

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	7
2 Theoretische Grundlagen zu Design Thinking, Digitalisierung und Diversity Management	7
2.1 Design Thinking als Innovationsprozess	7
Einführung des Begriffs "Design Thinking"	7
Kreative Umgebung: "Place"	9
Merkmale der Teammitglieder: "People"	9
Vorgehensweise: "Process"	10
2.2 Digitalisierung in der Arbeitswelt	11
Relevanz	11
Begriffsklärung	11
Digitale Kompetenz	12
2.3 Diversity Management in der Hochschullandschaft	12
Einführung und Begriffsklärung	12
Diversity Management an Hochschulen	13
3 Das Fallbeispiel: Design Thinking, Digitalisierung und Diversity Management in der Lehrveranstaltung "Innovationsprojekt"	14
3.1 Ziele und Ablauf der Lehrveranstaltung	14
3.2 Modulbeschreibung	15
3.3 Kreative Umgebung ("Place")	16
3.4 Merkmale der Studierenden ("People")	18
3.5 Vorgehensweise und Ablauf der Lehrveranstaltung ("Process")	18
3.5.1 Problemdefinition (Design Thinking Challenge)	19
3.5.2 Phase Verstehen	19
3.5.3 Phase Beobachten	19
3.5.4 Phase Sichtweise definieren	20
3.5.5 Phase Ideen finden	20
3.5.6 Phase Prototypen bauen	20
3.5.7 Phase Testen	21
3.5.8 Abschlusspräsentationen	21
4 Ergebnisse: Innovative Ideen zur digitalen Unterstützung von Vielfalt an der Beuth Hochschule für Technik	21
4.1 Website „Refugees Reiter“	22
4.2 App „BeutHelp“	25
4.3 Digitaler Terminal „BE(uth) Connected“	26
4.4 Datenbank „TermynI“	28
5 Reflexion und Implikationen	32
Kompetenzentwicklung der Studierenden	32
Entwickelte Lösungen	35
Literatur	37
Bisher erschienene Bände der Schriftenreihe des GuTZ:	40
Neu im Verlag Barbara Budrich:	40