

Projektbasiertes Lernen

Beispiele aus der Praxis

#talents – Digital Management-Talents Initiative

Coaching:Pilot – Berufseinstieg für Studierende

ViTeP – Virtuelle Team- und Projektarbeit

Ablauf

- 1 Was ist “Projektbasiertes Lernen”?
- 2 Projekte der letzten drei Jahre
#talents
Coaching:Pilot
ViTeP - Virtuelle Team- und Projektarbeit
- 3 Lessons Learned
- 4 Offene Diskussion



Project Based Learning (PBL)



“... is a teaching method in which students gain knowledge and skills by working for an **extended period of time** to investigate and respond to an authentic, engaging, and complex **question, problem, or challenge.**”

(www.pblworks.org)

Didaktische Elemente PBL

Hartung 2017: 28

- studentische **Präsentationen**
- schriftliche Dokumentationen
- regelmäßige **Teamsitzungen**
- **Förderung des Selbstlernens** und dessen Reflektion
- Umgang mit **Lernendenverschiedenheit**
- Gemeinsame Festlegung von Erfolgskriterien
- Anwendung von **Projekt-, Wissens- und Zeitmanagementtools**



Ziele & Vorteile PBL



Erarbeitung von Lösungen
(Konzepte, Prototypen, Produkte..)



**Aneignung fundierten
(Fach)Wissens**



Förderung der 4K-Kompetenzen
Kollaboration, Kommunikation,
Kreativität, Kritisches Denken

Modelle der PBL

Hartung 2017: 28, nach Kolmos 1996, 142ff.

1 Assignment Project

Gegenstand, Problem & Methoden durch Lehrperson festgelegt

2 Subject Project

Problemstellung von Lehrperson festgelegt oder frei wählbar
Studierende wählen Methoden zur Bearbeitung des Problems

3 Problem Project

Problem im Mittelpunkt
Methoden und Disziplinen vielfältig / oft interdisziplinär angelegt

Projektbasiertes Lernen (Beispiele aus der Praxis)



Workshops und 9-tägige Praxisphase

- unternehmensbasierte Problemstellung
 - Erarbeitung der Lösungen in (verteilten) Teams im Rahmen 9-tägiger Praxisphase
- [Subject/Problem Project]**



Workshops und 1-wöchiges Innovation Camp

- unternehmensbasierte Problemstellung
 - Erarbeitung der Lösung in Teams (Camp)
- [Assignment/Problem Project]**



Blended Learning, inkl. Praxisprojekt

- fiktive Problemstellung (Projekt)
 - Anwendung PM-Techniken
- [Assignment Project]**

Schwerpunkte (I)

#talents

- Stärkung **berufliche Handlungsfähigkeit**
- **Vernetzung** Unternehmen
- Wissen: **Digital Skills**
- Anwendung und stärkere **Vertiefung der Inhalte in Praxisphase**
- Unterstützung via **Lernbegleitung**
- Arbeiten via: Moodle, Slack, ViNN:Lab, Unternehmen etc.










Coaching:Pilot

- Stärkung **berufliche Handlungsfähigkeit**
- **Vernetzung** Unternehmen
- Wissen: **Social Skills**
- **zeitlich komprimierte** und fokussierte Lösungserarbeitung (Design Thinking Ansatz)

ViTeP

- Stärkung **berufliche Handlungsfähigkeit**
- Arbeiten in **verteilten Teams**
- Wissen: **Tools, PM-Methoden, Selbstorganisation**
- Blended Learning Modul mit **Peer-Tutorinnen**
- **Anwendung PM-Methoden und digitalen Tools** im Rahmen der Projektarbeit als Gruppenarbeit
- Arbeiten mit 10 digitalen Tools

Schwerpunkte (II)

	reales KMU-/ Startup-Problem	Praxisphase	Präsentation	Reflektion	Lernbegleitung
#talents	✓		✓		
Coaching:Pilot	✓		✓		
ViTeP	✗		✓		



#talents

Digital Management-Talents
Initiative

FÖRDERUNG DURCH
ESF/MWFK/LAND BRANDENBURG



#talents in Zahlen

Laufzeit 01.01.2016 bis 31.12.2018

6 #talents Durchgänge

29 Tage externe Wissensvermittlung durch

15 Coaches/Coachinnen

13 digitale Themenfelder

37 #talents Absolvent/innen

insgesamt 51 TN / 33% weiblich, 67 % männlich

5 regionale Kooperationsunternehmen

11 weiterführende Zusammenarbeiten

2 Praktika, 6 Werkstudierendentätigkeit, 1 Abschlussarbeit, 2 Berufseinstiege



CORPORATE BLOGGING

APP PROGRAMMING
VIDEO CONTENT MARKETING

DIGITAL TRENDS SEO I DIGITAL PROJECT MANAGEMENT

DIGITAL BEHAVIOURINTERNAL COMMUNICATION

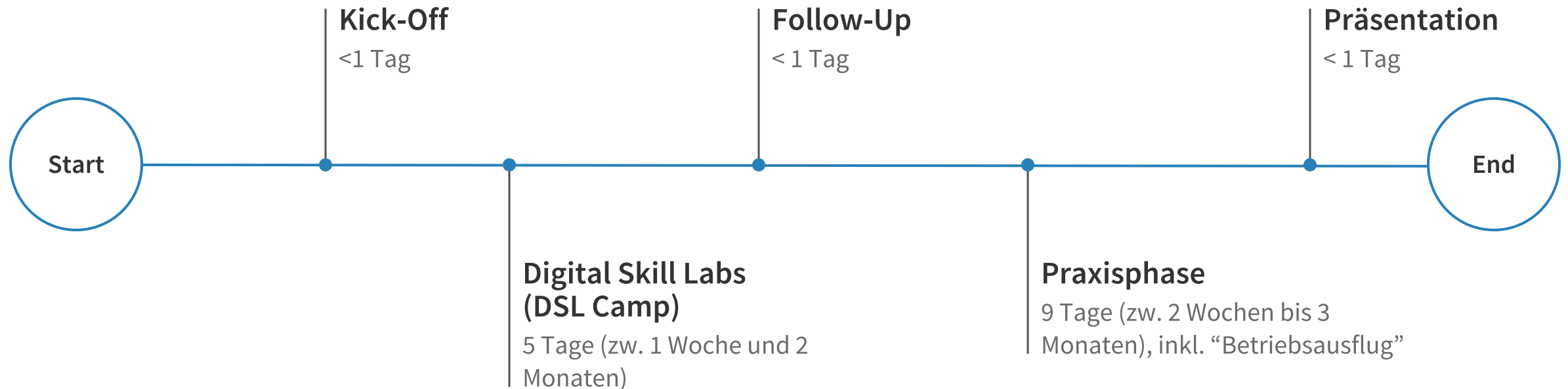
CYBER LAW PICTURE PRODUCING
DIGITAL TALENT SCOUTING
INFORMATION SECURITY

SEO II

DIGITAL CONTENT CREATION
DIGITAL PRODUCT DEVELOPMENT & PROTOTYPING
DIGITAL WORD-OF-MOUTH-MARKETING
DIGITAL SKILL LABS

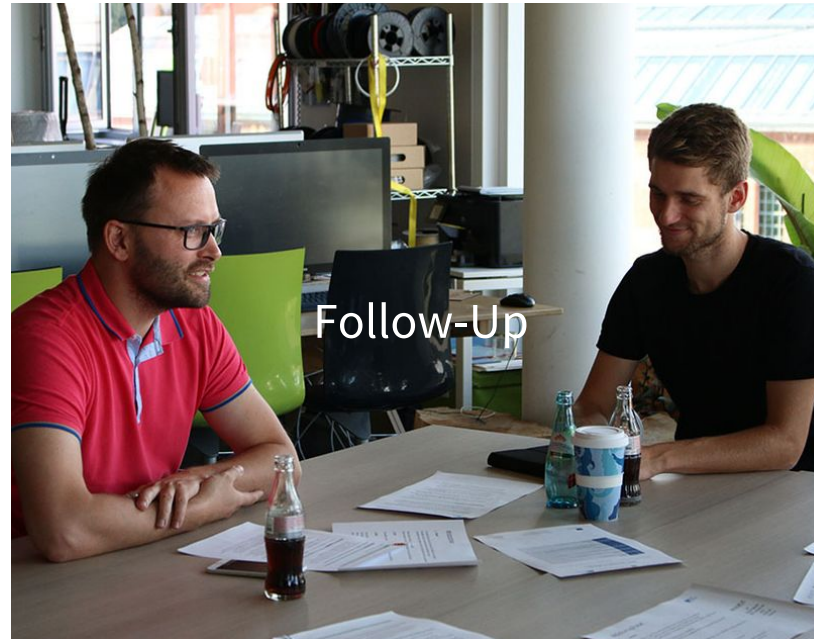
Ablauf

#talents-Durchgang umfasste ca. 110h Arbeitsstunden





Corporate Blogging



Follow-Up



App Programming



Kick-Off



Video Content Marketing



Digital Product Development



“Betriebsausflug”




#desktopapptalents

5 | 0

Slack for iOS Upload

25. Mai 2018



Jannis 09:02 Uhr
<https://vjr36vm017.codesandbox.io>

ivix 15:00 Uhr
 Das poste ich auch! Darf ich?
 Und Leute war richtig gut 🍌

Paola 15:53 Uhr

Wann wollen wir Meilensteine schaffen?
 Wann wollen wir die Abschlusspräsentation im Entwurf fertig haben?

2. WO?

Wo wollen wir arbeiten? (ViNN:Lab, Unternehmen, analog, digital etc.)

3. WIE?

Wie wollen wir in der Gruppe kommunizieren?
 Wie wollen wir die Aufgaben aufteilen?
 Wie wollen wir die Abschlusspräsentation (grob) gestalten?

bis
10.04.2018
 an
 digital-talents
 @
 th-wildau.de

moodle Lernplattform der TH Wildau

Meine Kurse Support Deutsch (de)

Digital Product Development & Prototyping

Anzeige geschachtelt Das Thema verschieben nach ... Verschieben Anpinnen

Digital Product Development & Prototyping – Follow Up Tag 1
 von Dennis Kluge - Montag, 18. September 2017, 20:35

Hallo Allerseits,
 wie vorhin versprochen, versorge ich euch mit einer Portion Input für den morgigen Tag und Links zu weiter haben.

Die Folien für den heutigen Tag habe ich hochgeladen. Ich bitte euch diese nicht zu veröffentlichen.

Tools für Morgen

Balsamiq – Einer der Standards für Wireframes, es gibt eine kostenlose Testversion

Adobe XD – Das Tool wird der neue Standard für Mock Ups, da es aktuell in der Beta ist, könnt ihr es kosten

Vorlagen – Hier findet ihr eine Handvoll Ressourcen auf die wir zurückgreifen werden.

Für Alle

Wir hatten über Lean StartUp und Scrum geredet. Hier sind zwei Leseempfehlungen.

Running Lean – Für mich die Lean StartUp Referenz.

Aktivitätenprotokoll


Name: Nora

17.04.2018	
11:00 bis 12:30	Aufgabenverteilung, Zeitplankoordination
18.04.2018	
08:00 bis 10:00	Recherche Zielgruppenkriterien (Borries / lassen Zielgruppenkriterien)
10:00 bis 12:00	5 wichtigsten Fakten aus den Präsentationen rauszuschreiben
19.04.2018	
08:00 bis 10:00	Analyse Borries Marketingauftritt
10:00 bis 12:00	Marketing / Engagement anschauen
20.04.2018	
9:00 bis 12:00	Analyse Borries Analog und Digital Besprechung in der Gruppe über die Wettbewerber Zusammenstellen von Fragen für das Interview
13:00 bis 14:00	Gespräch mit Christin von Borries

Timeline Praxisphase

- Besuch bei Apprigh Secur 06.04.20: (whrsf. Tr
- Abgabe „W-Fragen“ (pro Team) 10.04.20:
- #1-jourfixe-pitch in 15 KW (Termin f.

Lucia 16:40 Uhr
 Slack für Android-Upload



Begleitung: W-Fragen, strukturierte Timeline, Aktivitätenprotokoll, Slack & Moodle

Follow-Up

Review DSL sowie
Aufgabenstellungen mit
Hinweisen für die
Gruppenarbeit und
zur Praxisphase

Hinweise für die Gruppenarbeit:

- Betrachtet und **analysiert die LEIPA Group** im Detail – sowohl „analog“ als auch „digital“. Sammelt Fragen, die ihr geschlossen Herrn Dr. Lösch stellen könnt und lasst euch noch einmal genau erklären/schaut euch direkt an, **welche digitalen Produkte bereits existieren** (#verpackungsmarkt-als-ziel, #rising-generation, #adynmics).
- Nehmt euch ausreichend Zeit für die **Brainstormingphase eurer Ideen!** Denkt dabei zunächst in unterschiedliche Richtungen, die sich vom „1.P“ ableiten und geht dann gemeinsam eure Ideen durch und erweitert sie, bevor ihr das „Prototyping“ startet (#problemexploration, #problem-writing, #businessmodelcanvas, #persona).
- Beachtet die **Phasen des „Prototypings“** (#sketching, #wireframes, #mockups) und **recherchiert** noch einmal genauer zum Thema „User Stories“ und „Requirements“ aus der agilen Softwareentwicklung.
- Nutzt die vorgestellten **Tools zur Erstellung von Wireframes, Mockups und Prototypen** (#balsamiq, #draw.io, #firebase, #adobeXD, #wit.ai, #botmock). Lest euch auch die Einträge von **Dennis im Forum** durch, in denen er **weitere Quellen zur Hilfestellung** bei der Erstellung von digitalen Produkten benennt (#hinweis-blogeintrag-mvp, #bubble, #UI-gestaltung, #apple-guidelines).
- Plant **Zeit für User-Tests** ein! Haltet dabei fest, was die Mehrheits-Aussagen (nach demografischen Daten kategorisiert) waren und warum ihr welche Art der Veränderung(en) vorgenommen habt.

In den #talents-Praxisphasen

entwickelten die Studierenden:

- einen **digitalen Verhaltenskodex** für (Neu)Beschäftigte
Apprich Secur GmbH I WS 2016/2017
- eine **Content-Marketing-Strategie**
Emoree Learning Hub GmbH I WS 2016/2017
- eine Strategie für **digitales Empfehlungsmarketing**
ADENTICS – Die Kieferorthopäden PartG | SoSe 2017
- eine **Handlungsempfehlung** zur Identifikation von **Trends im Automotive Bereich**
Apprich Secur GmbH I SoSe 2017
- eine Strategie zur Steigerung der **(SEO-optimierten) Auffindbarkeit** des Unternehmens im Netz
Emoree Learning Hub GmbH | SoSe 2017
- Konzept und Strategien für ein **Unternehmensblog**
LEIPA Group | WS 2017/2018
- einen **Prototyp für ein digitales Produkt** (RangierApp)
LEIPA Group | WS 2017/2018
- einen **Prototyp (Mockup)** für eine Zeiterfassungs-App (Desktop und Mobil Version)
Apprich Secur | SoSe 2018
- einen Prototyp für eine **Mitarbeiter-App**
Apprich Secur | SoSe 2018
- ein **Imagevideo**, ein Unpacking-Video, ein Produktvideo
BIOMES NGS GmbH | Summer Camp 2018

Aufgabe: Handlungsempfehlung für Trends

Fokus: Digital Trends | SoSe 17 | mehrere Ergebnisse, u. a. Trend Radar

Trend + Radar

Der Trendradar zeigt visuell, welche technologischen Trends in den unterschiedlichen Branchen vorhanden sind.

Die folgenden Branchen beziehen sich auf die Schwerpunkte des Unternehmens Apprich Secur.

- 1 IT-Sicherheit
- 2 Automobilität
- 3 Produktion
- 4 Logistik

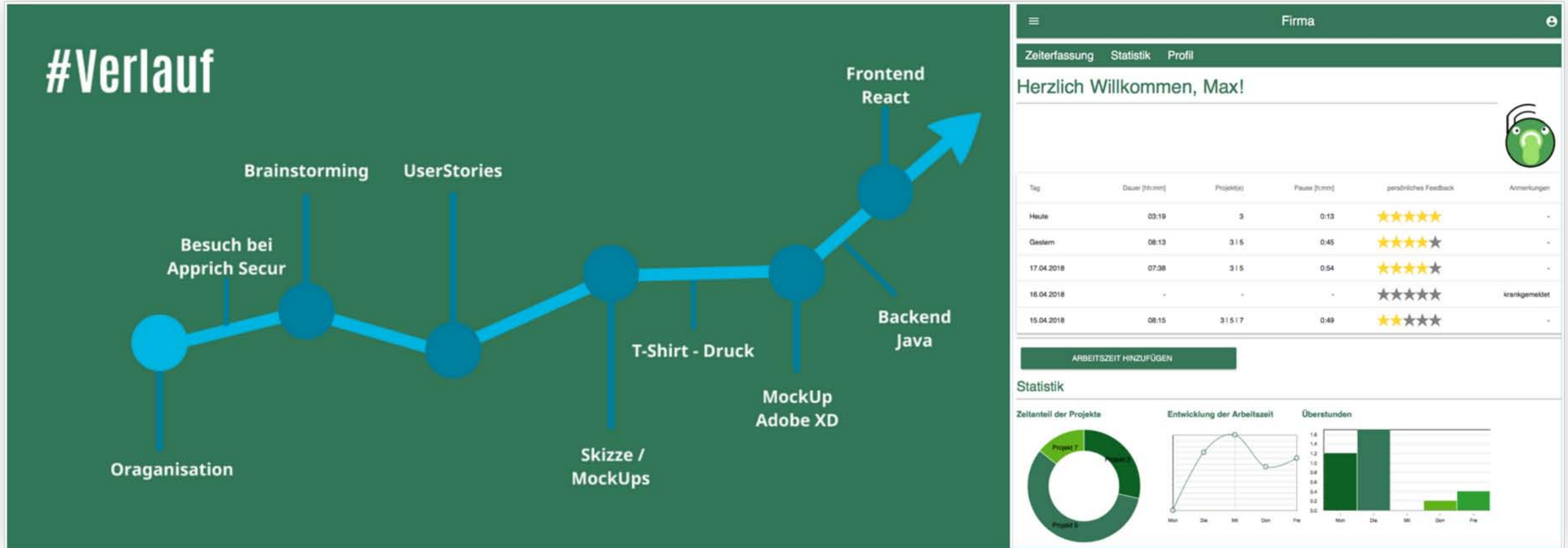


Durch den Radar wird vor Allem die Aktualität der Trends mittels der Nähe zum Mittelpunkt aufgezeigt, um die Anwendbarkeit und die Reife der jeweiligen Technologien besser einzuordnen.



Aufgabe: Mockup für Mitarbeiter-App

Fokus: Product Development & App Programming (SoSe 18) | Präsentation und Mockup



Aufgabe: Erstellt ein Imagevideo für BIOMES NGS

Fokus: Video Content Marketing | Summer Camp 2018

Video

Aufgabe: Erstellt ein Imagevideo für BIOMES NGS

Fokus: Video Content Marketing | Summer Camp 2018





Coaching:Pilot

Berufseinstieg für Studierende

FÖRDERUNG DURCH
ESF/MWFK/LAND BRANDENBURG



Coaching:Pilot

Coaching:Pilot in Zahlen

Laufzeit 01.01.2016 bis 31.12.2018

3 Coaching:Pilot Durchgänge

3 Innovation Camps

12 Tage externe Wissensvermittlung

7 Coaches/Coachinnen

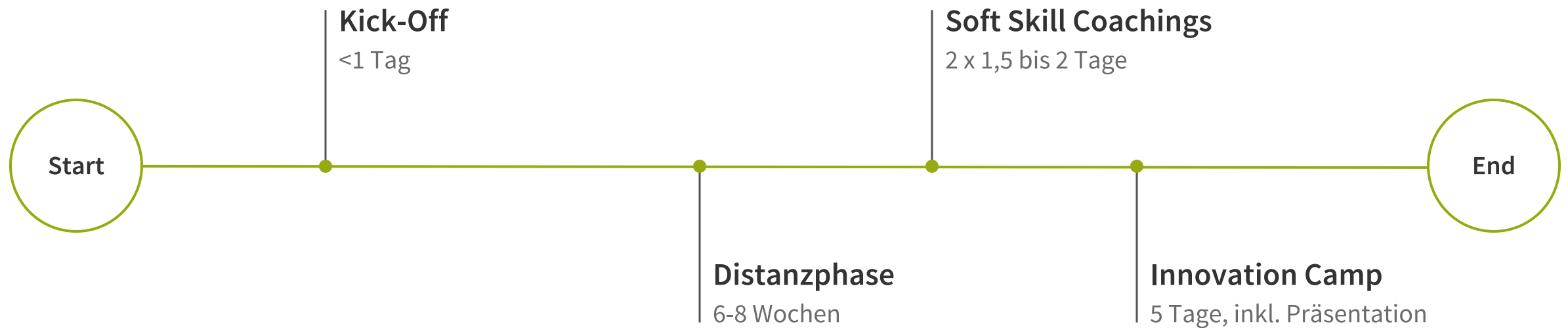
66 Teilnehmer/innen

56 % weiblich, 44 % männlich

5 regionale Kooperationsunternehmen

Ablauf

Coaching:Pilot Durchgang umfasste ca. 78h Arbeitsstunden





Ideenfindung



Brainstorming



Graphic Recording



Prototyping



Präsentation



User Testing



Wirkung & Wirksamkeit
(Theatercoaching)

Reale Problemstellung (Praxispartner: rbb)

Wie können **Informationen** und **komplexe Daten** besser aufbereitet werden,

- um bei Zuschauer/innen das Interesse zu erhöhen,
- einen echten Mehrwert zu bieten,
- Emotionen zu wecken,
- Daten leichter verständlich und komplexe Inhalte „verdaulicher“ zu machen?

Im Innovation Camp

entwickelten die Studierenden Konzepte und Prototypen zu Innovationsproblemen im Bereich:

- **Smart Buildings / Smart Textiles**

Facade Lab GmbH | Innovation Camp 2016

- **E-Health**

Coronect UG | Innovation Camp 2016

- **Altpapier & Recycling**

LEIPA Logistik | Innovation Camp 2016

- **VR meets TV – Zukunft des Fernsehens**

rbb – Rundfunk Berlin-Brandenburg | Innovation Camp 2017

- **Zukunft des Tourismus in Brandenburg**

Ferienpark Scharmützelsee | Innovation Camp 2018



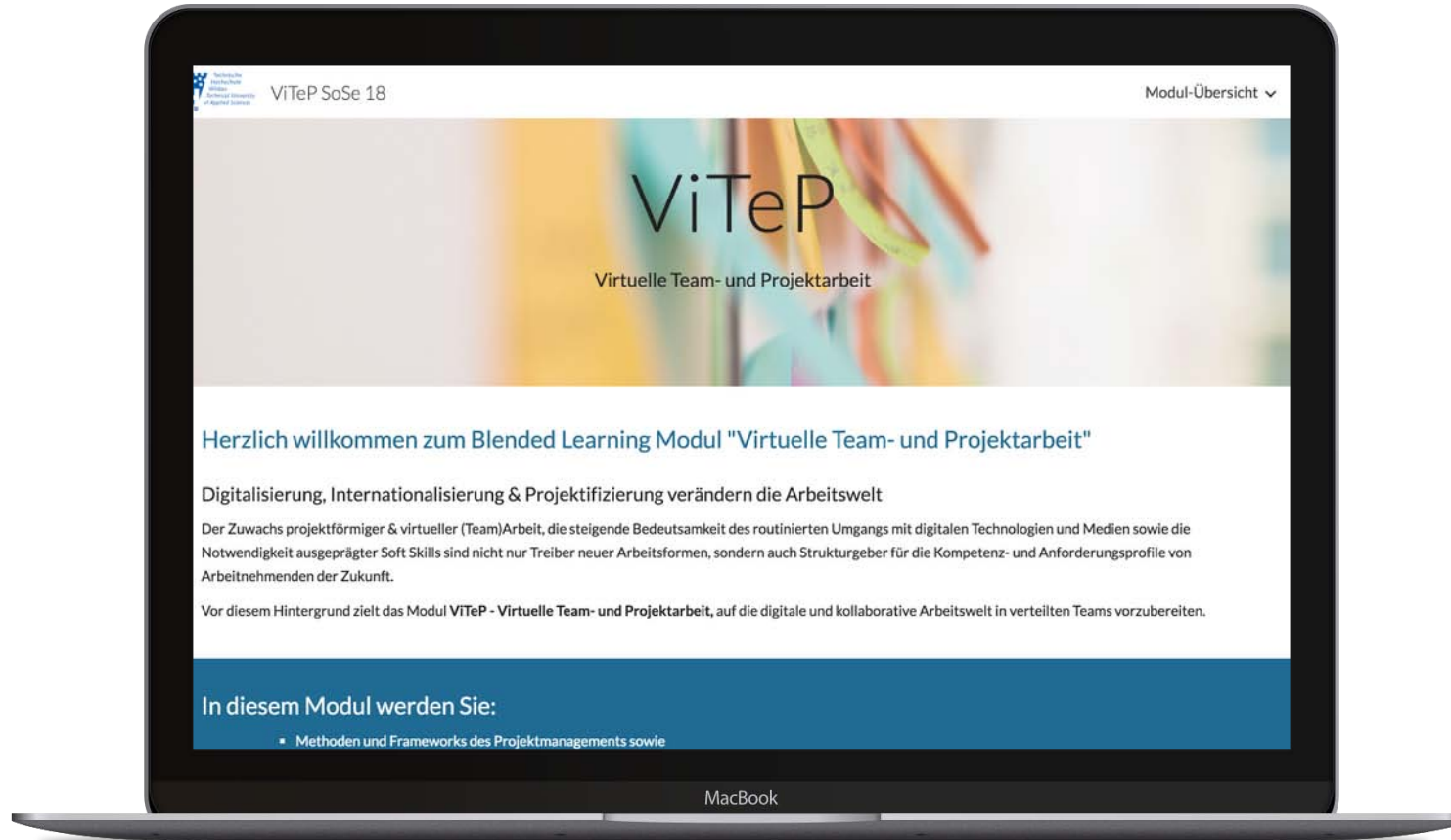
ViTeP

Virtuelle Team- und Projektarbeit

FÖRDERUNG DURCH
INTERNE ZIELVEREINBARUNG

ViTeP – Blended Learning Modul (SoSe 18)

bestehend aus vier ViTeP-Einheiten



Wissen

Inhalte via Video, Text u/od Audio



Tool Training

Aufgaben zum “Tool der Woche”



Reflexion

zu den ViTeP-Einheiten & zum Paket

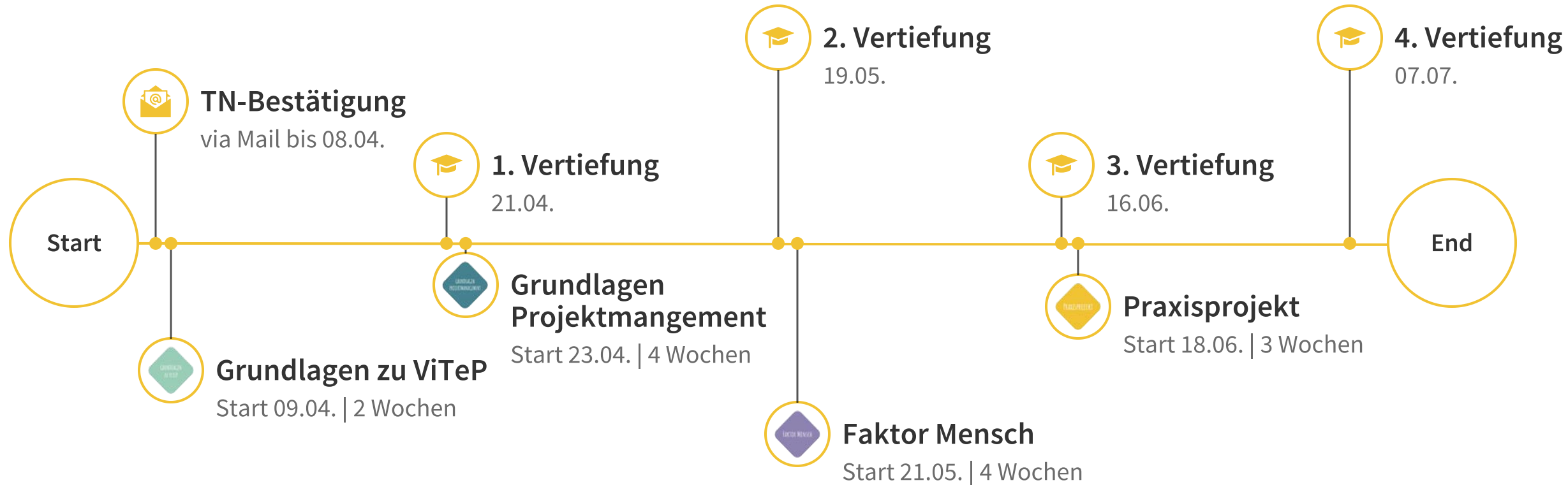


Praxisprojekt

Virtuelle Gruppenarbeit

Ablauf

das ViTeP-Modul umfasste ca. 70h Arbeitsstunden



Einblick in die virtuelle Arbeitsumgebung

ViTeP-Arbeitsumgebungen

Wann?	Vorarbeiten/Aufgabe	Erledigt?
Paket 1, Woche 2	Praxisprojekt erfahren und Teammitglieder festlegen	✓
Paket 2, Woche 1	Gruppenvernetzung/Ausgangslage für Kommunikation (Slack Channel)	
Paket 2, Woche 2	Projektakronym festlegen (Slack Simple Poll)	
Paket 2, Woche 3	Festlegen der Praxisprojekt-Teamregeln & Projektorganisation (Brainstorming in Mindmeister und Übertragung in eine "Über uns"-Präsentation via DB Paper oder Google Slides/Docs)	
Paket 2, Woche 4		
Paket 3, Woche 1	Festlegen der Projektziele und des Projektstrukturplans (PSP) (Brainstorming der Aufgaben und Ziele des Projekts in Mindmeister)	
Paket 3, Woche 2		
Paket 3, Woche 3	Erstellung des Gantt-Charts , inkl. Meilensteine auf Grundlage des PSP (Finalisieren des PSP und Überführung in ein Gantt-Chart via Agantty)	
Paket 3, Woche 4		
Paket 4, Woche 1	Neben der Überarbeitung bisheriger Ergebnisse sind in den drei Wochen zu erledigen:	
Paket 4, Woche 2	<ul style="list-style-type: none">- SWOT-Analyse oder Stakeholder Analyse durchführen- 3 Tools zur Collaboration festlegen	

praxisprojekt

tool-training

über-uns

vertiefungen

wissen

zufällig

Channel hinzufügen

Direktnachrichten

Slackbot

ViTeP Team (du)

Schöne Grüße 🍷

14. Juni 2018

ViTeP Team

12:52 Uhr

Liebe @alle: Am Samstag ist es wieder soweit und wir treffen uns zur 3. und vorletzten Präsenzveranstaltung. Ich hoffe, ich sehe wieder alle, die beim letzten Mal dabei waren und auch alle anderen, die beim letzten Mal nicht konnten 🙏
Es gibt neben (sicherlich) Sonne und leichter Hitze auch Kaffee und Süßes zu den Inhalten "Faktor Mensch" 🍷🍷🍷
/poll "Wer ist Samstag dabei?" 🟢🔴

Simple Poll

APP 12:53 Uhr

Wer ist Samstag dabei?

- mit Aspekten von "Kultur" im Rahmen von Projektarbeit auseinandersetzen
- und mit Trello, Bitrix 24 und beautiful.ai arbeiten.

Ablauf & Inhalte

vom 23.05.2018 (Di) bis 15.06.2018 (Fr)

Woche 1

- Wissen:** Überblick zu (virtuellen) Teambuildingsprozessen und -lebensphasen & Methoden der Führung virtueller Teams
- Tool Training:** Trello

Woche 2

- Wissen:** Einblick in die computer-/medien-vermittelte Kommunikation sowie zentrale Kommunikationsmodelle, Kommunikationsstrategien in der Projektarbeit
- Tool Training:** Bitrix24

Woche 3

- Wissen:** Allgemeine Grundlagen des Konfliktmanagements, Konfliktanalyse und Methoden zur Lösung von Konflikten
- Tool Training:** beautiful.ai

Training

2. Eine Mindmap

Falls Sie nicht mehr eingeloggt sind, melden Sie sich bei ViTeP-Google Kontos an

→ **Überarbeiten und strukturieren Sie**
Gehen Sie auf die von MindMeister generierten und nehmen Sie folgende Veränderungen vor:

- Ändern Sie die Farben der Hauptknoten: Main: die Schrift - orange, der Hintergrund - weiß, der Rahmen - orange
- Ändern Sie die Hauptknoten: "Meine Erste Mini-Meeting-Session" in "Standard-Task-Mini-Meeting-Session"
- Wählen Sie sich selbst als "Zustand" und legen Sie das Erstellungsdatum auf die korrekte Datumsformat TT.MM.JJJJ

Wenn Sie alle ViTeP-Einheiten (Wissen, Reflexion und Tool Training) beendet haben, reflektieren Sie die Woche noch einmal für sich selbst.

Was hat Ihnen gefallen? Was weniger? Was gab es Unerwartetes?

(Die Vorlage haben Sie sich in Woche 1 des 1. Pakets in der Google Drive abgelegt.)

Wissen

Reflexion

Tool Training

Brainstorming

Alles erledigt in dieser Woche?

Danke auf zur nächsten Woche

arbeiten Sie als virtuelles Team:

erzählen & Brainstormen Sie im Team Ihre "Charta der Zusammenarbeit"

einmal und brainstormen Sie im Team zunächst die Grundlagen der Zusammenarbeit für + Fallbeispiel/Praxisprojekt: d. h. Ideen & Vorstellung für Teamregeln sowie die zukünftige vernetzte Organisation.


Brainstormen Sie mit einer Mindmap (nutzen Sie MindMeister!) und kategorisieren Sie im Anschluss (nach Team-Verhalten, Kommunikationsregeln für E-Mail/Tools, Projektorganisation/-regeln etc.).


Übertragen Sie: wenn Sie alle Ideen gebraunnt, kategorisiert und selektiert haben: nach und nach Ihre Ergebnisse in ein Dropbox Paper (oder Google Docs/Google Präsentieren), so dass am Ende ein Dokument/Präsentation entsteht: "Über uns - Name (Projektakronym)", inkl. Ihrer Projektorganisation. Versuchen Sie, diesen "Über uns - Name" bis Ende des Pakets 2 fertigzustellen.

Von Aufgabe ist für diese und kommende Woche geplant (P2W3 und P2W4). Sie haben also zwei Wochen Zeit dafür.

Digital Badge

zur Einbindung auf Online Profilen (bspw. LinkedIn)

 Sign In Create Account



Issued by:
Research Group for Innovation and Regional Development at TH Wildau

ViTeP - Virtuelle Team- & Projektarbeit (Class of 2018)

Neben der Vermittlung von Wissen zu Methoden des Projektmanagements und Teamprozessen lag der Fokus dieses Blended Learning Moduls auf der praktischen Erprobung von mind. 10 digitalen Tools zur kollaborativen Projektarbeit.

Criteria

In diesem Modul haben die Studierenden folgende inhaltlichen Arbeits- und Lernpakete absolviert:

- **Grundlagen der virtuellen Team- und Projektarbeit**
u.a. Grundlagen der virtuellen Team- und Projektarbeit, Klassifikationsschema von Groupware/Social Collaboration Tools und zentrale Features
- **Grundlagen des Projektmanagements**
u.a. Phasenmodell des Projektmanagements und agiles Projektmanagement (Scrum)
- **Faktor Mensch**
u.a. Verteilte Teams und Teambildung, (Virtuelles) Kommunikations- und Konfliktmanagement, globale Teams und interkulturelle Aspekte
- **Praxisprojekt**
Bearbeitung des Fallprojekts unter Anwendung von Tools

Die Studierenden haben u.a. folgende Tools und deren Hauptfunktionen kennengelernt und angewendet:

- Agantty
- Asana
- beautiful.ai
- Bitrix24
- Dropbox Paper
- Google G Suite/Apps
- MindMeister
- Slack
- Teamviewer
- Trello

[View external Criteria URL](#)

Show Less

Ausbildung



Technische Hochschule Wildau

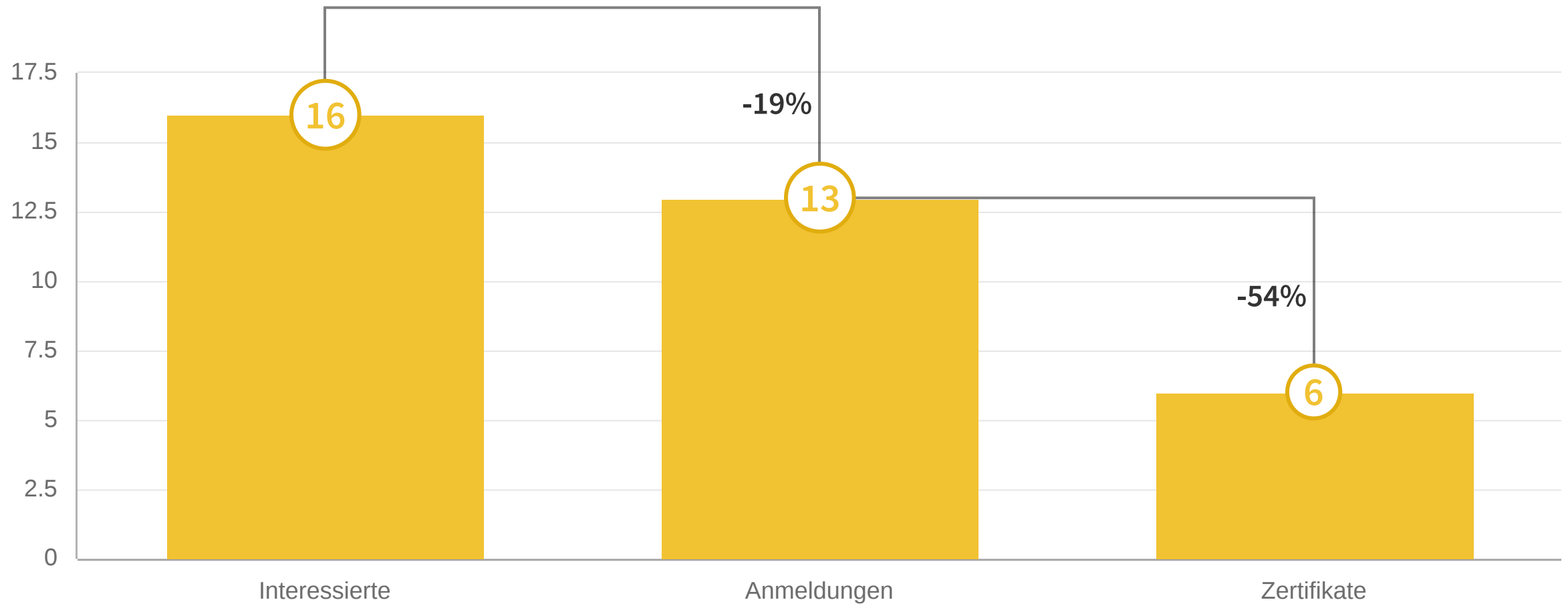
Master of Arts (M.A.), Business Management/Marketingmanagement

2016 – 2018

Medien (1)



ViTeP – Ausstieg



Lessons Learned



Lessons Learned (I)

aus #talents, Coaching:Pilot, ViTeP



ECTS trumps it all

Anzahl TN höher und weniger
Abbruch, wenn anrechenbare
Leistung



Praxisphase vertieft

Verständnis der Inhalte erst
durch eigenes Probieren - nur
Coaching/Workshop
unzureichend (Feedback
#talents TN)



Kompaktes gewinnt

“Camp/ Summer
School”-Methode = mehr TN
und weniger Abbrüche als bei
semesterbegleitendem
Durchgang



Lernbegleitung stützt

Selbstorganisation darf nicht
vorausgesetzt werden;
kontinuierliche
Lernbegleitung bringt
zielgerichtetere Erfolge

Lessons Learned (II) - #planung

aus #talents, Coaching:Pilot, ViTeP

- Je **mehr Informationen** vorab, desto “realer” TN-Zahl
- Gute Kooperationspartner/innen sind **stark offen, flexibel**, meist **kleinere/unbekannte Unternehmen** und **schätzen die Arbeit** der Studierenden
- **Interaktionen mit Studierenden / Jour Fixes / Updates** vorab planen und in Verlauf einbinden

Lessons Learned (III) - #methodisch

aus #talents, Coaching:Pilot, ViTeP

- **Finale Aufgabenstellung** erst nach Wissensvermittlung formulieren.
#talents: Durch die Begleitung und Teilnahme an Coaching-Workshops konnte die Aufgabenstellung besser abgeleitet und konkretere Hilfestellung während der Praxisphase gegeben werden
- **Aufgaben/Fallbeispiel** muss **zweckmäßig, sinnhaft und** am besten einen **realen Bezug** aufweisen.
- **Interaktion und Austausch** müssen regelmäßig und z. T. angeleitet erfolgen.
 - zwischen Studierenden und Lehrperson/Peer-Tutor/innen; virtuell und/oder analog
 - zur Steigerung der Motivation & zur Vermeidung von Konflikten/Missverständnissen
- **Feste Vereinbarungen** verbessern Output.

Stimmen der Teilnehmer/innen

#interdisziplinarität, #schnittstellen, #transfer

„Ich habe Vieles gelernt, was mir im Studium weitergeholfen hat. Als **Wirtschaftsinformatiker kam ich durch die Teilnahme auch **mit Marketingthemen in Berührung**, was mir nun hilft, die Arbeit die hinter solchen Projekten steckt, besser zu verstehen und auch einschätzen/wertschätzen zu können.“**

Michael D., Wirtschaftsinformatik (B.A.)



Stimmen der Teilnehmer/innen

#kontaktaufbau, #selbstorganisation, #kollaboration



“#talents ist nicht nur eine innovative Möglichkeit für kostenlose Weiterbildung, sondern vor allem auch eine tolle Chance um **ein Netzwerk aufzubauen und auch mit unterschiedlichsten Menschen und Unternehmen zusammenzuarbeiten. Dafür bin ich sehr dankbar. Ich habe nicht nur inhaltlich jede Menge gelernt und kann mich so nun von anderen Absolventen abheben, sondern habe auch in **der Selbstorganisation und Arbeit mit vielen neuen Leuten** einiges dazu gelernt. Toll fand ich es auch, dass ich immer wieder die Chance hatte, an den Workshops teilzunehmen und es nicht nur auf einen Durchgang begrenzt war.”**

Nora C., Europäisches Management (M.A.)

Stimmen der Teilnehmer/innen

#methoden, #kritischesdenken, #analyse

„(...) Nochmals möchte ich die **grundlegende Struktur des Workshops** loben. Es war wichtig sich anfangs mittels verschiedener Methoden bewusst zu machen, welche Zielgruppe man mit seiner Idee erreichen möchte und welche Anforderung diese Zielgruppe an das Produkt haben könnte. Die **Vielfalt an Methoden** war mir vor diesem Projekt gar nicht bekannt. Auch heute noch nutze ich bei der Entwicklung von Software, Methoden, die ich hier kennenlernen durfte. (...)“

Jannis K., Biosystemtechnik/Bioinformatik (B.A.)



Stimmen der Teilnehmer/innen

#vielfalt, #praxis, #mehrwert



“(...) Am faszinierendsten waren die vielen verschiedenen Ideen und Denkanstöße. Wir haben Strategien gezeigt bekommen, um mit neuen Situationen erfolgreich umzugehen. Ein Highlight waren die praktischen Anwendungen des Gelernten in Form von Rollenspielen oder Präsentationen. Es wurde uns zudem gezeigt, dass nicht jeder ein Picasso sein muss, um Arbeitsprozesse leicht verständlich zu skizzieren und einen Mehrwert für sein Privat-/Berufsleben zu schaffen. (...)”

Maiko L., Wirtschaftsingenieurwesen (B.A.)

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Quellen:

Kolmos, Anette (1996): Reflections on Project Work and Problem-Based Learning. In: European Journal of Engineering Education. 21(2): 141-148.

Hartung, Beatrice (2017). Stärkung des Theorie-Praxis-Bezugs mit problembasiertem und projektbasiertem Lernen zwei Lernformate im Vergleich. HDS.Journal, 2017(2), S. 24-30. URL: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:15-qucosa2-165909>

Fotos (c): FG Innovations- und Regionalforschung außer Folien 3 und 4 Unsplash, Folie 4 Pixabay

Die Projekte “#talents - Digital Management-Talents Initiative” und “Coaching:Pilot” wurden finanziert durch das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kultur aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds und des Landes Brandenburg; das Projekt “ViTeP” aus Mitteln der Internen Zielvereinbarung der Technischen Hochschule Wildau. Die Projekte wurden von Mitarbeiter/innen der Forschungsgruppe Innovations- und Regionalforschung der TH Wildau konzipiert und durchgeführt.



EUROPÄISCHE UNION
Europäischer Sozialfonds



LAND
BRANDENBURG
Ministerium für Wissenschaft,
Forschung und Kultur