

Gültig ab 2025.HS

Modulbezeichnung: Innovation & Entrepreneurship	
Modulkürzel	w.MA.XX.INEP.20HS
ECTS Credits	3
Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch
Beschreibung des Moduls	Innovationen sind wichtig, um aktuelle Herausforderungen zu bewältigen und können durch Startups, wie auch etablierte Firmen, aber auch Organisationen vorangetrieben werden. Wie aber fördert man Innovationen und setzt diese erfolgreich in die Tat um? In diesem Modul erkunden wir Innovationen sowohl im Kontext von Startups wie auch in etablierten Unternehmen und nutzen Techniken, um Ideen zu generieren, optimieren und unter der Anwendung betriebswirtschaftlicher Konzepte und gesellschaftlichen Überlegungen zur Marktreife zu bringen. Unter Berücksichtigung von Megatrends, systemischem Denken, Impact und Nachhaltigkeit werden Geschäftsopportunitäten untersucht und optimiert. In möglichst praxisnaher Anwendung wird die Gründung eines Startups simuliert und Businessmodelle, Finanzplanung, Marketing- und Vertriebskonzepte erstellt. Das Marktpotenzial und der Kundennutzen wird im Kontext der Lean-Startup Methode analysiert und optimiert. Im Modul arbeiten wir intensiv mit wechselnden Gruppen und nutzen persönliche Skills im Kontext der Kursthemen. Gamification Elemente bieten zusätzlichen Anreiz die Inhalte effektiv zu nutzen und regelmässig das Wissen zu testen.
Verantwortliche OE	Institut für Innovation&Entrepreneurship
Modulverantwortung	Christina Marchand
Studiengang und Vertiefungsrichtung	<ul style="list-style-type: none">• Wirtschaftsinformatik
Rechtliche Grundlagen	Studienordnung für den Masterstudiengang Wirtschaftsinformatik vom 22.08.2019, Anhang zur Studienordnung für den Masterstudiengang Wirtschaftsinformatik erstmals beschlossen am 10.07.2012
Modulkategorie	Modultyp Wahlpflichtmodul
Spezifische Vorkenntnisse	<ul style="list-style-type: none">• Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre• Grundlagen des strategischen Managements
Beitrag des Moduls für Learning Objectives des Studiengangs (durch das Modul betroffene)	<ul style="list-style-type: none">• Fachkompetenz• Methodenkompetenz• Sozialkompetenz• Selbstkompetenz
Beitrag des Moduls für Learning Objectives des Studiengangs	Fachkompetenz <ul style="list-style-type: none">• Theorie- & Praxisrelevante Fachinhalte wissen & verstehen• Theorie- & Praxisrelevante Fachinhalte anwenden, analysieren und verknüpfen• Theorie- & Praxisrelevante Fachinhalte evaluieren Methodenkompetenz <ul style="list-style-type: none">• Problemlösung & Kritisches Denken• Wissenschaftliche Methoden• Arbeitsmethoden, -techniken & -verfahren• Nutzung von Informationen• Kreativität & Innovation Sozialkompetenz <ul style="list-style-type: none">• Schriftliche Kommunikation• Mündliche Kommunikation• Kooperation im Team & Umgang mit Konflikten• Interkulturalität & Perspektivenübernahme Selbstkompetenz <ul style="list-style-type: none">• Selbstmanagement & Selbstreflexion• Ethische & Soziale Verantwortung• Lernen & Veränderung

Modulbezeichnung: Innovation & Entrepreneurship

Lernziele des Moduls	<p>Die Studierenden...</p> <ul style="list-style-type: none"> • reflektieren Innovationsprozesse sowie die erarbeiteten Ergebnisse entsprechend den kontextspezifischen Anforderungen. Präsentieren eigene Skills im Kontext der Kursthemen. • analysieren Markt, Konkurrenz, Branche und Geschäftsmodell ihrer Innovation und identifizieren neue Geschäftsoptionen und Innovationspotentiale unter Berücksichtigung von Impact, gesellschaftlicher Relevanz und Megatrends. • kennen bekannte Muster von Geschäftsmodellen und interpretieren existierende Geschäftsmodelle und Finanzierungsformen. Erstellen Variationen für ihr Geschäftsmodell und diskutieren diese. • vergleichen den Entwicklungsprozess von Startups mit Prozessen des Innovationsmanagements in etablierten Unternehmen und Konzepte von Open Innovation, Intrapreneurship, Corporate Entrepreneurship und Innovationsmanagements. • erarbeiten in ihrem Team basierend auf sämtlichen Informationsgrundlagen eine komplette Businessplanung mit Finanzplanung und einen Pitch, welcher im Plenum präsentiert wird. • erstellen ein Minimum Viable Product / Umfrage / Markttest im Lean Startup Kontext und leiten daraus Erkenntnisse für ihr Venture ab. 																								
Inhalte des Moduls	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen erfolgreicher Geschäftsinnovation und Aufdecken von Geschäftsoptionen im Kontext von gesellschaftlicher Relevanz, Impact, Nachhaltigkeit und Megatrends. • Innovation Management, Strategien und Innovationsprozesse für die langfristige, nachhaltige Unternehmenssicherung und Unternehmensführung • Neue Businessmodelle, Geschäftsoptionen,- Konzepte und Innovationen identifizieren. Entwickeln neuer Produkt- und Servicepotenziale. Grundlagen Unternehmertum & Firmengründung • Grundbegriffe der nachhaltigen Wirtschaft: Life Cycle Assessment (graue Energie), Impact, gesellschaftliche Verantwortung, Implikationen von Klima Mitigation und Adaptation auf das Business, Normen, Gesetze und Vorschriften für ESG und Klima, Emissionshandel, Cradle to Cradle, Netto Null, Wirtschaftsmodelle und Messkriterien • Opportunität & Geschäftsmodell, Marktanalyse und -segmentierung, Instrumente und Mittel unternehmerischer Tätigkeiten, insbesondere Methoden wie „Lean-Startup“, Impact-Modelle, Businessplanung & finanzielle Planung, Bewertung & Finanzierungsformen • Strategien für das Pitchen und für einen gelungenen Businessplan 																								
Verknüpfung zu anderen Modulen	Das Modul weist eine Verknüpfung zu folgenden Modulen auf:																								
Digitale Lernressourcen	<ul style="list-style-type: none"> • Lehrvideos • Übungs- und Anwendungsaufgaben (inkl. Lösungen) • Fallstudien (inkl. Lösungen) • (Multiple-Choice)-Tests 																								
Unterrichtsmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • Lehrvortrag • Problemorientierter Unterricht • Anwendungsaufgaben • Lehrgespräch • Fallstudien • Projektarbeit • Übungen • Literaturstudium 	Eingesetzte Sozialformen: <ul style="list-style-type: none"> • Einzelarbeit • Gruppenarbeit 																							
Unterrichtsgliederung	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th><th>Kontaktstudium</th><th>Begleitetes Studium</th><th>Autonomes Selbststudium</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Vorlesung</td><td>28 h</td><td>20 h</td><td></td></tr> <tr> <td>Übung</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr> <td>Projektarbeit</td><td>-</td><td>20 h</td><td></td></tr> <tr> <td>Seminar</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr> <td>Total</td><td>28 h</td><td>40 h</td><td>22 h</td></tr> </tbody> </table>		Kontaktstudium	Begleitetes Studium	Autonomes Selbststudium	Vorlesung	28 h	20 h		Übung	-	-		Projektarbeit	-	20 h		Seminar	-	-		Total	28 h	40 h	22 h
	Kontaktstudium	Begleitetes Studium	Autonomes Selbststudium																						
Vorlesung	28 h	20 h																							
Übung	-	-																							
Projektarbeit	-	20 h																							
Seminar	-	-																							
Total	28 h	40 h	22 h																						

Modulbezeichnung: Innovation & Entrepreneurship

Leistungsnachweise	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Modulendprüfung</th><th>Form</th><th>Dauer (Min.)</th><th>Gewichtung</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Hilfsmittel</td><td colspan="4"></td></tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Andere</th><th>Bewertung</th><th>Format</th><th>Dauer (Min.)</th><th>Gewichtung</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Referat/mündliche Präsentation</td><td>Note</td><td>Einzelarbeit</td><td>4</td><td>30.00</td></tr> <tr> <td>Skill-Quest <i>Mit Gamification einfacher lernen und Note um maximal 0.25 verbessern.</i></td><td>Note</td><td>Andere</td><td>0</td><td>0.00</td></tr> <tr> <td>Businessplan</td><td>Note</td><td>Gruppenarbeit</td><td>0</td><td>40.00</td></tr> <tr> <td>Investor-Pitch</td><td>Note</td><td>Gruppenarbeit</td><td>0</td><td>30.00</td></tr> </tbody> </table>					Modulendprüfung	Form	Dauer (Min.)	Gewichtung	-				Hilfsmittel					Andere	Bewertung	Format	Dauer (Min.)	Gewichtung	Referat/mündliche Präsentation	Note	Einzelarbeit	4	30.00	Skill-Quest <i>Mit Gamification einfacher lernen und Note um maximal 0.25 verbessern.</i>	Note	Andere	0	0.00	Businessplan	Note	Gruppenarbeit	0	40.00	Investor-Pitch	Note	Gruppenarbeit	0	30.00
Modulendprüfung	Form	Dauer (Min.)	Gewichtung																																								
-																																											
Hilfsmittel																																											
Andere	Bewertung	Format	Dauer (Min.)	Gewichtung																																							
Referat/mündliche Präsentation	Note	Einzelarbeit	4	30.00																																							
Skill-Quest <i>Mit Gamification einfacher lernen und Note um maximal 0.25 verbessern.</i>	Note	Andere	0	0.00																																							
Businessplan	Note	Gruppenarbeit	0	40.00																																							
Investor-Pitch	Note	Gruppenarbeit	0	30.00																																							
<p>Präsenzverpflichtung im Kontaktstudium 50%</p> <p>Präsenzpflicht bei Gastreferaten, beim Pitching und eigenen Vorträgen.</p>																																											
Pflichtliteratur	<ul style="list-style-type: none"> Vorlesungsskript 																																										
Ergänzende Literatur	<ul style="list-style-type: none"> Wird in der Vorlesung bekannt gegeben 																																										
Bemerkungen	<p>Der Kurs soll die Grundlagen legen, zukunftsfähige Geschäftsmodelle mit Impact zu entwickeln und Techniken vermitteln, wie man aus einer Idee ein funktionierendes Unternehmen oder ein erfolgreiches Projekt macht.</p> <p>Die einzelnen Veranstaltungen können im Präsenz- oder im Online-Modus durchgeführt werden (in Abhängigkeit von Inhalten/Didaktik, aktuellen Gegebenheiten).</p> <p>Bedingungen und Bewertung der Leistungsnachweise:</p> <hr/> <p>Die Skill-Quest ermöglicht durch Gamification und Spass einfacher lernen: Mit Quiz, kleinen Aufgaben, konstruktiver Mitarbeit und Feedback werden Punkte gesammelt, wodurch die Note individuell um maximal 0.25 verbessert werden kann. Die enthaltenen Abgaben sind Bausteine für die finale Erstellung des Businessplan und des Pitches, sind also keine Extraarbeit.</p> <p>Die Einzelpräsentation baut auf persönlichen Erfahrungen und Skills auf und bietet Gelegenheit den Kommilitonen eigenes Wissen näher zu bringen. Es muss also kein neues Thema erarbeitet werden.</p> <p>Finale mündliche Präsentation der Gruppenarbeit: Sanktionen bei Nichtteilnahme bei der Präsentation ist der Abzug einer ganzen Note von der Modulendnote für den/die Betreffenden.</p> <p>Peer-Evaluation: Für die Gruppenarbeiten wird eine Peer Evaluation durchgeführt, in der Gruppenmitglieder die individuelle Arbeitsleistung der jeweils anderen Gruppenmitglieder beurteilen. Das Ergebnis dieser Peer Evaluation kann Einfluss auf die individuellen Modul-Noten haben. Der abschliessende Bescheid hierüber liegt beim Dozierenden. Die Peer Evaluation muss zwingend bis zur Deadline auf Moodle ausgefüllt werden, ansonsten gibt es eine viertel Note Abzug beim betreffenden Studierenden.</p>																																										