Präsentation

Ihre Aufgabe

Sie pitchen Ihr Projekt vor der Klasse. Ihr Ziel: Überzeugen Sie uns, dass Ihr Projekt im nächsten Modul (M426) weiterentwickelt werden soll. Die drei Projekte mit der besten Bewertung werden dort weiterbearbeitet.

Wie ist ein Pitch aufgebaut?

Ein Pitch ist kein Rückblick auf Ihr Projekt. Er ist eine kurze Überzeugungsrede mit einem Ziel: Das Publikum soll am Ende etwas wollen, und zwar, dass Ihr Projekt weiterentwickelt wird. Dafür braucht er eine einzige Kernbotschaft, also einen Satz, den man sich merkt, und vier Teile, die in dieser Reihenfolge aufeinander aufbauen:

1. Problem: Warum sollte uns das interessieren?

Zeigen Sie, wer welches Problem hat und warum es wehtut. Werden Sie konkret: Ihre Persona, eine Situation, ein Zitat aus Ihren Interviews. Das Publikum soll denken: „Das kenne ich“ oder „Das stimmt.“ *Typischer Fehler:* Das Problem nur behaupten („Viele Menschen haben Stress“), ohne Beleg.

2. Lösung: Was machen Sie dagegen?

Beschreiben Sie Ihre Idee in einem Satz und zeigen Sie sie dann. Eine Demo wirkt stärker als jede Beschreibung. Sagen Sie auch, was Ihre Lösung besser macht als das, was Ihre Zielgruppe heute nutzt. *Typischer Fehler:* Alle Funktionen zeigen. Zeigen Sie nur den wichtigsten Ablauf.

3. Beweis: Woher wissen wir, dass es funktioniert?

Hier bauen Sie Glaubwürdigkeit auf. Zeigen Sie, was Ihre Tests ergeben haben, was Sie deshalb verändert haben und was Sie bewusst verworfen haben. Belege überzeugen, Behauptungen nicht. *Typischer Fehler:* „Der Test lief gut“, ohne zu sagen, woran man das gesehen hat.

4. Ausblick: Was kommt als Nächstes, und warum mit Ihnen?

Nennen Sie Ihre Vision, die nächsten Schritte und das grösste Risiko. Wer Risiken ehrlich benennt, wirkt glaubwürdiger. Enden Sie mit einer klaren Aufforderung, zum Beispiel: „Wir möchten dieses Projekt im Scrum-Modul weiterentwickeln, weil …“ *Typischer Fehler:* Schwach enden mit „Das war's, danke.“

Drei Faustregeln

- Jede Folie dient einem der vier Teile. Wenn nicht, streichen Sie sie. - Wenig Text auf den Folien. Sie überzeugen, die Folien unterstützen nur. - Lösung und Beweis tragen den grössten Teil der Zeit.

Eckdaten

- Dauer: 14 Minuten (+/- 2 Minuten), 2er-Teams: 12 Minuten (+/- 2) – inklusive Fragerunde von maximal 3 Minuten.
- Termin: 04. November 2026. Sollte ein Teammitglied nicht vor Ort sein können, wird sein Beitrag per Livestream oder als vorab aufgezeichnete Videosequenz eingebunden.
- Abgabe: Präsentation als PDF bis 04.11.26
- Dateiname: M322_LB01_Klasse_Gruppe#.pdf
- Prototyp: Der Link zum interaktiven Prototyp. Ich muss ihn ohne Zugriffsanfrage öffnen können. Prüfen Sie die Rechte vor der Abgabe, am besten in einem privaten Browserfenster.

Ablauf (Leitfaden)

1. Einstieg (0.5 Min.):

Projektname, Team. Keine Agenda nötig, da alle dieselbe Struktur haben und wir so Zeit sparen können.

2. Problem und Zielgruppe (2 Min.):

Belegen Sie das Problem mit einem Zitat oder einer Beobachtung aus Ihren eigenen Interviews oder Tests. Stellen Sie Ihre Persona mit einer zentralen Frustration vor.

3. Lösung und Live-Demo (4 Min.):

Was nutzt Ihre Persona heute, und warum scheitert das? Was macht Ihre Lösung konkret anders? Führen Sie live durch das Happy und das Edge Case Szenario Ablauf. Machen Sie an mindestens drei Stellen Bezug zur Theorie, die Sie im Modul gelernt haben.

4. Der Weg dorthin (2 Min.):

Zeigen Sie eine Erkenntnis aus Ihren Usability-Tests, eine Änderung als Vorher/Nachher und eine Idee, die Sie verworfen haben.

5. Warum weiterentwickeln (1,5 Min.):

Warum soll Ihr Projekt im Scrum-Modul weiterentwickelt werden? Nennen Sie Ihre Vision in einem Satz, die drei nächsten Schritte und das grösste Risiko.

6. Reflexion (1 Min.):

Schildern Sie einen Moment, in dem Sie eine Entscheidung geändert oder eine KI-Antwort korrigiert haben, und was Sie daraus mitnehmen.

7. Fragerunde (max. 3 Min.):

Die Fragen richten sich an einzelne Personen, nicht ans Team. Ich bestimme, wer antwortet.

Mitarbeit im Team

Jedes Teammitglied präsentiert mindestens einen Teil.
Teammitglieder, die nicht an der Präsentation teilnehmen, legen ein individuelles Prüfungsgespräch zum Projekt und zum Prototyp ab.
Bei Krankheit muss innerhalb von 2 Wochen ein Arztzeugnis bei der Lehrperson vorgelegt werden, ansonsten wird die Note 1.0 erteilt. Die Rechtsgrundlage ist §9 Abs. 2 und §19 Abs. 3 des QV-Reglements.

Auswahl der Projekte für das Scrum-Modul

Die Rangliste ergibt sich aus Ihrer Note für Teil 3, ungerundet. Bei Gleichstand entscheidet das Voting der Klasse. Jede Person nennt bis zu drei Projekte, die weiterentwickelt werden sollen, nicht das eigene.

From:
https://wiki.bzz.ch/ - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m322/aufgaben/05?rev=1792076612

Last update: **2026/10/15 17:03**