

# **DigiGuide-** **how to connect in glob@l teams**

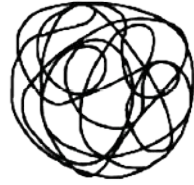


LEITFADEN FÜR INTERKULTURELLE, DIGITALE  
ZUSAMMENARBEIT



**DIGITAL  
MARKETING  
GUIDE**

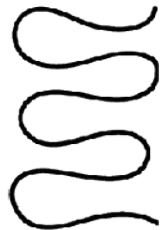
**.. CONNECT  
IN DIGIT@L  
TEAMS**



+



=



Diese Grafik steht für unser gesamtes Projekt. Die digitale und interkulturelle Welt, die sich durch ihre vielen Tools und Probleme immer schwieriger gestaltet soll durch unseren Leitfaden einen Rahmen bekommen und strukturiert werden.

# UNSERE CHALLENGE

Im Bereich der interkulturellen und digitalen Zusammenarbeit treten häufig Herausforderungen und Probleme auf, welche die reibungslose Zusammenarbeit stören. Sowohl digitale als auch interkulturelle Problemfelder führen immer wieder zu neuen Missverständnissen und Störfaktoren in der Zusammenarbeit. Besonders in Zeiten der Corona- Pandemie rückt auch die digitale Zusammenarbeit im interkulturellen Raum in den Vordergrund. In kürzester Zeit müssen Teams über den gesamten Globus verteilt zusammenarbeiten ohne jegliche Verzögerungen oder Hindernisse. Um dieser Herausforderung entgegen zu wirken soll ein Leitfaden entwickelt werden, der die digitale und interkulturelle Zusammenarbeit erleichtert.

# PROJEKTIDEE

Im Zuge des Leitfadens sollen dem Leser mögliche Probleme und Barrieren in das Bewusstsein gerufen werden. Gleichzeitig bietet er für die aufgezeigten Probleme verschiedene Lösungsansätze. Diese Lösungsansätze werden durch beigefügte Checklisten ergänzt, die es ermöglichen auch in kürzester Zeit einen Überblick über die Problemfelder zu bekommen. Der Leitfaden dient der Orientierung, um die digitale und interkulturelle Zusammenarbeit zu fördern und zu erleichtern.

# ZIELGRUPPE

Unser Leitfaden richtet sich zunächst mal an Dozierende und Studierende an Hochschulen und Universitäten im deutschsprachigen Raum. Wenn der Leitfaden auf Englisch übersetzt wird kann er auch im gesamten Europäischen Raum verwendet werden.

# HOW TO USE

Unsere Ziele sollen durch Karten umgesetzt werden, die einen Rahmen bieten, um Unsicherheiten im digitalen und interkulturellen Miteinander abzubauen und die Zusammenarbeit zu 'vereinfachen'. Die Karten teilen sich in vier verschiedene Module auf:

1. How to plan a collaboration
2. How to prepare your virtual workspace
3. How to collaborate digitally
4. How to collaborate interculturally

Diese Module haben jeweils wieder Unterteilungen, die auf die Probleme und deren Lösungen eingehen, die unter die jeweilige Kategorie fallen.

Auch Spiele wurden in dem Modul "How to collaborate interculturally" und "How to collaborate digitally" eingebaut, um noch mal intensiv die Kollaboration digital sowie interkulturell zu fördern und zu gestalten.

Durch verschiedene farbliche Gestaltung und die Übersichtskarte wird durch die Kartensammlung geführt.

# BLINK.IT BILD

“blink.it” ist eine E-Learning Plattform und wäre eine Möglichkeit den Leitfaden für Dozierende und Studierende bereitzustellen.

Wenn man hier auf die Module klickt, öffnen sich die “Unterkategorien”. Dort findet man verschiedene Problemstellungen, Lösungsansätze und Spiele zum Kennenlernen von unterschiedlichen Kategorien.

 blink.it

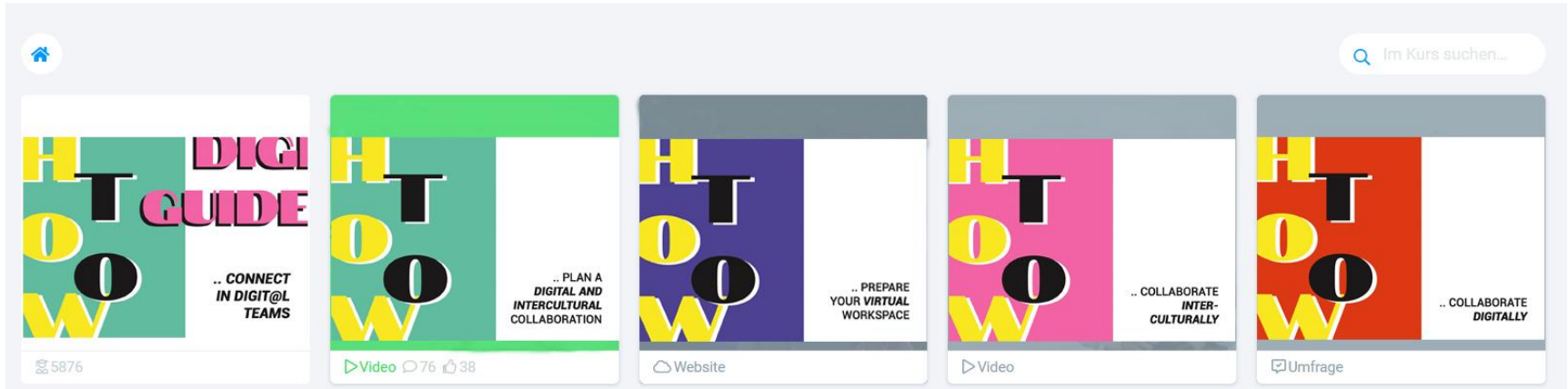
 Deine Kurse

 Entdecken





Pauline Schwarz



The screenshot displays the user interface of the blink.it platform. At the top, there is a navigation bar with the 'blink.it' logo on the left and user options on the right: 'Deine Kurse' (Home icon), 'Entdecken' (Discover icon), a notification bell icon, and the user's name 'Pauline Schwarz' next to a profile icon. Below the navigation bar is a search bar with the placeholder text 'Im Kurs suchen...'. The main content area features five course cards, each with a colorful 'HOW TO' graphic and a specific title:

- Card 1:** Green background, title: "... CONNECT IN DIGIT@L TEAMS", icon: 5876.
- Card 2:** Green background, title: "... PLAN A DIGITAL AND INTERCULTURAL COLLABORATION", icon: Video, 76 views, 38 likes.
- Card 3:** Purple background, title: "... PREPARE YOUR VIRTUAL WORKSPACE", icon: Website.
- Card 4:** Pink background, title: "... COLLABORATE INTER-CULTURALLY", icon: Video.
- Card 5:** Red background, title: "... COLLABORATE DIGITALLY", icon: Umfrage.



# KOSTENAUFSTELLUNG

Jährliche Kostenrechnung für die Betreuung von DigiGuide und Umsetzung auf "blink.it".

Zur Umsetzung benötigt man die Zulassung für die Plattform "blink.it" (ab 450€ im Monat; ca. 5.400€ im Jahr), einen Programmierer/Entwickler (für ca. 2 Monate Entwicklungszeit 5.500€) und weitere Betreuung durch studentische Hilfskräfte (für ein Jahr ca. 11.000€). Durch die Vorstellung am Hackathon können Werbekosten ein Zukunft ein Stück weit eingespart werden, da beispielsweise schon zwei Hochschulen Interesse an unserem Leitfaden gezeigt haben und diesen gerne einsetzen würden. Außerdem sollen als Werbemaßnahme direkt Hochschulen angesprochen werden, dafür fallen weitere Werbekosten (für ein Jahr ca. 4.500€) an.

Für ein Jahr Betreuung, Umsetzung und mögliche Werbemaßnahmen fallen dann Kosten in Höhe von ca. 26.400€ an. Dieses Kapital wäre notwendig, um das Projekt umzusetzen. Mit dem Preisgeld des Hackathons könnten wir unser Projekt umsetzen und dann für Studierende und Dozierende weltweit zur Verfügung stellen.

# ZUKUNFTSPERSPEKTIVE

Wir sehen unseren Leitfaden in der Zukunft in der Anwendung an Hochschulen und Universitäten, die digital und interkulturell arbeiten oder lehren. Gerade beschränkt sich unser Leitfaden auf den deutschsprachigen Raum. In Zukunft aber könnte der Leitfaden noch in andere Sprachen übersetzt werden und so Studierenden und Dozierenden international an die Hand gegeben werden.

Durch finanzielle Mittel könnte der Leitfaden zum Einen auf E-Learning Plattformen wie "blink.it" eingestellt werden wie wir auf Seite sieben dargestellt haben, zum Anderen aber könnten durch finanzielle Mittel auch eine andere Bereitstellung des Leitfadens gewährleistet werden. Ein Beispiel hierfür wäre eine App oder die Bereitstellung des Leitfadens über Hochschul- und Universitätsforen.

In Zukunft könnte der Faden auch weiterentwickelt und ergänzt werden, um irgendwann ein optimales Ergebnis zu erreichen. Aber auch Aspekte, die in an betracht der Zeit nicht beleuchtet werden konnten, könnten in den Leitfaden aufgenommen werden, wie beispielsweise Wissens- und Bildungsunterschiede im interkulturellen Zusammenhang. Außerdem sehen wir großes Potential in der Anwendung des Leitfadens, da dieser nicht nur digital sondern auch physisch erlebbar gemacht werden kann, indem der Leitfaden ausgedruckt wird.

Wir denken, unser Leitfaden für interkulturelle, digitale Zusammenarbeit hat großes Potential, um an Hochschulen und Universitäten zum Einsatz zu kommen. Der Leitfaden kann einen großen Beitrag zu einer besseren Kommunikation und Interaktion im Digitalen und Interkulturellen Rahmen bieten.

# TEAMMITGLIEDER

Hannah Ziesel, Studentin 3. Semester Werbung und Marktkommunikation, Hochschule für Kommunikation und Gestaltung Ulm

Pauline Schwarz, Studentin 3. Semester Werbung und Marktkommunikation, Hochschule für Kommunikation und Gestaltung Ulm

Paula Hübner, Studentin 3. Semester Werbung und Marktkommunikation, Hochschule für Kommunikation und Gestaltung Ulm

Julia Sauer, Studentin 3. Semester Werbung und Marktkommunikation, Hochschule für Kommunikation und Gestaltung Ulm

Florence Albrecht, Studentin 3. Semester Werbung und Marktkommunikation, Hochschule für Kommunikation und Gestaltung Ulm

Janine Oberhansl, Studentin 3. Semester Werbung und Marktkommunikation, Hochschule für Kommunikation und Gestaltung Ulm

Anna Heussler, Studentin 3. Semester Werbung und Marktkommunikation, Hochschule für Kommunikation und Gestaltung Ulm

Theresa Trepte, Studentin 3. Semester Werbung und Marktkommunikation, Hochschule für Kommunikation und Gestaltung in Ulm

Luca Gröning, Student 4. Semester Crossmedia Redaktion / Public Relations, Hochschule der Medien Stuttgart

Maximilian Köster, Wissenschaftlicher Mitarbeiter, Fachhochschule Bielefeld

Prof. Dr. Christine Kühn, Studiengangsleitung Werbung und Marktkommunikation, Hochschule für Kommunikation und Gestaltung Ulm

Claudia Grimm, Studentin 1. Semester, Kulturwissenschaften im Zweitstudium, Fernuni Hagen

# GÄSTE

Simon Gallus

Dr. Eva Maria Bäcker

Elisabeth Scherer