

<b>Modulnummer</b>	<b>SG255</b>				
<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Agile Methoden: Ein Einblick in agiles Management und agile Arbeitsweisen</b>				
<b>Englische Modulbezeichnung</b>	Agile Methods: An insight into agile management and agile ways of working				
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	Prof. Andrea Badura				
<b>Credit Points nach ECTS</b>	2				
<b>Arbeitsaufwand</b>	60	<b>Präsenzzeit</b>	30	<b>Selbstlernzeit</b>	30
<b>Qualifikationsziele des Moduls</b>	<p><b>Kenntnisse:</b></p> <p>Die Studierenden kennen die Grundlagen und Geschichte der agilen Methoden. Sie verstehen die grundlegenden Werte und Prinzipien agilen Arbeitens und wissen, welches Methodenspektrum den agilen Arbeitsweisen zugeordnet wird. Sie kennen die einzelnen Methoden und deren Einsatzgebiete.</p> <p>Die Studierenden kennen und verstehen folgende agile Methoden und Modelle: Agile Mindset, Scrum, Design Thinking, Design Sprints, Lean Start Up, Kanban, OKR, Business Model Canvas, Open Innovation, Hocracy, Lego Serious Play. Der Bezug zur Organisation eines Unternehmens und dem Zusammenspiel der unterschiedlichen Bereiche mit den verschiedenen Stakeholdern wird im agilen Kontext betrachtet und diskutiert.</p> <p><b>Fertigkeiten:</b></p> <p>Die Studierenden können sich über Theorie, Planspiele und Gamification Ansätze ein erstes eigenes Erfahrungswissen verschiedener agiler Methoden aneignen und so auch entscheiden, inwiefern ein agil arbeitendes Unternehmen als Arbeitgeber für sie in Frage kommt oder sie ein eigenes Unternehmen auf Basis agiler Werte und Methoden gründen wollen.</p> <p><b>Kompetenzen:</b></p> <p>Teamfähigkeit, kreative Ideengenerierung und Ideenumsetzung, strategisches und vernetztes Denken, agiles Mindset</p> <p><b>WICHTIGE INFO: AGILE METHODEN SIND FÜR JEDE FACHDISZIPLIN INTERESSANT – es geht in diesem Module NICHT um IT / Softwareprogrammierung, sondern um ein umfassendes Verständnis agiler Arbeitsweisen – von der Ideengenerierung über die Produktentwicklung hin zu strategischen und organisatorischen Aspekten.</b></p>				
<b>Inhalte des Moduls</b>	Agile Methoden und Arbeitsweisen sind kein ausschließliches Themenfeld der Softwareentwicklung, sondern vielmehr ein Mindset, welches das ganze Unternehmen prägt. Grundlegend sind die agilen Werte und Prinzipien, die auf Basis der Entstehungsgeschichte hergeleitet werden. Im Folgenden werden unterschiedliche agile Methoden und deren möglichen				

	Einsatzszenarien vorgestellt und in Planspielen und mit Gamification Ansätzen ausprobiert, „durchgespielt“ und reflektiert. Folgende Methoden werden im Modul behandelt: Scrum, Design Thinking, Design Sprints, Lean Start Up, Kanban, OKR, Business Model Canvas, Open Innovation, Holocracy, Lego Serious Play. Somit werden nicht nur Produktentwicklungsmethoden / Projektmanagementmethoden vorgestellt, sondern auch Ansätze, die bei der Strategieentwicklung und -umsetzung und bei der Organisationsentwicklung eingesetzt werden.
<b>Lehrform(en)</b>	Seminaristischer Unterricht, Planspiele, Workshops, begleitende Online Angebote
<b>Voraussetzungen</b>	keine
<b>Prüfungsleistung(en)</b>	Teampräsentationen zu unterschiedlichen Methoden, Anwesenheit
<b>Veranstaltungssprache</b>	Deutsch
<b>Medien</b>	Tafel, Pinnwand, Beamer mit Laptop, Flipchart, Planspiele
<b>Literatur</b>	<p>Ries, Eric: Lean Startup: Schnell, risikolos und erfolgreich Unternehmen gründen; Redline Verlag 2014</p> <p>Knapp, Zeratsky: Sprint – Wie man in fünf Tagen neue Ideen testet und Probleme löst, Redline Verlag 2016</p> <p>Osterwalder, Pigneur: Business Model Generation, Campus Verlag 2011</p> <p>Osterwalder, Pigneur: Value Proposition Design, Campus Verlag 2015</p> <p>Doerr, John: Measure what matters: OKRs, Portfolio Penguin 2016</p> <p>Robertson: Holocracy – ein revolutionäres Management-System für eine volatile Welt, Vahlen</p> <p>Gaida, Ingo: Agiles Arbeiten in der Praxis, Springer 2021</p> <p>Webartikel zu den behandelten Themen</p>