

<b>Business Projekt</b>					
<b>Kennnummer</b>	<b>Workload</b> 180 Std.	<b>Credits/LP</b> 6	<b>Studiensemester</b> 5	<b>Häufigkeit des Angebots</b> Jedes Semester	<b>Dauer</b> 1 Semester
<b>1</b>	<b>Lehrveranstaltungen</b> a) Business Projekt	<b>Sprache</b> a) Deutsch	<b>Kontaktzeit</b> a) 45 Std.	<b>Selbststudium</b> a) 135 Std.	<b>geplante Gruppengröße</b> a) 25

2

## Lernergebnisse/Kompetenzen

Die Unterrichtsveranstaltung hat weniger den Charakter einer Vorlesung als vielmehr eines Workshops. Studierende erhalten an einem real existierenden Anwendungsfall die Gelegenheit, sich in Teamarbeit und Arbeitsteilung relevante Ziele, Aufgaben und Arbeitspläne zu definieren, um die Planung, Gründung und den Betrieb eines Unternehmens umzusetzen. Der Anwendungsfall kann sich auch über mehrere Semester erstrecken. Je nach Fallstellung können einige der folgenden Fertigkeiten eingeübt werden.

### Wissen (1)

- ... Problemstellung verstehen, Lösungsbedarf identifizieren, nötige Arbeiten/Maßnahmen erkennen und priorisieren
- ... Im Team die Arbeitsteilung untereinander abstimmen und sich Ziele, Aufgaben und Arbeitspläne definieren.
- ... Im Projekt ergebnisorientiert arbeiten, rechtzeitig verwertbare Ergebnisse liefern und Projektfortschritt überwachen

### Verständnis (2)

- ... Entwicklungsstand in der Gründungsphase eines Unternehmens analysieren
- ... Gruppenübergreifend, d.h. vernetzt denken und dabei lösungsdienliche Hinweise und Erkenntnisse austauschen
- ... Fortschritte und Zwischenergebnisse den anderen Gruppen berichten und gruppenübergreifend zusammenarbeiten

### Anwendung (3)

- ... Geschäftsmodell und Ertragsmodell für das Unternehmen entwickeln
- ... Angebote entwerfen und eine Preisstrategie entwickeln
- ... Grafik-Design für Website und Werbematerial des Unternehmens entwerfen und umsetzen
- ... Geeignete Vertriebs- und Werbemaßnahmen auswählen, planen, organisieren, umsetzen und evaluieren

### Analyse (4)

- ... Markt analysieren, Marktlücke identifizieren und Wettbewerber analysieren
- ... Zielgruppen am Markt identifizieren, deren Bedarf analysieren und das Nachfragepotential quantifizieren
- ... Eine Geschäftsidee kritisch auf mögliche Schwachstellen prüfen

### Synthese (5)

- ... Lastenheft und Use-Cases für die Programmierung einer eCommerce-Website verfassen
- ... Frontend und Backend einer e-Business Website programmieren
- ... Finanz- und Liquiditätsplan aufstellen, Business Plan und Finanzierungskonzept entwickeln
- ... Proof of Concept durchführen, verschiedene Finanzierungsoptionen bewerten und geeignete realisieren

### Evaluation / Bewertung (6)

- ... Alternativen Positionierungen, Wachstums- und Wettbewerbsstrategien abwägen und auf Umsetzbarkeit evaluieren
- ... Satzung entwerfen, mit Vorstandsmitgliedern diskutieren und einer rechtlichen Prüfung unterziehen

3

## Inhalte

- a) Im Modul **Business Projekt** teilen sich die Studierenden in Arbeitsgruppen auf, die ähnlich den Abteilungen eines Unternehmens unterschiedliche Aufgaben übernehmen.

Ein möglicher **Anwendungsfall** und entsprechende Inhalte des Projekts können darin bestehen, eine Geschäftsidee auszuformulieren und die Gründung eines Unternehmens vorzubereiten oder sogar praktisch umzusetzen und das Unternehmen am Markt zu etablieren.

Daher gibt es viele, mögliche **Arbeitsthemen**, die aber nicht von allen Teilnehmern in gleicher Tiefe bearbeitet werden. In der Regel besteht die Veranstaltung aus folgenden Inhalten:

- Einführung in didaktische Intention der Veranstaltung und in die Bewertungs-kriterien der zu erbringenden Leistungsnachweise.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einführung in Problemstellung und Ausgangslage eines betriebswirtschaftlich-unternehmerischen Falls.</li> <li>- Studierende teilen sich gemäß der spezifischen Fallstellung, ihrer jeweiligen Kenntnisse, Stärken und Neigungen in einzelne Arbeitsgruppen auf.</li> <li>- Ähnlich den Abteilungen eines Unternehmens widmen sich die einzelnen Gruppen jeweils einem Themenkomplex, wie z.B. Marktforschung, Business Plan, Organisation, Recht, Finanzierung &amp; Controlling, Marketing, Vertrieb, IT und Programmierung von Website bzw. eShop des Unternehmens.</li> <li>- Studierende definieren für sich selbst und für ihre Gruppe jeweilige Ziele, Aufgaben bzw. Maßnahmen, Arbeitspakete und Zeitpläne.</li> <li>- Schrittweise kann dabei ein Unternehmen gegründet werden - von der strategischen Planung, über ein Proof of Concept bis Gründung, Finanzierung und dem operativen Betrieb eines Unternehmens am Markt.</li> <li>- Am Ende des Projekts reflektieren die Studierenden über den Projektfortschritt und bewerten die Leistungen der jeweiligen Arbeitsgruppen gemäß der Kriterien Zielerreichung, Qualität der Aufgabenerfüllung, Effektivität der Maßnahmen, Qualität der Zusammenarbeit der Gruppen untereinander und operative Verwertbarkeit der Arbeitsergebnisse.</li> </ul>
<b>4</b>	<p><b>Lehrformen</b></p> <p>a) Seminar</p>
<b>5</b>	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b></p> <p>Grundkenntnisse in Betriebswirtschaftslehre, Projekt Management, Programmierung, Marktforschung/Statistik, Marketing und eCommerce kommen praktisch zur Anwendung. Es ist sinnvoll, vorher ein Praxissemester absolviert zu haben.</p>
<b>6</b>	<p><b>Prüfungsformen</b></p> <p>a) Prüfungsleistung 1A (Praktische Arbeit) (6 LP)</p>
<b>7</b>	<p><b>Verwendung des Moduls</b></p> <p>WirtschaftsNetze (eBusiness) B.Sc. (WNB)</p>
<b>8</b>	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b></p> <p>Prof. Dr. Pavel Rawe (Modulverantwortliche/r)</p>
<b>9</b>	<p><b>Literatur</b></p> <p>a) Studierende recherchieren, um sich in die Lösung der Fallstudie und gestellten Aufgabe einzuarbeiten - gestützt auf Fachbücher, Studien, Experteninterviews und ggf. eigene Feldforschung und Datenerhebung.</p>