

| <b>Modul: Digital Innovation Academy</b>  |   |  |   |                 |         |
|---|---|--|---|-----------------|---------|
| Studiengang   | Code  | Semester   | Dauer / Häufigkeit  | Art             | Credits |
| Bachelor<br>BWL   |   | 2  | ein Semester /<br>semesterweise                           | Wahlpflichtfach | 3       |
| <b>Modulverantwortliche(r)</b>  |   |  | <b>Zugangsvoraussetzungen</b>                             |                 |         |
| Prof. Dr. D. Royer  |   |  | Einführung in die Wirtschaftsinformatik                   |                 |         |
| <b>Lernziele</b>  |   |  |   |                 |         |
| <p>Viele Unternehmen sind durch die verstärkte Anwendung von digitalen Technologien dem Phänomen der Digitalen Transformation ausgesetzt und müssen sich bezüglich Ihrer Wertschöpfung und der Gestaltung von Innovationen grundlegend neue Gedanken machen. Hierzu gehören u.a. die sich verändernden Geschäftsmodelle, die Wertschöpfungsketten und die Art und Weise wie Innovation zielgerichtet entwickelt werden können.</p> <p>Im Rahmen dieser Veranstaltung sollen die Studierenden einen Überblick über den Themenkomplex Innovationsgestaltung in der Digitalen Transformation erhalten. Neben einer allgemeinen Einführung in die Thematik und den gängigen Methoden zur Innovationsgestaltung sollen anhand einer durchgängigen Fallstudie die erlernten Methoden zum Einsatz gebracht werden.</p> |   |  |   |                 |         |
| <b>Lehrinhalte</b>  |   |  |   |                 |         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>– Innovationsmanagement in der Digitalisierung</li> <li>– Methoden zur Gestaltung von Innovationen (Lean Startup, Design Thinking, Golden Circle, etc.)</li> <li>– Die zentralen Domänen der Digitalen Transformation (Kunden, Daten, Wettbewerb, Innovation und Wertschöpfung)</li> <li>– Geschäftsmodelle in der Digitalen Transformation und deren Erstellung (Business Modell Canvas, Value Proposition Canvas)</li> <li>– Disruptive Aspekte von Geschäftsmodellen</li> <li>– Fallstudien</li> </ul>  |   |  |   |                 |         |
| <b>Literatur</b>  |   |  |   |                 |         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>– Grassmann, Sutter (2016): Digitale Transformation im Unternehmen gestalten, Hanser.</li> <li>– Osterwalder et al. (2011): Business Model Generation: Ein Handbuch für Visionäre, Spielveränderer und Herausforderer, Campus.</li> <li>– Rogers, David L.(2017): Digital Transformation - Das Playbook, MITP.</li> <li>– Schallomo et al. (2017): Digitale Transformation von Geschäftsmodellen - Grundlagen, Instrumente und Best Practices, Springer-Gabler.</li> <li>– Winkelhake, Uwe (2018): Die digitale Transformation der Automobilindustrie: Treiber - Roadmap – Praxis, Springer Vieweg</li> </ul>  |   |  |   |                 |         |
| Dozent(in)  | Lehr- und Lernmethoden  | Unterrichtssprache   | Workload  |                 |         |
| Prof. Dr. D. Royer  | Interaktive Blockveranstaltung mit integrierten Übungsteilen, Gruppendiskussionen und Fallstudien | deutsch  | 90 h, davon<br>28 h Kontaktstudium,<br>62 h Selbststudium |                 |         |
| <b>Verwendbarkeit im weiteren Studienablauf / in anderen Studiengängen</b>  |   | <b>Besonderes</b>  |   |                 |         |
| - / Die Veranstaltung wird in anderen Studiengängen als Wahlpflichtfach anerkannt.  |   | Die Veranstaltung wird in einem 2,5 Tage Block Ende Oktober/Anfang November stattfinden. Genaue Termine werden zeitnah bekanntgegeben. |   |                 |         |
| <b>Leistungsnachweis</b>  |   |  |   |                 |         |
| Hausarbeit in Form eines Projektberichts auf Basis der Fallstudie aus der Blockveranstaltung  |   |  |   |                 |         |