</li> <li>• Consumer Psychology</li> <li>• Customer Experience Management</li> <li>• Digital UX &amp; Interaction Design</li> <li>• Behavioral Data Science</li> </ul>  |   |
| <b>Beitrag des Moduls für Learning Objectives des Studiengangs (durch das Modul betroffene)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachkompetenz</li> <li>• Methodenkompetenz</li> <li>• Sozialkompetenz</li> <li>• Selbstkompetenz</li> </ul>   |   |

# Modulbezeichnung: Service Design Project

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Beitrag des Moduls für Learning Objectives des Studiengangs</b></p> | <p><b>Fachkompetenz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Theorie- &amp; Praxisrelevante Fachinhalte wissen &amp; verstehen</li> <li>• Theorie- &amp; Praxisrelevante Fachinhalte anwenden, analysieren und verknüpfen</li> <li>• Theorie- &amp; Praxisrelevante Fachinhalte evaluieren</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problemlösung &amp; Kritisches Denken</li> <li>• Wissenschaftliche Methoden</li> <li>• Arbeitsmethoden, -techniken &amp; -verfahren</li> <li>• Nutzung von Informationen</li> <li>• Kreativität &amp; Innovation</li> </ul> <p><b>Sozialkompetenz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schriftliche Kommunikation</li> <li>• Mündliche Kommunikation</li> <li>• Kooperation im Team &amp; Umgang mit Konflikten</li> <li>• Interkulturalität &amp; Perspektivenübernahme</li> </ul> <p><b>Selbstkompetenz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selbstmanagement &amp; Selbstreflexion</li> <li>• Ethische &amp; Soziale Verantwortung</li> <li>• Lernen &amp; Veränderung</li> </ul> |
| <p><b>Lernziele des Moduls</b></p>  | <p>Die Studierenden...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• verstehen die ausgewählten Forschungsmethoden.</li> <li>• eignen sich spezifisches Fachwissen an.</li> <li>• denken vernetzt und interdisziplinär.</li> <li>• hinterfragen gewonnene Erkenntnisse (kritisches Denken)</li> <li>• stellen den Praxisbezug her (Auftraggeber-Kontext)</li> <li>• erarbeiten in Teams eigenständige Problemlösungsvorschläge mit hohem Kreativitätsgrad.</li> <li>• evaluieren aus einer Auswahl von verschiedenen Methoden die richtige Anwendung.</li> <li>• dokumentieren und präsentieren eigenständig Erarbeitetes von einem Praxispartner.</li> </ul>  |
| <p><b>Inhalte des Moduls</b></p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektmanagement</li> <li>• Verschiedene qualitative und quantitative Methoden der Datenerhebung</li> <li>• Auswerten und Verdichten von Informationen</li> <li>• Kreativitätstechniken und Ideation</li> <li>• Prototyping</li> <li>• Anwendung von KI-basierten Service Design-Tools</li> </ul>   |
| <p><b>Verknüpfung zu anderen Modulen</b></p>                              | <p>Das Modul weist eine Verknüpfung zu folgenden Modulen auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• w.BA.XX.3CoSc-BD.XX</li> <li>• w.BA.XX.3BET-BD.XX</li> <li>• w.BA.XX.3PMD-BD.XX</li> <li>• w.BA.XX.3BEE-BD.XX</li> <li>• w.BA.XX.3CoPsy-BD.XX</li> <li>• w.BA.XX.3CEM-BD.XX</li> <li>• w.BA.XX.3DUID-BD.XX</li> <li>• w.BA.XX.3BDT-BD.XX</li> </ul>  |
| <p><b>Digitale Lernressourcen</b></p>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reader</li> <li>• Lehrvideos</li> <li>• Unterrichtsaufzeichnungen</li> <li>• Übungs- und Anwendungsaufgaben (inkl. Lösungen)</li> <li>• Diverse Online-Tools</li> </ul>  |
| <p><b>Unterrichtsmethoden</b></p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problemorientierter Unterricht</li> <li>• Übungen</li> <li>• Lehrgespräch</li> <li>• Anwendungsaufgaben</li> <li>• Projektarbeit</li> <li>• Fallstudien</li> <li>• Lehrvortrag</li> </ul>  |
|   | <p>Eingesetzte Sozialformen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gruppenarbeit</li> </ul>  |

## Modulbezeichnung: Service Design Project

| Unterrichtsgliederung                  |   | Kontaktstudium | Begleitetes Studium | Autonomes Selbststudium |
|--|---|----------------|---------------------|-------------------------|
|  | Grossklasse   | 14 h           | -                   |                         |
|  | Kleinklasse   | 42 h           | 110 h               |                         |
|  | Gruppenunterricht   | -              | -                   |                         |
|  | Praktikum   | -              | -                   |                         |
|  | Seminar   | -              | -                   |                         |
|  | <b>Total</b>  | <b>56 h</b>    | <b>110 h</b>        | <b>14 h</b>             |
| Leistungsnachweise                     | Modulendprüfung   | Form           | Dauer (Min.)        | Gewichtung              |
|  | -   |                |                     |                         |
|  | Hilfsmittel   |                |                     |                         |
|  | Andere  | Bewertung      | Format              | Dauer (Min.)            |
|  | Referat/mündliche Präsentation  | Note           | Gruppenarbeit       | 10                      |
|  | Referat/mündliche Präsentation  | Note           | Gruppenarbeit       | 20                      |
|  | Schriftliche Arbeit   | Note           | Gruppenarbeit       | 0                       |
|  |   |                |                     |                         |
|  |   |                |                     |                         |
| Präsenzverpflichtung im Kontaktstudium | 80%   |                |                     |                         |
|  | Ja  |                |                     |                         |
| Pflichtliteratur                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Lewrick, M. &amp; Link, P. &amp; Leifer, L. (2020). Das Design Thinking Playbook. Versus Verlag. ISBN 978-3800657513.</li> <li>Wendel, S. (2020). Designing for behavior change. O'Reilly Media. ISBN 978-1492056034.</li> </ul> |                |                     |                         |
| Ergänzende Literatur                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Federspiel, E. &amp; Peter, A. (2023). Designed to persuade. Springer Gabler. ISBN 978-3658419226.</li> </ul>  |                |                     |                         |
| Bemerkungen                            |   |                |                     |                         |