



## Core Identity und Core Vision für einen Bachelorstudiengang

Susanne Gotzen, Holger Müller  
TH Köln

Susanne Gotzen ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Zentrum für Lehrentwicklung der TH Köln mit den Arbeitsschwerpunkten Studiengangentwicklung, Lehrenden Coaching und Transformative Wissenschaftspraxis. Sie setzt die LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode mit zunehmender Begeisterung ein, wenn sie Studiengangteams bei der (Weiter)Entwicklung ihrer Curricula begleitet.

Holger Müller ist Studiengangkoordinator bei Code & Context an der TH Köln. Seit Jahren ist er an Schnittstellenpositionen zwischen Lernen, Lehren und Qualitätsentwicklung an innovativen Studienprogrammen tätig. Für Curriculumentwicklung und Veränderungsprozesse entwickelt und moderiert er Workshops mit der LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode.

---

### Hochschulbereich:

B. Sc. Code & Context, Fakultät für Informatik und Ingenieurwissenschaften, TH Köln

### Veranstaltung:

TAP (Teaching Analysis Poll) / Workshop zur Core Identity des Studiengangs

### Zielgruppe:

Studierende, Lehrende

### Zeitraumen:

4 Stunden

### Gruppengröße:

20 Teilnehmende

### Eingesetztes Material:

Pro TN 1 Window Exploration Bag (Setnummer 2000409), für die Gruppenphase insgesamt 1 Identity and Landscape Set (Setnummer 2000430), große Bauplatten (25x25 cm)

### Raumkonfiguration:

Phase 1: ein großer Tisch für alle, Phase 2: 4 Gruppentische

### Modellart:

Individuelles Modell, Gruppenmodell

### Didaktisches Ziel:

Explorieren von Core-Identity und Core-Vision eines Informatik-Bachelorstudiengangs

---

## Ausgangslage

Der recht junge Studiengang Code & Context der TH Köln (Start WS 2019/20) wird von Lehrenden aus vier Fakultäten und sieben Instituten betrieben und deckt die Kompetenzfelder Informatik, Gestaltung und Gründung (Coding, Design, Entrepreneurship) ab. Damit einher geht eine große Heterogenität der Lehrenden und Studierenden, die in einem Curriculum, das an einen Produktentwicklungszyklus (Explore, Make, Launch) angelehnt ist, gerade in der zweiten Hälfte ihres Studiums sehr eigenverantwortlich agieren können.

Aufgrund dieser Heterogenität und dem Wunsch, das Kompetenzprofil zu evaluieren, entstand die Fragestellung, ob der Studiengang eine Core Identity hat und wenn ja, welche. Daran schließt sich die Frage an, ob es eine gemeinsame Core Vision, ein Zukunftsbild (wo möchten wir gemeinsam hin?) gibt. Und welche Maßnahmen sind zu ergreifen, um diesem Zukunftsbild näher zu kommen?

## Vorgehen

Der Workshop mit der LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode wurde methodisch mit einem TAP (Teaching Analysis Poll, ein qualitatives Evaluationsverfahren, das i.d.R. zu einzelnen Veranstaltungen durchgeführt wird) verknüpft und mit Studierenden aller Jahrgänge und Vertreter\*innen aus dem Lehrendenteam durchgeführt. Der Workshop bestand dabei aus sechs Phasen:

### 1. Check-in

Um anzukommen, Hemmungen abzubauen, ins Sprechen und ins Zuhören zu kommen, bauten alle Teilnehmenden individuell in 3 Minuten einen Turm (Window Exploration Set), den sie anschließend kurz vorstellten.

### 2. Icebreaker

Damit die Gruppe im Thema ankommt und gleichzeitig ins Storytelling einsteigt, war der Bauauftrag „Baue eine schöne Erfahrung bei Code & Context“, individuell und innerhalb von 5 Minuten mit dem Window Exploration Set. Anschließend wurden alle Erfahrungen kurz vorgestellt.



### 3. Warum-Bild

Bei dem Bauauftrag „Warum bin ich bei Code & Context?“ ging es um das Zwischenziel, das Storytelling mit einem positiven Heimataspekt (der Studiengang als Heimat) zu verknüpfen. Das geschah individuell in 5 Minuten Bauzeit mit dem Identity and Landscape Set. Anschließend wurden alle „Warum-Bilder“ kurz vorgestellt.

### 4. Jetzt-Bild

In dieser Phase bauten die Teilnehmenden nicht mehr individuell, sondern in 5 Kleingruppen. Dazu nutzten die Gruppen die Kernaspekte aus den individuellen „Warum-Bildern“ aus dem letzten Schritt und führten diese Ideen und Bilder innerhalb von 20 Minuten mit dem Identity and Landscape Set auf den Bauplatten zu Landschaften zusammen. Entstanden ist ein gemeinsames „Jetzt-Bild“. Im Anschluss erfolgte eine kurze Vorstellung aller Landschaften mit der Talking Pillow-Methode, bei der alle Teilnehmenden jeweils einen Satz zu dem Gebauten sagten und was ihrer Meinung nach die Core Identity ausmacht.

### 5. Vision

In den vorhandenen 5er Gruppen wurden die „Jetzt-Bilder“ der Core Identity in 15 Minuten Bauzeit gemeinsam zur Core Vision umgebaut und erweitert. Es konnten Elemente entfernt und hinzugefügt werden. Im Anschluss erfolgte erneut eine kurze Vorstellung aller Visionen mittels der Talking Pillow-Methode.

### 6. Ausblick

Im Plenum diskutierte die Gruppe ca. 15 Min., welche (Teil) Visionen kurz-, mittel- und langfristig zu erreichen wären.

(Lehrende und Studierende). Das hat sich als nicht ideal erwiesen. Studierende fühlten sich durch die hierarchischen Unterschiede gebremst und die Dauer der Redebeiträge hatte einen klaren Überhang zu Ungunsten der Studierenden. Beim nächsten Mal würden wir die Gruppen trennen und gleichzeitig für alle eine identische Redezeit einplanen.

Die Veranstaltung wurde per Bild und Mitschrift dokumentiert, angelehnt an die Keep-Drop-Try-Methode zusammengefasst und im Anschluss allen Lehrenden und Studierenden des Studiengangs zur Verfügung gestellt. Das Echo darauf war durchweg positiv, und durch die schon erfolgte Aufzeichnung der Themen/Visionen/Wünsche ist im Nachgang festzustellen, dass sich Bilder (aus den Landschaften) und Begriffe im kollektiven Studiengangsgedächtnis verankert haben.

Im Moderationsteam waren wir zu viert, was gut war, um die Teilnehmenden in den Gruppenphasen zu begleiten, insbesondere in Bezug auf das Timing und die Erinnerung an den Bauauftrag (nur was gebaut ist, kann erklärt werden).

## Reflexion und Tipps

Im Workshop entwickelten Studierende aller Semester und Lehrende (Professor\*innen und wissenschaftliche Mitarbeiter\*innen) gemeinsam eine Studiengangsidentität (Wer sind wir, was ist unsere Core Identity?) und eine Studiengang-Vision (Was wünschen wir uns als Core Vision?).

Die Arbeit über Gruppengrenzen hinweg wurde dadurch unterstützt, dass TAP als Evaluationstool seit Start des Studiengangs bei den Studierenden eingeführt ist und ihnen semesterübergreifend mit jeweils einer präzisen Fragestellung begegnet. In einem moderierten Prozess wurden in der Vergangenheit bereits Fragestellungen behandelt, wie z.B. „Was hat euch das Ankommen im Studiengang erleichtert?“ oder „Was unterstützt euch, ein individuelles Profil auszubilden?“.

In der Folge dieser TAPs wurden die Ergebnisse von Studierenden und Lehrenden gemeinsam diskutiert und wenn sinnvoll Anpassungen vorgenommen oder unklare Sachverhalte erklärt. Ein weiterer zuträglicher Aspekt ist die geringe Größe des Studiengangs, alle kennen alle, Lehrende und Studierende sind sehr vertraut miteinander. Die Studierenden konnten also darauf vertrauen, dass das, worauf sie sich einlassen, eine Wirkung erzielt. Gleichzeitig motivierte sie die Aussicht, „gemeinsam etwas zu bauen“. Den Aspekt des Teilens zu der Frage „Warum bin ich bei Code & Context?“ empfanden alle Teilnehmenden als sehr wertvoll, und die Beiträge legten eine große Bandbreite an Motivationen und bisher nicht wahrgenommener Wertschätzung offen. Die Gruppen beim „Jetzt-Bild“ und der „Vision“ waren gemischt