

1	Modulbezeichnung	Perspektiven des Impact Entrepreneurship	5 ECTS
2	Lehrveranstaltung	Impact Entrepreneurship Hackathon (3-tägiges Blockseminar der Hochschule Ansbach am Campus Rothenburg)	5 ECTS
3	Dozenten	Prof. Dr. Carolin Durst, Prof. Dr. Michael Walter, Prof. Johannes Hähnlein, Tamara Rogalski, Ramona Grimm	

4	Modulverantwortlicher	Prof. Dr. Markus Beckmann	
5	Inhalt	<p>Mit seinem Ursprung in der IT-Industrie ist der Hackathon ein innovativer Ansatz, um Herausforderungen zu lösen und neue innovative Produkte und Services in kurzer Zeit zu entwickeln. Dazu arbeiten Kleingruppen an einem vorgegebenen Problem und entwickeln gemeinsam innovative Lösungen in Form von neuen Konzepten, Prototypen oder Geschäftsmodellen. Die Lösungsfindung im Team vereint das unterschiedliche Wissen, die Erfahrung und die intuitiven Herangehensweisen der Teilnehmer zu einer fokussierten und problemorientierten Methode.</p> <p>Innerhalb von 3 vollen Präsenz-Tagen arbeiten die teilnehmenden Studierenden in interdisziplinären Teams an einer Challenge, die von einer Partnerorganisation aus der Praxis vorgegeben wird.</p> <p>Die Veranstaltung ermöglicht die unmittelbare Anwendung von Methoden und Fachwissen auf eine eigene Produktidee und einen Prototyp. Methodisch ist der Hackathon an das „Design Thinking“ Konzept und weitere agile Projektmanagement-Methoden angelehnt.</p> <p>Abschließend müssen die Teams ihr Lösungskonzept und ihren Prototypen vor einer fachkundigen Jury im Rahmen einer Abschlussveranstaltung („Live-Pitch“) präsentieren und anschließend in einer schriftlichen Studienarbeit konkretisieren und einreichen.</p>	
6	Lernziele und Kompetenzen	<p><i>Praxis-Relevanz</i></p> <p>Die Veranstaltung arbeitet bewusst nicht mit fiktiven Fallstudien, sondern mit Praxispartnern, die reale Probleme und Herausforderungen als Challenges einbringen. Dies soll die Studierenden ermutigen, eigene Produkt- und/oder Geschäftsideen in Teams zu entwickeln, die sie im besten Fall über die Veranstaltung hinaus mit dem Unternehmen weiterverfolgen und sogar in die Praxis umsetzen.</p> <p><i>Kompetenzerweiterung</i></p> <p>Studierende haben als Teilnehmer des Moduls die Möglichkeit, sich Kompetenzen anzueignen, die über die</p>	

		<p>Fachspezifika des eigenen Studiengangs hinausgehen. Hierbei liegt der Fokus insbesondere auf Kreativität, Problemlösungs- und Gründungskompetenzen.</p> <p><i>Innovationskraft</i></p> <p>Spannende und kreative Methoden nach dem Design Thinking-Konzept verbunden mit einem strukturierten Aufbau der Veranstaltung fördern die Innovationskompetenz der teilnehmenden Studierenden.</p> <p><i>Interdisziplinarität</i></p> <p>Durch die Offenheit des Moduls für Studierende aller Fakultäten wird eine konkrete interdisziplinäre Zusammenarbeit im Rahmen des Moduls geschaffen.</p> <p><i>Team-Kompetenz</i></p> <p>Die teilnehmenden Studierenden müssen sich in Projektteams selbstständig organisieren und nehmen dabei unterschiedliche Rollen ein, z.B. als Teamleitung, Techniker*in, Innovator*in oder Designer*in.</p> <p><i>Team-Diversität</i></p> <p>Die Teilnehmer*innen sind dazu angehalten sich in Teams unterschiedlicher Fachrichtungen zusammenzufinden, die unterschiedliche Kompetenzen und Verantwortlichkeiten zusammenbringen.</p> <p><i>Anreizstruktur & Mehrwerte</i></p> <p>Der Kurs bietet zudem</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Teilnahme am Live-Pitch vor einer hochkarätigen Jury, • die Möglichkeit ein kleines zweckgebundenes Prototyping-Budget für die Weiterentwicklung der Idee zu gewinnen, • die weitere Zusammenarbeit mit der Partnerorganisation, z.B. im Rahmen einer Werksstudierenden-Stelle und einen festen Platz für das Siegerteam beim Campus der Löwen zu erhalten.
7	Empfohlene Voraussetzungen für die Teilnahme	Interesse an der gesellschaftlich wertvollen Wirkung durch Unternehmenstätigkeit
8	Einpassung in Musterstudienplan	Ab dem 3. Studiensemester im Bachelor
9	Verwendbarkeit des Moduls	<p>Verwendbarkeit wie im übergeordneten Modul „Perspektiven des Impact Entrepreneurship“ angegeben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modul in der Studienrichtung Nachhaltigkeit

		<ul style="list-style-type: none"> • Modul im Studienbereich „Nachhaltigkeitsmanagement“ (Wahlveranstaltung) • Modul im Vertiefungsbereich des BA WiWi BWL • Modul im Vertiefungsbereich des Bachelor International Business Studies • Modul im Vertiefungsbereich des Bachelor Sozialökonomik
10	Studien- und Prüfungsleistungen	<u>Studienleistung:</u> Teilnahme an allen Seminartagen der Blockveranstaltung <u>Prüfungsleistung:</u> Präsentation: Abschlusspräsentation (Pitch Deck) Hausarbeit: Schriftliche Ausarbeitung der Projektidee
11	Berechnung Modulnote	Die Note ergibt sich aus der Bewertung der Dozierenden der HSA und der Rücksprache mit dem Modulverantwortlichen der FAU
12	Turnus des Angebots	Wintersemester
13	Arbeitsaufwand	75 Kontaktstunden (Seminareinheiten, interne Gruppentermine und Feedbackgespräche mit den Dozierenden) 75 Stunden Selbststudium
14	Dauer des Moduls	Hackathon: 18.11.2024 – 20.11.2024 Anschließende Bearbeitungsphase für die Hausarbeit wird im Seminar bekanntgegeben
15	Unterrichtssprache	Deutsch
16	Vorbereitende Literatur	Materialien werden in der Veranstaltung bereitgestellt