

# 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