

# Grundlagenmodul "Changemaker"

<b>Modulbezeichnung</b>	Changemaker - Gesellschaftliche Innovation gestalten
<b>Modulbezeichnung in Englisch</b>	Changemaker – enacting Social Innovation
<b>Modulnummer</b>	
<b>Geberstudiengang</b>	
<b>Modulverantwortung / -verantwortlicher</b>	
<b>Leistungspunkte (ECTS-Punkte)</b>	5
<b>Kompetenzen</b>	<p>Ziel des Moduls ist es, Studierende zu befähigen, unternehmerische Lösungsansätze für gesellschaftliche Herausforderungen zu entwickeln und in selbstorganisierten Teams eigene Veränderungsprojekte durchzuführen. Die Teilnehmenden sollen nach Abschluss des Moduls:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ein gesellschaftliches Problem identifizieren und eine prototypische Problemlösung als Projektidee formulieren können</li> <li>• die Konzepte, Modelle, Methoden und Instrumente des Themenfeldes kennen und praktisch anwenden können</li> <li>• die Projektidee zu einem Geschäftsmodell weiterentwickeln und ggfs. Kooperationsstrategien erarbeiten können</li> </ul>
<b>Inhalte / Themen</b>	<p>Die Studierenden erhalten im Rahmen einer Blockveranstaltung eine kompakte Einführung in das Thema. Darüber hinaus suchen sie sich in Teams eine gesellschaftliche Herausforderung, die sie im weiteren Verlauf des Semesters bearbeiten möchten. Die Bearbeitung erfolgt im Format eines Projektberichts, der an den Social Reporting-Standard angelehnt ist.</p> <p>Eine Unterstützung bei der Ausarbeitung der Projektidee erfolgt dabei einerseits durch themenzentrierte Workshops und Reflexionssitzungen im Rahmen des begleitenden Projektseminars. Andererseits bietet ein auf den Bearbeitungsprozess abgestimmtes Online-Seminar den Studierenden die Möglichkeit, sich das zur Projektumsetzung benötigte Wissen selbst anzueignen.</p> <p>Zum Abschluss des Moduls reichen die Studierenden die Projektberichte als Prüfungsleistungen ein und erstellen zusätzlich ein Video, indem sie ihre Projektidee in Form eines Pitch kommunizieren. Die Bewertung beider</p>

	Dokumente findet anhand der Begutachungskriterien des Wettbewerbs „yooweedoo“ statt. Unabhängig von der Prüfungsleistung können die Gründerteams ihre Projektskizzen bei dem gleichnamigen Ideenwettbewerb einreichen.
<b>formale Voraussetzungen für die Teilnahme</b>	
<b>Lehr- und Prüfungssprache</b>	Deutsch, Englisch
<b>Lehr-/ Lernformen / Lehrveranstaltungstypen</b>	
<b>Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten</b>	
<b>Zeitaufwand / Verteilung der ECTS-Punkte innerhalb des Moduls</b>	<p>Der Workload für dieses Modul beträgt 300 Stunden: 1 ECTS-Punkt entspricht 30 Stunden</p> <p>Projektseminar „Changemaker – Veränderungsprojekte im Team entwickeln“ (3 ECTS, 1,5 SWS als Kontakt-/Selbststudium im Projektseminar)</p> <p>Online-Kurs „Changemaker – Erfolgsfaktoren von Veränderungsprojekten verstehen“ (2 ECTS, 1 SWS Selbststudium im Online-Seminar)</p>
<b>Modulnote</b>	benotet auf Basis der Projektergebnisse, benotet auf Basis der Lernergebnisse
<b>Polyvalenz mit anderen Studiengängen / Hinweise zur Zugänglichkeit</b>	
<b>Turnus des Angebots</b>	WS
<b>Beteiligte Fachgebiete</b>	
<b>Zuordnung zu anderen QR / QF</b>	
<b>Zuordnung RBS</b>	