

Unit 1: Advanced manufacturing – Denkweise der Unternehmen und aktuelle Trends

Subunit 1.3: Denkweise und aktuelle Trends

Übung 1.3.1: Denkweise

Learning Outcomes	Wissen	Fähigkeiten	Verantwortung und Autonomie
(fügen Sie die entsprechenden LOs aus der LOs-Matrix ein)	Grundkenntnisse über: <ul style="list-style-type: none"> • Denkart der Produktentwicklung • organisatorische und korporative Unternehmenskultur in Industrie 3.0 und 4.0 • organisatorische Struktur in der Industrie 3.0 und 4.04. 	<ul style="list-style-type: none"> • Denkweisen benennen und erklären • Produktentwicklung im Kontext der fortgeschrittenen Fertigung: Gestaltung Denken, schlank und agil • unterscheiden zwischen organisatorischer und korporativer Unternehmenskultur in der Industrie 3.0 und 4.0 • Organisatorisches veranschaulichen Struktur Industrie 3.0 	<ul style="list-style-type: none"> • Wissen und Fähigkeiten demonstrieren, die für die Entwicklung der Zusammenarbeit zwischen Berufsbildung und Wirtschaft erlangt wurde
Typ der Aktivität	<input checked="" type="checkbox"/> PDF <input type="checkbox"/> PPT <input type="checkbox"/> Bild/Infographic <input type="checkbox"/> Video		<input checked="" type="checkbox"/> Test/Quiz <input type="checkbox"/> Spiel <input type="checkbox"/> andere (spezifisch)
Dauer	90		
Aktivität (wird in Moodle eingefügt und von den Lernenden gesehen)	<p>Viele argumentieren, dass der erste Schritt, der für die erfolgreiche digitale Umwandlung/Transformation in die Industrie 4.0 erforderlich ist, eine Veränderung in der Denkweise von Geschäftsinhabern*innen, Managern*innen, Ingenieuren*innen, Designern*innen und anderen Mitarbeitern*innen ist. Dieser Unterkapitel konzentriert sich auf einige der Methoden und Werkzeuge, die für die Geschäftsmodelltransformationen verwendet werden.</p> <p>Um die Aktivität abzuschließen:</p>		

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sehen Sie sich das folgende Video an (5 Minuten):https://www.youtube.com/watch?v=r0VX-aU_T8 2. Lesen Sie das folgende Handbuch (60 Minuten): https://www.alpine-space.eu/projects/desalps/desalps-design-thinking-teaser-complete-toolkit.pdf 3. Um einige der Werkzeuge aus dem Design Thinking Teaser zu verwenden, überarbeiten Sie die Werkzeuge und wählen Sie das für den Unterricht am besten geeignete aus (25 Minuten).
Bewertung	Verwenden Sie einige der Werkzeuge, die im Design Thinking Teaser (Anhang) angeboten werden, im Klassenzimmer mit den Studierenden.
Resources	PC, Laptop, Tablet, Smartphone, Internetverbindung, Post-its, scharfe Gegenstände, Papier, Drucker
weiterführende Literatur	Selling Industry 4.0 Die neue Verkaufsmentalität für verbundene Produkte. https://www2.deloitte.com/us/en/insights/focus/industry-4-0/product-transformation-sales-mind-set.html