

Schlussbericht InnoBooster 'Collaborative Mapping'

Autor/in: Prof. Dr. Bianka Lichtenberger; Wolfgang Rathert
Ausgabestelle: Prorektorat
Geltungsbereich: Fachhochschule Graubünden
Klassifizierung: Intern
Version: 01.00
Ausgabedatum: 02.03.2023
Verteiler: -

Änderungskontrolle

Version	Überarbeitung	Autor/in	Datum
01.00			

Freigabe durch	Datum

Inhaltsverzeichnis

1	Ziel des Projektes	3
2	Projektergebnisse	3
2.1	Der Prozess im Überblick.....	4
2.2	Bestandteile.....	4
3	Evaluation des Projektes.....	4
3.1	Wie wurde evaluiert?	4
3.2	Was sind die Evaluationsresultate?	5
4	Wie wird die Nachhaltigkeit des Projekts gesichert?.....	5
5	Wie und in welche Module/Studienangebote könnten die Resultate übertragen werden?.....	5

1 Ziel des Projektes

Beschreibung der Projektziele

Mit dem Collaborative Mapping sollte eine Methode entwickelt werden, mit denen Studierende

- im Kontext von komplexen Entscheidungssituationen (wie z.B. Führungssituationen)
- die solchen Situationen inhärenten Dilemmas, Widersprüche und Konflikte (allgemein: 'Spannungen')
- auf strukturierte Weise erheben, analysieren und beurteilen können.
- Das Ergebnis soll schliesslich helfen, Ideen für zielgerichtete Massnahmen und Interventionen zu entwickeln.

Das Collaborative Mapping soll in drei Anwendungskontexten zum Einsatz kommen können:

1. Als Lerndesign für die Vermittlung relevanten Wissens im Kontext von "Führung in Komplexität" (im Studium)
2. Als Methoden-Know-how (Führungsinstrument) für den Einsatz im Arbeitsalltag (nach dem Studium)
3. Als Methoden-Baukasten, den Dozierende nutzen können, um Interventionen für eigene geeignete Themen und Fragestellungen für ihre Lehrveranstaltungen zu entwickeln

Die Umsetzung wurde nach dem Ansatz des Game Based Designs – sowohl mit Hilfe von Structural Gamification¹ als auch mit Content Gamification² – realisiert.

2 Projektergebnisse

Beschreibung der vorliegenden Projektergebnisse (unter Berücksichtigung möglicher Projektanpassungen). Falls Abweichungen der geplanten Projektergebnisse gemäss Projektantrag vorliegen, sind diese zu begründen.

Formal haben die Studierenden die Aufgabe, in mehreren Schritten ein Modell des relevanten Systems zu entwickeln und zu visualisieren ("Mapping"). Dabei werden systematisch relevante Aspekte aus der Theorie, dem realen Kontext der Unternehmen (Fallgeber) und aus den eigenen Überlegungen und Diskussionen der Studierenden in das Modell eingearbeitet und im Laufe des Prozesses in mehreren Iterationen angereichert.

¹ Für das Lernen hilfreiche oder nützliche **Prozessschritte** mit Hilfe von Game Design Elementen anreichern, um das Engagement und die Compliance bei der Durchführung von (Lern-)Abläufen und -tätigkeiten zu erhöhen

² Die in (Lern-)Prozessen behandelten **Inhalte** mit Hilfe von Game Design Elementen aufbereiten, um sie zugänglicher zu machen.

2.1 Der Prozess im Überblick

Der entwickelte Prozess des Collaborative Mapping für die Auseinandersetzung mit Spannungen in komplexen (Führungs-)Situationen im Überblick

Ausgangspunkt



2.2 Bestandteile

Die drei Bestandteile des Methoden-Baukastens "Collaborative Mapping" sind

1. das Konzept
der Prozess zur systematischen Reflexion einer spannungsbehafteten Entscheidungssituation nimmt das Vorgehensmodell der Entwicklung von Planspielen (Serious Games) zum Vorbild. Das Konzept orientiert sich sowohl am Einsatz (Planspiele verwenden) als auch an der Entwicklung und dem Design (modellieren von Systemen) von Serious Games.
2. der Prozess der Anwendung
die Logik der aufeinander aufbauenden (iterativen) Entwicklungsschritte für die Durchführung des Prozesses (siehe oben)
3. die Artefakte
unterteilt in vorgegebene und zu erstellende (auszufüllende Templates), für Studierende und für Dozierende

Aus Gründen der Effizienz und Flexibilität sind die Arbeitsunterlagen und Templates primär virtuell (Miro). Anleitungen und Hilfsmittel für Workshopsituationen stehen als PDF-Dokumente zur Verfügung. Je nach Unterrichtsgestaltung können einzelne Schwerpunkte und Fokusfragen in dem Modell vertieft bearbeitet werden. Am Ende des Prozesses stehen (iterativ entwickelte) Vorschläge für Massnahmen und Interventionen, welche die Spannung der Ausgangslage adressieren. Die Visualisierungen dienen dabei als sowohl als Medium für die Reflexion der Beteiligten als auch für die Kommunikation der Überlegungen und der Arbeitsergebnisse.

3 Evaluation des Projektes

3.1 Wie wurde evaluiert?

Wie wurde qualitatives oder quantitatives Feedback durch die Studierenden abgefragt und aufgenommen?

Wie wurde qualitatives oder quantitatives Feedback von weiteren Anspruchsgruppen erhoben?

Sowohl verschiedene Phasen des Prozesses als auch verschiedenen Methoden der Bearbeitung wurden in eine Reihe von Testläufen mit verschiedenen Teilnehmerpopulationen ausserhalb der Hochschule getestet. Die Teilnehmerfeedbacks und Beobachtungen sind in das Modell eingeflossen.

Der erste vollständige Einsatz des Collaborative Mappings im Rahmen des Studiums wird im Rahmen des Moduls "Leading Sustainable Business" im Herbstsemester 2023 stattfinden. Dabei werden die

Studierenden in Gruppenarbeiten die verschiedenen Schritte der Methode für die Arbeit an Fallarbeiten während des Semesters anwenden. Die Abschlusspräsentationen der Fallbearbeitung werden im Dezember 2023 stattfinden.

3.2 Was sind die Evaluationsresultate?

Positive und negative Ergebnisse aus der Evaluation.

Die Testläufe der einzelnen Phasen verliefen zufriedenstellend. Durch Feedbacks und aus Beobachtungen konnten viele Vereinfachungen entwickelt und Klärungsbedarfe identifiziert und umgesetzt werden. Eine vollständige Durchführung des gesamten Prozesses steht bevor.

4 Wie wird die Nachhaltigkeit des Projekts gesichert?

In welcher Form und in welchen Modulen/Studienangeboten wird das InnoBooster-Projekt weitergeführt?

Das Collaborative Mapping wird im Rahmen des Moduls "Leading Sustainable Business" für die Fallbearbeitung durch die Studierenden eingesetzt.

Die Studierenden arbeiten in dem Semester in vier Präsenzblöcken mit jeweils einem Fokusthema unter Anleitung / Begleitung / Beobachtung der Entwickler mit der Methode. Zwischen den Präsenzblöcken nutzen die Studierenden die Artefakte autonom für die eigene Auseinandersetzung mit den Fallbeispielen sowie in der Interaktion mit den Unternehmensvertretern der Fallgeber.

5 Wie und in welche Module/Studienangebote könnten die Resultate übertragen werden?

Wie wird das InnoBooster-Projekt (Wissen, Erfahrungen und Erkenntnisse) aktiv mit anderen Studiengängen geteilt und diesen zur Verfügung gestellt?

Die Methode ist für die interaktive Bearbeitung von komplexen Themen geeignet, in denen Ansätze des Systemdenkens und des Human Centered Designs zur Anwendung kommen sollen. Der modulare Aufbau des Prozesses erlaubt es ausserdem, einzelne der Schritte isoliert einzusetzen, etwas für die Datenerhebung, die Analyse oder die Beurteilung von Sachverhalten.

Die wichtigsten Schritte und Artefakte des Collaborative Mappings stehen als Template zur Verfügung, so dass die Anwendung durch andere Dozierende und Module möglich ist. Auf Wunsch / bei Bedarf kann ein fakultatives Train-the-Trainer Angebot entwickelt werden, das bei der Einarbeitung und/oder bei der Entwicklung themenspezifischer Varianten unterstützt.