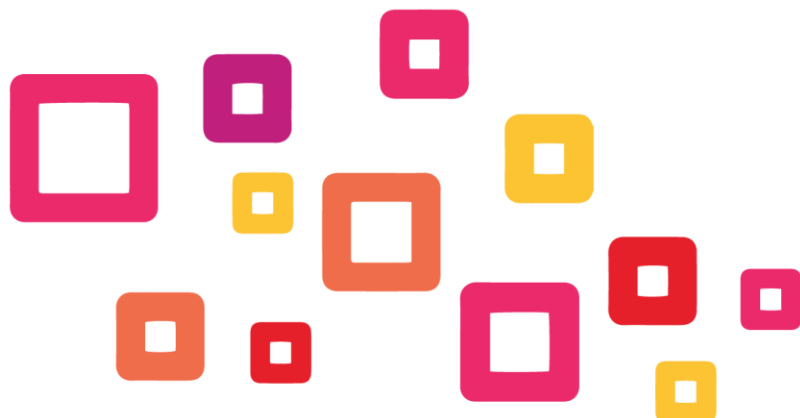


Cre@

UNIT 4

Graphik Design für Marketing in der Industrie 4.0



Contents

Einleitung	3
Überblick über die Aktivitäten pro Einheit	4
Einheit Nr.: 4 Grafik-Design im Marketing für die Industrie 4.0	4
Subunit 4.1: Veranschaulichung der Industrie 4.0	7
Aktivität 4.1.1: Grundlagen der Industrie 4.0.....	7
4.1.1_01_Grundlagen der Industrie 4.0_handout .pdf.....	8
4.1.1_02_Grundlagen der Industrie 4.0_multiplechoice.docx	10
Aktivität 4.1.2: Einführung in das Thema Infografiken	12
Aktivität 4.1.3: Best practise Beispiele von Infografiken	13
Aktivität 4.1.4: Infografiken und Industrie 4.0 (Beispiel).....	14
4.1.4_01_ Industrie 4.0 – Die vierte Industrielle Revolution.pdf.....	14
Subunit 4.2: Aufbau einer Marke und Gewinnung von Kunden.....	15
Aktivität 4.2.1: Grundlagen des Marketing	15
4.2.1_01_ Marketing im Gründungsleitfaden der Universität Graz.pdf.....	15
4.2.1_02_Grundlagen des Marketing_multiplechoice.pdf	15
Aktivität 4.2.2 Grundlagen der Corporate Identity.....	16
Aktivität 4.2.3: Grundlagen von Marken und Logos	17
Aktivität 4.2.4: Fallbeispiel: Marke, CI und Logo für den Bereich Industrie 4.0.....	18
4.2.4_01_Marke CI und Logo (Fallbeispiel).pdf	19
Aktivität 4.2.5: Einführung zum Thema Trends im Marketing	21
Aktivität 4.2.6: Marketing Strategie (Fallbeispiel)	23
4.2.64_01_Marketing Strategie_Fallbeispiel.pdf.....	24
Aktivität 4.2.7: Kommunikationskanäle Übersicht	26
Subunit 4.3: Entwicklung von MitarbeiterInnen	27
Aktivität 4.3.1: Interne Ausbildung (Fallbeispiel).....	27
Aktivität 4.3.2: Interne Kommunikation und Industrie 4.0 (Fallbeispiel)	31

Einleitung

In diesem Dokument wird ein erster Entwurf aller Materialien der Einheit 4 des CreO-Schulungskurses vorgestellt.

Alle Materialien sind auch separat im Google Drive-Ordner als Entwürfe verfügbar.

Bitte verwenden Sie dieses Dokument zur Durchsicht und Kommentierung. Danke!

Bitte beachten Sie:

- ✓ Die vorgeschlagenen Wikipedia-Artikel werden für alternative Quellen geändert.
- Die Aktivitäten 4.2.1., 4.3.1. und 4.3.2. werden bald abgeschlossen sein, da die unterstützenden Materialien noch nicht fertig sind. Wir werden sie so bald wie möglich hochladen.
- In der PDF-Version dieses Dokuments wurde das zusätzlich als PDF verfügbare Material aufgenommen. Diese 3 Materialien fehlen in dieser MS-Word-Version.

Überblick über die Aktivitäten pro Einheit

Einheit Nr.: 4 Grafik-Design im Marketing für die Industrie 4.0

Nr.	Name der Aktivität	Basis Wissen	Fertigkeiten	Verantwortung & Autonomie	Zeit (h)
Subunit Nr: Veranschaulichung der Industrie 4.0					
4.1.1	Grundlagen der Industrie 4.0	- Industrie 4.0 Elemente notwendig für folgende Aktivitäten			1
4.1.2	Einführung in das Thema Infografiken	- Elemente von Infografiken	- Gestalten Sie eine Art von Infografik passend für den Bereich Industrie 4.0	- Verwendung kreativer Ansätze, um komplexe Informationen zu veranschaulichen, die sich für das interne und externe Marketing eignen	0,5
4.1.3	Best practice Beispiele für Infografiken	- Elemente von Infografiken	- die Prinzipien der Industrie 4.0 anhand von Infografiken veranschaulichen		1
4.1.4	Infografiken und Industrie 4.0 (Beispiel)	- Prinzipien der Industrie 4.0 - Elemente von Infografiken	- Erstellen Sie mindestens 3 verschiedene Arten von Infografiken, die für bestimmte Arten von Inhalten geeignet sind	- Identifizieren Sie neue potenzielle Felder für die Zusammenarbeit mit Unternehmen aus dem verarbeitenden Gewerbe und entwickeln Sie Strategien zur Aufschlüsselung und Darstellung komplexer Informationen oder quantitativer Daten	1

Nr.	Name der Aktivität	Basis Wissen	Fertigkeiten	Verantwortung & Autonomie	Zeit (h)
Subunit Nr: 4.2 Aufbau einer Marke und Gewinnung von Kunden					
4.2.1	Grundlagen des Marketing	<ul style="list-style-type: none"> - Die Bedeutung einer aktiven Kunden Beteiligung - Elemente des internen und externen Marketing 			1
4.2.2	Grundlagen der Corporate Identity	<ul style="list-style-type: none"> - Elemente des internen und externen Marketing 			0,5
4.2.3	Grundlagen von Marken und Logos	<ul style="list-style-type: none"> - Elemente des internen und externen Marketing 			0,5
4.2.4	Fallbeispiel zum Thema Marke, CI und Logo für den Bereich Industrie 4.0	<ul style="list-style-type: none"> - Grundlagen der Industrie 4.0 - Die Bedeutung einer aktiven Kunden Beteiligung 	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen Sie mindestens 3 verschiedene Arten von Infografiken, die für bestimmte Arten von Inhalten geeignet sind - Veranschaulichen Sie die Grundlagen der Industrie 4.0 anhand von Infografiken - Gestalten Sie eine einzigartige Marke einschließlich Logo und Corporate Identity (CI) 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifizieren Sie neue potentielle Felder für die Zusammenarbeit mit Unternehmen aus dem verarbeitenden Gewerbe - Verwenden Sie kreative Ansätze, um komplexe Informationen zu veranschaulichen, die sich für das interne und externe Marketing eignen 	2
4.2.5	Einführung zum Thema Trends im Marketing	<ul style="list-style-type: none"> - Elemente des internen und externen Marketing - Basiswissen betreffend Neuromarketing 			1,5
4.2.6	Marketing Strategie (Fallbeispiel)	<ul style="list-style-type: none"> - Elemente des internen und externen Marketing 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestalten Sie eine einzigartige Marke einschließlich Logo und Corporate Identity (CI) 		1
4.2.7	Kommunikationskanäle Übersicht		<ul style="list-style-type: none"> - Nutzen Sie mindestens 2 Kommunikationskanäle, um mit Kunden in Kontakt zu 	<ul style="list-style-type: none"> - Entwickeln Sie Strategien, um komplexe nformationen oder quantitative Daten 	1

Nr.	Name der Aktivität	Basis Wissen	Fertigkeiten	Verantwortung & Autonomie	Zeit (h)
			treten - einschließlich CTA's (Call To Action)	aufzuschlüsseln und zu veranschaulichen	
Subunit Nr: 4.3 Entwicklung von MitarbeiterInnen					
4.3.1	Interne Ausbildung (Fallbeispiel)		<ul style="list-style-type: none"> - Anwendung innovativer Ansätze bei der Weiterbildung von MitarbeiterInnen unter Nutzung der im Bereich des Grafikdesigns oder der CCI erworbenen Kompetenzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifizieren Sie neue potentielle Felder für die Zusammenarbeit mit Unternehmen aus dem verarbeitenden Gewerbe 	2
4.3.2	Interne Kommunikation und Industrie 4.0 (Fallbeispiel)	<ul style="list-style-type: none"> - Prinzipien der Industrie 4.0 	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzen Sie mindestens 2 Kommunikationskanäle, um mit Kunden in Kontakt zu treten - einschließlich CTA's (Call To Action) - Anwendung innovativer Ansätze bei der Weiterbildung von MitarbeiterInnen unter Nutzung der im Bereich des Grafikdesigns oder der CCI erworbenen Kompetenzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifizieren Sie neue potentielle Felder für die Zusammenarbeit von Unternehmen aus dem verarbeitenden Gewerbe 	2

Unit 4: Grafik Design für Marketing in der Industrie 4.0

Subunit 4.1: Veranschaulichung der Industrie 4.0

Aktivität 4.1.1: Grundlagen der Industrie 4.0

Lernergebnisse	Basiswissen	Fertigkeiten	Verantwortung & Autonomie
	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Industrie 4.0 sind für die folgenden Aktivitäten notwendig 		
Art der Aktivität	<input checked="" type="checkbox"/> PDF <input type="checkbox"/> PPT <input type="checkbox"/> Bild/Infografik <input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Test/Quiz <input type="checkbox"/> Spiel <input type="checkbox"/> Sonstiges (noch zu spezifizieren)	
Dauer	60 Minuten		
Aktivität (Wird auf Moodle hochgeladen, und den Lernenden zur Verfügung gestellt)	<p>Eine kurze Einführung (oder Auffrischung, wenn Sie Einheit 1 bereits absolviert haben) in das Thema Industrie 4.0 mit Hilfe eines Arbeitsblattes und 3 kurzen Youtube-Videos. Am Ende des theoretischen Inputs können Sie eine kurze Selbstüberprüfung vornehmen.</p> <p>Industrie 4.0 ist eine der wichtigsten Entwicklungen in diesem Jahrzehnt. In allen wirtschaftlich entwickelten Ländern geht der Trend zu Industrie 4.0. Aus diesem Grund werden hier die Grundlagen dieses Denkmodells mit Hilfe von kurzen Videos vorgestellt.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lesen Sie das Handout über Industrie 4.0 2. Schauen Sie sich die 3 Videos über Industrie 4.0 an. 3. Machen Sie die Selbstüberprüfung zum Thema "Grundlagen der Industrie 4.0". 		
Bewertung	Multiple Choice Selbstbewertung (als Moodle Aktivität umzusetzen) 4.1.1_02_Grundlagen der Industrie 4.0_multiplechoice.docx		
Ressourcen	Handout: 4.1.1_01_Grundlagen der Industrie 4.0_handout.pdf Videos: https://www.youtube.com/watch?v=kQLbVVPNTMQ https://www.youtube.com/watch?v=o0ipIV7ZJ74 https://www.youtube.com/watch?v=-9EXg6aEZH0		
Weiterführendes Material	Klaus Schwab: The fourth industrial revolution. 2017. ISBN: 978-0241300756		

Was ist Industrie 4.0?

<https://www.plattform-i40.de/PI40/Navigation/DE/Industrie40/WasIndustrie40/was-ist-industrie-40.html> [21.06.2019])

Einführung

Menschen, Maschinen und Produkte sind direkt miteinander vernetzt: die vierte industrielle Revolution hat begonnen.

Industrie 4.0 bezeichnet die intelligente Vernetzung von Maschinen und Abläufen in der Industrie mit Hilfe von Informations- und Kommunikationstechnologie. Für Unternehmen gibt es viele Möglichkeiten, intelligente Vernetzung zu nutzen. Zu den Möglichkeiten zählen beispielsweise:

- **Flexible Produktion:** In der Herstellung eines Produkts sind viele Unternehmen involviert, die Schritt für Schritt bei der Entstehung eines Produkts beitragen. Digital vernetzt können diese Schritte besser abgestimmt und die Auslastung der Maschinen besser geplant werden.
- **Wandelbare Fabrik:** Produktionsstraßen sind in Zukunft in Modulen aufgebaut. Sie lassen sich schnell für eine Aufgaben zusammenbauen. Produktivität und Wirtschaftlichkeit werden verbessert, individualisierte Produkte können in kleiner Stückzahl zu bezahlbaren Preisen hergestellt werden.
- **Kundenzentrierte Lösungen:** Konsument und Produzent rücken näher zusammen. Die Kunden können selbst Produkte nach ihren Wünschen mitgestalten – beispielsweise können Elemente von Turnschuhen selbst designt und auf die individuelle Fußform angepasst werden. Gleichzeitig können smarte Produkte, die schon aufgeliefert und im Einsatz sind, Daten an den Produzenten senden. Mit den Nutzungsdaten kann der Produzent seine Produkte verbessern und dem Kunden neuartige Services bieten.
- **Optimierte Logistik:** Algorithmen berechnen ideale Lieferwege, Maschinen melden selbstständig, wenn sie neues Material benötigen – die smarte Vernetzung ermöglicht einen optimalen Warenfluss.
- **Einsatz von Daten:** Daten zum Ablauf der Produktion und zum Zustand eines Produkts werden zusammengeführt und ausgewertet. Die Datenanalyse gibt Hinweise, wie ein Produkt effizienter hergestellt werden kann. Noch wichtiger: Sie ist die Grundlage für vollkommen neue Geschäftsmodelle und Services. Beispielsweise können Fahrstuhlhersteller ihren Kunden „vorausschauende Wartung“ anbieten: Fahrstühle sind mit Sensoren ausgestattet, die kontinuierlich Daten über ihren Zustand senden. Abnutzung kann erkannt und behoben werden, bevor sie zum Ausfall des Fahrstuhls führt.

- Ressourcenschonende Kreislaufwirtschaft: Produkte werden datengestützt über ihren vollständigen Lebenszyklus betrachtet. Schon im Design wird festgelegt, in welcher Form die Materialien wiederverwertet werden können.

Talking about Revolution: Was ist neu an Industrie 4.0?

Seit den 1970er Jahren zog die Informationstechnologie in die Unternehmen ein. Desktop PCs, der Einsatz von Office-IT und erste computergestützte Automatisierungen revolutionierten die Industrie. Für Industrie 4.0 ist nicht der Computer die zentrale Technologie, sondern das Internet. Mit der weltweiten Vernetzung über Unternehmens- oder Ländergrenzen hinweg gewinnt die Digitalisierung der Produktion eine neue Qualität: Das Internet der Dinge, Maschine-zu-Maschine-Kommunikation und Produktionsstätten, die immer intelligenter werden, läuten eine neue Epoche ein – die vierte industrielle Revolution, Industrie 4.0.

Auf dem Weg zur Industrie 4.0: Was ist noch zu tun?

Industrie 4.0 umzusetzen ist ein komplexes Vorhaben: Je mehr Abläufe die Wirtschaft digitalisiert und vernetzt, desto mehr Schnittstellen entstehen zwischen verschiedenen Akteuren. Einheitliche Normen und Standards für unterschiedliche Industriesektoren, IT-Sicherheit und Datenschutz spielen dabei eine ebenso zentrale Rolle wie der gesetzliche Rahmen, die Veränderung der Bildung und Arbeit, die Entwicklung neuer Geschäftsmodelle sowie die notwendige Forschung. Alle diese Themen behandeln die Expertinnen und Experten der Plattform Industrie 4.0 in sechs Arbeitsgruppen. Wie die globalen, digitalen Ökosysteme der Zukunft gestaltet werden können, zeigt das Leitbild 2030 für Industrie 4.0. Es hebt Souveränität, Interoperabilität und Nachhaltigkeit als zentrale Leitplanken hervor.

4.1.1_02_Grundlagen der Industrie 4.0_multiplechoice.docx

(nur Text, Word Dokument separat erhältlich, Fragen für die Moodle Aktivität)

(richtige Antworten werden hervorgehoben)

1. Wählen Sie die richtige Aussage:

- a. Die zentrale Technologie der Industrie 4.0 ist der Aufbau schnellerer interner Netzwerke.
- b. Die zentrale Technologie der Industrie 4.0 ist der Computer.
- c. Die zentrale Technologie der Industrie 4.0 ist das Internet.

2. Wählen Sie die richtige Aussage:

- a. Seit den 1960er Jahren hat die Informationstechnologie Einzug in die Wirtschaft gehalten.
- b. Seit den 1970er Jahren hat die Informationstechnologie Einzug in die Wirtschaft gehalten.
- c. Seit den 1980er Jahren hat die Informationstechnologie Einzug in die Wirtschaft gehalten.

3. Welches der folgenden Gebiete wäre ein mögliches Anwendungsgebiet für die Prinzipien der Industrie 4.0? Wählen Sie die richtige(n) Aussage(n) aus.

- a. Flexible Produktion
- b. Cabrio-Fabrik
- c. Kundenzentrierte Lösungen
- d. Optimierte Logistik
- e. Verwendung der Daten
- f. Ressourceneffiziente Kreislaufwirtschaft
- g. Alle oben genannten

4. Wählen Sie die richtige Aussage:

- a. Der Begriff 4. industrielle Revolution wurde erstmals von Klaus Schwab eingeführt.
- b. Der Begriff 4. Industrielle Revolution wurde erstmals von Klaus Kuno Pümpin eingeführt.
- c. Der Begriff 4. Industrielle Revolution wurde erstmals von Fredmund Malik eingeführt.

5. Wählen Sie die richtige Aussage:

- a. Die zweite industrielle Revolution wurde durch die Massenproduktion eingeleitet.
- b. Die zweite industrielle Revolution wurde durch Dampf initiiert.
- c. Die zweite industrielle Revolution wurde durch Computer ausgelöst.

6. Wählen Sie die richtige Aussage:

- a. Es dauerte 1 Monat, bis Pokemon-Go 100 Millionen Benutzer hatte.
- b. Es dauerte 1 Jahr, bis Pokemon-Go 100 Millionen Benutzer hatte.
- c. Es dauerte 6 Monate, bis Pokemon-Go 100 Millionen Benutzer hatte.

7. Wählen Sie die richtige Aussage:

- a. Industrie 4.0 erfordert keine Strukturen.
- b. Industrie 4.0 erfordert tiefere Strukturen.
- c. Industrie 4.0 erfordert flachere Strukturen.

Unit 4: Grafik Design für Marketing in der Industrie 4.0

Subunit 4.1: Veranschaulichung der Industrie 4.0

Aktivität 4.1.2: Einführung in das Thema Infografiken

Lernergebnisse	Basiswissen	Fertigkeiten	Verantwortung & Autonomie
	<ul style="list-style-type: none"> • Elemente von Infografiken 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestalten Sie eine Art von Infografik passend für den Bereich Industrie 4.0 	<ul style="list-style-type: none"> • Verwendung kreativer Ansätze, um komplexe Informationen zu veranschaulichen
Art der Aktivität	<input type="checkbox"/> PDF <input type="checkbox"/> PPT <input checked="" type="checkbox"/> Bild/Infografik <input type="checkbox"/> Video		<input type="checkbox"/> Test/Quiz <input type="checkbox"/> Spiel <input checked="" type="checkbox"/> Sonstiges (noch zu spezifizieren): Erstellen einer Infografik mit spezifischen Inhalten
Dauer	30 Minuten		
Aktivität (Wird auf Moodle hochgeladen, und den Lernenden zur Verfügung gestellt)	<p>In einer grundlegenden Einführung soll ein kurzer Überblick über das Thema Infografiken gegeben werden. Dieser Input dient dazu, den Lernenden in die Materie der Infografiken einzuführen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lesen Sie den Internetartikel über Infografiken 2. Wählen Sie die wichtigsten 3 Punkte des Internet-Artikels über Infografiken aus 3. Erstellen Sie eine Infografik mit den 3 wichtigsten Punkten des Artikels 		
Bewertung	Freiwilliger Upload von Infografiken über den Artikel als JPG oder PDF.		
Ressourcen	<p>Online Artikel: https://suxeedo.de/magazine/content/infografik/</p> <p>Jede Art von Grafikprogramm (z.B. Adobe Photoshop, Gimp, Illustrator, etc.), auch Handskizzen sind möglich.</p>		
Weiterführendes Material	David Mc Candless: Knowledge is beautiful. 2009. ISBN: 978-0007427925 Wikipedia: https://de.wikipedia.org/wiki/Informationsgrafik		

Unit 4: Grafik Design für Marketing in der Industrie 4.0

Subunit 4.1: Veranschaulichung der Industrie 4.0

Aktivität 4.1.3: Best practise Beispiele von Infografiken

Lernergebnisse	Basiswissen	Fertigkeiten	Verantwortung & Autonomie
	<ul style="list-style-type: none"> • Elemente von Infografiken 	<ul style="list-style-type: none"> • Veranschaulichung der Prinzipien der Industrie 4.0 mit Hilfe von Infografiken 	
Art der Aktivität	<input type="checkbox"/> PDF <input checked="" type="checkbox"/> PPT <input type="checkbox"/> Bild/Infografik <input type="checkbox"/> Video		<input type="checkbox"/> Test/Quiz <input type="checkbox"/> Spiel <input checked="" type="checkbox"/> Sonstiges (noch zu spezifizieren): Online Recherche
Dauer	60 Minuten		
Aktivität (Wird auf Moodle hochgeladen, und den Lernenden zur Verfügung gestellt)	<p>Als Input für diese Einheit wird ein Einblick in das Thema Infografiken mit einer PP-Präsentation (als PDF zur Verfügung gestellt) gegeben. Sie befasst sich mit den verschiedenen Formen von Infografiken.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sehen Sie sich die PP-Präsentation "12 Arten von Infografiken" an 2. Suchen Sie im Internet nach dem Thema: "Best-Practice-Beispiele für Infografiken" 3. Nennen Sie 5 konkrete Internetquellen für das obige Suchthema 4. Erstellen Sie eine PP-Präsentation mit 5 guten Beispielen von Infografiken einschließlich ihrer Beschreibung 5. Sie können die PP-Präsentation auf die Plattform hochladen, wenn Sie möchten. 		
Bewertung	Freiwilliger Upload der PP-Präsentation zum Thema Infografiken		
Ressourcen	PPP as PDF von der Quelle: https://home.zhaw.ch/ped/ML/SKRIPTEN/SKRIPT_PS_WEBER_3.pdf PDF/PPP: 4.1.2_01_12 Infografiken – mehr als nur eye catcher_PPP.pdf		
Weiterführendes Material			

Unit 4: Grafik Design für Marketing in der Industrie 4.0

Subunit 4.1: Veranschaulichung der Industrie 4.0

Aktivität 4.1.4: Infografiken und Industrie 4.0 (Beispiel)

Lernergebnisse	Basiswissen	Fertigkeiten	Verantwortung & Autonomie
(fügen Sie die entsprechenden Lernergebnisse aus der LE-Matrix ein)	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Industrie 4.0 • Elemente von Infografiken 	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen Sie mindestens 3 verschiedene Arten von Infografiken, die für bestimmte Arten von Inhalten geeignet sind 	<ul style="list-style-type: none"> • Neue potenzielle Felder für die Zusammenarbeit mit Unternehmen aus dem verarbeitenden Gewerbe identifizieren und Strategien zur Aufschlüsselung und Darstellung komplexer Informationen oder quantitativer Daten entwickeln
Art der Aktivität	<input checked="" type="checkbox"/> PDF <input type="checkbox"/> PPT <input type="checkbox"/> Bild/Infografik <input type="checkbox"/> Video		<input type="checkbox"/> Test/Quiz <input type="checkbox"/> Spiel <input type="checkbox"/> Sonstiges (noch zu spezifizieren)
Dauer	60 Minuten		
Aktivität (Wird auf Moodle hochgeladen, und den Lernenden zur Verfügung gestellt)	<p>In der letzten Aktivität dieser Einheit wird das Wissen über das Thema Industrie 4.0 mit dem Wissen über die Erstellung von Infografiken kombiniert. Am Ende sollen 3 Infografiken zusammengestellt werden, die die wichtigsten Inhalte der Industrie 4.0 zusammenfassen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lesen Sie den Text zum Thema der vierten industriellen Revolution 2. Wählen Sie die 3 wichtigsten Aspekte des Themas "Vierte industrielle Revolution" aus 3. Erstellen Sie eine Infografik, die diese 3 Aspekte darstellt 		
Bewertung	Freiwilliger Upload der dargestellten Infografik		
Ressourcen	<p>PDF Artikel:</p> <p>4.1.4_01_ Industrie 4.0 – Die vierte Industrielle Revolution.pdf</p> <p>Jede Art von Grafikprogramm (z.B. Adobe Photoshop, Gimp, Illustrator, etc.), auch Handskizzen sind möglich.</p>		
Weiterführendes Material			

4.1.4_01_ Industrie 4.0 – Die vierte Industrielle Revolution.pdf
(eingefügtes PDF, PDF separat erhältlich)

Unit 4: Grafik Design für Marketing in der Industrie 4.0

Subunit 4.2: Aufbau einer Marke und Gewinnung von Kunden

Aktivität 4.2.1: Grundlagen des Marketing

Lernergebnisse	Basiswissen	Fertigkeiten	Verantwortung & Autonomie
(fügen Sie die entsprechenden Lernergebnisse aus der LE-Matrix ein)	<ul style="list-style-type: none"> Die Bedeutung einer aktiven Kunden Beteiligung Elemente des internen und externen Marketing 		
Art der Aktivität	<input checked="" type="checkbox"/> PDF <input type="checkbox"/> PPT <input type="checkbox"/> Bild/Infografik <input checked="" type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Test/Quiz <input type="checkbox"/> Spiel <input type="checkbox"/> Sonstiges (noch zu spezifizieren)	
Dauer	60 Minuten		
Aktivität (Wird auf Moodle hochgeladen, und den Lernenden zur Verfügung gestellt)	<p>In dieser Einführung in das Thema Marketing soll ein kurzer Überblick über die klassischen Instrumente des Marketings gegeben werden.</p> <ol style="list-style-type: none"> Lesen Sie den Auszug über Marketing im Gründungsleitfaden der Universität Graz (S. 28 bis 41). Sehen Sie das Video "Was ist eigentlich Marketing" des Deutschen Instituts für Marketing an. Beantworten Sie die Fragen des Tests. 		
Bewertung	4.2.1_02_ Grundlagen des Marketing_multiplechoice		
Ressourcen	<p>PDF Article: 4.2.1_01_Marketing im Gründungsleitfaden der Universität Graz.pdf</p> <p>Video: https://www.youtube.com/watch?v=smNRM1C_YMk</p>		
Weiterführendes Material	Philip Kotler, Gary Armstrong, Lloyd C. Harris; Grundlagen des Marketing 2019; ISBN: 978-3868943559		

4.2.1_01_Marketing im Gründungsleitfaden der Universität Graz.pdf

(eingefügtes PDF, PDF separat erhältlich)

4.2.1_02_Grundlagen des Marketing_multiplechoice.pdf

(eingefügtes PDF, PDF separat erhältlich)

Unit 4: Grafik Design für Marketing in der Industrie 4.0

Subunit 4.2: Aufbau einer Marke und Gewinnung von Kunden

Aktivität 4.2.2 Grundlagen der Corporate Identity

Lernergebnisse	Basiswissen	Fertigkeiten	Verantwortung & Autonomie
(fügen Sie die entsprechenden Lernergebnisse aus der LE-Matrix ein)	<ul style="list-style-type: none"> • Elemente des internen und externen Marketing 		
Art der Aktivität	<input type="checkbox"/> PDF <input type="checkbox"/> PPT <input type="checkbox"/> Bild/Infografik <input type="checkbox"/> Video	<input type="checkbox"/> Test/Quiz <input type="checkbox"/> Spiel <input checked="" type="checkbox"/> Sonstiges (noch zu spezifizieren): Online Recherche	
Dauer	30 Minuten		
Aktivität (Wird auf Moodle hochgeladen, und den Lernenden zur Verfügung gestellt)	<p>Diese Aktivität ist eine grundlegende Einführung in die Thematik Corporate Identity. Die folgenden Aufgaben können durchgeführt werden:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lesen Sie den Artikel über die Corporate Identity. 2. Analysieren Sie die Unternehmen Apple, RWE, McDonald's hinsichtlich der folgenden Punkte: <ul style="list-style-type: none"> - Wie wird das Unternehmen von den Kunden gesehen? - Welche visuellen Elemente verbinden Sie mit dem Unternehmen? - Was soll mit diesen visuellen Elementen ausgedrückt werden? 		
Bewertung	-		
Ressourcen	<p>Artikel: http://www.giesepumpe.com/themen/Hintergrund_04_Corporate-Design.pdf</p> <p>Beispiele für die Analyse: Apple: https://www.apple.com/ RWE: https://www.group.rwe/en McDonald's: https://www.mcdonalds.com/us/en-us.html</p>		
Weiterführendes Material	https://de.wikipedia.org/wiki/Corporate_Identity		

Unit 4: Grafik Design für Marketing in der Industrie 4.0

Subunit 4.2: Aufbau einer Marke und Gewinnung von Kunden

Aktivität 4.2.3: Grundlagen von Marken und Logos

Lernergebnisse	Basiswissen	Fertigkeiten	Verantwortung & Autonomie
(fügen Sie die entsprechenden Lernergebnisse aus der LE-Matrix ein)	<ul style="list-style-type: none"> • Elemente des internen und externen Marketing 		
Art der Aktivität	<input checked="" type="checkbox"/> PDF <input type="checkbox"/> PPT <input type="checkbox"/> Bild/Infografik <input checked="" type="checkbox"/> Video	<input type="checkbox"/> Test/Quiz <input type="checkbox"/> Spiel <input checked="" type="checkbox"/> Sonstiges (noch zu spezifizieren): Online Recherche	
Dauer	30 Minuten		
Aktivität (Wird auf Moodle hochgeladen, und den Lernenden zur Verfügung gestellt)	<p>Diese Aktivität ist eine grundlegende Einführung in das Thema Marken und Logos. Die folgenden Aufgaben können durchgeführt werden:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lesen Sie den Artikel über Marken. 2. Lesen Sie den Artikel über Logos. 3. Sehen Sie sich das Video über die wertvollsten Marken im Jahr 2000 bis 2019 auf youtube an. 		
Bewertung	Verschaffen Sie sich anhand von Beispielen ein Grundwissen über Marken und Logos.		
Ressourcen	<p>Artikel</p> <p>Marken: http://www.markenverband.de/publikationen/studien/Was%20ist%20eine%20Marke.pdf</p> <p>Logos: https://www.rausch-packaging.com/de/media/wysiwyg/Downloads/PDFs/e-book-rausch-logoentwicklung-deu.pdf</p> <p>Video: https://www.youtube.com/watch?v=jvL7QQITmcU</p>		
Weiterführendes Material	<p>Logos: https://de.wikipedia.org/wiki/Logo_(Zeichen)</p> <p>Marken: https://de.wikipedia.org/wiki/Marke_(Marketing)</p>		

Unit 4: Grafik Design für Marketing in der Industrie 4.0

Subunit 4.2: Aufbau einer Marke und Gewinnung von Kunden

Aktivität 4.2.4: Fallbeispiel: Marke, CI und Logo für den Bereich Industrie 4.0

Lernergebnisse	Basiswissen	Fertigkeiten	Verantwortung & Autonomie
(fügen Sie die entsprechenden Lernergebnisse aus der LE-Matrix ein)	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Industrie 4.0 • Die Bedeutung einer aktiven Kunden Beteiligung 	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen Sie mindestens 3 verschiedene Arten von Infografiken, die für bestimmte Arten von Inhalten geeignet sind • Veranschaulichung der Prinzipien der Industrie 4.0 mit Hilfe von Infografiken • Gestalten Sie eine einzigartige Marke einschließlich Logo und Corporate Identity (CI) 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifizieren Sie neue potentielle Felder für die Zusammenarbeit mit Unternehmen aus dem verarbeitenden Gewerbe • Verwenden Sie kreative Ansätze, um komplexe Informationen zu veranschaulichen, die sich für das interne und externe Marketing eignen
Art der Aktivität	<input checked="" type="checkbox"/> PDF <input type="checkbox"/> PPT <input type="checkbox"/> Bild/Infografik <input type="checkbox"/> Video		<input type="checkbox"/> Test/Quiz <input type="checkbox"/> Spiel <input type="checkbox"/> Sonstiges (noch zu spezifizieren)
Dauer	120 Minuten		
Aktivität (Wird auf Moodle hochgeladen, und den Lernenden zur Verfügung gestellt)	<p>In der folgenden Einheit geht es um die Anwendung des zuvor erlernten Wissens in einer konkreten Fallstudie. Grundlage für diese Fallstudie ist ein fiktives Unternehmen, das sich mit der Darstellung schwieriger technischer Sachverhalte in Unternehmen beschäftigt.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lesen Sie das beigefügte vollständige Fallbeispiel. 2. Lösen Sie die im Fallbeispiel genannten Aufgaben: <ul style="list-style-type: none"> - Entwickeln Sie ein Logo unter Berücksichtigung der genannten Anforderungen - Entwickeln Sie zusätzlich 5 Elemente, die die Marke dieses Unternehmens beschreiben. - Entwickeln Sie 3 konkrete Aussagen, die die Corporate Identity dieses Unternehmens ausmachen und präsentieren Sie diese in einer Infografik. 3. Wenn Sie Ihre Arbeit mit anderen teilen möchten, laden Sie sie auf die Plattform hoch. 		
Bewertung	Freiwilliges Hochladen einer PDF-Datei mit den im Fallbeispiel entwickelten Elementen. Handgezeichnete Skizzen sind ebenfalls möglich und können als JPG oder PDF hochgeladen werden.		
Ressourcen	PDF: 4.2.4_01_Marke CI und Logo (Fallbeispiel).pdf		
Weiterführendes Material			

Einleitung

In der folgenden Einheit geht es darum, das bisher erlernte Wissen in einem konkreten Fallbeispiel anzuwenden. Die Grundlage für dieses Fallbeispiel ein Unternehmen das sich mit der Darstellung von schwierigen technischen Sachverhalten in Unternehmen beschäftigt.

Beschreibung der Ausgangssituation

Ihr Unternehmen

Bei Ihrem Unternehmen handelt es sich um eine spezielle Werbeagentur, die sich mit der einfachen Darstellung von schwierigen Sachverhalten beschäftigt. Das Unternehmen beschäftigt 10 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Die technische Ausstattung ist auf dem neuesten Stand und ermöglicht die Umsetzung aller möglichen Lösungen. Obwohl das Unternehmen als sehr innovativ gilt hat es immer größere Schwierigkeiten die geeigneten Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter zu finden. Zusätzlich wird der Druck der Konkurrenz immer größer, das schon mehrere Konkurrenten versucht haben die Leistungen zu kopieren.

Zielgruppen

Die Zielgruppen des Unternehmens sind in erster Linie Firmen aus dem Fertigungssektor. In letzter Zeit haben Sie sich vermehrt mit graphischen Darstellungen und Lösungen im Themenbereich Industrie 4.0 beschäftigt. Sie wollen bei diesem Trend unbedingt dabei sein.

Aufgaben

Ihr neues Projekt

Ein neuer Kunde, die DYNA SEAL GmbH ein Fertigungsbetrieb der sich mit der Herstellung von Dichtungen für Hochdruckleitungen im 3D Druckverfahren beschäftigt möchte seinen Marktauftritt komplett neu gestalten. Das Unternehmen war bisher sehr traditionell orientiert und möchte zukünftig als innovativer Hersteller gesehen werden. Im ersten Schritt sollen die Corporate Identity, die Marke und das Logo neu entwickelt werden.

Ihre Aufgabe

Sie haben nächste Woche die Möglichkeit eine Präsentation Ihrer ersten Vorschläge zu machen.

Folgende Rahmenbedingungen beziehungsweise Eckpunkte sind dabei zu beachten:

- Das Unternehmen will als innovatives Unternehmen wahrgenommen werden.
- Das Unternehmen will als junges Unternehmen wahrgenommen werden.
- Die Elemente des Themas Industrie 4.0 müssen auf jeden Fall vorkommen.
- Die visuellen Elemente müssen technische Kompetenz ausdrücken.
- Die Corporate Identity, die Marke und das Logo sollen für einen internationalen Marktauftritt geeignet sein.

Folgende konkreten Aufgaben sind zu erledigen:

1. Entwickeln Sie eine Logo für das Unternehmen, das alle oben genannten Rahmenbedingungen und Eckpunkte berücksichtigt.
2. Entwickeln Sie zusätzlich 5 Elemente, welche die Marke dieses Unternehmens beschreiben.
3. Entwickeln Sie 3 konkrete Aussagen, welche die Corporate Identity dieses Unternehmens ausmachen.

Stellen Sie für jeden einzelnen Punkt eine unterschiedliche Infographik.

Unit 4: Grafik Design für Marketing in der Industrie 4.0

Subunit 4.2: Aufbau einer Marke und Gewinnung von Kunden

Aktivität 4.2.5: Einführung zum Thema Trends im Marketing

Lernergebnisse	Basiswissen	Fertigkeiten	Verantwortung & Autonomie
(fügen Sie die entsprechenden Lernergebnisse aus der LE-Matrix ein)	<ul style="list-style-type: none"> • Elemente des internen und externen Marketing • Basiswissen betreffend Neuromarketing 		
Art der Aktivität	<input type="checkbox"/> PDF <input type="checkbox"/> PPT <input type="checkbox"/> Bild/Infografik <input checked="" type="checkbox"/> Video		<input type="checkbox"/> Test/Quiz <input type="checkbox"/> Spiel <input checked="" type="checkbox"/> Sonstiges (noch zu spezifizieren): Online Recherche
Dauer	90 Minuten		
Aktivität (Wird auf Moodle hochgeladen, und den Lernenden zur Verfügung gestellt)	<p>Die folgende Einheit befasst sich mit dem Thema Trends im Marketing. Dazu werden aktuelle Beispiele vorgestellt. Ein wichtiger Trend im Marketing ist das Neuromarketing. Auf diesen Trend wird ausführlicher eingegangen.</p> <p>Erledigen Sie die folgenden Aufgaben:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sehen Sie sich das YouTube-Video zum Thema Marketing-Trends 2019 an. 2. Gehen Sie auf die Internetseiten über Marketing-Trends und lesen Sie den Artikel. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Stellen Sie aus Ihrer Sicht die 3 wichtigsten Marketing-Trends mit Hilfe einer Infografik vor. 3. Sehen Sie sich die beiden YouTube-Videos zum Thema Neuromarketing an. 4. Lesen Sie den Artikel über gute Beispiele des Neuromarketings. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Erstellen Sie eine Infografik zu jedem Thema auf Basis der Prinzipien des Neuromarketings. 		
Bewertung	Freiwilliges Hochladen der erstellten Infografiken.		
Ressourcen	<p>Videos:</p> <p>Marketing Trends: https://www.youtube.com/watch?v=hVExHXJidKI</p> <p>Neuromarketing: https://www.youtube.com/watch?v=nwDhV_clj14 https://www.youtube.com/watch?v=NHE3U9KQrrw</p> <p>Marketing Trends: https://www.it-daily.net/it-management/e-commerce/23313-das-sind-die-marketing-trends-2020</p>		

<https://www.online-marketing-forum.at/experten-blog/2019/digital-marketing-trends-das-erwartet-online-marketer-2019.html>

Gute Beispiele für Neuromarketing:

<https://www.konversionskraft.de/tipps/7-neuromarketing-tipps-fur-mehr-konversionsrate.html>

**Weiterführendes
Material**

Hans Georg Häusel: Neuromarketing- Erkenntnisse der Hirnforschung für Markenführung, Werbung und Verkauf. 2019. ISBN 978-3648127148

Unit 4: Grafik Design für Marketing in der Industrie 4.0

Subunit 4.2: Aufbau einer Marke und Gewinnung von Kunden

Aktivität 4.2.6: Marketing Strategie (Fallbeispiel)

Lernergebnisse	Basiswissen	Fertigkeiten	Verantwortung & Autonomie
(fügen Sie die entsprechenden Lernergebnisse aus der LE-Matrix ein)	<ul style="list-style-type: none"> • Elemente des internen und externen Marketing 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestalten Sie eine einzigartige Marke einschließlich Logo und Corporate Identity (CI) 	
Art der Aktivität	<input type="checkbox"/> PDF <input checked="" type="checkbox"/> PPT <input type="checkbox"/> Bild/Infografik <input type="checkbox"/> Video	<input type="checkbox"/> Test/Quiz <input type="checkbox"/> Spiel <input type="checkbox"/> Sonstiges (noch zu spezifizieren)	
Dauer	60 Minuten		
Aktivität (Wird auf Moodle hochgeladen, und den Lernenden zur Verfügung gestellt)	<p>In der folgenden Einheit geht es um die Anwendung des zuvor erlernten Wissens in einer konkreten Fallstudie. Grundlage für diese Fallstudie ist ein fiktives Unternehmen, das sich mit der Darstellung schwieriger technischer Sachverhalte in Unternehmen beschäftigt.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lesen Sie die beigefügte vollständige Fallstudie. 2. Erledigen Sie die in der Fallstudie genannten Aufgaben: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Entwickeln Sie 5 Marketingideen, die den Anforderungen des fiktiven Falles entsprechen. ➤ Erstellen Sie eine PP-Präsentation, die diese 5 Punkte beinhaltet. 3. Wenn Sie Ihre Arbeit mitteilen möchten, laden Sie sie auf die Plattform hoch. 		
Bewertung	Freiwilliges Hochladen der erstellten Infografiken.		
Ressourcen	PDF: 4.2.6_01_Marketing Strategie_Fallbeispiel.pdf		
Weiterführendes Material			

Einführung

Die folgende Fallstudie ist eine Fortsetzung der Fallstudie aus Aktivität 4.2.4 (Marke, CI, Logo). Sie haben erfolgreich ein CI, ein Logo und Grundelemente einer Marke für die Firma DYNA SEAL GmbH entwickelt. Der nächste Schritt ist die Entwicklung von Ideen für eine Marketingstrategie.

Ausgangssituation

Ihr Unternehmen

Ihr Unternehmen ist eine spezialisierte Werbeagentur, die sich mit der einfachen Präsentation schwieriger Themen befasst. Die Firma beschäftigt 10 Mitarbeiter. Die technische Ausstattung ist auf dem neuesten Stand und ermöglicht die Umsetzung aller möglichen Lösungen. Obwohl das Unternehmen als sehr innovativ gilt, wird es immer schwieriger, geeignete MitarbeiterInnen zu finden. Zudem steigt der Druck der Konkurrenz, da bereits mehrere Konkurrenten versucht haben, die Dienstleistungen zu kopieren.

Zielgruppen

Die Zielgruppen des Unternehmens sind in erster Linie Unternehmen des verarbeitenden Gewerbes. In letzter Zeit haben Sie sich verstärkt auf grafische Darstellungen und Lösungen im Bereich Industrie 4.0 konzentriert. An diesem Trend wollen Sie auf jeden Fall teilhaben.

Aufgaben

Entwicklung von Ideen für eine Marketing Strategie

Ihr neuer Kunde, die DYNA SEAL GmbH, ein Fertigungsunternehmen, das sich mit der Herstellung von Dichtungen für Hochdruckleitungen im 3D-Druckverfahren beschäftigt, hat mit Ihrer Hilfe den ersten Schritt zu einem erfolgreichen Marktauftritt gemacht. Die Grundelemente einer Marke, sowie die CI und das Logo sind vorhanden (Aktivität 8). Nun geht es darum, Ideen für eine Marketingstrategie zu entwickeln. Erinnern Sie sich noch einmal an die Ergebnisse von Aktivität 8. Bauen Sie Ihre Marketingstrategie auf diesen Ergebnissen auf.

Ihre Aufgaben

Nächste Woche müssen Sie die ersten Ideen für die neue Marketingstrategie vorstellen.

Folgende Rahmenbedingungen bzw. Eckpunkte aus Aktivität 8 sind ebenfalls zu beachten:

- Das Unternehmen will als innovatives Unternehmen wahrgenommen werden.
- Das Unternehmen will als junges Unternehmen wahrgenommen werden.
- Die Elemente des Themas Industrie 4.0 müssen auf jeden Fall vorhanden sein.
- Die Marketing-Ideen müssen technische Kompetenz zum Ausdruck bringen.
- Die Marketing-Ideen sollten für eine internationale Marktpräsenz geeignet sein.

Darüber hinaus sind folgende Punkte zu beachten:

- Die Marketing-Ideen sollten auf aktuellen Trends im Marketing basieren.
- Ihr Wissen im Bereich Neuromarketing sollte ebenfalls in die Marketingideen einfließen.

Konkret sind folgende Aufgaben zu erfüllen:

4. Entwickeln Sie 5 Marketing-Ideen, die alle oben genannten Bedingungen und Schlüsselpunkte erfüllen.
5. Erstellen Sie eine PP-Präsentation, die diese 5 Punkte enthält.

Unit 4: Grafik Design für Marketing in der Industrie 4.0

Subunit 4.2: Aufbau einer Marke und Gewinnung von Kunden

Aktivität 4.2.7: Kommunikationskanäle Übersicht

Lernergebnisse	Basiswissen	Fertigkeiten	Verantwortung & Autonomie
(fügen Sie die entsprechenden Lernergebnisse aus der LE-Matrix ein)		<ul style="list-style-type: none"> Nutzen Sie mindestens 2 Kommunikationskanäle, um mit Kunden in Kontakt zu treten - einschließlich CTA's (Call To Action) 	<ul style="list-style-type: none"> Entwickeln Sie Strategien, um komplexe Informationen oder quantitative Daten aufzuschlüsseln und zu veranschaulichen
Art der Aktivität	<input type="checkbox"/> PDF <input type="checkbox"/> PPT <input type="checkbox"/> Bild/Infografik <input checked="" type="checkbox"/> Video		<input type="checkbox"/> Test/Quiz <input type="checkbox"/> Spiel <input checked="" type="checkbox"/> Sonstiges (noch zu spezifizieren): Internet Recherche
Dauer	60 Minuten		
Aktivität (Wird auf Moodle hochgeladen, und den Lernenden zur Verfügung gestellt)	<p>Die Kommunikation mit Kunden ist eines der wichtigsten Dinge im Marketing. In dieser Lektion lernen Sie die grundlegenden Möglichkeiten der Kommunikation mit Kunden kennen. Darüber hinaus wird der Einsatz von CTA's (Call to action) besprochen.</p> <ol style="list-style-type: none"> Lesen Sie den Input auf der Website "Kommunikationskanäle". Schauen Sie sich die Videos über CTA-Beispiele an. Entwickeln Sie 3 Beispiele für CTA's, die Sie in Ihrer Arbeit verwenden können. 		
Bewertung	Freiwilliges Hochladen von CTA's, die entwickelt wurden.		
Ressourcen	<p>Artikel: Kommunikations Kanäle: https://www.saxoprint.at/b2bmanager/marketing/b2b-kommunikationskanaele/</p> <p>Videos: https://www.youtube.com/watch?v=htpLC5HlchE https://www.youtube.com/watch?v=5iHhG-4S8Qg https://www.youtube.com/watch?v=ee61n05Bjig</p>		
Weiterführendes Material			

Unit 4: Grafik Design für Marketing in der Industrie 4.0

Subunit 4.3: Entwicklung von MitarbeiterInnen

Aktivität 4.3.1: Interne Ausbildung (Fallbeispiel)

Lernergebnisse	Basiswissen	Fertigkeiten	Verantwortung & Autonomie
(fügen Sie die entsprechenden Lernergebnisse aus der LE-Matrix ein)		<ul style="list-style-type: none"> Anwendung innovativer Ansätze bei der Weiterbildung von MitarbeiterInnen unter Nutzung der im Bereich des Grafikdesigns oder der CCI erworbenen Kompetenzen 	<ul style="list-style-type: none"> Identifizieren Sie neue potentielle Felder für die Zusammenarbeit von Unternehmen aus dem verarbeitenden Gewerbe
Art der Aktivität	<input checked="" type="checkbox"/> PDF <input type="checkbox"/> PPT <input type="checkbox"/> Bild/Infografik <input type="checkbox"/> Video		<input type="checkbox"/> Test/Quiz <input type="checkbox"/> Spiel <input type="checkbox"/> Sonstiges (noch zu spezifizieren) <hr/>
Dauer	120 Minuten		
Aktivität (Wird auf Moodle hochgeladen, und den Lernenden zur Verfügung gestellt)	<p>In der folgenden Einheit geht es um die Anwendung des zuvor erlernten Wissens in einer konkreten Fallstudie. Grundlage für diese Fallstudie ist ein fiktives Unternehmen, das sich mit der Darstellung schwieriger technischer Sachverhalte in Unternehmen beschäftigt.</p> <ol style="list-style-type: none"> Lesen Sie die angefügte vollständige Fallstudie. Beenden Sie die in der Fallstudie genannten Aufgaben. Wenn Sie Ihre Arbeit mit anderen teilen möchten, laden Sie sie auf die Plattform hoch. 		
Bewertung	Freiwilliges Hochladen der PDF- oder PP-Datei.		
Ressourcen	PDF: 4.3.1_01_Interne Ausbildung_Fallbeispiel.pdf		
Weiterführendes Material			

Einleitung

In der folgenden Einheit geht es um die Anwendung des zuvor erlernten Wissens in einer konkreten Fallstudie. Grundlage für diese Fallstudie ist ein fiktives Unternehmen, das sich mit der Darstellung schwieriger technischer Sachverhalte in Unternehmen beschäftigt.

Beschreibung der Ausgangssituation

Ihr Unternehmen

Ihr Unternehmen ist eine spezialisierte Werbeagentur, die sich mit der einfachen Darstellung schwieriger Themen befasst. Die Firma beschäftigt 10 Mitarbeiter. Die technische Ausstattung ist auf dem neuesten Stand und ermöglicht die Umsetzung aller möglichen Lösungen. Obwohl das Unternehmen als sehr innovativ gilt, wird es immer schwieriger, geeignete MitarbeiterInnen zu finden. Zudem steigt der Druck der Konkurrenz, da bereits mehrere Konkurrenten versucht haben, die Dienstleistungen zu kopieren.

Zielgruppen

Die Zielgruppen des Unternehmens sind in erster Linie Unternehmen des verarbeitenden Gewerbes. In letzter Zeit haben Sie sich verstärkt auf grafische Darstellungen und Lösungen im Bereich Industrie 4.0 konzentriert. An diesem Trend wollen Sie auf jeden Fall teilhaben.

Aufgaben

Ihre neue Methode des Wissensvermittlung

Im Unternehmen sind Sie für die Organisation der internen Aus- und Weiterbildung verantwortlich. In diesem Zusammenhang wurden Sie mit folgender Aufgabe konfrontiert. Die meisten der bisherigen internen Schulungen in Ihrem Unternehmen fanden nach der Methode des Frontalunterrichts statt. Ein Dozent stellte seine Wissensinhalte vor, und die Seminarteilnehmer nahmen diese Wissensinhalte passiv auf. Diese Methode hat zu immer größerer Unzufriedenheit bei den MitarbeiterInnen geführt. Aus diesem Grund soll eine neue Lehrmethode, das Konzept des verkehrten Klassenzimmers (flipped classroom), eingeführt werden. Grundlegende Informationen über die Methode des flipped classrooms finden Sie auf der Website:

<https://fliptheclassroom.de/konzept/>

Darüber hinaus können Sie sich die folgenden Youtube-Videos zu diesem Thema ansehen:

<https://www.youtube.com/watch?v=C0RngF2z6TU>

<https://www.youtube.com/watch?v=aLrpWmc292o>

https://www.youtube.com/watch?v=Hk0NJ_8vxz8

Aufgaben:

Nächste Woche haben Sie die Gelegenheit, erste Vorschläge für die Neugestaltung eines flipped classroom Schulungskurses zu präsentieren. Inhalt dieser internen Schulung ist die neue europäische Datenschutzverordnung.

Im Einzelnen sind folgende Aufgaben zu erfüllen:

1. Entwicklung eines detaillierten Zeitplans für die interne Schulung zur neuen europäischen Datenschutzverordnung. Die Schulung hat eine Dauer von 16 Stunden.
2. Erstellen Sie ein konkretes Beispiel mit einer Musterlösung für eine Aufgabe, die Sie in dieser Schulung bearbeiten wollen. Eine solche Aufgabe könnte wie folgt aussehen: "Wer ist in Ihrem Land von der europäischen Datenschutzverordnung betroffen? Stellen Sie alle betroffenen Gruppen in einer ansprechenden Infografik dar. "
3. Stellen Sie konkret dar, wie die Aufgabe (einschließlich der Modelllösung) in das Konzept flipped classroom passen kann.

Nachdem die Methode des flipped classroom nur eine Methode unter vielen ist, recherchieren Sie weitere Methoden der kreativen Wissensvermittlung im Internet. Bedenken Sie, dass diese Methoden für Ihre Branche geeignet sein müssen.

Die folgende spezifische Aufgabe muss erfüllt werden:

1. Stellen Sie 3 weitere kreative Methoden der Wissensvermittlung mit Hilfe einer Infografik vor und beschreiben Sie jede Methode mit maximal 7 Sätzen.

Fassen Sie alle Aufgaben in einer Power Point Präsentation zusammen. Sie können diese Präsentation auf die Plattform hochladen.

Unit 4: Grafik Design für Marketing in der Industrie 4.0

Subunit 4.3: Entwicklung von MitarbeiterInnen

Aktivität 4.3.2: Interne Kommunikation und Industrie 4.0 (Fallbeispiel)

Lernergebnisse	Basiswissen	Fertigkeiten	Verantwortung & Autonomie
(fügen Sie die entsprechenden Lernergebnisse aus der LE-Matrix ein)	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Industrie 4.0 	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzen Sie mindestens 2 Kommunikationskanäle, um mit Kunden in Kontakt zu treten - einschließlich CTA's (Call To Action) • Anwendung innovativer Ansätze bei der Weiterbildung von MitarbeiterInnen unter Nutzung der im Bereich des Grafikdesigns oder der CCI erworbenen Kompetenzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifizieren Sie neue potentielle Felder für die Zusammenarbeit von Unternehmen aus dem verarbeitenden Gewerbe
Art der Aktivität	<input checked="" type="checkbox"/> PDF <input type="checkbox"/> PPT <input type="checkbox"/> Bild/Infografik <input type="checkbox"/> Video <input type="checkbox"/> Test/Quiz <input type="checkbox"/> Spiel <input type="checkbox"/> Sonstiges (noch zu spezifizieren) 		
Dauer	120 Minuten		
Aktivität (Wird auf Moodle hochgeladen, und den Lernenden zur Verfügung gestellt)	<p>In der folgenden Einheit geht es um die Anwendung des zuvor erlernten Wissens in einer konkreten Fallstudie. Grundlage für diese Fallstudie ist ein fiktives Unternehmen, das sich mit der Darstellung schwieriger technischer Sachverhalte in Unternehmen beschäftigt.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Lesen Sie die beigefügte vollständige Fallstudie. 3. Beenden Sie die in der Fallstudie genannten Aufgaben. 4. Wenn Sie Ihre Arbeit mit anderen teilen möchten, laden Sie sie auf die Plattform hoch. 		
Bewertung	Freiwilliges Hochladen einer PDF- oder PP-Datei		
Ressourcen	PDF: 4.3.2_01_Interne Kommunikation_Fallbeispiel.pdf		
Weiterführendes Material			

Einführung

In der folgenden Einheit geht es um die Anwendung des zuvor erlernten Wissens in einer konkreten Fallstudie. Grundlage für diese Fallstudie ist ein fiktives Unternehmen, das sich mit der Darstellung schwieriger technischer Sachverhalte in Unternehmen beschäftigt.

Beschreibung der Ausgangssituation

Ihr Unternehmen

Ihr Unternehmen ist eine spezialisierte Werbeagentur, die sich mit der einfachen Präsentation schwieriger Themen befasst. Die Firma beschäftigt 10 MitarbeiterInnen. Die technische Ausstattung ist auf dem neuesten Stand und ermöglicht die Umsetzung aller möglichen Lösungen. Obwohl das Unternehmen als sehr innovativ gilt, wird es immer schwieriger, geeignete MitarbeiterInnen zu finden. Zudem steigt der Druck der Konkurrenz, da bereits mehrere Konkurrenten versucht haben, die Dienstleistungen zu kopieren. Auch bei den internen Schulungsmaßnahmen sollen neue Wege beschritten werden. Der Weg soll weg von den klassischen Frontalvorträgen hin zu einer erlebnisorientierten Ausbildungsmethode führen.

Zielgruppen

Die Zielgruppen des Unternehmens sind in erster Linie Unternehmen des verarbeitenden Gewerbes. In letzter Zeit haben Sie sich verstärkt auf grafische Darstellungen und Lösungen im Bereich Industrie 4.0 konzentriert. An diesem Trend wollen Sie auf jeden Fall teilhaben.

Aufgaben

Die neue Plattform für die interne Ausbildung

Im Unternehmen sind Sie für die Organisation der internen Aus- und Weiterbildung verantwortlich. In diesem Zusammenhang wurden Sie mit folgender Situation konfrontiert. In den Schulungen des letzten Jahres haben Sie immer öfter festgestellt, dass ein Großteil des in den Schulungen vermittelten Wissens bereits im Unternehmen vorhanden ist. Dies gilt insbesondere für viele

Bereiche der Digitalisierung. Diese interne Wissensbasis soll nun durch verstärkte interne Kommunikation, unterstützt durch eine interne Schulungsplattform, zur Verfügung stehen. Ein großes Problem ist die mangelnde Motivation der MitarbeiterInnen, ihr Wissen mit anderen zu teilen. Zudem muss die Plattform so gestaltet werden, dass sie gerne genutzt wird.

Aufgaben

Nächste Woche haben Sie die Gelegenheit, erste Vorschläge für die Entwicklung der neuen internen Ausbildungsplattform zu präsentieren. Die folgenden Bedingungen müssen eingehalten werden:

1. Die Plattform muss sehr benutzerfreundlich sein.
2. Die Struktur der Plattform muss die MitarbeiterInnen motivieren, sie auch zu nutzen.
3. Der persönliche Nutzen für die MitarbeiterInnen, ihr Wissen auf die Plattform zu stellen, muss klar erkennbar sein.
4. Die Plattform sollte so genannte CTA's (call to action) Elemente enthalten, die die MitarbeiterInnen motivieren, vertiefte Recherchen zu bestimmten Themen durchzuführen.
5. Die neue Plattform zielt auch darauf ab, neue Kommunikationswege zu installieren. Zum Thema CTA dienen die folgenden Internetquellen als Anregungen:

<https://blog.hubspot.de/marketing/beispiele-effektiver-ctas>

<https://www.chimpify.de/marketing/call-to-action/>

<https://www.youtube.com/watch?v=s6-br9wYP1E>

<https://www.youtube.com/watch?v=MoRD9VWo15k>

Die folgenden spezifischen Aufgaben müssen erledigt werden:

1. Entwicklung einer Grundstruktur für die neue interne Ausbildungsplattform.
2. Entwickeln Sie 3 Ideen für neue Kommunikationskanäle für diese Plattform, die sich von den traditionellen Kommunikationskanälen (z.B. E-Mail) unterscheiden.
3. Erstellen Sie eine Infografik, die die Prinzipien der CTA's enthält.
4. Entwickeln Sie 3 konkrete CTA's für die Plattform, die die MitarbeiterInnen motivieren, sie zu nutzen.
5. Entwickeln Sie 4 Aktivitäten, die die MitarbeiterInnen motivieren, ihr Wissen auf der Plattform zu teilen.

Fassen Sie alle Aufgaben in einer Power Point Präsentation zusammen. Sie können diese Präsentation auf die Plattform hochladen.