

Nachbericht zur Unterstützung von Modulen mit Employability-Ansatz

Name/Art der Maßnahme/n: (z. B. Exkursion, Workshop etc.)

Social Hackathon Vechta (Raum für Innovation in sozialen Diensten)

Fakultät, Studiengang:

Betriebswirtschaftslehre/Schwerpunkt Management Sozialer Dienstleistungen

Modul/Seminar:

MS-11 neu/DM-7 alt Anwendungsorientiertes Studienprojekt (6 CP; 2 SWS):
Eventmanagement Hackathon
MSM-5.2 Lehrforschungsprojekt zu aktuellen Themen (12 CP; 3SWS): Hackathon

Ansprechpartner*in:

Vivien Breitrück

Impressionen:



WANN & WO
am 29.-30.11.2019 im
Metropol-Theater Vechta

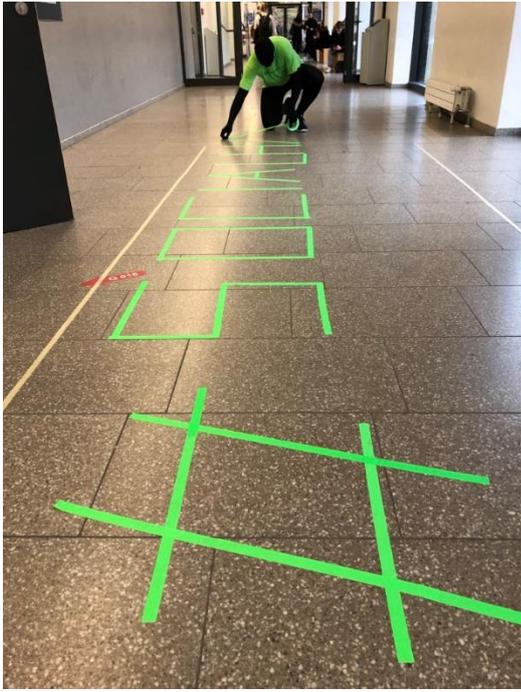
THEMA
Innovation und
Kooperation -
Lösungen für
Betreuungsmöglichkeiten
von morgen

**INFOS &
ANMELDUNG**
socialhackathonvechta

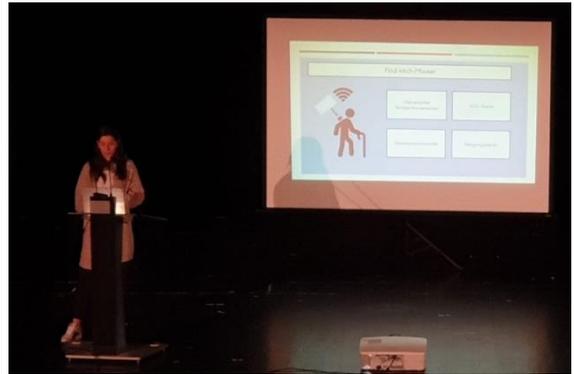
SOCIAL HACKATHON VECHTA
Löse die Challenge namhafter Praxispartner
der Region & entwickle Future Work Skills
für die Arbeitswelt von morgen!
Eintritt kostenfrei

Logos: Universität Vechta, Interreg North Sea Region, ASCA, Universität Vechta Science Shop

Bildnachweis/e: Flyer Social Hackathon Vechta; Bildrechte: Vivien Breitrück



Bildnachweis/e: Guerilla-Marketing Campus & Stadt seitens MS-11 neu/DM-7 Teilnehmer;
Bildrechte: Marie-Christine Reuss



Bildnachweis/e: Hacking Teams; Pitches & Preisverleihung auf der Bühne Metropol-Theater Vechta

Ausfüllhinweis: Bitte nicht mehr als insgesamt 2 Seiten (Textfeld passt sich an).

(Korrekturen/Kürzungen bleiben vorbehalten)

Bericht (Reflexion unter Beachtung folgender Gesichtspunkte: Umsetzung der Maßnahme, Kompetenzerwerb, Erreichung der Lernziele, eventuelle Verbesserungsmöglichkeiten. Bei externen Vorhaben bitte darauf eingehen, ob der zusätzliche Workload im Verhältnis zu den Vorgaben des Moduls steht.)

Vom 29.11.-30.11.2019 fand der Social Hackathon Vechta auf der Bühne des Metropol-Theaters Vechta statt. Insgesamt nahmen 43 Studierende der Universität Vechta an dem Hackathon teil. Ziel des Social Hackathon Vechta im WS2019/20 war es zum einen, die Masterstudierenden an einem Problemlösungswettbewerb teilnehmen zu lassen, bei welchem sie praxisrelevante und/oder gesellschaftlich relevante Problemlösungen im Team unter Wettbewerbsbedingungen und Zeitdruck erarbeiten und damit erproben. Zum anderen galt es den Bachelorstudierenden die Möglichkeit zu unterbreiten, Eventmanagement und -marketing an einem tatsächlichen Event zu konzipieren und umzusetzen.

1. Zur Teilnahme am Hackathon im Modul MSM-5 im Master MSD

Mittels eines Einführungsworkshops zum Thema Design Thinking mit Catharina Siemer (Universität Vechta), wurden den Studierenden aufgezeigt, durch welche Methoden die Challenges kreativ und strukturiert gelöst werden können. Folgende namhafte Praxispartner Vechtas stellten dem Hackathon dabei ihre Challenges zur Verfügung:

- Großtagespflegestelle Spatzennest e.V.
- Lebendige Schule Vechta e.V.
- Ev. Kinderdorf Johannesstift e.V.
- Familienbüro der Stadt Vechta
- Senioren- und Pflegestützpunkt Cloppenburg
- Malteser Vechta e.V.
- Interreg NSR LIKE! Project (Management Sozialer Dienstleistungen Universität Vechta)

Im Anschluss erfolgte der Startschuss für das 12-stündige Hacken, welches durch regelmäßige Esspausen und Pre-Pitches bis zum Samstag, den 30.11. um 17:00 abgeschlossen sein musste. Für die entsprechende Bearbeitung der Challenges standen den Teilnehmern alle Hilfsmittel offen. Neben Whiteboards und Moderationskoffern, wurde Gast W-Lan, Rückzugsmöglichkeiten und Hilfestellungen durch die Mitarbeiter des Lehrstuhls zur Verfügung gestellt. Zu den Abschlusspitches wurden die Praxispartner erwartet. Ein Abschlusspitch dauerte 2 Minuten. Danach wurden noch ca. 3 Minuten für Fragen aus dem Plenum eingeräumt. Mittels einer Live-Abstimmung via Mentimeter.com wurden die Gewinner des Hackathons unter Rücksichtnahmen der Kategorien

- Idee/Innovationspotential,
- Mehrwehrt für den Praxispartner und
- Effizienz (Methodik und Umsetzung der Idee im verfügbaren Zeitrahmen).

Die Preisverleihung der drei besten Hacks fand unmittelbar im Anschluss statt. Mit Unterstützung des International Office und dem Universitätsshop konnten attraktive Merchandise- und Marketingartikeln der Universität übergeben werden. Zusätzlich erhielt jeder Teilnehmer ein Teilnehmerzertifikat.

Der Employability - Forschungsansatz konnte insofern umgesetzt werden, da durch dieses Lehrformat sogenannten Future Work Skills/ 21st Century Skills für Arbeitgeber in agilen Branchen erworben wurden. Mit diesen Fähig- und Fertigkeiten sind u.a. das selbstständige Aneignen von neuen und komplexen Themen, das Anwenden von Problemlösungsprozessen, Denken in Geschäftsideen mit Potential zur Umsetzung, der Umgang mit Teamarbeit und Zeitdruck gemeint. Hackathons dieser Art geben auch Sozial- und Geisteswissenschaftlichen Studierenden die Möglichkeit, Modelle und Methoden aus dem Studium anhand einer neuen, jedoch realen Aufgabenstellung anzuwenden, die vor allem eine Kundenzentrierung aufweisen muss. Die Qualität der erbrachten Leistungen wurde von den Mitarbeitern des Lehrstuhls als sehr hoch und professionell bewertet.

2. Zum Eventmanagement Hackathon im Modul MSM-11 im Bachelor MSD

Die Seminarteilnehmer des Moduls MS-11 hatten zur Aufgabe, das Eventmarketing des Social Hackathons zu übernehmen. Speziell wurde für die Zielgruppen Studenten (Marketing Campus) und Bürger (Marketing Stadt Vechta) ein Fokus auf das Guerilla-Marketing gelegt. Neben der klassischen Werbung, z.B. Printkampagnen (Flyer, Poster), konzentrierten sich die Studierenden somit auf eher unkonventionelle und originelle Werbemaßnahmen (Below-the-Line-Marketing).

Grund dafür waren zum einen die Andersartigkeit der Veranstaltung Social Hackathon, dessen Bekanntheitsgrad als Real-Case- und PitchEvent in Vechta noch sehr gering ist. Zum anderen ist am Campus bereits eine Informationsflut an Printkampagnen zu vermerken, die u.U. eine Werbeaversion unter den Rezipienten auslöst.

Folgende Marketingaktivitäten wurden am Campus initiiert:

- Sensation Marketing:
 - überraschende Plakate- und Flyerverteilung am Campus (Hörsäle, Mensa etc.) von Morphsuitträgern
 - das Kleben von „socialhackathonvechta“ mittels Neon-Klebeband auf den Boden des Q-Gebäudes
 - ➔ in beiden Fällen wurde eine Live-Übertragung via Instastatover (Uni Vechta) ermöglicht

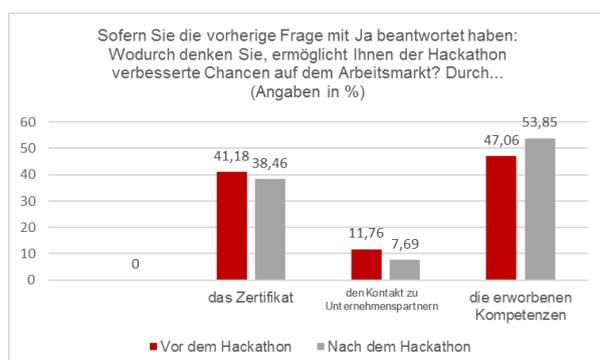
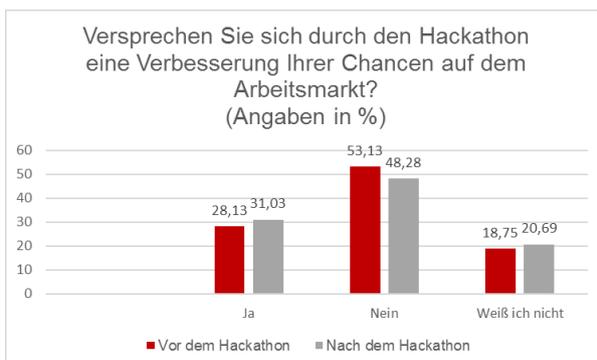
Folgende Marketingaktivitäten wurden in der Stadt Vechta initiiert:

- Ambient Marketing: das Legen einer Spur auf den Bürgersteigen zum Metropol-Theater durch das Auftragen des Logos mit Schablonen und Sprühkreide

Der Employability-Forschungsansatz konnte insofern umgesetzt werden, da die Studierenden von der Konzeption bis zur Umsetzung ihre Marketingstrategie durchführen konnten. Neben den fachlichen Kompetenzen des Eventmarketings konnte ihnen in diesem Seminar die Möglichkeit entgegen gebracht werden, Instrumente des Guerilla-Marketings an die Kommunikationsherausforderungen des Events Hackathon anzupassen. Unter Einhaltung eines selbstentwickelten Corporate Designs, suchten die Teilnehmer alle Materialien unter Einhaltung des Budgetplans eigenständig zusammen und organisierten die Personal- und Zeitplanung hinter der Umsetzung.

Stimmen der Studierenden:

Während des Social Hackathons wurde im Rahmen einer Bachelorarbeit zu diesem Thema eine ex-ante und eine ex post-Befragung durchgeführt mit dem Ziel herauszufinden, welche Ansichten und Erwartungen die Teilnehmer*innen an den Social Hackathon haben, insbesondere hinsichtlich ihrer Vorstellung durch die Veranstaltung Vorteile für eine zukünftige Beschäftigung bei einem der Challengeowner zu erlangen. Die Anzahl der Teilnehmer*innen an der ersten Befragung lag bei 32 Personen, wovon alle Fragebögen gewertet werden konnten. Bei der zweiten Befragung nahmen 30 Personen teil. Dabei sollen die Ergebnisse zwei Items vorgestellt werden, die für den Employability-Ansatz inhaltlich von Bedeutung sind:



Die Stimme der Studierenden zeigt, dass die Hälfte der Teilnehmer eine Teilnahme an einem Hackathon nicht für vielversprechend im Rahmen von Jobbewerbungen erachtet. Diejenigen unter den Teilnehmern, die jedoch den Social Hackathon als eine Bereicherung des Lebenslauf erachten, begründen dies vorrangig mit den neu erworbenen Kompetenzen. In einer anschließenden offenen Frage (Was assoziieren Sie mit dem Begriff Hackathon) vielen entsprechend auch überwiegende Begriffe zum Arbeitsprozess per se, was darauf schließen lässt, dass die dabei angewandten Kompetenzen als wichtig wahrgenommen wurden und damit einen Beitrag zum Employability-Ansatz leisten.

Weitere Anmerkungen:

n/a

