

Innovation. **Methoden.**

Check **In**Out **Denk** Haltung



Welcome / Intro



15 Min.



6-80 Pers.



gute Stimmung

Innovation. **Methoden.**

Check **In**Out **Denk** Haltung

Innovation. **Methoden.**

Check In Check Out



Check In / Willkommenskultur
Check Out / Feedback



15 Min.



Teams je 4-8 Pers.



gute Stimmung

Check In / Check Out



Vorbereitungen:

Gute und positive Atmosphäre schaffen.

Material:

Stühle, Kreis, Tische oder Sofagruppe.

Vorgehen:

Ein kurzer Check-in hilft dabei, gemeinsam in den Tag oder einen Workshop zu starten und eventuelle Unstimmigkeiten gleich aus dem Weg zu räumen.

Genauso wichtig ist es, den Tag gemeinsam zu beenden, um die Arbeit nicht mit in den Feierabend zu nehmen.

Beantwortet im Team reihum die Frage:

Check-in:

«Wie geht es mir heute und in welcher Stimmung bin ich?»

So wisst ihr, aus welchem Grund jemand eventuell nicht ganz so gut drauf ist und könnt entsprechend Rücksicht nehmen.

Check-out:

«Was war in diesen Stunden oder Tagen, heute mein Highlight?»

Und was brauche ich, um mit gutem Gefühl den Tag abzuschliessen?»



Innovation. **Methoden.**

Ja,
aber...

Ja, aber...
Ja, und...



Denkhaltung-Änderungs-Methode



10 Min.



Teams je 4-5 Pers.



erhellend

Ja, aber... Ja, und...



Vorbereitungen:

Genug Platz für alle Gruppen schaffen; kann innen oder aussen sein.
Die einzelnen Gruppen sollten ungestört agieren können.

Material:

Zeitmesser

Vorgehen:

Bildet Gruppen von vier bis sechs Teilnehmenden mit je einer Moderation. Moderator*in erläutert die Aufgabe:
«Unsere Event-Organisatorin ist krank und wir müssen für die kommende Team-Reise Ideen generieren. Ich möchte gerne, dass wir die Reise miteinander planen.»

Ich beginne mit einer Idee und dann kommt einer nach dem anderen an die Reihe eine weitere Idee auf Basis der meinen zu formulieren. Einzige Bedingung ist den Satz mit:

Ja, aber... zu beginnen.

«Meine Idee ist nach Finnland zu reisen.»

Teilnehmer 1: Ja, aber

Einmal die ganze Runde machen und eine kurze Diskussion über das gerade Erlebte starten.

Dann kommt die Phase 2, in welcher die gleiche Aufgabe besprochen wird jedoch mit dem Satzanfang:

Ja, und...

Wieder die ganze Runde durchmachen und am Schluss die beiden Durchgänge vergleichen.



Innovation. **Methoden.**

Warm Ups Bewegung



Warm-Ups / Bewegung



10 Min.



6-80 Pers.



aufweckend

Innovation. **Methoden.**

Warm **Ups** Bewegung

Innovation. **Methoden.**

Body Post It



Warm-Up / Bewegung



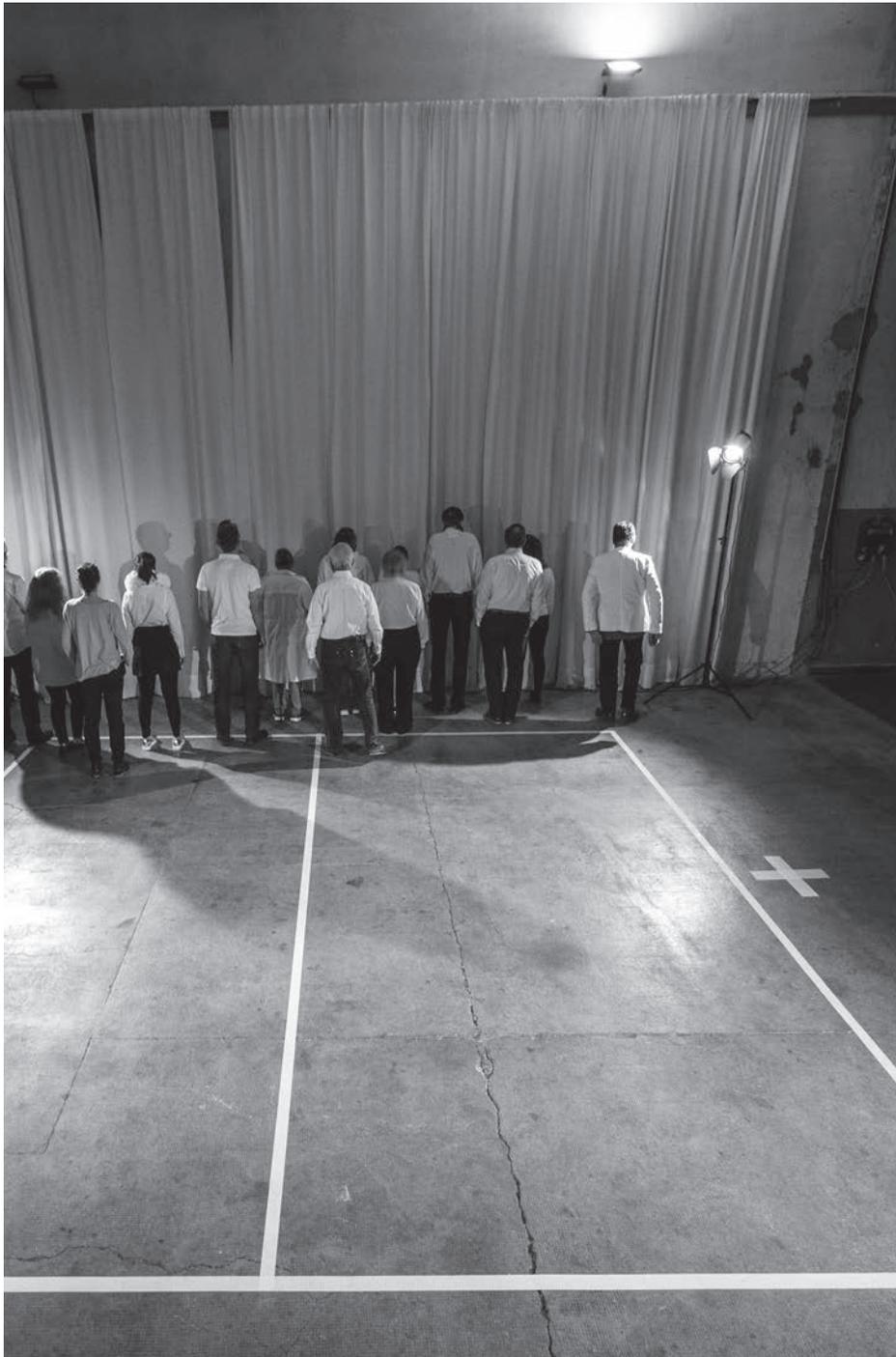
10 Min.



6-80 Pers.



aufweckend



Body Post It



Vorbereitungen:

Spielfeld eingrenzen. Rechteck oder Quadrat.
Die Mitte des Feldes anzeigen.

Material:

Klebeband oder Trassband um das Spielfeld im Raum zu markieren. Das Spielfeld mit dem Klebeband halbieren.
Auf den Seiten ein + und ein - markieren.
Eine spezielle Figur (Plastikente oder ähnliches) vorab im Raum platzieren.

Vorgehen:

Alle Teilnehmenden begeben sich ins Spielfeld.
Der Fragesteller bleibt ausserhalb des Feldes und gibt die Kommandos und stellt die Fragen.
Zu Beginn bewegen sich alle im Feld ohne einander zu berühren.
Mal schneller mal langsamer; bis hin zur Zeitlupe.
Auf Kommando bleiben alle stehen.
Fragen wie: Wie wach bist du heute? werden über das sich hinstellen im Raum beantwortet.
+ ist sehr gut; - ist sehr schlecht.
Fragen können auch sein:

- Wieviele Leute im Raum tragen eine Brille? (Bart, Pulli, etc.)
- Wo befindet sich die Ente im Raum; ohne zu suchen mit den Händen in Richtung Ente zeigen.
- Wer hat Angst vor dem Versagen?
- Wer tanzt gerne?

Macht wach, aufmerksam, kreativ.



Innovation. **Methoden.**

Bandwurm Story



Warm-Up / Bewegung



10 Min.



4-8 Pers.



aufweckend

Bandwurm Story



Vorbereitungen:

Keine; Material mitnehmen.

Material:

Etwas Ungefährliches zum Werfen.

Gut geeignet sind Spielzeuge für Hunde oder Katzen, welche beim Drücken einen Ton von sich geben.

Packpapierklebeband. Grobe Marker / Filzstifte.

Vorgehen:

Alle Teilnehmenden schreiben ihren Vornamen auf ein Packpapierklebeband und befestigen dieses gut sichtbar an ihrer Kleidung.

Alle Teilnehmenden stehen im Kreis;

der Moderator fängt mit einer Geschichte an:

2 Sätze.

Und wirft dann den Story-Gnom (Gummihuhn oder Ähnliches) jemandem anderen in der Gruppe zu und sagt laut dessen Namen.

Der macht mit der Geschichte weiter, 2 Sätze.

Und so weiter bis die Story nach rund 3 bis 5 Minuten am Ende angekommen ist.

Macht wach, aufmerksam, kreativ.

Dient auch dazu, die Namen der Teilnehmenden zu lernen.



Innovation. **Methoden.**

/ Haus / Bewohner / Flut



Warm-Up / Bewegung



10 Min.



Teams je 3 Pers.



aufweckend



/ Haus / Bewohner / Flut



Vorbereitungen:

Keine; genug Raum muss vorhanden sein.

Material:

Raum um sich in 3-er Gruppen zu bewegen, Grösse abhängig von der Anzahl Personen / Gruppen.

Vorgehen:

Starte, indem du alle Teilnehmenden bittest, Dreiergruppen zu bilden. Zwei Personen stehen sich dabei gegenüber und bilden ein «Haus», indem sie ihre Arme schräg nach oben strecken.

In diesem Haus steht der Bewohner, die Bewohnerin.

(Teilt sich die Zahl der Teilnehmenden nicht durch 3, mischen sich die «übrigen» in jeder Runde dazwischen.)

Rufe «Haus», «Bewohner» oder «Flut».

- Bei «Haus» lösen sich die Paare und bilden jeweils ein neues Haus.
- Bei «Bewohner» sucht jede Bewohnerin, jeder Bewohner, sich ein neues Haus.
- Bei «Flut» bewegen sich alle und bilden neue Häuser mit neuen Bewohnerinnen oder Bewohnern.

Macht Spass, wach, aufmerksam und kreativ.



Innovation. **Methoden.**

Moleküle



Warm-Up / Bewegung



10 Min.



8-80 Pers.



aufweckend

Moleküle



Vorbereitungen:

Keine; genug Raum muss vorhanden sein.

Material:

Raum um sich in 4-er Gruppen zu bewegen, Grösse abhängig von der Anzahl Personen / Gruppen.

Vorgehen:

Starte auf einer grossen freien Fläche, am Besten im Freien.
Bitte die Teilnehmenden, sich frei zu bewegen.

Rufe dann eine Zahl, z.B. «4».

Die Teilnehmenden sollen kleine Gruppen in der Grösse der gerufenen Zahl bilden (Moleküle).

Wer sein Molekül gefunden hat, umarmt einander.

Wer kein Molekül bilden konnte, scheidet aus und wartet am Spielrand auf die nächste Runde.

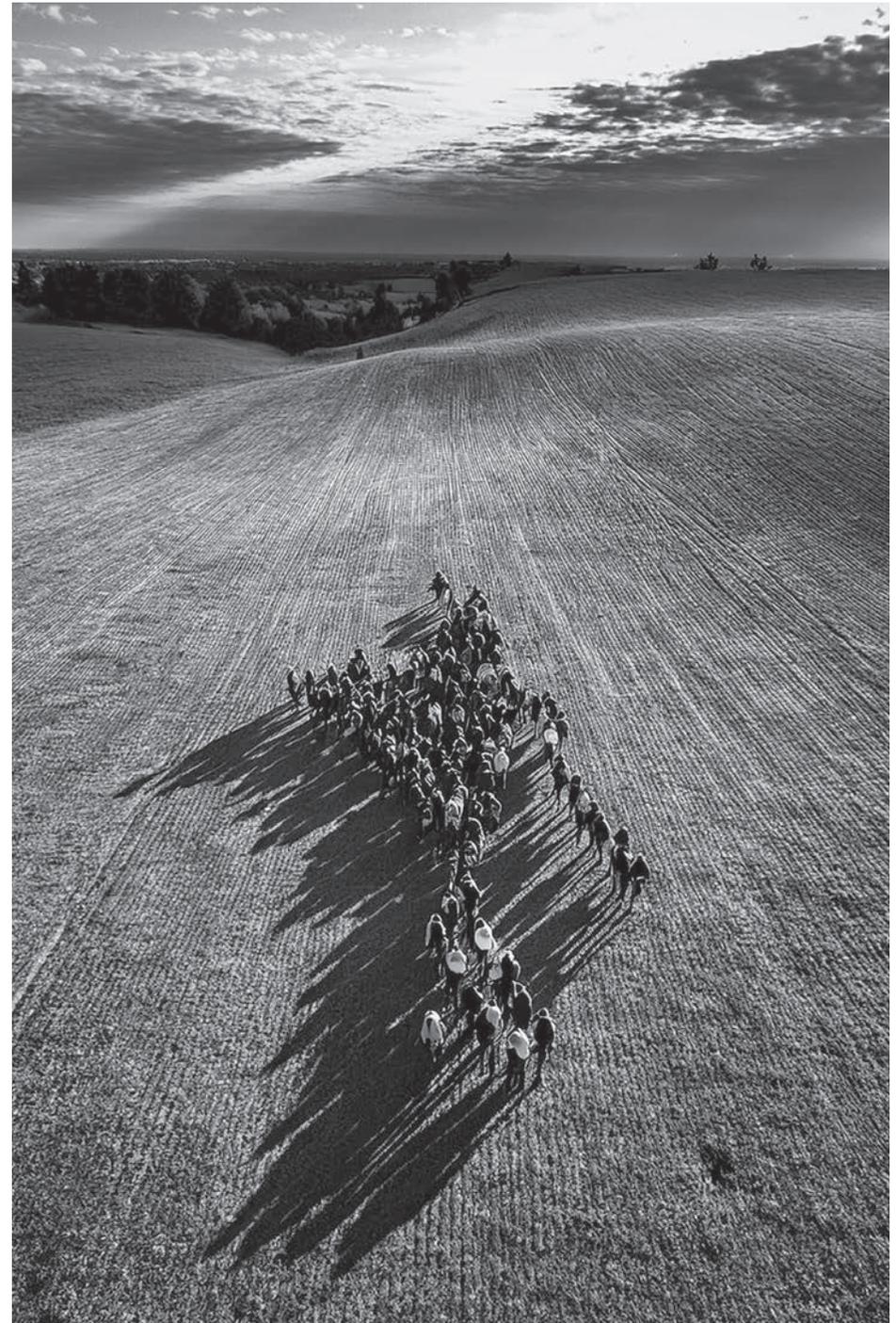
Steigere die Komplexität, indem du zwei Zahlen nennst.

Erste Zahl steht für Anzahl der Teilnehmenden im Molekül, die zweite für die Zahl der Beine auf dem Boden.

Zum Beispiel: «4+4».

In jedem Molekül sollte es dann nur 4 Beine auf dem Boden geben.

Macht Spass, wach, aufmerksam und kreativ.



Innovation. **Methoden.**

Frucht Salat



Warm-Up / Bewegung



10 Min.



8-80 Pers.



aufweckend



Fruchtsalat



Vorbereitungen:

Genug Raum für einen Stuhlkreis muss vorhanden sein.

Material:

Stuhlkreis in der Anzahl der Teilnehmenden (minus 1).

Vorgehen:

Starte im Stuhlkreis mit einem Stuhl weniger als die Anzahl der Teilnehmenden.

Teile den Teilnehmenden eine der 3 Fruchtsorten zu (z. B. Apfel, Kirsche, Birne). Erkläre die Regeln:

- Wird ein Fruchtname gerufen, müssen diese «Früchte» ihren Platz tauschen.
- Wird «Fruchtsalat» gerufen, müssen alle Teilnehmenden ihren Platz tauschen, dabei darf man sich nicht auf den Nachbar-Stuhl setzen.

Rufe nun einen Fruchtnamen aus und setze dich hin.

Tipp: Rufe «Fruchtsalat» zwischendurch im Workshop, damit alle Teilnehmenden kurz aufstehen und einen neuen Sitz suchen müssen.

Macht Spass, wach, aufmerksam und kreativ.



Innovation. **Methoden.**

Flamingos und **Pinguine**



Warm-Up / Bewegung



10 Min.



6-60 Pers.



aufweckend



Flamingos und Pinguine



Vorbereitungen:

Genug Raum damit sich die Teilnehmenden frei bewegen können.

Material:

Kein Material notwendig.

Vorgehen:

Startet im Stehen.

Erkläre, dass ein Flamingo Pinguine jagt und diese sich dabei in Flamingos verwandeln.

Zeige wie ein Flamingo mit langsamen, schwingenden Bewegungen das Knie hochhebt, während ein Pinguin mit watschelnden schnellen kleinen Schritten unterwegs ist.

Wähle einen Spieler, eine Spielerin zum Flamingo. Er oder sie kann nun einen Arm hochheben und damit den Flamingo-Kopf imitieren. Mit einem Pick auf den Kopf des Pinguins verwandelt Flamingo in Pinguine, die nun als frisch gebackene Flamingos ebenfalls verbleibende Pinguine jagen.

Macht Spass, wach, aufmerksam und kreativ.



Innovation. **Methoden.**

Upside Down



Warm-Up / Bewegung



10 Min.



6-30 Pers.



aufweckend

Upside Down



Vorbereitungen:

Genug Raum um 2 grosse Plachen frei zu stellen, kann im Innen- sowie im Aussenraum sein.

Material:

2 grosse Plachen, falls möglich je 4 m² gross.

Vorgehen:

Die Teilnehmenden werden in 2 Gruppen aufgeteilt.

Die beiden Plachen werden auf den Boden gelegt.

Jede Gruppe steht auf ihrer Plache.

Die Aufgabe ist:

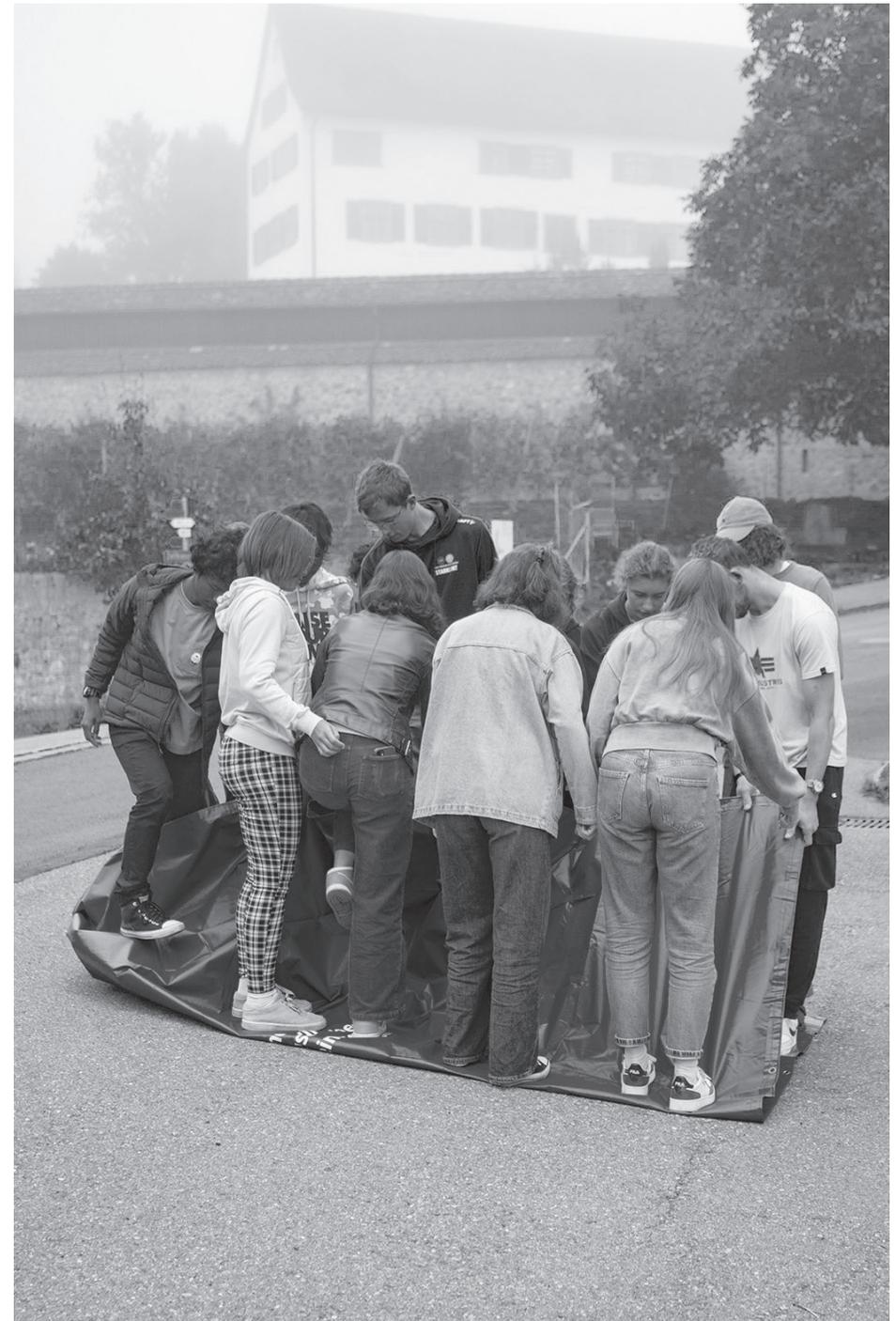
dreht die ganze Plache komplett um, ohne dass dabei jemand auf den Boden (runter von der Plache) tritt.

Die Gruppe, die zuerst die ganze Plache gedreht hat, gewinnt.

Die Methode funktioniert auch mit sehr diversen Gruppen; auch Menschen mit Behinderungen können teilnehmen.

Tipp: als Erschwerung kann die sprachliche Kommunikation während des plachen-Drehens verboten werden.

Macht Spass, wach, aufmerksam und kreativ. Und zeigt die diversen Charaktere der Teilnehmenden.



Innovation. **Methoden.**

Warm Ups Team Bau



Warm-Ups / Konstruktion / Bau / Team



20 Min.



8-80 Pers.



aufweckend

Innovation. **Methoden.**

**Warm
Ups
Team
Bau**

Innovation. **Methoden.**

Twin Papier- flieger **Contest**



Warm-Ups / Konstruktion / Bau / Team



15 Min.



Teams zu 2 Pers.



aufweckend

Twin Papierflieger

Contest



Vorbereitungen:

Zielscheibe mitnehmen oder vor Ort produzieren.

Material:

Pro Team ein A4 Blatt

Vorgehen:

Die Gruppe wird per Los in 2-er Teams aufgeteilt.

Jedes Team baut einen Papierflieger aus dem bereitgestellten A4 Blatt. Dies jedoch mit je einer Hand auf dem Rücken.

Nachdem die Flieger fertig gebaut sind ist ein Teammitglied Pilot*in das andere Navigator*in.

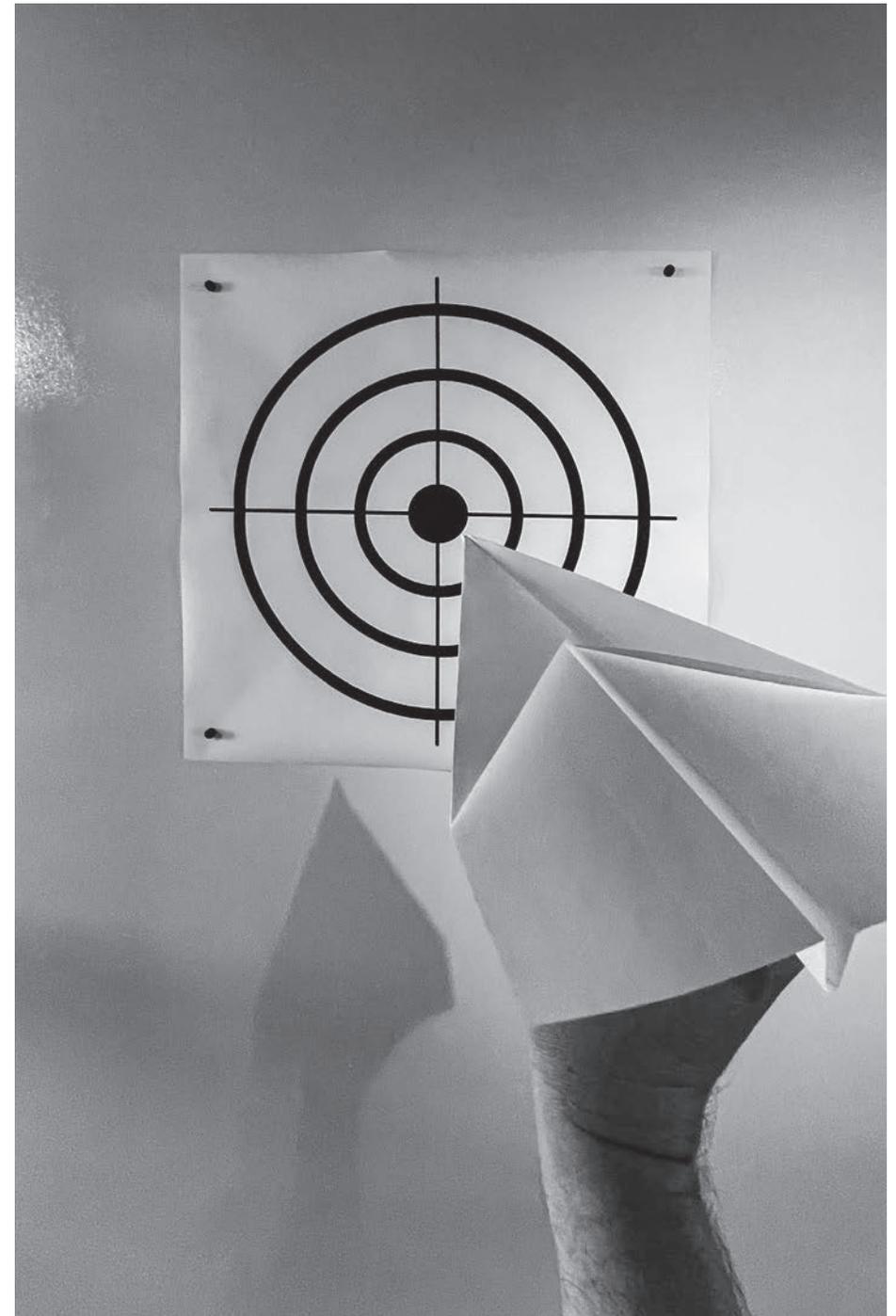
Pilot*in stellt sich mit dem Flieger in der Hand an die Abschusslinie und schliesst die Augen.

Navigator*in dreht Pilot*in 4 mal um die eigene Achse und stellt sie / ihn dann in die genaue Abschussposition.

Pilot*in schießt den Flieger in Richtung Zielscheibe ab und kann dann die Augen wieder öffnen.

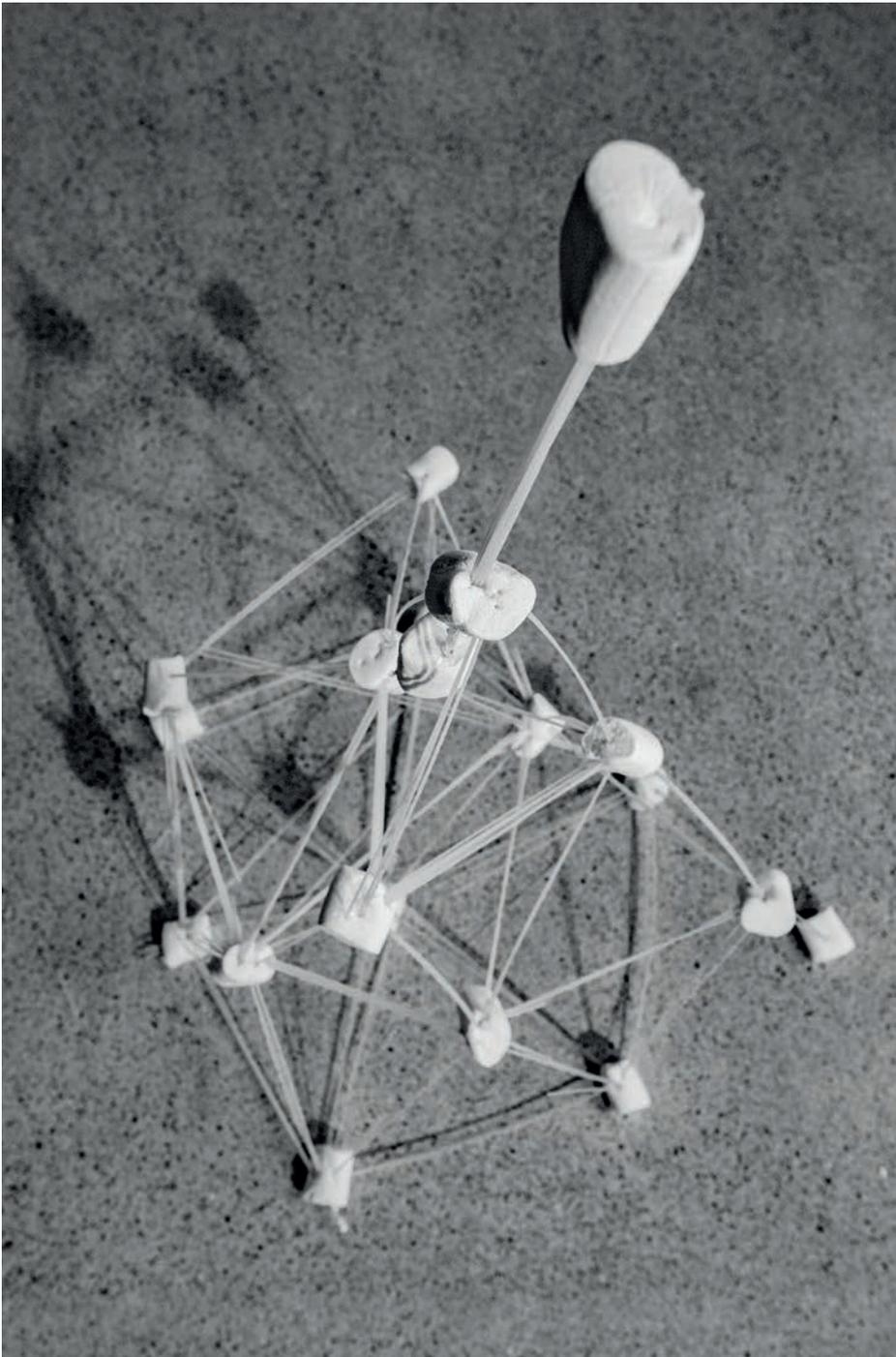
Das Team mit dem besten Flieger / Flug gewinnt.

Macht Spass, wach, aufmerksam, kreativ und teambewusst.



Innovation. **Methoden.**

Marshmallow Challenge



Warm-Ups / Konstruktion / Bau / Team



30 Min.



Teams je 4-5 Pers.



aufweckend

Marshmallow Challenge



Vorbereitungen:

Platz für alle Gruppen aussen oder innen,
je nach Wetterverhältnissen.

Material:

Pro Gruppe:

ein Pack Spaghetti,
ein Meter Klebeband,
eine Tüte Marshmallows.

Uhr als sichtbarer Zeitmesser für alle Gruppen.

Vorgehen:

Bildet Gruppen von vier bis fünf Teilnehmenden.

Jede Gruppe erhält ein Pack Spaghetti, einen Meter Klebeband und
eine Tüte Marshmallows.

Dann haben die Gruppen 10 Minuten Zeit um mit den
Materialien einen freistehenden Turm zu bauen.

Am Ende wird bei jedem Turm die Höhe gemessen,
der höchste gewinnt.

Das Spiel wird wiederholt, um die Learnings aus der
vorhergehenden Runde einzubauen.

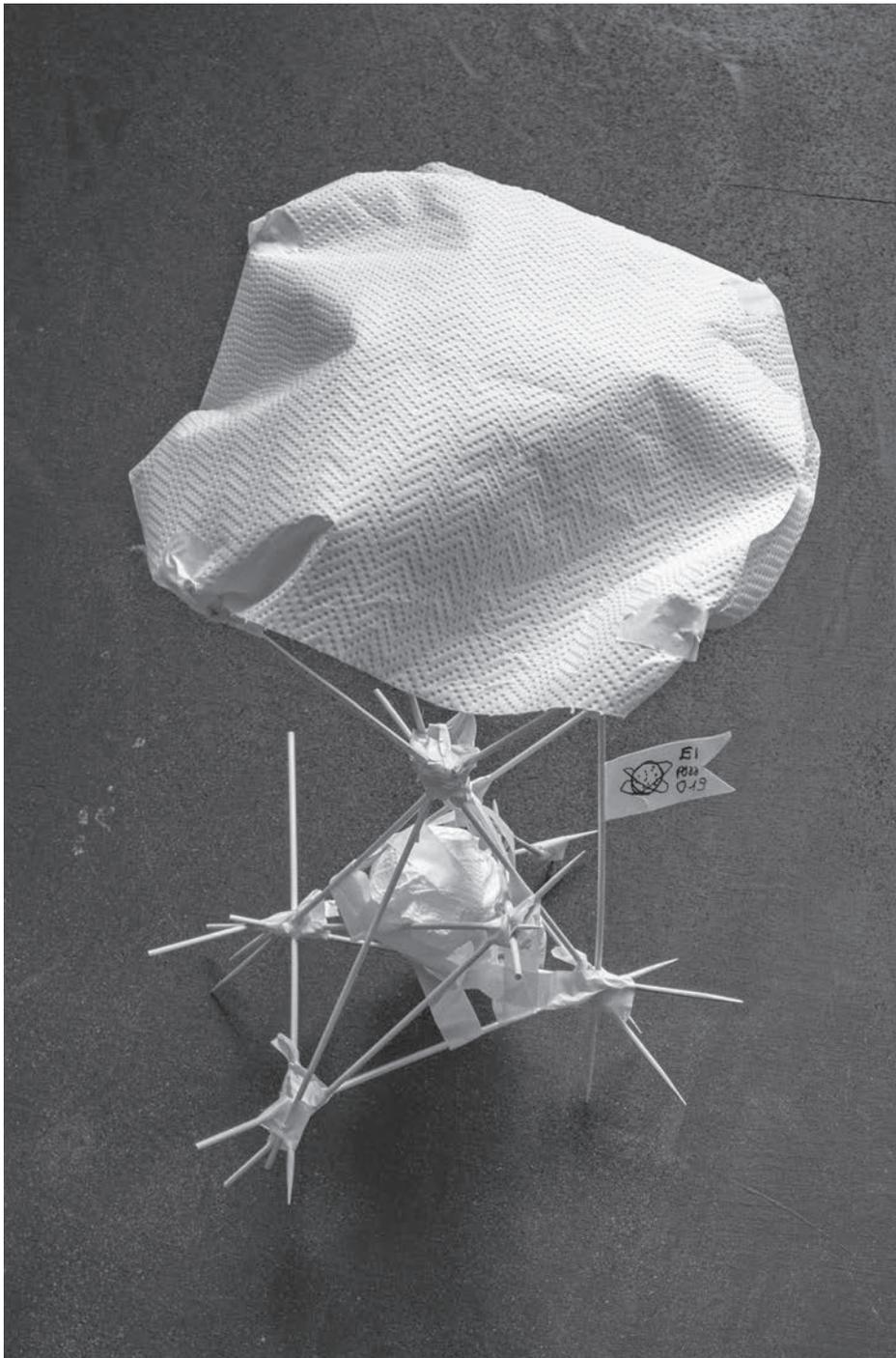
Ihr könnt denselben Turm weiter bauen, optimieren oder
ganz von vorne beginnen.

Alle entscheiden zusammen wie die Regel für
die zweite Runde ist.



Innovation. **Methoden.**

Eier-Rettungs System



Warm-Ups / Konstruktion / Bau / Team



30 Min.



Teams je 4-5 Pers.



aufweckend

Eier-Rettungs-System



Vorbereitungen:

Platz für alle Gruppen zum Bauen, geeignete Flugstrecke (Höhe) je nach Wetterverhältnissen.

Material:

Pro Gruppe:

- ein Ei,
- eine Rolle Malerklebeband
- 15 Holzspiesse (Bratspiesse)
- 10 Blatt Haushaltspapier
- 1 Fizzstift

Vorgehen:

Bildet Gruppen von vier bis fünf Teilnehmenden.

Jede Gruppe erhält das Material.

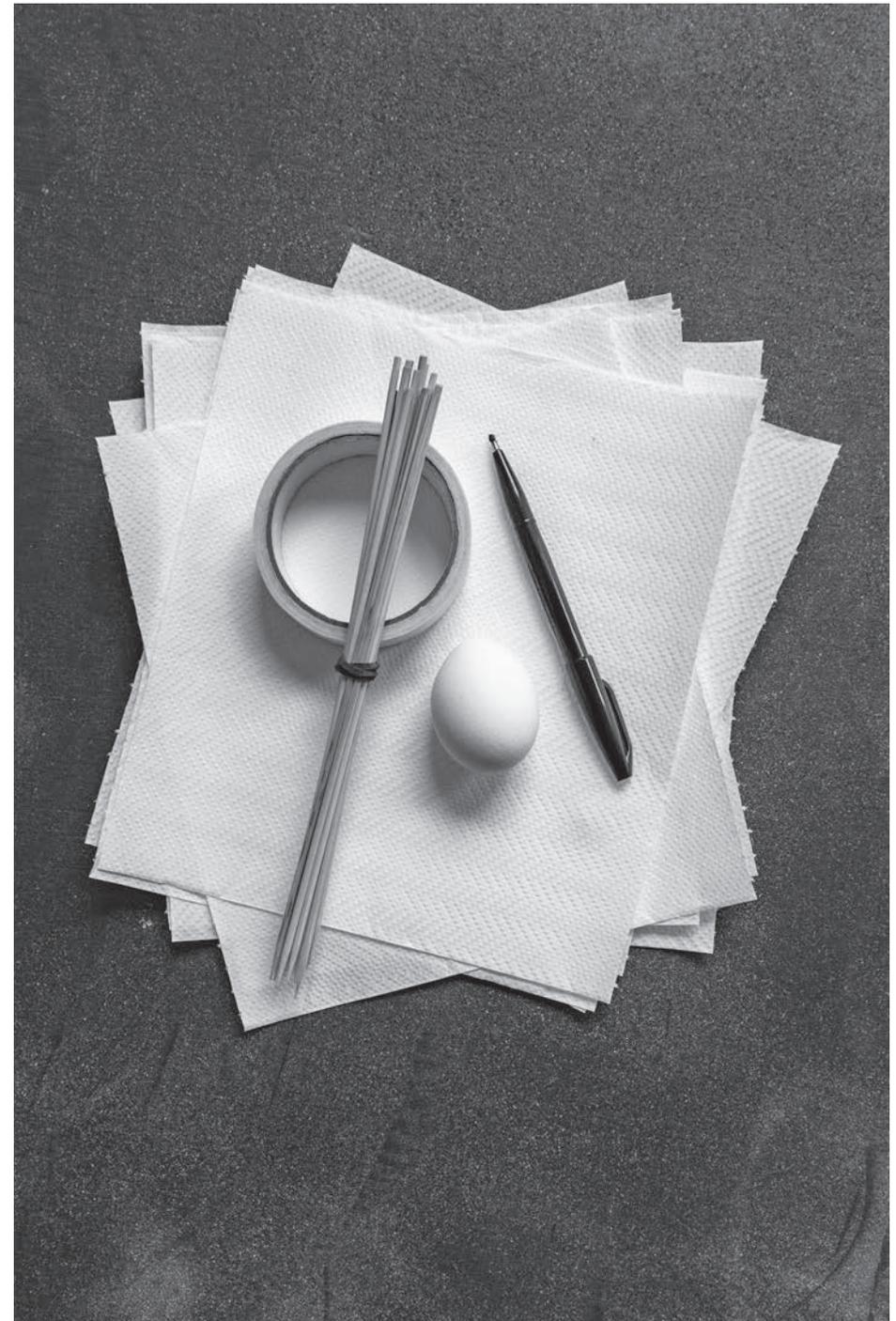
Jetzt wird ein Eier-Rettungs-System mit den Materialien erdacht, konstruiert und gebaut. Dem Flugobjekt wird ein Name gegeben.

Zeit: 20 Minuten.

Danach werden die erstellten Rettungs-Systeme von grosser Höhe fliegen gelassen. Ziel: das Ei im Objekt überlebt den Flug und die Landung schadenlos (kein Bruch, keine Verletzung der Eierschale).

Variante: die Abflughöhe variieren, zuerst 5 Meter, dann 10 Meter, dann 15 Meter und so weiter; nach Belieben.

Die Challenge kann kommentiert, dokumentiert oder live übertragen werden (online Teilnehmende).



Innovation. **Methoden.**

Warm Ups Team Tisch



Warm-Ups / Team / Tisch



20 Min.



8-80 Pers.



aufweckend

Innovation. **Methoden.**

**Warm
Ups
Team
Tisch**

Innovation. **Methoden.**

Sach/Geschichten

Wer bin ich



Kennenlern / Warm-Up Methode



15 Min.



Teams je 4-6 Pers.



aufweckend



Innovation. **Methoden.**

Was ich mal... werden wollte



Kennenlern / Warm-Up Methode



15 Min.



Teams je 4-6 Pers.



aufweckend

Was ich mal... werden wollte



Vorbereitungen:

Pro Mensch Material organisieren.

Material:

Pro Mensch ein grosses Post-It und einen Filzschreiber.

Vorgehen:

Jeder schreibt / zeichnet seinen kindlichen Wunschberuf auf ein grosses Post-It.

Alle Haftnotizen werden auf einem Bord präsentiert.

Jeder Mensch stellt sich vor mit:

Ich, (Name und Pronomen) wollte als Kind (Wunschberuf) werden.

Heute bin ich als (momentane Tätigkeit) unterwegs.

Macht Spass, wach, aufmerksam und ist nicht so öde wie die üblichen Vorstellungsrunden. Und das Team merkt, dass wahrscheinlich alle die ähnlichen Vorstellungen ihres zukünftigen ichs hatten und heute in der Realität komplett different unterwegs sind.

Schafft Zusammengehörigkeit und schärft die Vorstellungskraft.



Innovation. **Methoden.**

Galerie der Leidenschaften



Kennenlernen / Skills



15 Min.



Teams je 4-6 Pers.



aufweckend

Galerie der Leidenschaften



Vorbereitungen:

keine, oder jeder nimmt im Vorfeld per Einladung informiert, einen Gegenstand mit, der seine Leidenschaft repräsentiert.

Material:

Pro Mensch ein grosses Post-It und einen Filzschreiber.
Und allenfalls die mitgebrachten Produkte.

Vorgehen:

Von der persönlichen Leidenschaft zur Unternehmensressource:
Mit dieser Methode erhöht ihr die Innovationskraft im Unternehmen dadurch, dass Mitarbeitende ihre Einzigartigkeit und individuellen Talente stärker einbringen.

Was ist deine Passion?

Was ist ein ungewöhnliches Hobby bzw. eine persönliche Leidenschaft von dir, wovon kaum jemand etwas weiss?

Wie könnte dein Unternehmen von deiner Leidenschaft profitieren?

Versuche, sie stärker einzubringen, z.B. in einem aktuellen Projekt.

Beschreibe deine Leidenschaft, deine Superpower auf einem Zettel.

Deine Partnerin, dein Partner bekommt den Zettel und integriert deine Superpower und die Produkte und Dienstleistungen von Schoop.

Dasselbe in umgekehrter Reihenfolge.

Macht Spass, wach, aufmerksam und man lernt die Mit-Innovierenden von ihrer speziellsten Seite her kennen.



Innovation. Methoden.

Faden Portrait



Kennenlernen / Schärfung der Sinne



15 Min.



Teams je 2 Pers.



aufweckend

Faden Portrait



Vorbereitungen:
siehe Material.

Material:
Pro Mensch einen Filzschreiber und einen grossen Bogen Karton.

Vorgehen:
Kreatives Selbstbewusstsein und genaues Hinschauen werden mit diesem Warm-up geschult.
Lernt mithilfe des Fadenporträts, euch auf das Wesentliche zu fokussieren und es visuell zu kommunizieren.

Und verinnerlicht: Jede und Jeder ist kreativ.

Zeichne dein Gegenüber mit nur einer Linie und ohne auf das Papier zu schauen.

Das Porträt ist abgeschlossen, sobald ihr den Stift anhebt oder auf das Papier schaut. Zeigt euch eure Bilder, erfreut euch an diesen Adhoc-Kunstwerken - und ihr werdet überrascht sein, dass ein Strich oftmals ausreicht, um eine prägnante Eigenschaft eines Menschen zu visualisieren.

Macht Spass, wach, aufmerksam und man lernt durch die Reduktion der Mittel den Zufall als kreatives Mittel einzusetzen.



Innovation. **Methoden.**

Eye Gazing



Kennenlernen / Emotions-Resilienz



15 Min.



Teams je 2 Pers.



aufweckend

Eye Gazing



Vorbereitungen:

Raum mit Stühlen für 2-er Teams vorbereiten.

Material:

Stühle

Vorgehen:

Lernt mit dieser Methode, eine Verbindung zu eurem Gegenüber aufzubauen. Die dabei gestärkte Empathie könnt ihr nutzen, um besser zusammenzuarbeiten, eure Sinne für Design-Thinking-Prozesse zu schärfen oder um euch neu zu fokussieren.

Schaut zwei Minuten lang in die Augen eures Gegenübers - ohne dabei zu reden.

Beschreibt im Anschluss, wie sich dies angefühlt hat und was euch dabei durch den Kopf gegangen ist.

siehe auch:

Tauchen Sie ein in die Welt von Marina Abramovic bahnbrechendem Performance-Stück «The Artist is Present», das 2010 im Museum of Modern Art (MoMA) gezeigt wurde. Erleben Sie die rohen Emotionen und transzendenten Momente, wenn Abramovic 736 Stunden lang in Stille sitzt und die Besucher einlädt, den gegenwärtigen Moment mit ihr zu teilen.

Link:

https://youtu.be/v2N-_Hcp78o?si=RAH0Cz2ggZT9GP-j



Macht wach, aufmerksam und man lernt Resilienz in der Emotion.





Innovation. **Methoden.**

Intuition Game



Kennenlernen / Intuitions-Power



15 Min.



Teams je 2 Pers.



aufweckend

Intuition Game



Vorbereitungen:

Raum für 2-er Teams vorbereiten.

Material:

Stühle oder genug Raum um sich zu bewegen.

Vorgehen:

Viele Menschen berufen sich hauptsächlich auf Daten und Fakten und lassen das Potenzial der Intuition ungenutzt.

Im Intuition Game wird deutlich, wie viel wir intuitiv über andere Menschen wissen und warum es hilfreich sein kann, sich auch mal auf das eigene Bauchgefühl zu verlassen.

Wie stark ist deine Intuition? Jeweils zwei Personen, die sich nicht gut kennen, kommen zusammen und beobachten einander, ohne miteinander zu sprechen.

Nach zwei Minuten beantwortet ihr basierend auf eurer Intuition die Frage: Welche Stärken hat mein Gegenüber?
Erst nachdem ihr all eure Vermutungen geäußert habt, löst ihr auf, ob die Einschätzungen richtig waren.

Macht wach, aufmerksam und man lernt auf sein Bauchgefühl zu vertrauen.



Innovation. Methoden.

User Manual



Kennenlernen / mit Analogie Power



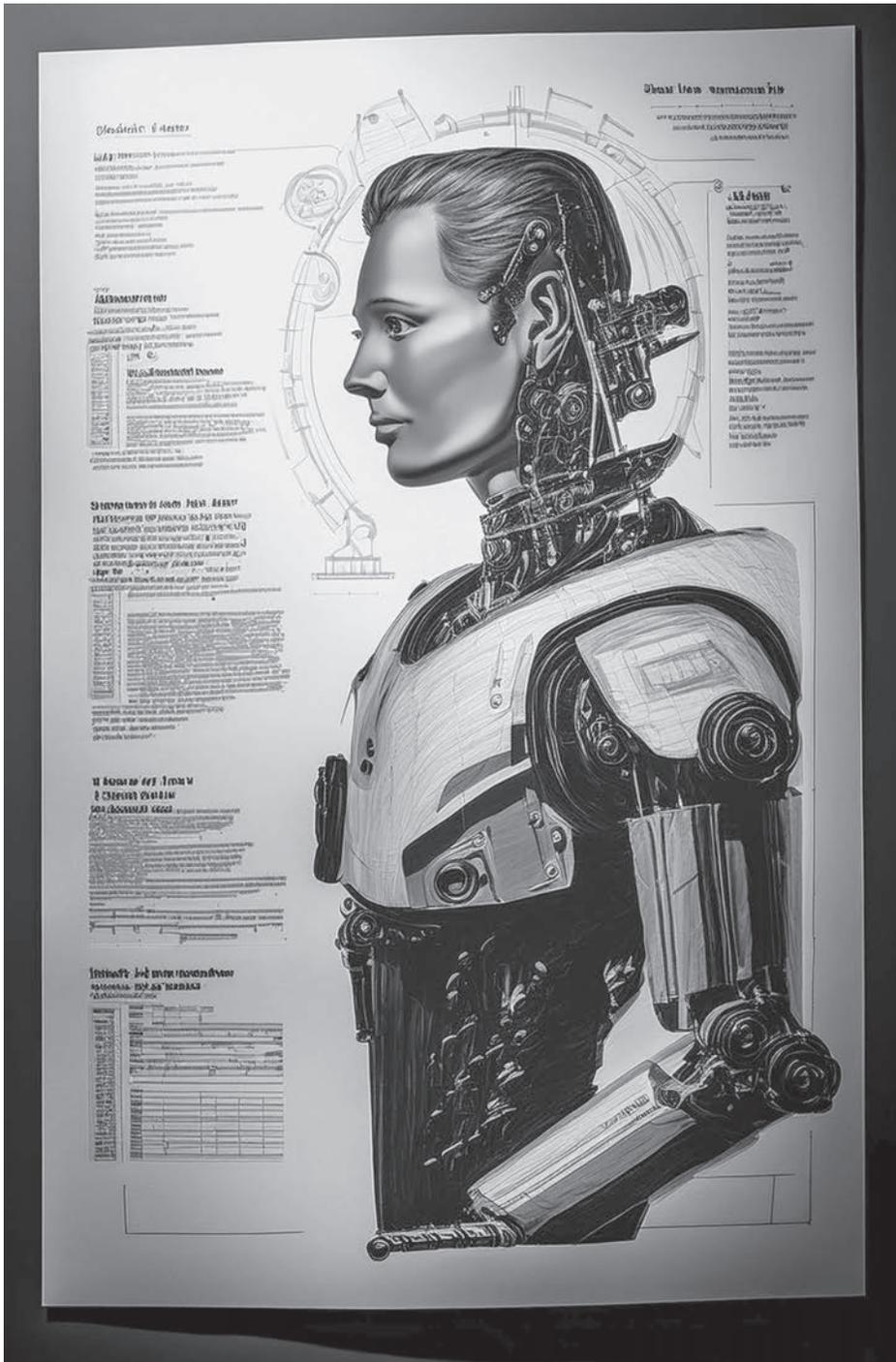
15 Min.



Teams je 2 Pers.



aufweckend



User Manual



Vorbereitungen:

Raum für 2-er Teams vorbereiten.

Material:

Stühle oder genug Raum um sich zu bewegen.
Filzstifte und Papier oder Kartons.

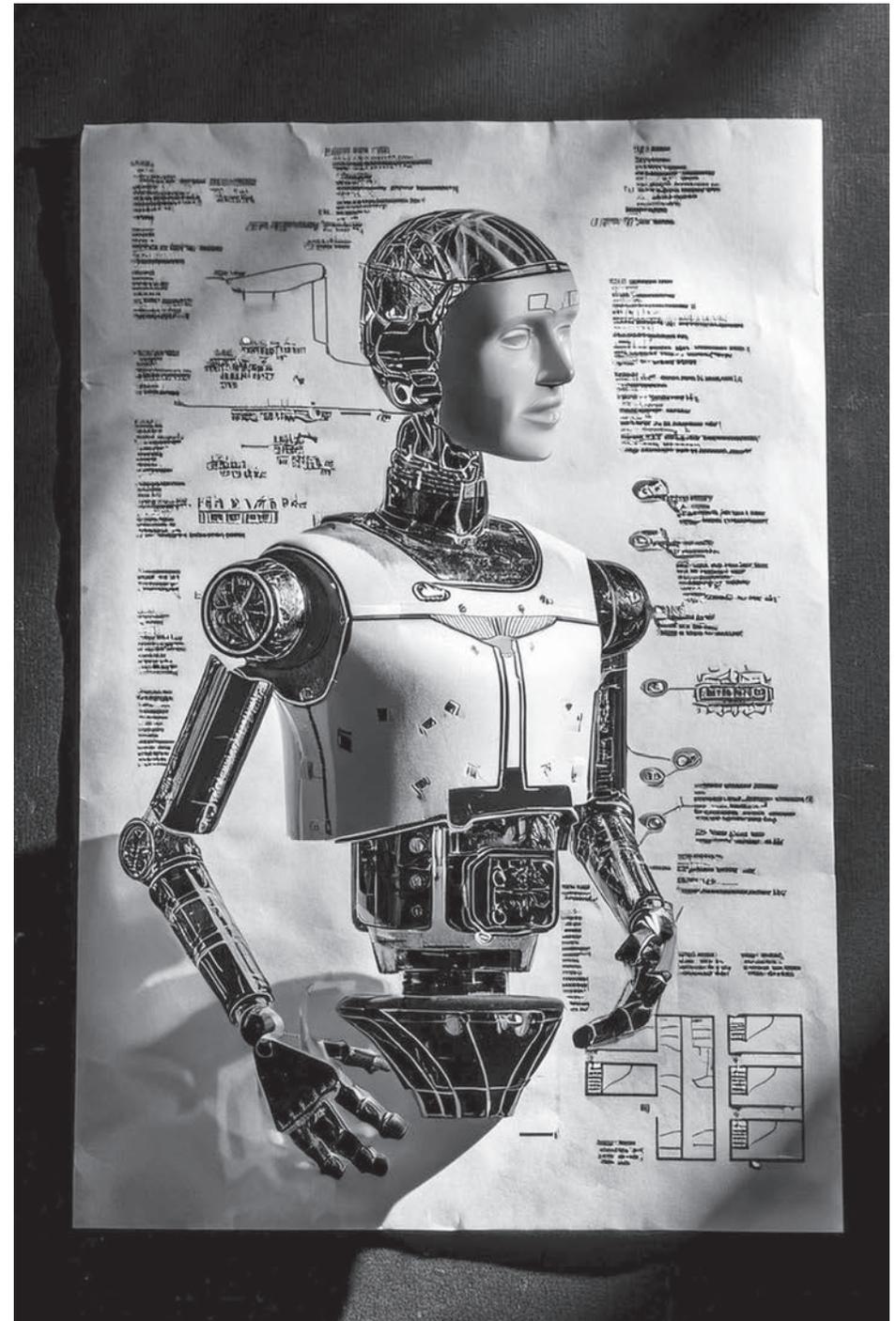
Vorgehen:

Wäre es nicht schön, wenn es für jeden Menschen eine
Gebrauchsanweisung gäbe?
Um besser zu wissen, wie jemand so tickt.

Was ist zum Beispiel die bevorzugte Kommunikationsform?
Telefon, E-Mail oder Chat? All das und mehr steht in
einem User Manual - und erleichtert die Zusammenarbeit ungemein.

Schreibe eine Gebrauchsanweisung für dich.
Was sind die wichtigsten Regeln für den Umgang mit dir?
Welche bekannten Mängel lassen sich an dir erkennen?
Darf man dich zum Beispiel vor dem ersten Kaffee nicht ansprechen?
Was machst du richtig gerne?
Welche Werte sind dir bei der Arbeit besonders wichtig?
Und was bedeutet «Team» für dich?
Teilt die Anleitungen mit eurer Partnernerin / eurem Partner
und dann im Team.

Macht Spass, wach, aufmerksam und man lernt die Kraft der Analogie
kennen.



Innovation. **Methoden.**

Superheldin & Superschurke



Kennenlernen / mit Analogie Power



15 Min.



Teams je 4-6 Pers.



aufweckend

Superheldin & Superschurke



Vorbereitungen:

Raum für 2-er Teams vorbereiten.

Material:

Stühle oder genug Raum um sich zu bewegen.

Filustifte und Papier oder Kartons.

Vorgehen:

Jede und Jeder hat ein besonderes Talent. Aber in allen von uns kommen manchmal auch die schlechtesten Eigenschaften zum Vorschein.

Indem ihr mit einer Prise Humor offenlegt, worin ihr richtig gut seid und womit ihr Andere in den Wahnsinn treibt, könnt ihr die Zusammenarbeit empathischer gestalten.

Benennt eure persönlichen Superheldinnen und Superhelden und Superschurkinnen und Superschurken.

Du findest manchmal keinen Punkt und kein Komma?

Dein Superschurke könnte «Mr. Mega-Quassel» heißen.

Dafür bist du total kreativ?

Deine Superheldin könnte den Namen «Daniela Düsentrieb» haben.

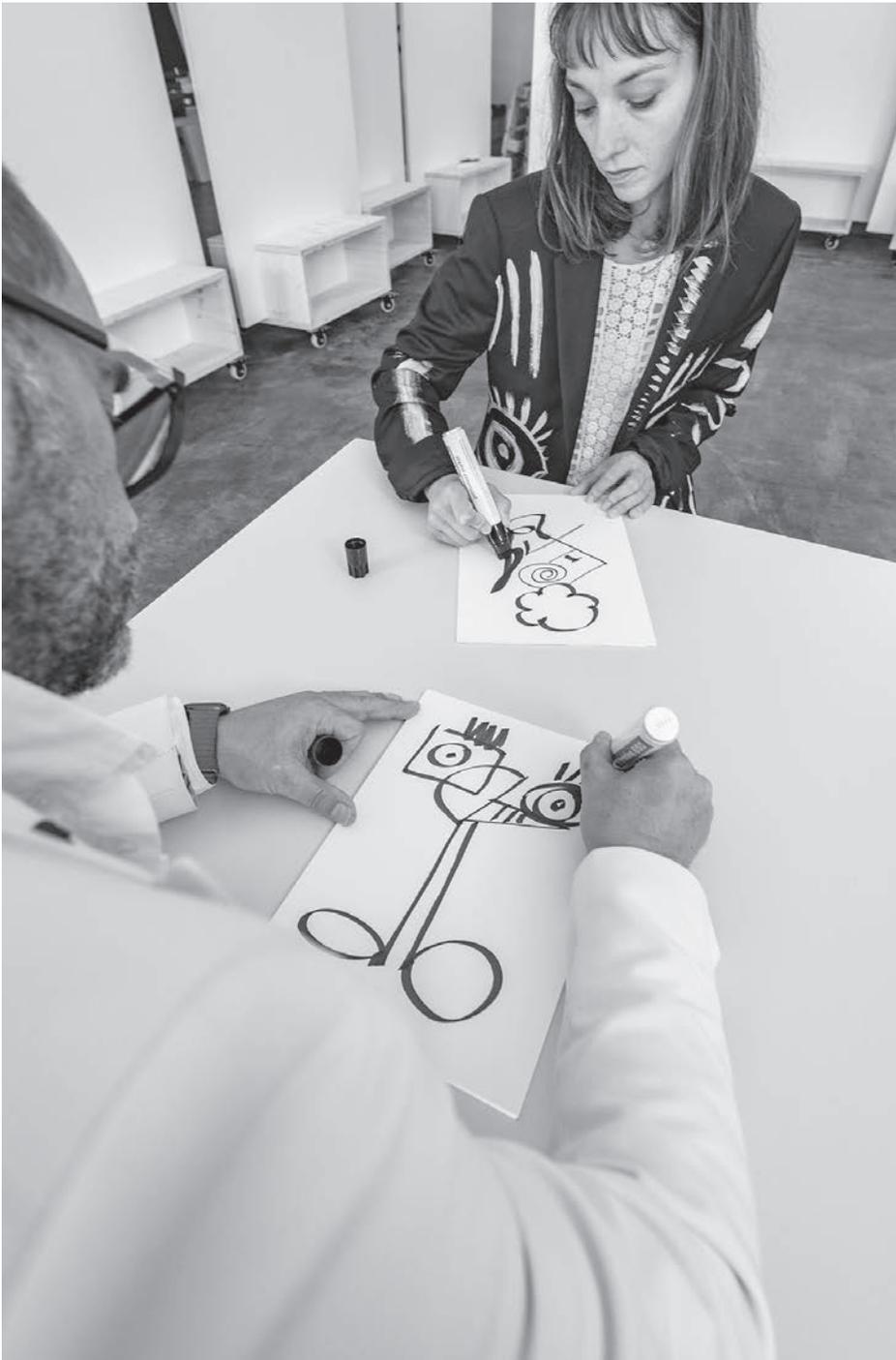
Teilt die Namen im Team und nutzt sie, um euch auf spielerische Art und Weise darauf aufmerksam zu machen, wenn die inneren Schurkinnen und Schurken mal wieder zum Vorschein kommen oder eine Superkraft dringend gebraucht wird.

Macht Spass, wach, aufmerksam und man lernt die Kraft der Analogie kennen.



Innovation. **Methoden.**

KritzelDiDu



Kennenlernen / mit Analogie Power



15 Min.



Teams je 2 Pers.



aufweckend



Vorbereitungen:

Raum für Teams vorbereiten, Tische, Stühle.

Material:

Filzstifte und Papier oder Kartons.

Vorgehen:

Sage an, dass wir gleich eine kurze Übung als Einstimmung auf das Thema machen. Bitte die Teilnehmenden, ohne nachzudenken, eine möglichst abstrakte Zeichnung zum Thema des Tages zu malen.
Timebox dafür: 20 Sekunden.

Stop.

Bitte nun jeden Teilnehmenden, sein Blatt einem anderen Teilnehmenden zu geben. Jetzt hat jeder eine Minute, die Zeichnung zu vervollständigen. Lass die Teilnehmenden erklären, was sie in den Bildern sehen und wie der Prozess war.

Schreibe Stichworte für spätere Gruppenarbeit auf.

Macht Spass, wach, aufmerksam und man lernt die Kraft der Imagination und des Storytelling kennen.



Innovation. **Methoden.**

Warm Ups Team Building



Warm-Ups / Teambuilding



45 Min.



8-80 Pers.



aufweckend

Innovation. **Methoden.**

**Warm
Ups
Team
Building**

Innovation. **Methoden.**

Grimm 2.0 Methode



Teambuilding & Kreativität



45 Min.



12-80 Pers.



inspirierend

Grimm 2.0

Methode



Vorbereitungen:

Themata / Märchen vorbereiten
(siehe auch separate Methodenkarten)

Material:

Märchenkarten
Marker/Filzstifte
Klebeband
Karton für Requisiten und Kostüme
Kostümkiste (optional)

Vorgehen:

1. Einführung und Auswahl des Märchens:

Auswahl eines Märchens für die Aufführung.
Diskussion zur Anpassung des Märchens an die heutige oder zukünftige Zeit in einem modernen Kontext.

2. Rollenverteilung:

Die Teilnehmer:innen wählen ihre Rollen, darunter Schauspiel, Regie und Szenografie.

3. Basteln von Requisiten und Kostümen:

Aus Karton und anderen Materialien die nötigen Requisiten und Kostüme für die Darstellung der eigenen Rolle oder die einer Mitspieler:in.

4. Proben des Rollenspiels:

Die Teilnehmer:innen proben das Rollenspiel, um sich mit ihren Rollen und dem Ablauf vertraut zu machen.

5. Durchführung des Rollenspiels:

Die Teilnehmer:innen führen das adaptierte Märchen auf.
Diese Aufführung ermöglicht es, die neu interpretierten Charaktere und Szenarien lebendig zu machen.

6. Diskussion und Reflexion:

Nach dem Rollenspiel diskutieren die Teilnehmer die Herausforderungen und gewonnenen Erkenntnisse.

Es wird gemeinsam über die Anpassung und Umsetzung in die moderne Welt reflektiert.

Eine Feedbackrunde hilft, Verbesserungsvorschläge für zukünftige Durchführungen zu sammeln.





Innovation. **Methoden.**

Grimm 2.0

Methode

Hänsel und Gretel



Teambuilding & Kreativität



45 Min.



4-8 Pers.



inspirierend

Grimm 2.0

Methode // Hänsel und Gretel

Erzählt von zwei Geschwistern, die von ihren Eltern im Wald ausgesetzt werden und auf ein Haus aus Lebkuchen stossen, das einer bösen Hexe gehört.

Akt 1: Der Aussetzung entkommen

Geschwister werden von ihren Eltern im Wald ausgesetzt, finden ein verlockendes Lebkuchenhaus.

Akt 2: Gefangenschaft

Die böse Hexe lockt sie ins Haus, um sie zu verspeisen. Hänsel wird gefangen gehalten, Gretel soll arbeiten.

Akt 3: Listige Befreiung

Gretel überlistet die Hexe, stösst sie in den Ofen. Die Geschwister entkommen mit Schätzen.

Moral:

Auch in ausweglosen Situationen kann Wachsamkeit und Mut das Überleben sichern.

Ins Heute oder Morgen angepasst, eine mögliche Idee: Zwei Kinder entkommen einer gefährlichen Falle in einem scheinbar perfekten Haus, das sich als gefährlich entpuppt, ähnlich gefährlichen Situationen in sozialen Netzwerken.

Rollen:

Hänsel und Gretel: Kinder im digitalen Zeitalter, suchen Authentizität.
Hexe: Betrügerische Influencerin, blendet mit Schein.
Süssigkeitenhaus: Verlockende, aber gefährliche Versprechungen online.





Innovation. **Methoden.**

Grimm 2.0

Methode

Rumpelstilzchen



Teambuilding & Kreativität



45 Min.



4-8 Pers.



inspirierend

Grimm 2.0

Methode // Rumpelstilzchen

Die Geschichte von einer Müllerstochter, die Stroh zu Gold spinnen muss und dabei Hilfe von einem geheimnisvollen kleinen Mann erhält, der später einen hohen Preis für seine Dienste verlangt.

Akt 1: Die unmögliche Aufgabe

Die Müllerstochter wird vom König gefordert, Stroh zu Gold zu spinnen, oder sie wird bestraft.

Akt 2: Der Pakt mit Rumpelstilzchen

Ein mysteriöses Wesen, Rumpelstilzchen, hilft ihr beim Goldspinnen im Austausch für ihr erstgeborenes Kind.

Akt 3: Die Auflösung des Pakts

Die Müllerstochter errät den Namen des Wesens (Bedingung Rumpelstilchens zur Aufhebung des Paktes) und befreit sich somit von der Abmachung.

Moral:

Gier und Täuschung führen letztendlich zu keinem guten Ende.

Ins Heute oder Morgen transformiert, eine mögliche Idee:

Eine Person wird mit unerreichbaren Zielen konfrontiert und muss lernen, ethische Entscheidungen unter Druck zu treffen, eine Parallele zu modernen Arbeitsumgebungen.

Rollen:

Müllerstochter: Junge Berufstätige, die vor einer unmöglichen Aufgabe steht.

Rumpelstilzchen: Mysteriöser Helfer mit verborgenen Motiven.

König: Unternehmensleiter, der unrealistische Erwartungen stellt.





Innovation. **Methoden.**

Grimm 2.0

Methode

Aschenputtel



Teambuilding & Kreativität



45 Min.



4-8 Pers.



inspirierend

Grimm 2.0

Methoden // Aschenputtel

Die Geschichte eines jungen Mädchens, das von ihrer Stiefmutter und Stiefschwestern schlecht behandelt wird, aber mit Hilfe ihrer verstorbenen Mutter (in manchen Versionen einer Fee) einen Prinzen heiratet.

Akt 1: Die Unterdrückung

Aschenputtel wird von ihrer Familie erniedrigt und muss alle harten Arbeiten verrichten.

Akt 2: Der königliche Ball

Mit magischer Hilfe besucht Aschenputtel den Ball des Königshauses, muss aber vor Mitternacht fliehen und verliert einen Schuh.

Akt 3: Der gläserne Schuh passt

Der Prinz sucht das Mädchen, dessen Fuss in den Schuh passt. Aschenputtel wird gefunden und heiratet den Prinzen.

Moral:

Echte Güte und Geduld werden letztlich belohnt, während Falschheit und Neid bestraft werden.

Ins Heute oder Morgen angepasst, eine mögliche Idee:

Eine junge Frau überwindet die Missgunst und Unterdrückung durch ihre Familie und findet Anerkennung durch ihre Leistungen, nicht durch ihr Aussehen.

Rollen:

Aschenputtel: Unterdrücktes Talent, sucht Anerkennung für ihre Fähigkeiten.

Stiefmutter und Stiefschwestern: Neidische Familienmitgliederinnen, die Kontrolle ausüben wollen.

Prinz: Unternehmerserbe, erkennt und fördert wahres Talent.

Fee/Mutter: Mentorin, die aus dem Hintergrund unterstützt.





Innovation. **Methoden.**

Grimm 2.0

Methode

Rotkäppchen



Teambuilding & Kreativität



45 Min.



4-8 Pers.



inspirierend

Grimm 2.0

Methode // Rotkäppchen

Die Geschichte eines jungen Mädchens, das ihre Grossmutter besuchen will, aber von einem Wolf verschluckt wird. Ein Jäger rettet sowohl Rotkäppchen als auch ihre Grossmutter.

Akt 1: Der gefährliche Weg

Rotkäppchen geht durch den Wald, um ihre Grossmutter zu besuchen und begegnet einem Wolf.

Akt 2: Der Betrug

Der Wolf erreicht zuerst die Grossmutter, verschlingt sie und nimmt ihre Gestalt an. Rotkäppchen wird ebenfalls verschluckt.

Akt 3: Die Rettung

Ein Jäger hört die Geräusche, rettet Rotkäppchen und die Grossmutter und tötet den Wolf.

Moral:

Achtsamkeit und sorgfältige Beurteilung unbekannter Situationen und Personen können Schutz bieten und Sicherheit erhöhen.

Ins Heute oder Morgen transformiert, eine mögliche Idee:

Ein junges Mädchen lernt, die Gefahren zu erkennen, die in der scheinbar sicheren Umgebung sozialer Medien lauern.

Rollen:

Rotkäppchen: Junges Mädchen, navigiert durch digitale Welt.

Grossmutter: Ältere Person, anfällig für Betrug.

Wolf: Online-Betrüger, nutzt Identitätsdiebstahl.

Jäger: Freund/Familienmitglied, schützt und unterstützt bei Gefahr.





Innovation. **Methoden.**

Grimm 2.0

Methode

Der Froschkönig



Teambuilding & Kreativität



45 Min.



4-8 Pers.



inspirierend

Grimm 2.0

Methode // Der Froschkönig

Die erste Geschichte aus den Kinder- und Hausmärchen, die von einer Prinzessin handelt, die ihr Versprechen an einen Frosch hält, woraufhin dieser sich in einen Prinzen zurückverwandelt.

Akt 1: Das Versprechen

Die Prinzessin verliert ihre goldene Kugel im Teich, ein Frosch verspricht Hilfe gegen ein Versprechen (Zuwendung und Kuss der Prinzessin).

Akt 2: Das gebrochene Versprechen

Der Frosch holt die Kugel zurück, fordert das Versprechen ein, aber die Prinzessin zögert, ihr Versprechen zu halten.

Akt 3: Die Verwandlung

Nachdem der Frosch trotz aller Widrigkeiten von der Prinzessin (auf Ansage des Königs) geküsst wird, verwandelt er sich in einen Prinzen.

Moral:

Ein gegebenes Versprechen zu halten, ist ehrenhaft und führt zu unerwarteten Belohnungen.

Ins Heute oder Morgen transformiert, eine mögliche Idee:

Eine Geschichte über die Bedeutung von Vertrauen und Versprechen in einer Welt, wo Online-Versprechungen leicht gebrochen werden.

Rollen:

Prinzessin: Jemand, der anfänglich oberflächlich urteilt, aber lernt, Bedeutung von Versprechen zu schätzen.

Froschkönig: Person, die eine zweite Chance verdient und wahren Wert zeigt.

König: Loyalität und die Last von Versprechen symbolisierend.





Innovation. **Methoden.**

Grimm 2.0

Methode

Schneewittchen



Teambuilding & Kreativität



45 Min.



4-8 Pers.



inspirierend

Grimm 2.0

Methode // Schneewittchen

Die Geschichte einer schönen Prinzessin, deren eifersüchtige Stiefmutter versucht, sie zu töten. Schneewittchen findet Zuflucht bei sieben Zwergen, bis sie schliesslich von einem Prinzen gerettet wird.

Akt 1: Schneewittchen flieht

Königstochter flieht, weil böse Stiefmutter neidisch ist.
Versteckt sich bei Zwergen im Wald.

Akt 2: Böse Königin trickst

Stiefmutter versucht dreimal, Schneewittchen zu töten:
Gürtel, Kamm, vergifteter Apfel. Apfel klappt.

Akt 3: Rettung und Ende

Prinz findet das scheinotote Schneewittchen, es wacht auf durch das Aushusten des vergifteten Apfelstücks.
Hochzeit, böse Königin bestraft.

Moral:

Neid schadet. Gute Menschen finden Hilfe.
Böse Taten führen zu schlechtem Ende.

Ins Heute oder Morgen transformiert, eine mögliche Idee:
Schneewittchen im modernen Leben, Stiefmutter neidisch auf Social Media. Flieht in WG, trifft echte Freund:innen. Stiefmutter versucht online Schaden. Rettung durch echte Beziehungen, nicht durch Likes.

Rollen:

Schneewittchen: Beliebt online, sucht echtes Leben.
Stiefmutter: Neidisch, nutzt Internet für Tricks.
Zwerg: WG-Bewohner:innen, echte Freund:innen.
Prinz: Person, die echten Wert sieht, nicht nur Online-Image.
Äpfel: Fake News, schlechte Einflüsse online.



Innovation. **Methoden.**

Ansätze für Ideen suchen und finden



Warm-Ups / Teambuilding



div.



8-80 Pers.



erhellend

Innovation. **Methoden.**

Ansätze für Ideen suchen und finden

Innovation. Methoden.

Media Screening



Medienanstoß-Methode



permanent



1 Pers.



erkenntnisgewinnend

Media Screening



Vorbereitungen:

Wenn Medien konsumiert werden
immer den Blick auf Anstöße einschalten.
Was kann interessant sein für unsere Produkte?

Material:

Computer, Smartphone mit Kamera, Tablet, Hirn.

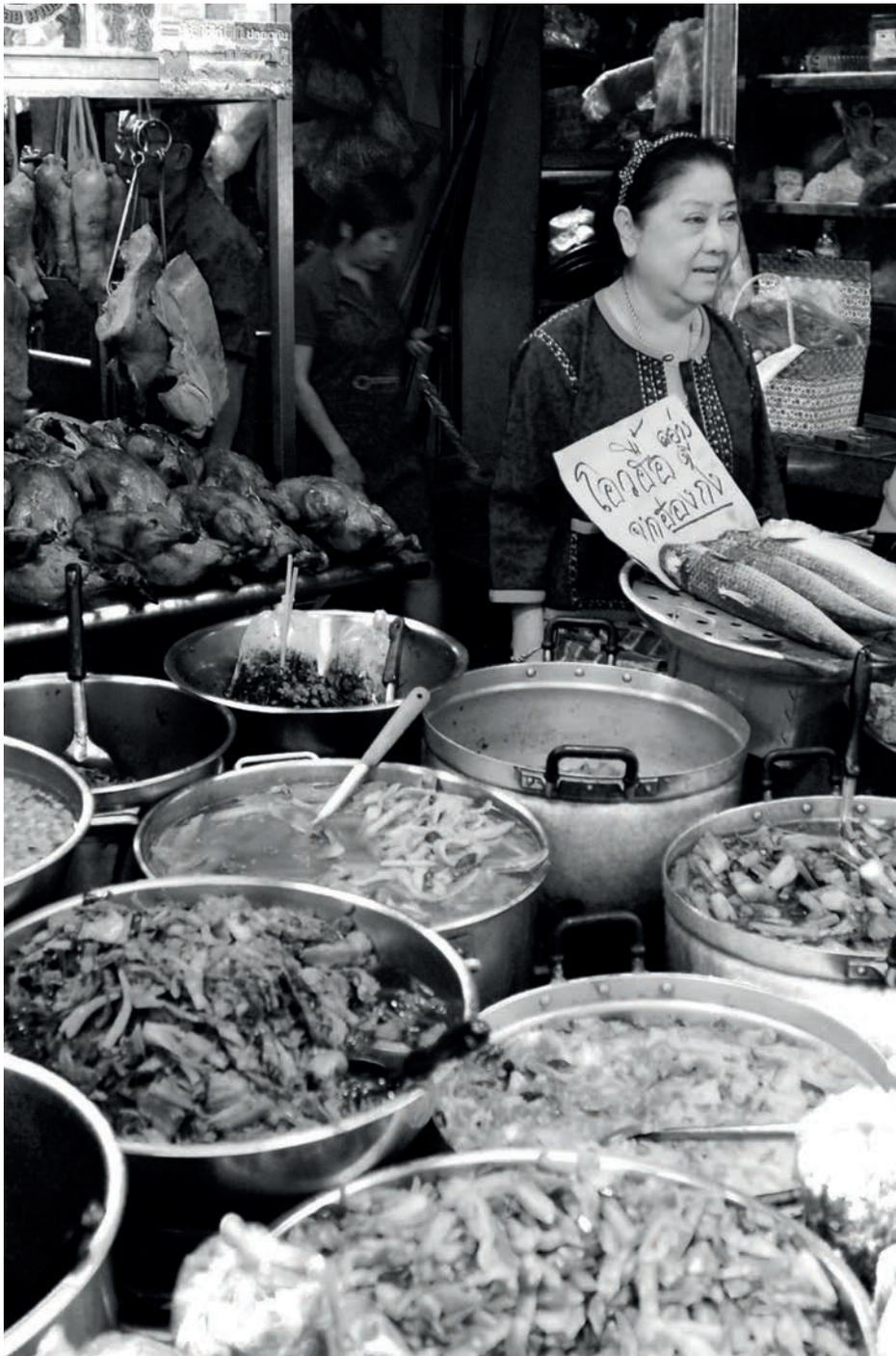
Vorgehen:

Alle konsumierten Medien werden mit dem Blick
auf die Produkte oder Services der Firma, der Institution konsumiert.

Falls in einem Bericht, Artikel, einer Sendung etwas auftaucht,
das interessant sein könnte:
Sofort merken, Link an sich selber versenden.

Die Unterlagen speichern, drucken, archivieren.





Innovation. **Methoden.**

Exploring Methode



Entdeckungs-Methode



permanent



1 Pers.



inspirierend

Exploring Methode



Vorbereitungen:

Den «Firmen-Tunnelblick» verlassen und den Sinnen eine Entdeckungstour gönnen: auf Technisches, auf Formales, auf Gesellschaftliches, auf die Konkurrenz, auf Medien, auf alles was interessant ist, eure Aufmerksamkeit erlangt.

Material:

Smartphone mit Kamera, Notizbuch, Tablet, Hirn.

Vorgehen:

Die Methode kann auf zwei Arten angewendet werden:

Von oben nach unten («**top down**»): Ihr definiert eine konkrete Aufgabenstellung und sucht überall nach Anregungen und Anstosshinweisen.

Von unten nach oben («**bottom up**»): Ihr entdeckt «zufällig» etwas, das einen Anstoss ergibt.

Die Anstösse müssen kurz festgehalten werden.

Kann über ein Bild auf dem Smartphone sein.

Eine kurze Notiz mit Skizze in einem Notizbuch oder Tablet hilft enorm.



Innovation. **Methoden.**

Shadowing Methode



Qualitative Untersuchungs-Methode



4-8 Std.



1-3 Pers.



erkenntnisgewinnend

Shadowing Methode



Vorbereitungen:

Shadowing erlaubt einem Beobachtenden eine Person wie ein «Schatten» zu begleiten.

Wir möchten eine oder mehrere Personen, möglichst ohne zu stören, beobachten und ihr Verhalten kennen lernen.

Dazu müssen wir definieren was beobachtet werden soll.

Wo können wir diese Beobachtungen machen?

Sind die zu beobachtenden Personen intern oder extern?

Material:

Aufzeichnungsmaterial, Smartphone mit Kamera, Videokamera, Fotokamera, Mikrophon, Notizmaterial.

Vorgehen:

Definition des zu beobachtenden Szenarios.

Abklärungen zu Ort, Zeit, Einholen von Genehmigungen,

Bereitstellen des Materials.

Shadowing vor Ort.

Infos für Fragen bereit halten.

Aufzeichnungen des Shadowings.

Direkt nach dem Shadowing alle Erkenntnisse mit dem Team festhalten.



Innovation. **Methoden.**

Interview Methode



Ideensuch-Methode



60 Min.



3 Pers.



aktivierend, erhellend

Interview Methode



Vorbereitungen:

Gruppen bilden
Fragen vorbereiten

Material:

Fragen
Video-Kamera (kann auch ein Smartphone sein)
Notizmaterial

Vorgehen:

Teilt euch die Aufgaben:

- Interviewer*in
- Kamera
- Notizen

Beginnt mit umfassenden Fragen zum Leben, zu Werten und Gewohnheiten der Person, bevor ihr spezifischere Fragen stellt, die sich direkt auf eure Herausforderung beziehen.

Notiert euch genau, was die Person sagt, nicht was ihr meint, was es bedeuten könnte. Was die Person sagt, ist nur ein persönlich gefärbte Aussage. Achtet auf die Körpersprache eures Interviewpartners und den Kontext, in dem sie sprechen.

Macht direkt nach dem Interview ein Gruppenmeeting und haltet eure Eindrücke fest. Auf den Notizunterlagen und auf dem Video. Archiviert die Unterlagen für die weitere Bearbeitung.



Innovation. **Methoden.**

Interview for empathy



Ideensuch-Methode



60 Min.



3 Pers.



aktivierend, erhellend



Interview for empathy



Vorbereitungen:

Gruppen bilden
Fragen vorbereiten

Material:

Fragen
Video-Kamera (kann auch ein Smartphone sein)
Notizmaterial

Vorgehen:

Bei dieser Methode geht es um die Kunst der empathischen Gesprächsführung. Diese dient dazu, von euren Nutzerinnen und Nutzern jene Informationen zu erhalten, die es euch ermöglichen, grossartige Lösungen zu entwickeln.

Seid aufmerksam, neugierig und ermutigt euer Gegenüber, persönliche Geschichten zu erzählen.
Verwickelt eine Person in ein Gespräch über ihre Interessen.
Fragt, warum die Person einer bestimmten Leidenschaft nachgeht.

Probiert unterschiedliche Fragetechniken aus, um ein Thema zu durchdringen und euer Gegenüber wirklich zu verstehen.
Erkundigt euch z.B. nach persönlichen Geschichten, emotionalen Erfahrungen und Herausforderungen. Fragt mehrfach hintereinander:

«Warum?» Selbst wenn ihr denkt, die Antwort zu kennen.

Lasst euch davon überraschen, was ihr lernen könnt.



Innovation. **Methoden.**

User journey



Ideensuch-Methode



60 Min.



3 Pers.



aktivierend, erhellend

User journey



Vorbereitungen:

Gruppen bilden
Journey Charts vorbereiten

Material:

Journey Charts, Filzstifte
Video-Kamera (kann auch ein Smartphone sein)
Notizmaterial

Vorgehen:

Bei der User Journey findet ihr durch genaues Beobachten, Zuhören und Hineinversetzen heraus, welche Schritte eine Nutzerin, ein Nutzer bei der Verwendung eines Produkts oder Services durchläuft.

Das erlaubt euch, eine aussergewöhnliche und bedürfnisorientierte User Experience zu schaffen.

Versetzt euch in eure kritischste Kundin, euren kritischsten Kunden hinein.

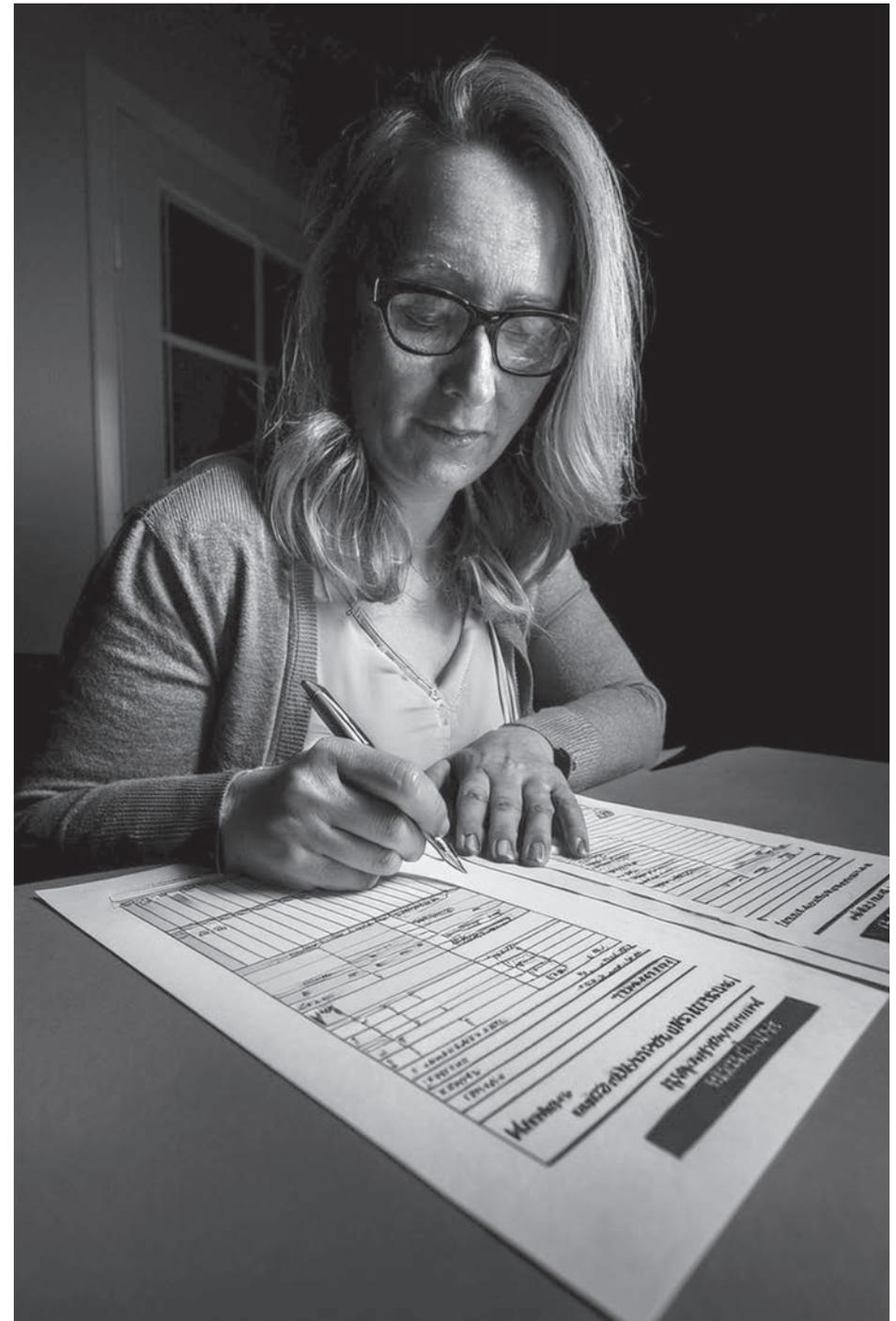
Versucht, die Nutzung eures Angebots Schritt für Schritt aus ihren Augen zu betrachten vom ersten bis zum letzten Moment.

Wo hat sie emotionale Hochs und Tiefs?

Wie lässt sich ihre User Experience verbessern?

Und wann beginnt und endet ihre User Journey wirklich?

Lasst euch davon überraschen, was ihr erfahren und lernen könnt.



Innovation. Methoden.

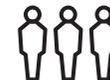
How to make toast



Prozess-Analogie-Methode



60 Min.



4-6 Pers.



aktivierend, erhellend



How to make toast



Vorbereitungen:

Gruppen bilden

Material:

Post-Its, Filzstifte, Wände

Vorgehen:

Starte am Tisch mit Haftnotizen und Stiften.

Erkläre, dass es bei der Übung um das Gewinnen gemeinsamer Sichtweisen geht.

- Bitte die Teilnehmenden zu zeichnen, wie sie einen Toast machen. Dabei kommt jeder Schritt auf einen Zettel. Wichtig: nur Bilder!
- Bitte Teilnehmenden, alle Zettel an einer Wand in eine gemeinsame Reihenfolge zu bringen.
- Diskutiere mit den Teilnehmenden das Verständnis für die Notwendigkeit der Schritte.

Frage, ob etwas fehlt.

Führe die Schritte nun mit einem echten Prozess für Analyse oder Optimierung durch.

Lasst euch davon überraschen, was ihr vom Toast machen mitnehmen könnt.



Innovation. **Methoden.**

Expertinnen Expertenrunde



Ideensuch-Methode



60 Min.



12-20 Pers.



aktivierend, erhellend

Expertinnen Expertenrunde



Vorbereitungen:

grosser Raum für 2 Kreise

Material:

keines

Vorgehen:

Sage den Teilnehmenden, dass sie gleich in sehr kurzer Zeit sehr viel Input bekommen.

Bilde zwei Kreise, in denen die Teilnehmenden im inneren Kreis (die Fragenden) jeweils einem Teilnehmenden im äusseren Kreis (den Expertinnen und Experten) gegenüber stehen.

Die Fragenden dürfen eine beliebige Frage stellen und können diese immer wiederholen oder bei jedem neuen Experten eine neue Frage stellen. Die Experten haben 2 Minuten Zeit, ihre Antwort zu geben. Nach 2 Minuten rotieren die Experten einen Platz weiter. Wenn die Runde komplett ist, tauschen die Kreise ihre Plätze & Rollen.

Lasst euch davon überraschen, was ihr vom geballten Expertinnen- und Expertenwissen in eurem Team mitnehmen könnt.



Innovation. **Methoden.**

Personas



Ideensuch-Methode



60 Min.



12-20 Pers.



aktivierend, erhellend

Personas



Vorbereitungen:

Raum und Wände

Material:

Persona-Boards als Vorlage bereitstellen, Filzstifte.

Vorgehen:

Ihr wollt Lösungen entwickeln, die eure Kundinnen und Kunden begeistern? Eine Persona unterstützt euch dabei, Probleme und Bedürfnisse besser zu verstehen.

Bei einer Persona handelt es sich um die Beschreibung einer fiktiven, aber charakteristischen Kundin, eines Kunden.

Macht Renate oder Thomas zu eurer neuen Kundin, zum neuen Kunden.

Überlegt euch, mit welchem Extra-Service oder Produkt ihr sie zu einem leidenschaftlichen Fan eurer Organisation macht.

Identifiziert dafür ihre Eigenschaften und Bedürfnisse und formuliert prägnant eine Herausforderung, für die Renate oder Thomas eine Lösung sucht.

Lasst euch davon überraschen, was ihr von fiktiven Personen herausfinden könnt.

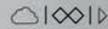


Innovation. Methoden.

How might we Frage



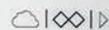
How might we Frage



How might we...

MEHR GÖNNER, SPENDER
FÜR DAS KINDERTHEATER
LAMPEFIEBER GEWINNEN?

How might we Frage



How might we...

MEHR STANDORTE ORGANISATORISCH
BEWÄLTIGEN?

Innovations-Anstoss Kreativitäts-Methode



60 Min.



4-6 Pers.



klärend

How might we Frage



Vorbereitungen:

Einen vorab in der Entdeckungsphase erkannten Anstoss bereit halten

Material:

Grosse Wand / Papierbögen
Marker / Filzstifte
Klebeband
Post-its

Vorgehen:

Jedes Problem ist eine Chance für Innovationen.

Wenn ihr eure Herausforderung als «wie können wir...?» Frage stellt, werdet ihr euch automatisch auf eine innovative Lösung einstellen.

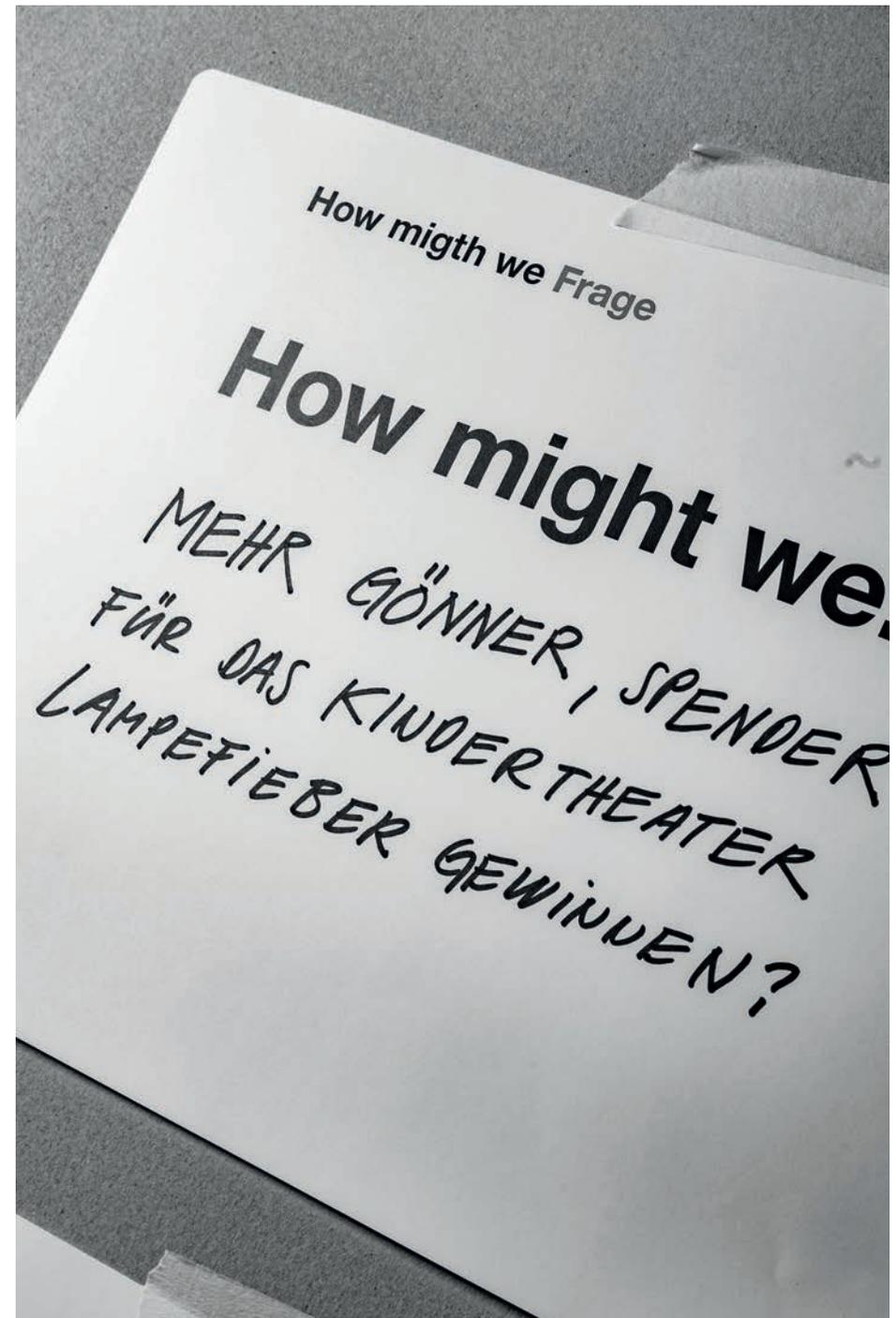
Seht euch zuerst den Innovations-Anstoss aus der Entdecken-Phase an.

Formuliert den Anstoss, die mögliche Umsetzung mit einer «wie können wir...» Frage.

Macht mehrere «wie können wir...» Fragen.

Sortiert und bewertet die «wie können wir...» Fragen und diskutiert diese bis ihr euch auf eine geeinigt habt.

Diese dient als Vorgabe für den zweiten Diamanten.



Innovation. **Methoden.**

Ideation

Ideen erarbeiten



Ideenfindung



div.



8-80 Pers.



inspirierend

Innovation. Methoden.

Ideation Ideen erarbeiten

Brain Storming



Vorbereitungen:

- Ziel formulieren
- Moderation bestimmen
- Gruppen bilden

Material:

- Zeitmesser
- Post-its
- Grobe Marker / Filzstifte
- Pro Team eine freie Wand

Vorgehen:

- Die Moderation erläutert das Thema.
- Skizziert Ideen auf Post-its und klebt diese an die Wand.
- Urteilt nicht. Ihr wisst nie, wo eine gute Idee herkommt.
- Der Schlüssel ist, dass sich jeder so fühlt, als könnte er seine Idee in seinem Kopf sagen und anderen erlauben, darauf aufzubauen. Ermutigt wilde Ideen.
- Wilde Ideen können oft zu kreativen Sprüngen führen.
- Wenn wir über verrückte Ideen nachdenken, neigen wir dazu, über das nachzudenken, was wir wirklich wollen, ohne die Einschränkungen von Technologie oder Material.
- Baut auf die Ideen anderer. Konzentriert euch auf das Thema.
- Versucht, die Diskussion auf Kurs zu halten, andernfalls könntet ihr über den Rahmen eures Konzepts hinausgehen.

Seid visuell, macht einfache Skizzen der Ideen.

Lasst die Ideen stehen und dokumentiert den Zustand an den Wänden für die weitere Bearbeitung.



Innovation. **Methoden.**

Question Storming



Ideensuch-Methode



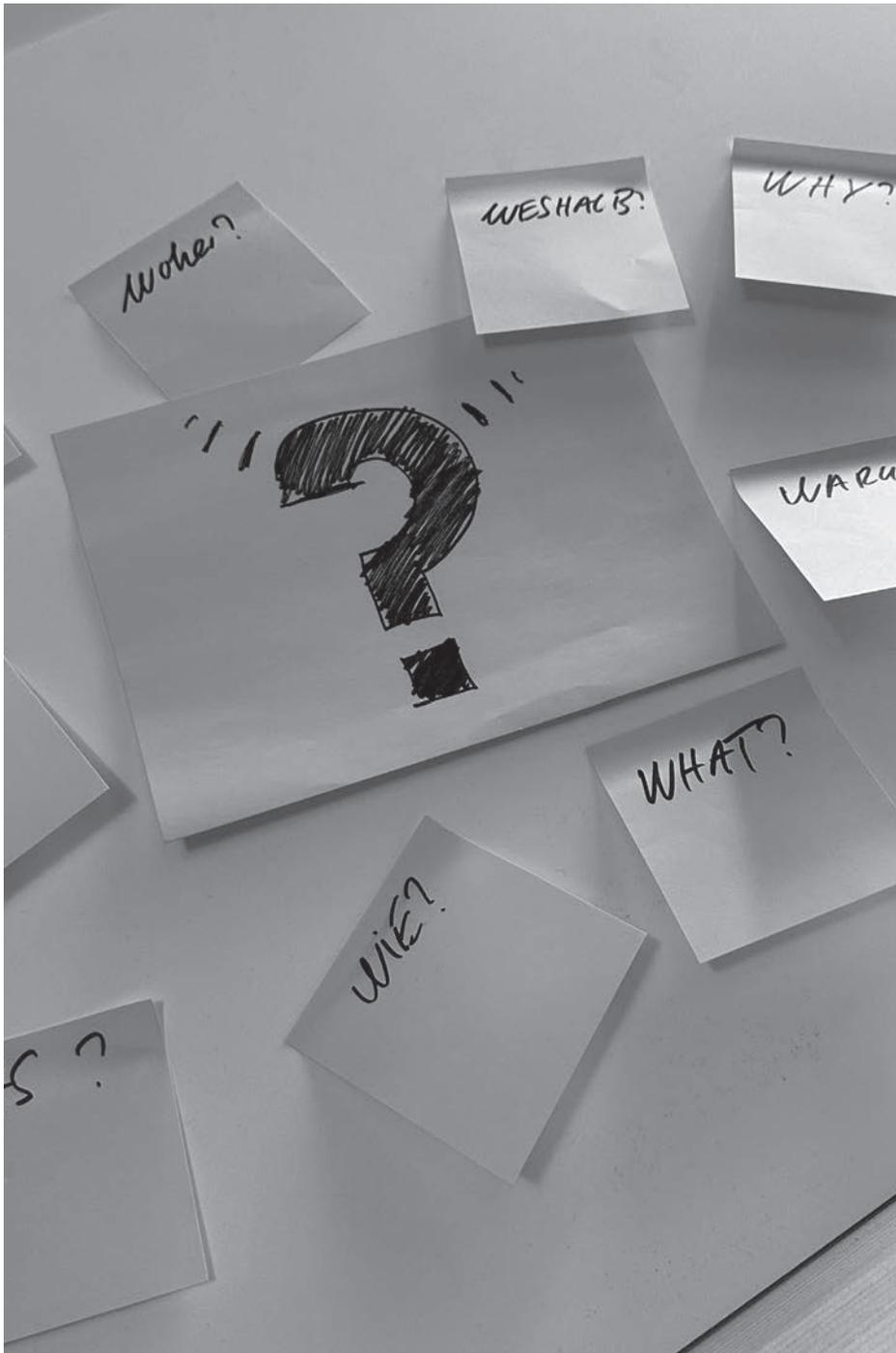
60 Min.



Teams je 4-6 Pers.



aktivierend



Question Storming



Vorbereitungen:

- Ziel formulieren
- Moderation bestimmen
- Gruppen bilden

Material:

- Zeitmesser
- Post-its
- Grobe Marker / Filzstifte
- Pro Team eine freie Wand

Vorgehen:

Die Moderation erläutert das Thema.

Anstatt Ideen zu brainstormen solltet ihr für eine Lösungsfindung zunächst möglichst viele Fragen sammeln. In Fragen stecken nämlich oft die besseren Antworten.

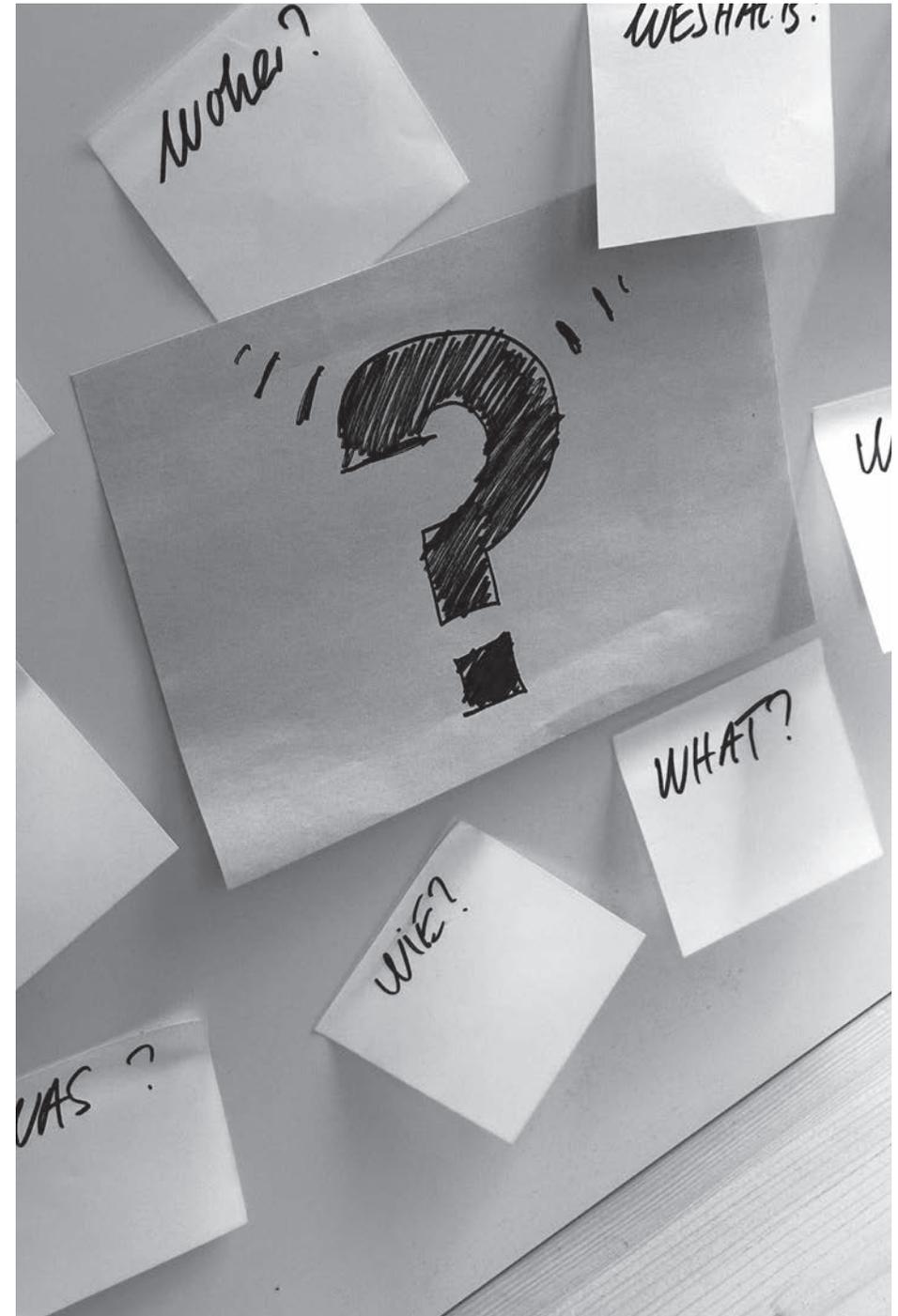
«Wir haben nicht genug Zeit für Innovation.» Geht euch das auch manchmal so? Diskutiert nicht die Aussage oder sucht nach Lösungen, sondern sammelt zu der eingangs genannten These Fragen und seht, welche Erkenntnisse und Lösungsansätze in euren Fragen stecken.

Baut auf die Fragen anderer. Konzentriert euch auf das Thema.

Versucht, die Diskussion auf Kurs zu halten, andernfalls könntet ihr über den Rahmen eures Konzepts hinausgehen.

Seid visuell, macht einfache Skizzen der Ideen.

Lasst die Fragen stehen und dokumentiert den Zustand an den Wänden für die weitere Bearbeitung.



Innovation. Methoden.

6-3-5 Methode



Ideensuch-Methode



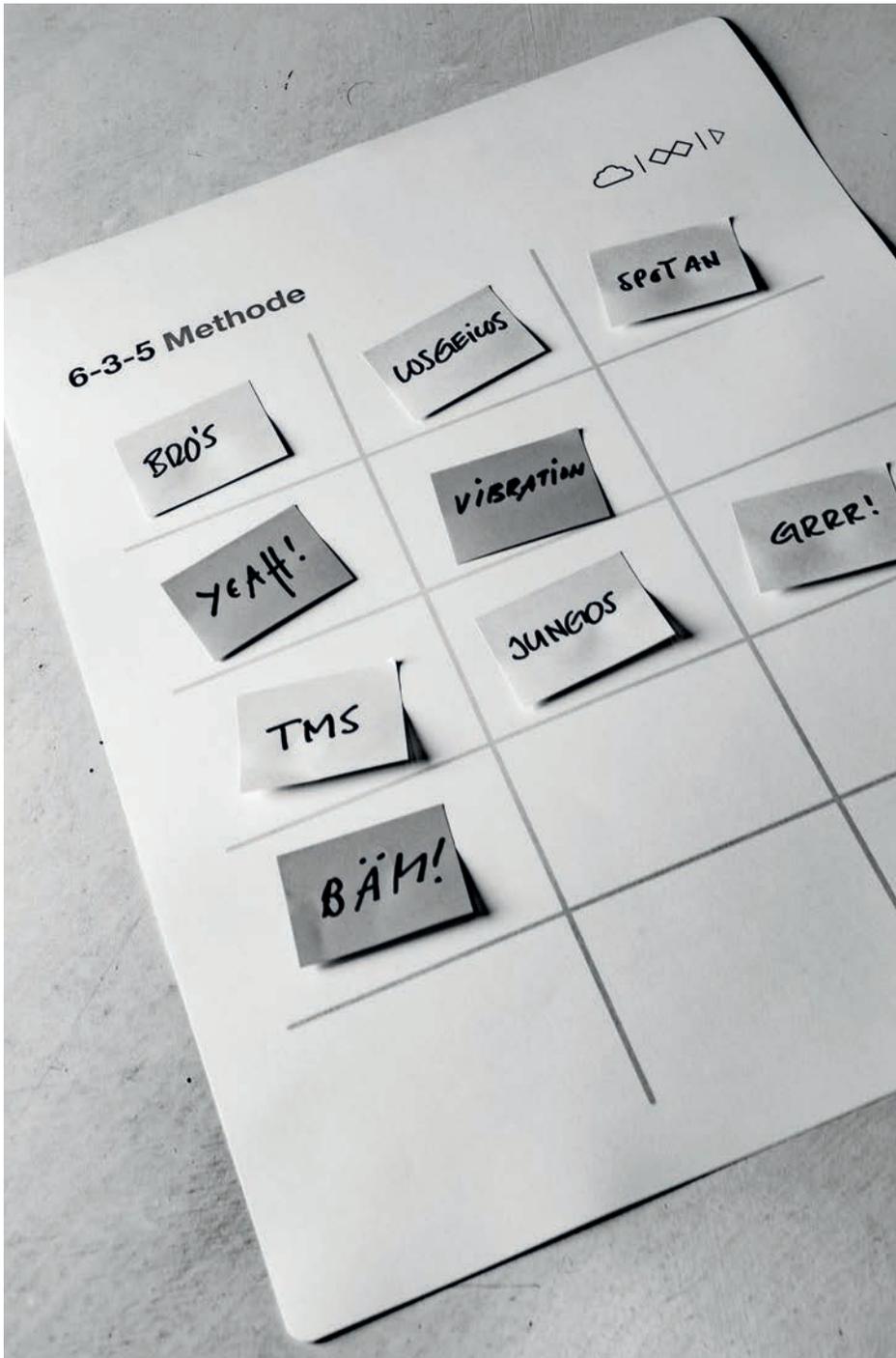
30 Min.



Teams je 6 Pers.



aktivierend



6-3-5 Methode



Vorbereitungen:

Aufgabe formulieren
Gruppen bilden
Formulare vorbereiten

Material:

Zeitmesser
Formulare
Marker / Filzstifte
Als Variante Post-its

Vorgehen:

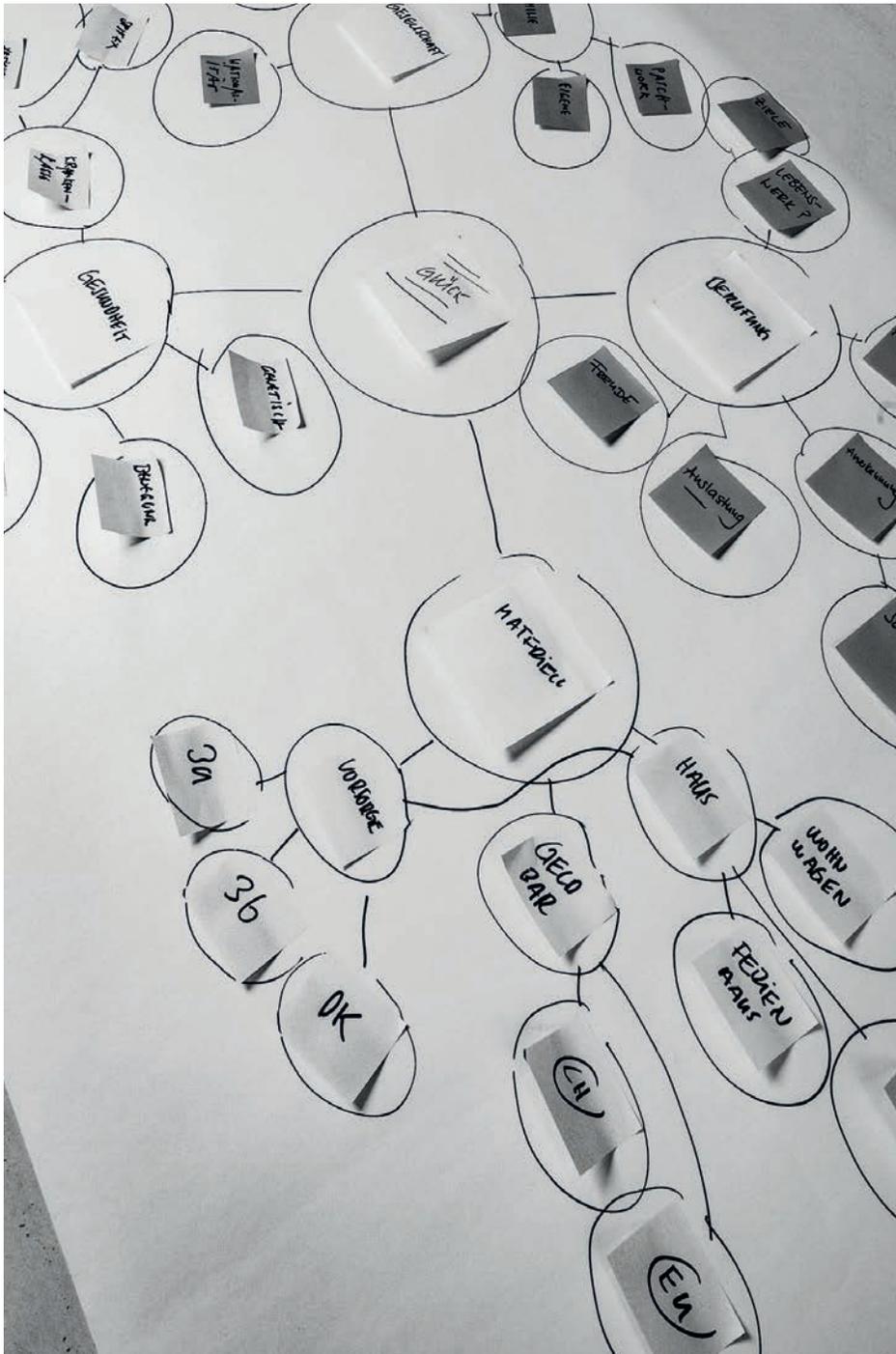
Jeder Teilnehmende erhält ein Blatt, auf dem die Aufgabe notiert ist, darunter befindet sich eine leere Tabelle mit 5 Zeilen und 3 Spalten. Die 6 Teilnehmenden notieren in die 3 Felder der obersten Zeile ihre Ideen (ergibt 18 Vorschläge). Ist die vorgegebene Zeit abgelaufen, reichen die Teilnehmenden das Blatt im Uhrzeigersinn weiter. Nun reichern alle Teilnehmenden in den Feldern der unteren Zeile die Ideen der oberen Zeile an, lässt sich durch die oben stehenden Ideen zu neuen anregen. Die Blätter werden weitergegeben, bis die letzte Zeile ausgefüllt ist.

Als Variante können die Ideen auch auf Post-its notiert und dann auf das Formular geklebt werden.
Erleichtert das weitere Vorgehen für die Bewertung.
Dokumentiert die Formulare für die weitere Bearbeitung.



Innovation. Methoden.

Mind Map



Ideensuch-Methode



45 Min.



Teams je 6 Pers.



aktivierend

Mind Map



Vorbereitungen:

Aufgabe formulieren
Gruppen bilden

Material:

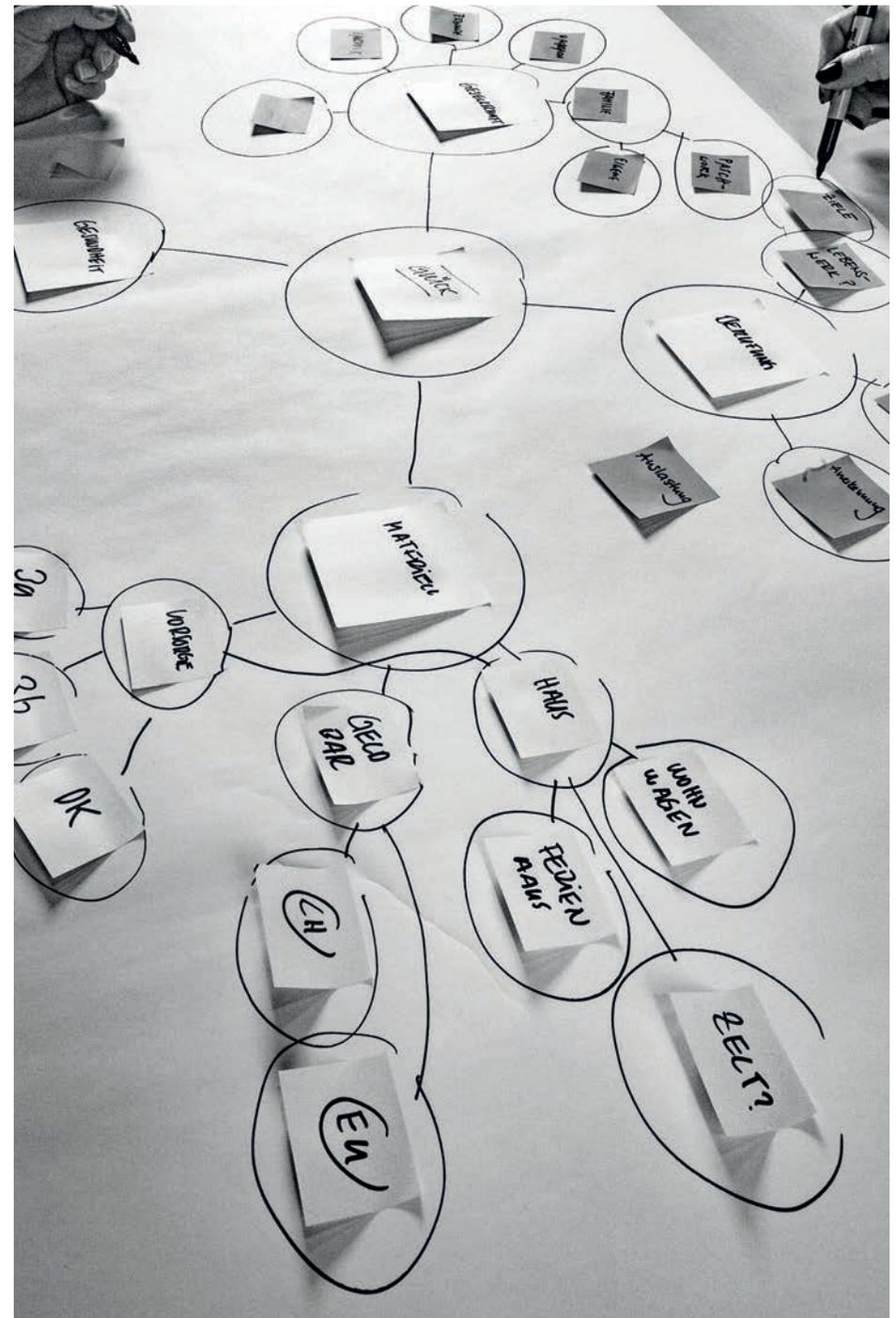
Zeitmesser
Wände / Flip-Charts / grosse Papierbögen oder -Rollen
Marker / Filzstifte
Klebeband
Als Variante Post-its

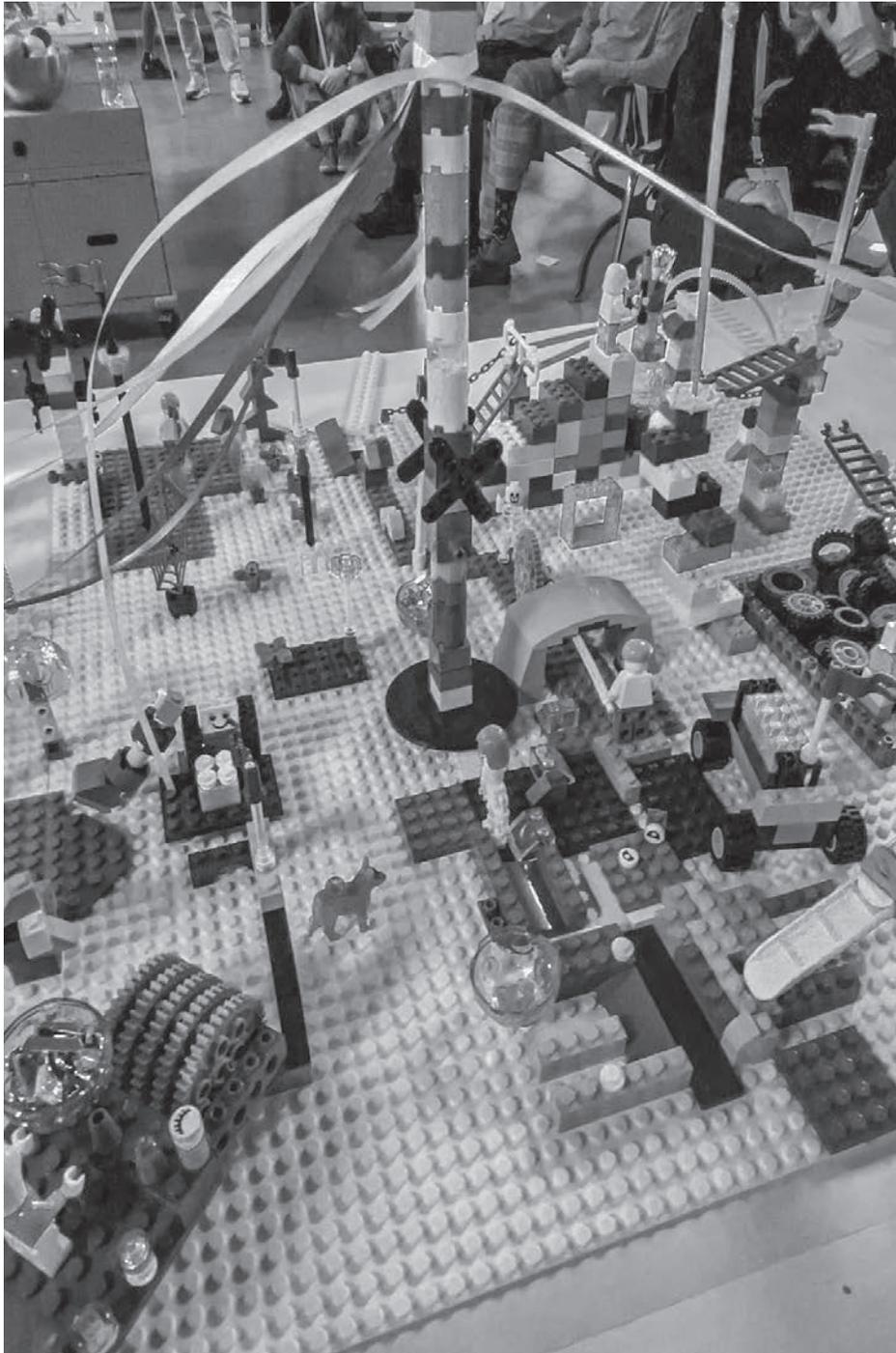
Vorgehen:

Jede Gruppe erhält einen Platz mit allem Material.
Die Gruppe bestimmt eine Moderation.
Aufgabe steht in der Mitte des Papiers.
Rundum werden die weiteren relevanten Themata eingetragen und mit Ästen mit der mittigen Hauptaufgabe verbunden.
Weitere Unterthematata können den entsprechenden Ästen angehängt werden.

Auf System und Logik achten.

Als Variante können die Themata auch auf Post-its notiert werden und die verbindenden Äste auf das Papier gezeichnet.
Themata können so verschoben werden.
Dokumentiert die Poster / Wände für die weitere Bearbeitung.





ZUKUNFTSLABOR | INNOVATION.MACHEN | IDEEN ERARBEITEN

Innovation. **Methoden.**

Lego[®] Serious Play[®]



Kreativitäts- und Ideenbau-Methode



2-4 Std.



Teams je 4-6 Pers.



aktivierend



LEGO® SERIOUS PLAY® ist eine innovative Problemlösungs-, Kommunikations- und Kreativmethode. Sie basiert auf der grundlegenden Idee, dass jeder Gedanke, jedes Erlebnis oder Vorhaben in Form von dreidimensionalen Legomodellen visualisiert werden kann.

«Serious Play» bedeutet dabei, dass in einem moderierten Prozess konkrete Themen- und Problemstellungen beispielsweise aus der Unternehmenspraxis bearbeitet werden können. Dies geschieht zwar in einem spielerischen Kontext (Play), dennoch stellt die Methode eine tiefgründige Kommunikation und zielführende Themenbearbeitung sicher (Serious).

LEGO® SERIOUS PLAY® ist mittlerweile Gegenstand zahlreicher wissenschaftlicher Untersuchungen geworden. Als wesentlicher Vorteil der Methode wird häufig die so genannte Hand-Gehirn-Verbindung genannt: Wenn Menschen mit den Händen arbeiten, sind besonders viele Hirnregionen aktiv. Dies kann im Ergebnis eines LEGO®-SERIOUS-PLAY®-Workshops zu tiefgründigeren Erkenntnissen oder sogar zu überraschenden Ergebnissen führen.

Andere Untersuchungen heben die Bedeutung des Flow-Effekts beim Spielen hervor. Gemeint ist damit eine Phase, in der wir Menschen im besonderen Maße aktiv, engagiert, vertieft und konzentriert einer Tätigkeit nachgehen. Bei Teilnehmer*innen von LEGO®-SERIOUS-PLAY®-Workshops kann der Flow-Effekt häufig beobachtet werden. Er scheint sich positiv auf die Arbeits-Motivation von Menschen auszuwirken.



Innovation. Methoden.

Mix & Match Methode



Themata Lotterie Methode



30 Min.



Teams je 4-6 Pers.



inspirierend

Mix&Match Methode



Vorbereitungen:

Themata vorbereiten

Disziplinen oder Kategorien für die Karten aufbereiten

Karten zum Ausfüllen vorbereiten (je 1 Kartenset pro Mensch)

Material:

Mix & Match-Karten

Filzstifte

Vorgehen:

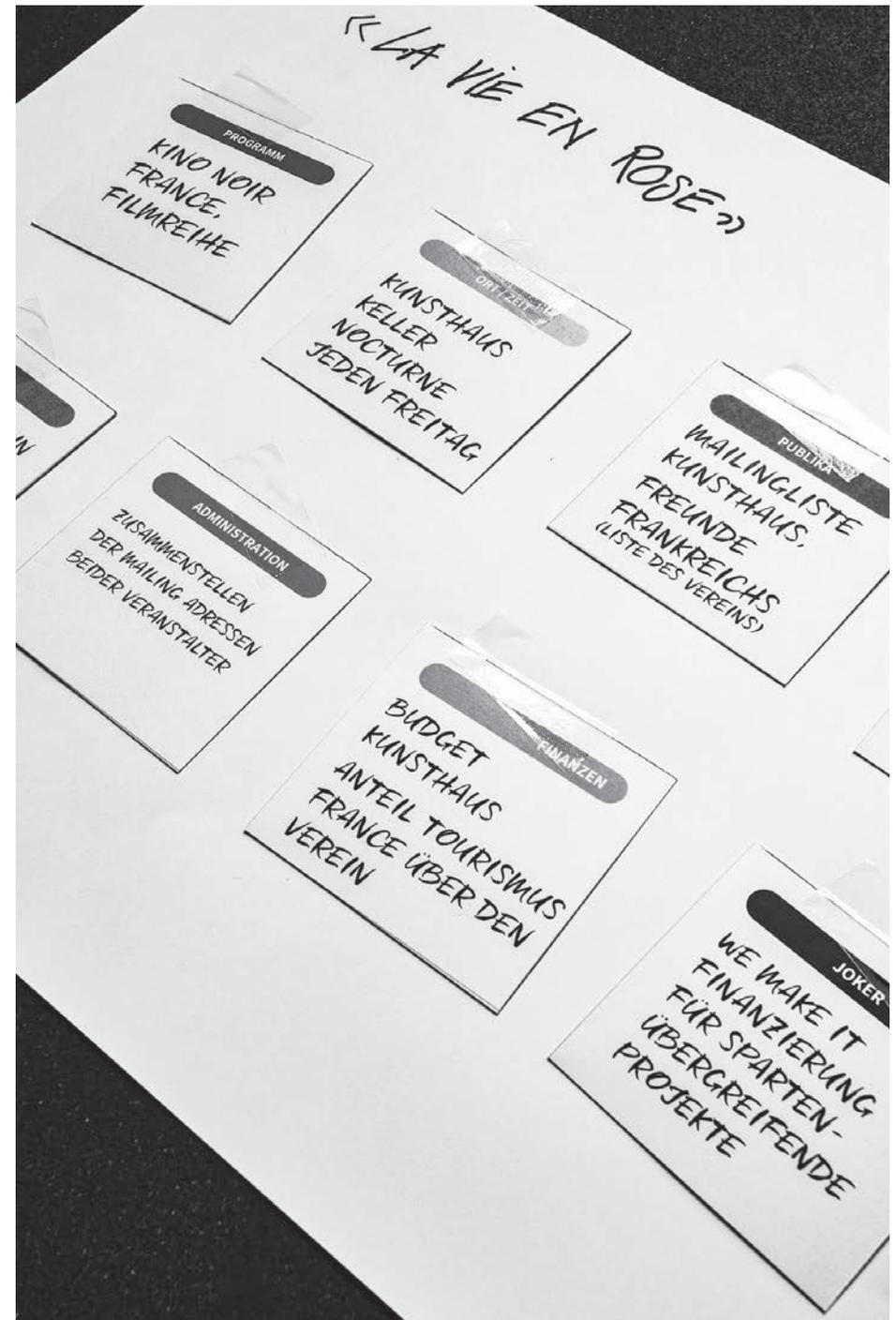
Die Moderator*innen erläutert das Thema.

Jeder füllt ein Kartenset aus mit seinen individuellen Aussagen und Vorstellungen.

In der Pause werden von den Coaches die Karten gemischt und als neue per Zufall kombinierte Kartensets wieder an alle Teilnehmenden verteilt zur Bearbeitung des vorab definierten Themas / Projektes.

Aus den per Zufall gemischten Karten werden neue Mini-Projekte erarbeitet und präsentiert.

Der gruppenübergreifende Mix aus den Komponenten kann zu neuen, ungedachten oder überraschenden Ideen / Projekten führen.





Innovation. **Methoden.**

Megatrend Persona



Trendcheck-Methode (Copyright Zukunftsinstitut GmbH, Frankfurt)



1 Std.



Teams je 4-6 Pers.



aktivierend

Megatrend Persona



Vorbereitungen:

Die Megatrend Workbox ist ein Produkt des Zukunftsinstitutes in Frankfurt. Die Zusammenfassungen der einzelnen Booklets stehen zur Verfügung

Material:

Megatrend Workbox und Megatrend Booklets

(Copyright Zukunftsinstitut GmbH, Frankfurt)

Vorgehen:

Eine Megatrend-Persona ist ein menschengewordener Megatrend, also ein skizzierter Charakter.

Dadurch wird eine abstrakte Entwicklung auf menschlicher Alltagsebene beschrieben.

Dies ermöglicht es, intuitiv neue Kundinnen- und Kundenbedürfnisse zu erfassen.

Stellt euch den Megatrend Individualisierung (oder ganze nach Wahl einen anderen) als einen Menschen vor.

Wie sieht dieser aus?

Welchen Hobbies und Tätigkeiten geht dieser Mensch nach?

Und was müsste passieren, damit er von dem Angebot deines Unternehmens besonders angesprochen wird?

Bringt die Perspektive der Megatrends in die Überlegungen zu den eigenen Angeboten ein.





Innovation. **Methoden.**

Megatrend Battle



Trendcheck-Methode (Copyright Zukunftsinstitut GmbH, Frankfurt)



1 Std.



2 Teams je 2-3 Pers.



aktivierend

Megatrend Battle



Vorbereitungen:

Die Megatrend Workbox ist ein Produkt des Zukunftsinstitutes in Frankfurt. Die Zusammenfassungen der einzelnen Booklets stehen zur Verfügung

Material:

Megatrend Workbox und Megatrend Booklets

(Copyright Zukunftsinstitut GmbH, Frankfurt)

Vorgehen:

Lernt, welche Chancen und Risiken ein Megatrend für euer Unternehmen bereithält. Dafür sammelt ihr in zwei Teams Pro- und Contra Argumente, warum ein bestimmter Megatrend für euch absolut wichtig bzw. unwichtig ist.

Tretet dann in einem Rede-Wettstreit gegeneinander an.

Warum ist zum Beispiel der Megatrend Gender Shift für euer Unternehmen relevant - oder auch nicht?

Teilt euch in zwei Teams auf. Das eine Team sammelt Argumente, warum der Megatrend Gender Shift - also neue Rollenmuster und Geschlechterdiversität - für euer Unternehmen von zentraler Bedeutung ist. Das andere Team argumentiert dagegen.

Welche Erkenntnisse gewinnt ihr daraus?

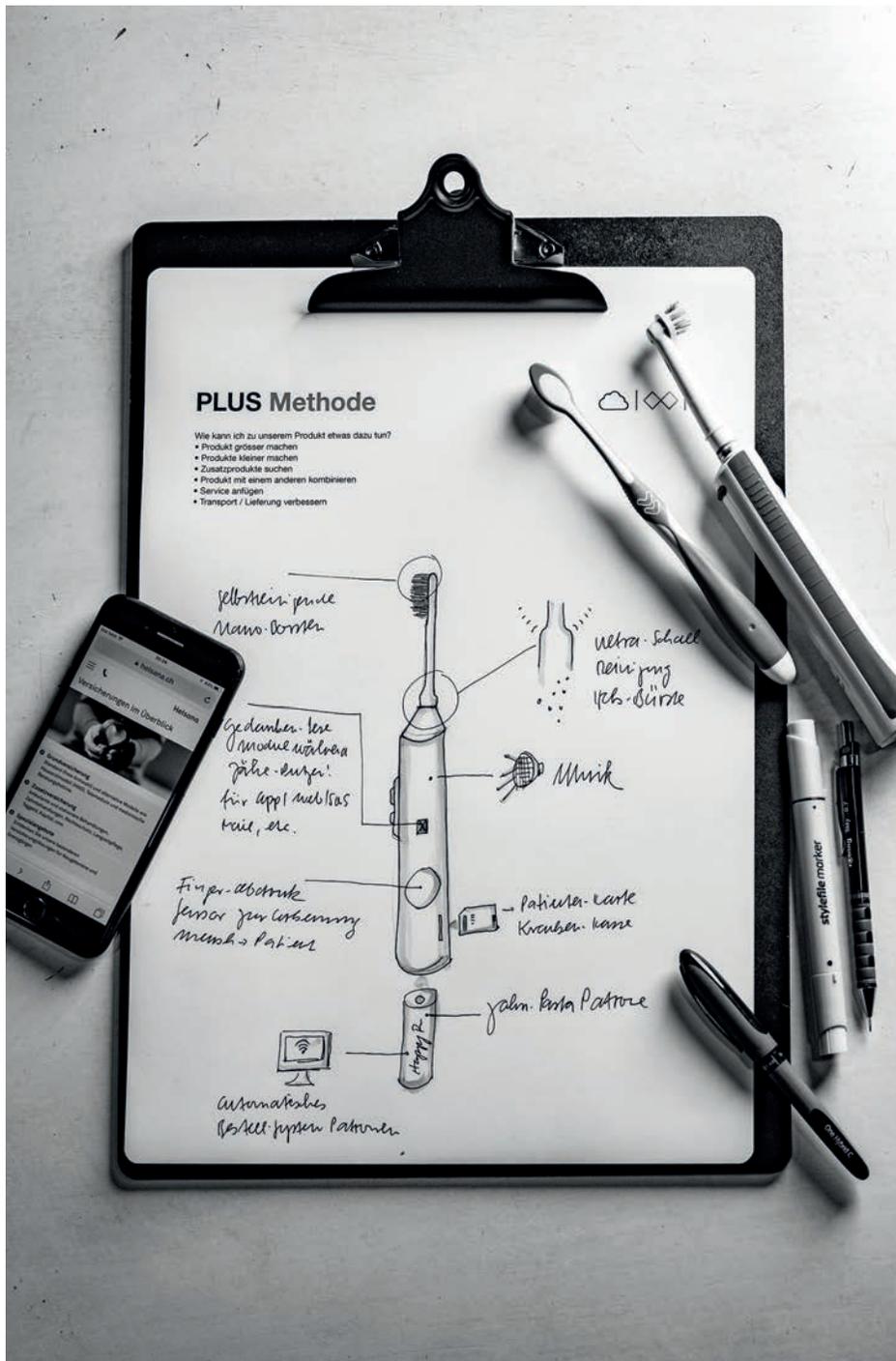
Inputs aus den Kurz-Zusammenfassungen der Megatrends (Megatrend-Map)

Bringt die Perspektive der Megatrends in die Überlegungen zu den eigenen Angeboten ein.



Innovation. Methoden.

Plus Methode



PLUS Methode

- Wie kann ich zu unserem Produkt etwas dazu tun?
- Produkt grösser machen
 - Produkte kleiner machen
 - Zusatzprodukte suchen
 - Produkt mit einem anderen kombinieren
 - Service anfügen
 - Transport / Lieferung verbessern

selbstrein. pinne
Nano-Borsten

Eye-Tracker-lese
Module während
"pfeife-suchen"
für App! multitas
knie, etc.

Finger-abdruck
Sensor zur Erkennung
Mensch -> Patient

Aromatisches
Bakteriengitter Patrone



Netze. Schall
Reinigung
1/2h. Bürste

Musik

- Patient. Karte
Kreuzen. Karte

John. Costa Patrone

Ideensuch-Methode



60 Min.



Teams je 3-6 Pers.



aktivierend

Plus Methode



Vorbereitungen:

Gruppen bilden
Produkte zuweisen

Material:

Zeitmesser
Wände / Flip-Charts / grosse Papierbögen oder -Rollen
Marker / Filzstifte
Klebeband
Als Variante Post-its

Vorgehen:

Jede Gruppe erhält ein Thema, ein vorhandenes Produkt / Service aus dem Angebot der Firma, der Institution.

Jede Gruppe entwickelt zu den jeweiligen Produkten «PLUS» Ideen.

Wie kann ich zu unserem Produkt/Service etwas dazu tun?

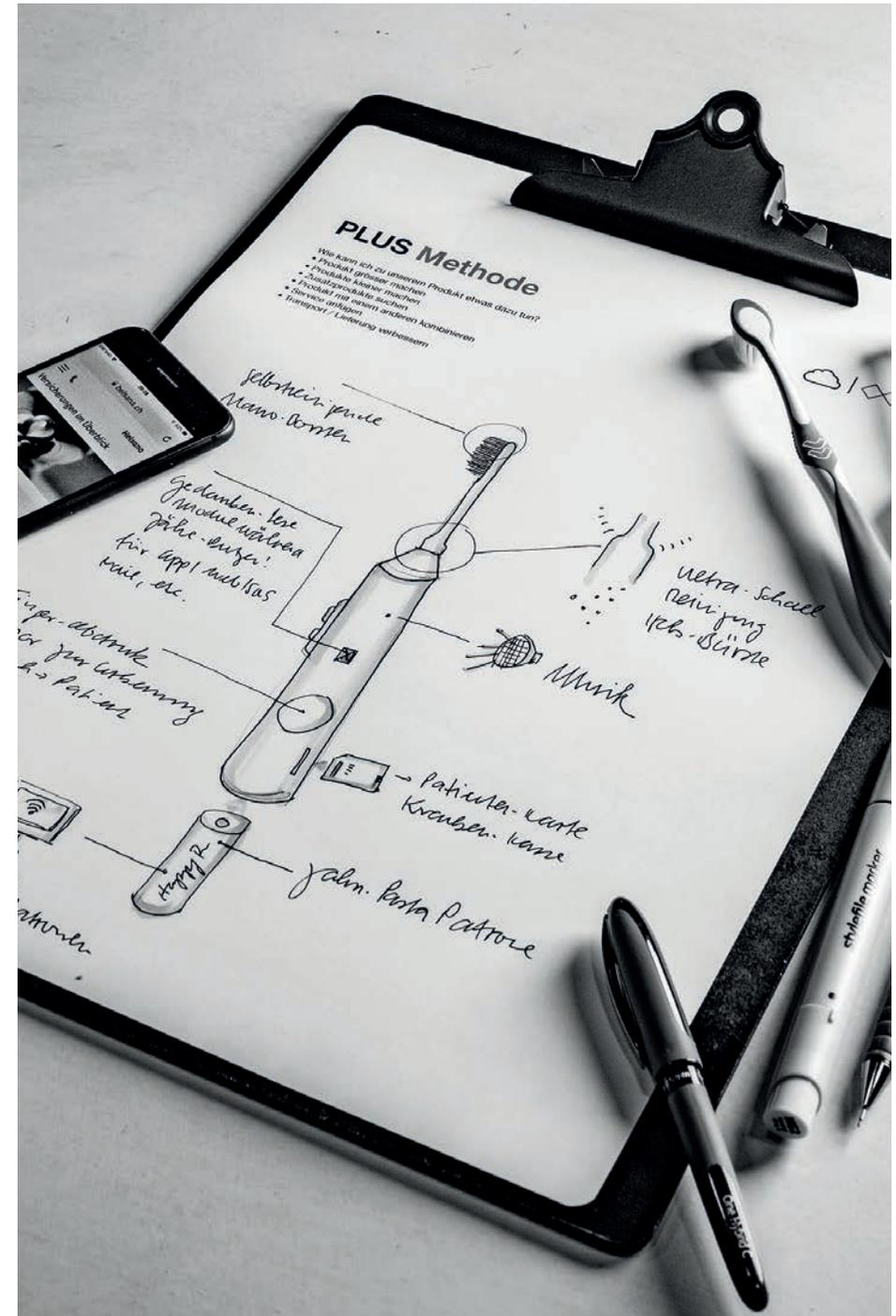
- Produkt/Service grösser machen
- Produkte/Service kleiner machen
- Zusatzprodukte und -Services suchen
- Produkt/Service mit einem anderen kombinieren
- Transport / Lieferung verbessern

Etc.

Die Ideen werden auf vorbereitete Charts skizziert.

Die einzelnen Plus-Ideen können auch auf Post-its notiert werden.

Dokumentiert die Ergebnisse für die weitere Bearbeitung.





Innovation. **Methoden.**

Creative Job Poker



Gedankliches Rollenspiel



30 Min.



Teams je 4-6 Pers.



inspirierend

Creative Job Poker



Vorbereitungen:

Raum und Design Thinkin Ausrüstung

Material:

Post-Its, Flizstifte

Vorgehen:

Frischer Wind im Unternehmen: Mit dieser Methode erspielt ihr euch neue, unkonventionelle Job-Titel, in denen ihr eure Berufung finden könnt.

Durch die Brille (noch) nicht existenter Positionen werden Entwicklungsmöglichkeiten für das eigene Unternehmen und die Mitarbeitenden aufgezeigt.

Zeit für einen Rollentausch.

Was ist das Erste, was du in deinem Unternehmen tun würdest, wenn dein neuer Jobtitel «Chief Destruction Officer» lautete? Inwiefern könntest du in dieser Rolle Sinn finden? Überlege dann, welchen Jobtitel du gerne tragen würdest oder welche Jobtitel ihr in eurer Organisation in Zukunft gut gebrauchen könntet.

Macht Spass und verändert die Denkhaltung zu den gewohnten Job Profilen und deren Aufgaben und Kompetenzen.



Innovation. Methoden.

Upside down



Denkhandstand / Perspektivenwechsel



30 Min.



Teams je 4-6 Pers.



inspirierend



Upside down



Vorbereitungen:

Raum und Design Thinking Ausrüstung

Material:

Post-Its, Flizstifte

Vorgehen:

Bringt euren Ideen-Motor in Schwung und baut Brainstorming-Hemmungen ab, indem ihr ins Gegenteil denkt.

Das setzt Kreativität frei und macht Potenziale sichtbar, die ansonsten unbemerkt geblieben wären.

Die Welt steht Kopf.

Was müsste passieren, damit das Projekt, an dem ihr gerade arbeitet, einen riesigen Shitstorm auslöst und euer komplettes Team dafür entlassen wird? Sammelt zu dieser Fragestellung Ideen.

Im nächsten Schritt kehrt ihr die entstandenen Ideen ins Gegenteil um und überlegt, wie euch diese Erkenntnisse weiterhelfen können.

Nutzt das Potenzial des Perspektivwechsels, um wirklich gute Lösungen zu entwickeln.

Macht Spass und die umgekehrte Denkweise eröffnet neue und noch nicht gedachte Ideen und Lösungen.



Innovation. **Methoden.**

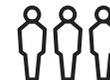
Meet the monster



Denkhandstand / Perspektivenwechsel



30 Min.



Teams je 4-6 Pers.



inspirierend

Meet the monster



Vorbereitungen:

Raum und Design Thinking Ausrüstung

Material:

Post-Its, Flizstifte

Vorgehen:

Vom Surrealen zur Innovation: Für die kuriose Zielgruppe der Hexen und Monster Angebote zu entwickeln, macht nicht nur Spass, sondern erzeugt wertvolle, kreative Impulse für neue Produkt- und Serviceinnovationen.

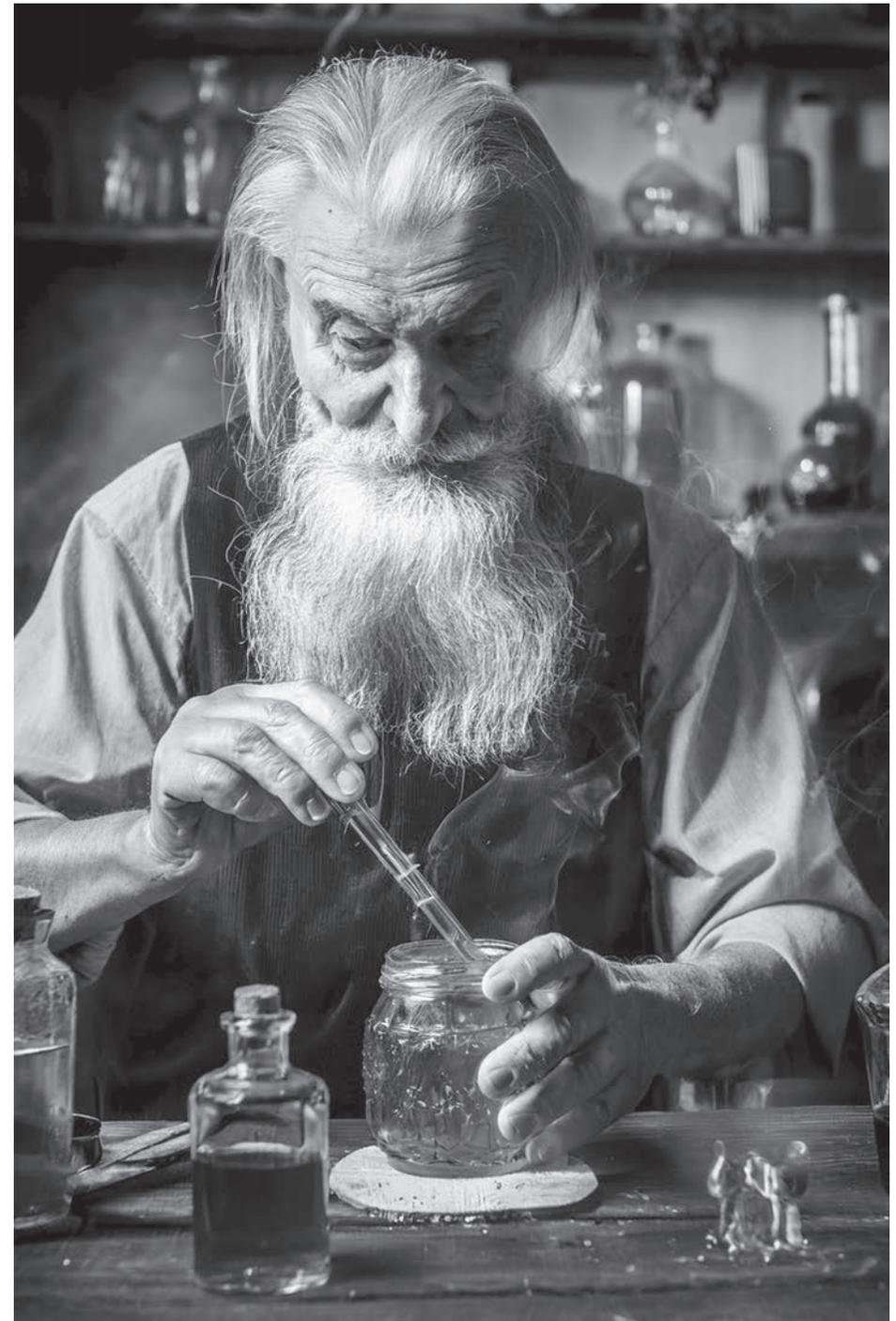
Probiert es aus und seht, wie aus verrückten Ideen umsetzbare Anknüpfungspunkte für reale Konzepte werden.

Welches Produkt müsste eure Organisation und Branche herausbringen, damit ein Vampir so richtig begeistert davon wäre?

Überlegt dann, welche Aspekte eurer Idee auch eure üblichen Kundinnen und Kunden besonders schätzen würden.

Wie wäre es zum Beispiel mit einer exklusiven Moonshine-Kochsession für Morgenmuffel? Welche weiteren Monster oder Fantasiefiguren fallen euch ein, von denen ihr euch inspirieren lassen wollt?

Macht Spass und die neue Denkweise für kuriose Zielgruppen eröffnet neue und noch nicht gedachte Ideen und Lösungen.



Innovation. **Methoden.**

Mirror Thinking



Denkhandstand / Perspektivenwechsel



30 Min.



Teams je 4-6 Pers.



inspirierend

Mirror Thinking



Vorbereitungen:

Raum und Design Thinking Ausrüstung

Material:

Post-Its, Flizstifte

Vorgehen:

Vom Tabu zur Chance

Indem ihr darüber nachdenkt, was ihr bei bestimmten Herausforderungen niemals tun würdet, kommt ihr zu unkonventionellen und meistens besseren - Lösungswegen.

Was würdet ihr niemals tun?

Eure Herausforderung: Ihr braucht dringend einen neuen Ansatz für die Vermarktung eines eurer (Flop-)Produkte oder Services.

Statt alles wie immer zu machen, denkt diesmal wild und radikal.

Lasst euch davon überraschen, welche neuen Perspektiven ihr einnehmt und auf welche neuen Gedanken ihr kommt, wenn ihr darüber nachdenkt, was ihr normalerweise niemals tun würdet.

Macht Spass und die neue Denkweise für freche und radikale Ansätze eröffnet neue und noch nicht gedachte Ideen und Lösungen.



Innovation. **Methoden.**

Troika Consulting



Denkhandstand / Perspektivenwechsel



30 Min.



Teams je 3 Pers.



inspirierend



Vorbereitungen:

Raum und Design Thinking Ausrüstung

Material:

Post-Its, Flizstifte

Vorgehen:

Wir alle sind in unseren eigenen Denkmustern gefangen. Daher sind andere Menschen oft sehr viel besser darin, unsere Probleme zu lösen als wir selbst.

Beim Troika Consulting hört ihr daher nur zu, während Andere für euch nach Lösungen suchen.

Mache ein Blitz-Meeting mit zwei Mitarbeitenden. Formuliere eine Herausforderung, die dich beschäftigt. Dann bittest du deine beiden Gesprächspartnerinnen oder Gesprächspartner, sich darüber fünf Minuten lang auszutauschen.

Drehe ihnen den Rücken zu, während du ihnen einfach nur zuhörst. Reflektiert die Sitzung im Team.

Braucht Mut und Zurückhaltung vom Zuhörenden, kann aber ganz neue und inspirierenden Einsichten ergeben.



Innovation. **Methoden.**

Extreme Innovation



Denkhandstand / Perspektivenwechsel



30 Min.



Teams je 3 Pers.



inspirierend

Extreme Innovation



Vorbereitungen:

Raum und Design Thinking Ausrüstung

Material:

Post-Its, Flizstifte

Vorgehen:

Von einer extremen Tätigkeit zur bahnbrechenden Innovation:
Lernt durch die Brille von Extremberufen, das eigene Unternehmen
und Angebot aus einer anderen Perspektive zu betrachten.

Dies eröffnet neue Möglichkeiten für Innovation und Marketing.
Stellt euch vor, euer Unternehmen hätte die Vertriebskompetenz
eines Drogendealers: Er ist rund um die Uhr erreichbar, das Produkt
macht süchtig und Preise werden individuell gestaltet.

Wie würdet ihr diese Erfolgsprinzipien nutzen?
Welche neuen Vermarktungswege würdet ihr gehen?
Was könnt ihr daraus lernen, um eure Vertriebsstrategie zu
verbessern? Überlegt, welche weiteren Extremberufe es gibt,
welche Kompetenzen darin schlummern und wie ihr diese
für euch nutzen könnt.

Bringt Skills und Herausforderungen einer extreme Tätigkeit in
Verbindung mit den Produkte und Dienstleistungen der eigenen
Unternehmung. Und ganze neue und inspirierenden
Einsichten ergeben.



Innovation. **Methoden.**

Cross Innovation



Denkhandstand / Perspektivenwechsel



30 Min.



Teams je 3 Pers.



inspirierend

Cross Innovation



Vorbereitungen:

Raum und Design Thinking Ausrüstung

Material:

Post-Its, Flizstifte

Vorgehen:

Innovation entsteht, wenn Verbindungen gezogen werden, die es so vorher noch nicht gab.

Genau dabei hilft die Cross-Innovation Methode.

Das kreative Kreuzen unterschiedlicher Branchen oder Trends ermöglicht die Entstehung ungewöhnlicher, neuer Ideen.

Skizziert eine schnelle Cross Innovation.

Stellt euch vor, eure Organisation kooperiert mit einem Anbieter für Luxusreisen aus der Tourismusbranche oder mit einem Lebensmittelhersteller für Superfoods.

Welcher innovative Service entsteht aus der Verschränkung der Branchen, der Produkte und des geteilten Wissens für euer Angebot?

Die Kombination von komplett anderen Produkten und Dienstleistungen mit den Produkte und Dienstleistungen der eigenen Unternehmung kann ganze neue und inspirierenden Einsichten und Möglichkeiten ergeben.



Innovation. Methoden.

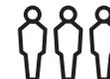
Clustering Methode



Auswahl-Methode



60 Min.



3 Pers.



aufräumend



Clustering Methode



Vorbereitungen:

Material aus den vorhergehenden Methoden bereitstellen

Material:

Grosse Wand
Marker / Filzstifte
Klebeband
Post-its

Vorgehen:

Zuerst sichtet ihr die Unterlagen aus den vorhergehenden Methoden wie:

Exploring, Media Screening, Shadowing, Brainstorming
6-3-5 Methode, Mind Map, Megatrend Check
PLUS Methode, Interview oder anderes Material.

Jeder Teilnehmende macht für einen relevanten Überbegriff ein Post-it und pinnt dieses an die Wand.

Die aus den oben erwähnten Methoden generierten Ideen (falls auf Post-its, sehr einfach zu machen) werden zu den vorab platzierten Überbegriffen geklebt, geclustert.
Wenn alle Ideen an der Wand sind können mittels Diskussion die einzelnen Ideen umplatziert oder in den Abfall geworfen werden.
Archiviert den erreichten Stand für die weitere Bearbeitung.



Innovation. **Methoden.**

Ideen bewerten



Ideenbewertung



div.



8-80 Pers.



entscheidend

Innovation. Methoden.

Ideen bewerten

Innovation. Methoden.

CATWOE Methode



Ideen Überprüfungs-Methode



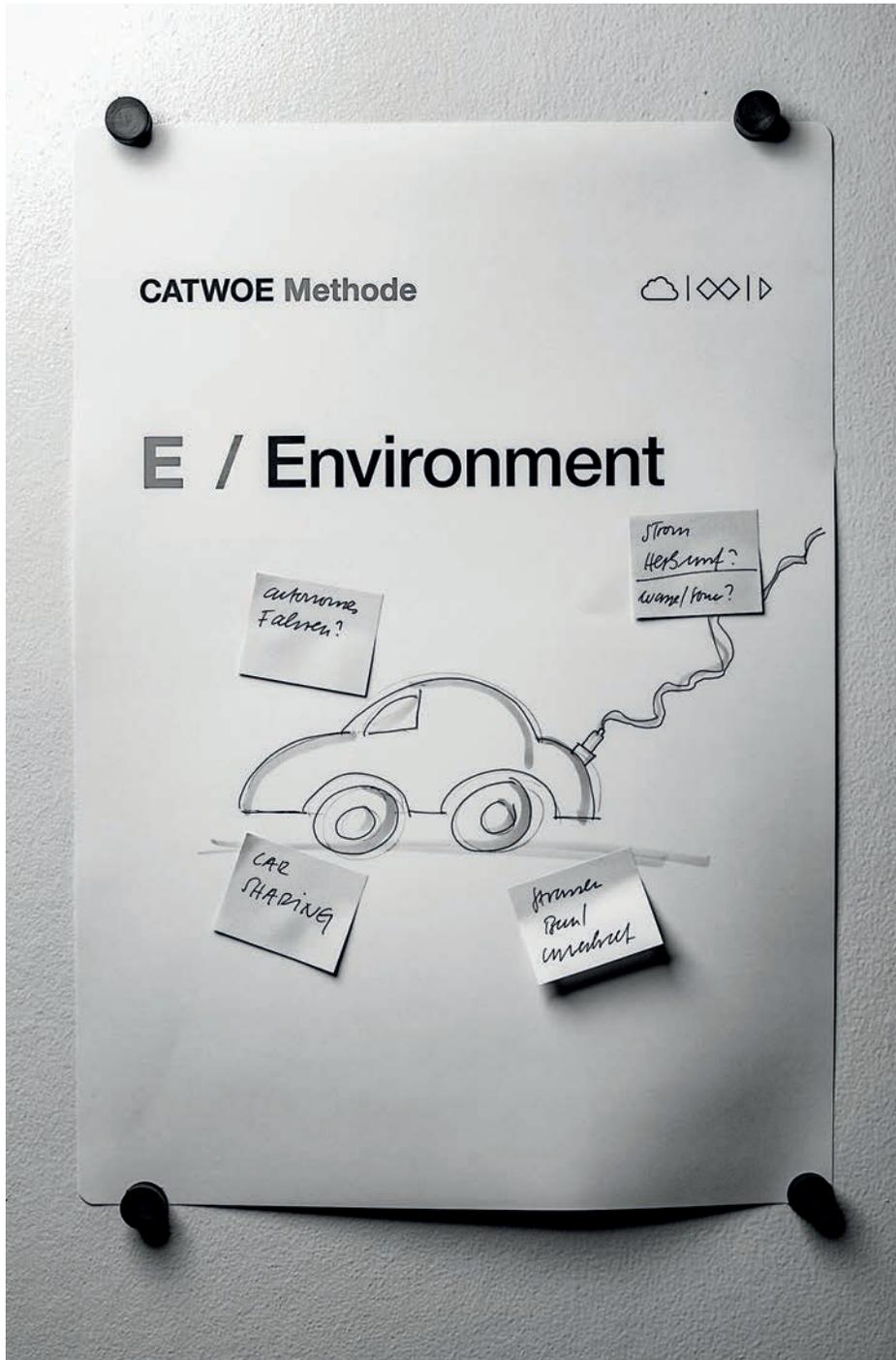
60 Min.



3 Pers.



überprüfend



CATWOE Methode



Vorbereitungen:

Idee zur Prüfung bereit halten

Material:

Grosse Wand / Marker / Filzstifte
Klebeband / Post-its

Vorgehen:

Ein bestehender Innovations-Anstoss wird aus der Sicht verschiedener Akteure und deren Standpunkt überprüft.

C / Customer

Die Kunden des Systems. In diesem Zusammenhang wird die Position von Nutzern betrachtet. Wer ist es letztendlich? Welches Problem haben diese derzeit und wie wird es gelöst?
Wie sind ihre möglichen Reaktionen?
Welche Gewinner und Verlierer werden sich ergeben?

A / Actor

Die Darsteller des Systems. Das betrifft die Personen, von denen die tatsächlichen Tätigkeiten ausgeführt werden müssen. Was ist der Einfluss auf sie? Wie werden sie reagieren wenn das System wie geplant eingeführt wird?

T / Transformation

Was führt das System aus? Wie wandelt es Input in Output um? Wie geht es mit verändertem Input um? Wohin geht der Output und welche Stadien durchläuft er? Welche Schritte gibt es innerhalb des Systems?

W / World View

Die Weltanschauung. Einbetten in einen grösseren Zusammenhang. Welches wirkliche Problem soll angegangen werden? Welche Implikationen ergeben sich aus seiner Einführung? Welche aus seinem Ausfall oder seiner Fehlfunktion?

O / Owners

Die Eigentümer. Betrachtet die Position der Personen, die die formale Macht über die Einführung oder die Ablehnung des Systems haben - ihre Beweggründe und Teilhaberschaft.

E / Environment

Die Grenzen. Was sind die (beschränkenden) Grenzen des Systems? Wie können diese überwunden werden?



Innovation. Methoden.

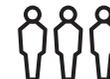
SWOT Methode



Beurteilungs-Methode



60 Min.



3-5 Pers.



aufräumend

SWOT Methode



Vorbereitungen:

Material aus den vorhergehenden Methoden bereit stellen

Material:

Formulare

Grosse Wand / Marker / Filzstifte

Klebeband / Post-its

Vorgehen:

Erstellt eine grossen Chart mit 4 Feldern für die jeweiligen Parameter. Diskutiert die jeweiligen Felder und notiert die Aussagen auf Post-its. Klebt diese auf die Felder des Charts.

S – Strengths

Hier dreht sich alles um die Stärken: Worin sind wir gut?

Was zeichnet uns aus? In welchen Bereichen haben wir keine Probleme? Wo sind wir besser als die Anderen?

Die Stärken und Schwächen werden auch als interne Faktoren bezeichnet, also als Faktoren, die direkt vom Projekt oder der Organisation beeinflusst werden können.

W – Weaknesses

Im Gegenzug werden natürlich auch die Schwächen betrachtet:

Was können wir nicht so gut? Wo sind Andere besser?

Wo treten immer wieder Probleme auf?

O – Opportunities

Chancen und Möglichkeiten werden hier eingetragen. Gemäss der «reinen Lehre» werden hier nur Faktoren gelistet, die extern sind, also nicht direkt beeinflusst werden können. Beispiele: Von welchen

Trends könnten wir profitieren? Welche wirtschaftlichen oder demografischen Entwicklungen helfen uns?

T – Threats

Ebenfalls externe Faktoren sind die Risiken oder Bedrohungen.

Beispiele: Welche Trends könnten uns schaden?

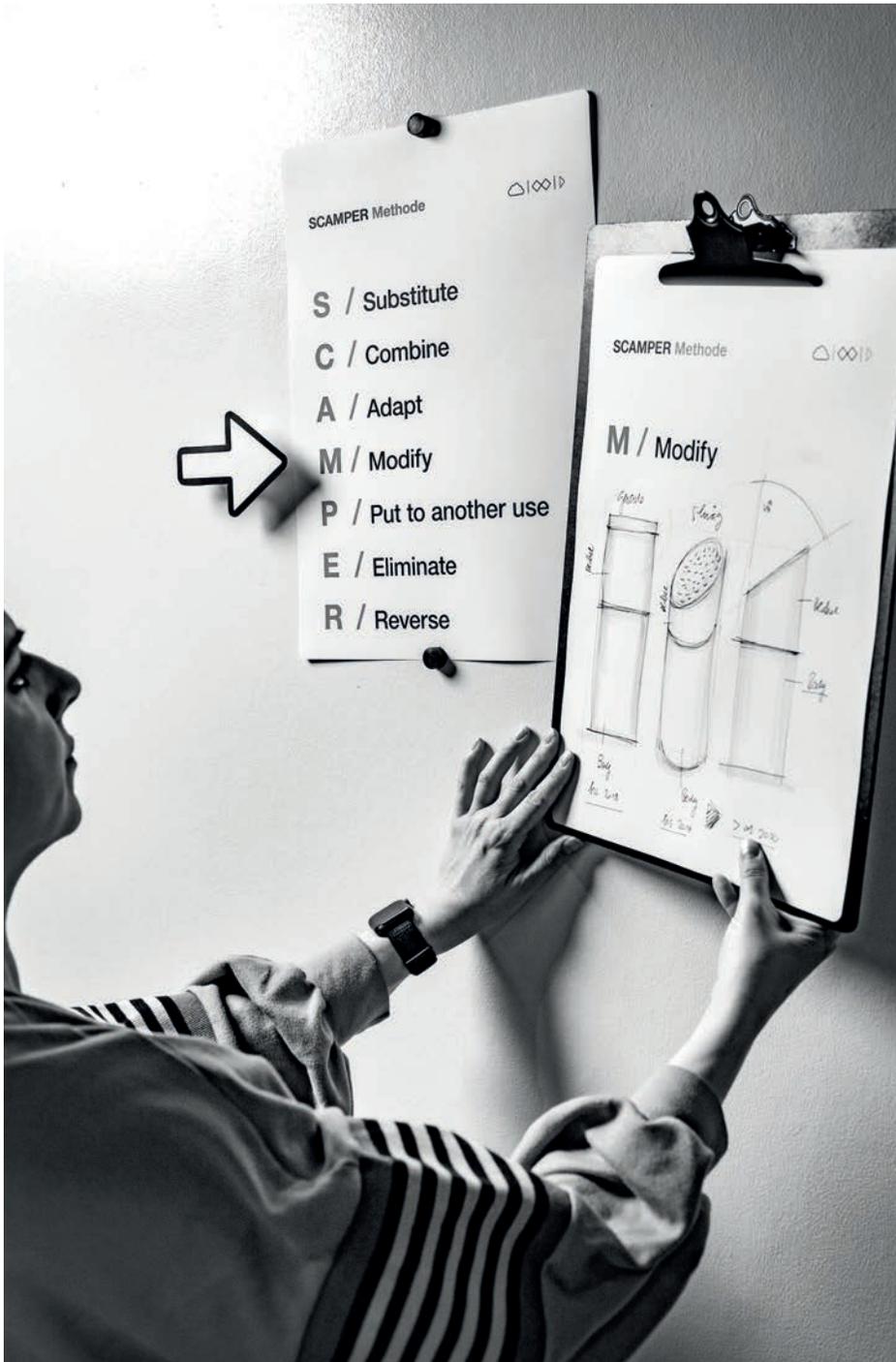
Welche Entwicklungen könnten uns Probleme bereiten?

Welche Einschränkungen sind zukünftig zu erwarten?



Innovation. **Methoden.**

SCAMPER Methode



Innovations-Anstoß Kreativitäts-Methode



60 Min.



4-6 Pers.



erkenntnisgewinnend

SCAMPER Methode



Vorbereitungen:

Einen vorab in der Entdeckungsphase erkannten Anstoss bereit halten

Material:

Grosse Wand / Papierbögen
Marker / Filzstifte / Klebeband / Post-its

Vorgehen:

Der Innovations-Anstoss wird auf kreative Art und Weise reflektiert nach diesen Parametern:

S / Substitute

Ersetze - Komponenten, Materialien und Personen

C / Combine

Kombiniere - Vermische mit anderen Funktionen; überschneide mit Service, integriere Funktionalitäten

A / Adapt

Ändere ab - Verändere Funktion, verwende ein Teil eines anderen Elements, einer Baugruppe, eines Materials

M / Modify

Steigere oder vermindere - Grösse, Massstab, verändere Gestalt, variiere Attribute (Farbe, Haptik, Akustik, ...)

P / Put

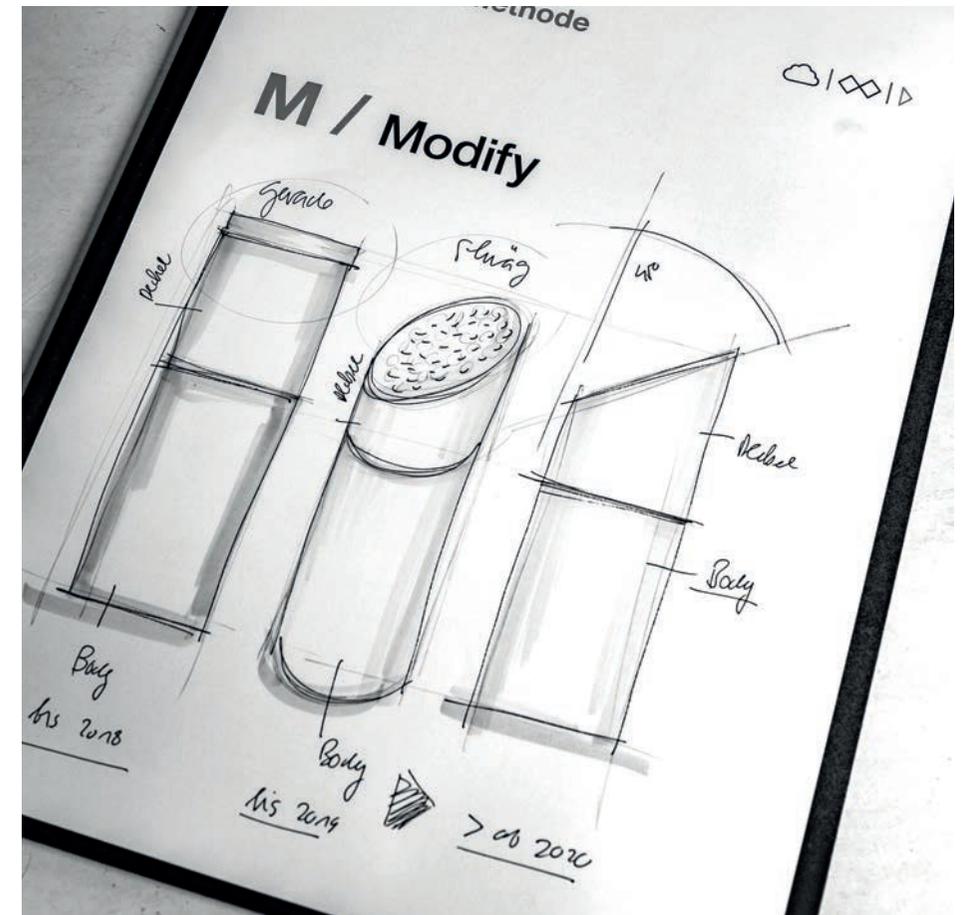
«Put to another use» - Finde weitere Verwendung(en), finde anderen Zusammenhang zur Nutzung, formuliere den Anwendungsbereich um

E / Eliminate

Entferne oder reduziere - Elemente, Komponenten

R / Reverse

Kehre um - stülpe das innere nach aussen, stelle auf den Kopf, finde eine entgegengesetzte Nutzung



Innovation. **Methoden.**

Walt Disney



Innovations-Anstoss Kreativitäts-Methode



60 Min.



4 Pers.



erkenntnisgewinnend



Vorbereitungen:

Einen vorab in der Entdeckungsphase erkannten Anstoß bereithalten

Material:

Raum / Stühle

Vorgehen:

Jeder nimmt eine Rolle ein:

Träumer*in: generiert enthusiastisch Ideen, ohne sich über die Realisierbarkeit Gedanken zu machen

Realist*in: denkt praktisch, pragmatisch, entwirft Vorgehenspläne, ermittelt sinnvolle Massnahmen

Kritiker*in: fordert heraus, prüft Vorschläge, übt positive und konstruktive Kritik

Neutraler: sorgt dafür, dass alle zu Wort kommen, stoppt unfaire Äusserungen, hält Ergebnisse fest

Träumer*in beginnt, indem spontan und ungefiltert Ideen eingebracht werden..

Realist*in transformiert diese Ideen so, dass sie mit den vorhandenen Ressourcen umsetzbar werden.

Kritiker*in prüft das Ergebnis und konfrontiert Träumer*in mit offenen Fragen und Schwachpunkten.

Neutraler*in leitet das Gespräch, fragt nach, regt die Diskussion an und notiert die Vorschläge.

Dieser Kreislauf wird mit veränderten Rollen wiederholt, bis ein zufriedenstellendes Ergebnis vorliegt oder abgeschlossen, wenn keine überzeugenden Resultate mehr erzielt werden.



Innovation. **Methoden.**

Idea Screening



Ideen-Bewertungs-Methode



60 Min.



4-6 Pers.



klärend

Idea Screening



Vorbereitungen:

Vorab generierte Ideen bereit halten

Material:

Grosse Wand / Papierbögen

Marker / Filzstifte

Klebeband

Post-its

Vorgehen:

Gemeinsam die K.O.-Kriterien festlegen und eine Matrix erstellen:

vertikal K.O.-Kriterien auflisten,
horizontal die ausgewählten Vorschläge/Ideen

Ideen nach den K.O.-Kriterien screenen (durchleuchten).

Festlegen, was mit den Vorschlägen geschehen soll:

Variante 1 - Vorschlag analysieren und weiterentwickeln.

Variante 2 - Vorschlag für spätere Verwendung aufbewahren.

(Project-Cemetery)



Innovation. **Methoden.**

Dotmocracy Methode



Ideen-Bewertungs-Methode



60 Min.



4-6 Pers.



klärend

Dotmocracy Methode



Vorbereitungen:

Vorab generierte Ideen bereit halten.
Die Ideen einzeln an einer Wand befestigen.

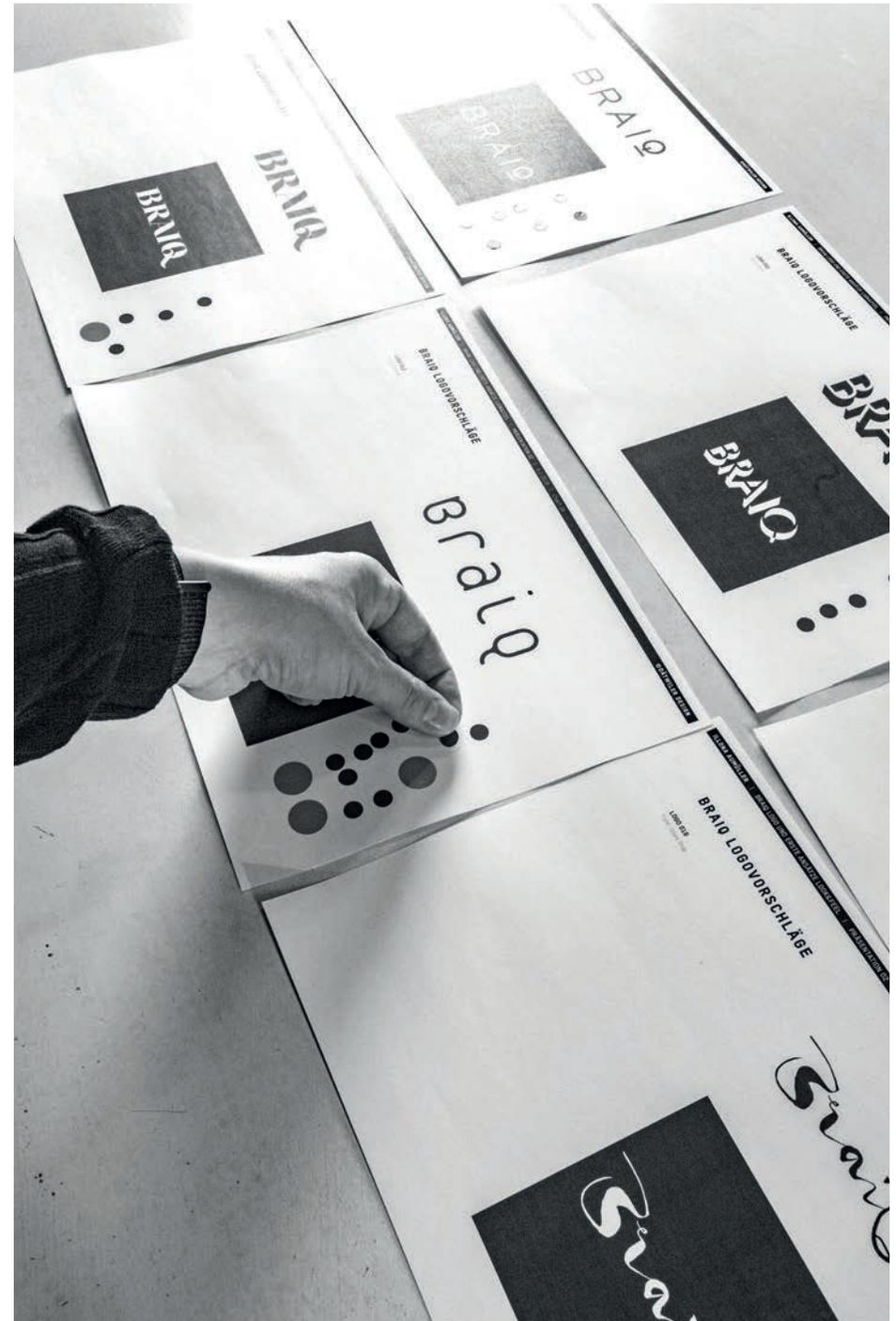
Material:

Grosse Wand / Papierbögen
Marker / Filzstifte
Klebeband
Klebeunkte

Vorgehen:

- Beurteilende kriegen einen grossen und mehrere kleine Klebeunkte (je nach Anzahl Ideen)
- Jeder klebt den grossen Punkt auf den, seiner Meinung nach, besten Vorschlag
- Jeder klebt die kleinen Punkte auf die, seiner Meinung nach, guten Vorschläge

Die Ideen können so schnell und ohne Diskussionen demokratisch bewertet werden.



Innovation. **Methoden.**

Galerie Methode



Ideen-Bewertungs-Methode



60 Min.



4-6 Pers.



klärend



Galerie Methode



Vorbereitungen:

Vorab generierte Ideen bereit halten.

Material:

Grosse Wand / Papierbögen

Marker / Filzstifte

Klebeband

Vorgehen:

Moderation ist zwingend.

Diese Methode funktioniert am besten, wenn an den Diskussionsrunden «Expertinnen / Experten» teilnehmen, die aus fachlicher Sicht präzise Argumente zum Thema einbringen können.

Präsentation:

Vorschläge / Ideen wie in einer Galerie nebeneinander aufhängen und einzeln präsentieren.

Diskussion:

vergleichen, diskutieren, kritisieren, Fragen erörtern, sich von anderen Lösungsansätzen inspirieren lassen, unbrauchbare Ansätze aussortieren, neue Ansätze einbringen.

Progression:

neue Erkenntnisse, Ideen, Ansätze aus den Diskussionen festhalten, verfeinern und weiterentwickeln

Selektion:

die neuen oder weiterentwickelten Ideen wieder aufhängen, ordnen, vervollständigen und die optimalste Lösung auswählen (Ergebnissicherung).



Innovation. **Methoden.**

Project Cemetery



Ideen Archivierungs-Methode



permanent



1 Pers.



absichernd

Project Cemetery



Vorbereitungen:

Innovations-Anstoss bereit halten

Material:

Vorlage

Vorgehen:

Ein Anstoss für ein Innovations-Entwicklungsprojekt wird mit dieser Methode beerdigt; aber eventuell nicht für immer. Alle Unterlagen bis hierhin sammeln und mit einem Deckblatt versehen mit folgenden Angaben:

Firma:

Anstoss-Beerdiger*in:

Datum:

Ort:

Name des Anstosses:

Kurzbeschreibung:

Grund für die Beerdigung:

Jährliche Besuche:

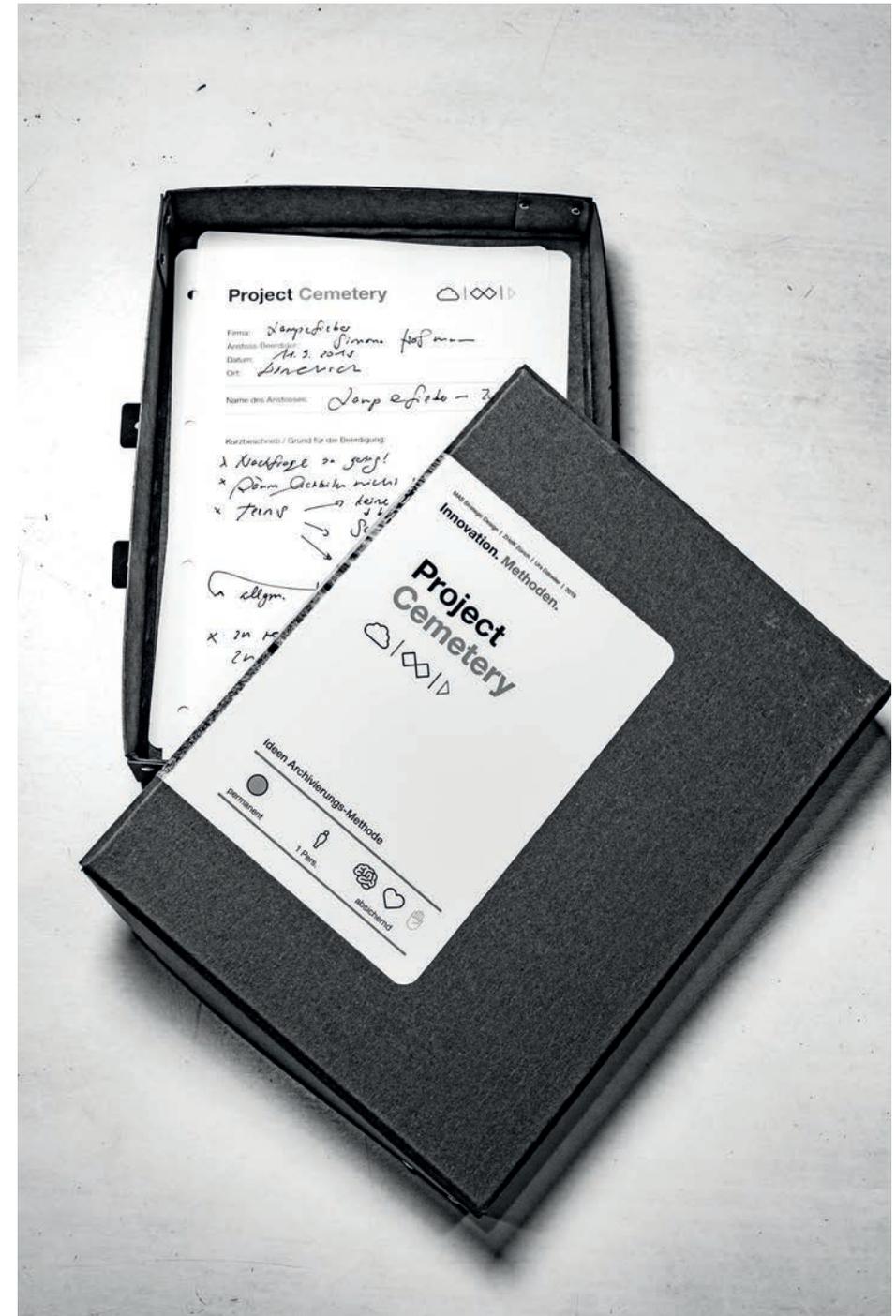
Die Anstöße im Project Cemetery werden periodisch, mindestens einmal jährlich geprüft und einer erneuten kritischen Betrachtung unterzogen.

Haben sich die Gründe für die Beerdigung bestätigt?

Sind neue Parameter aufgetaucht, welche den Anstoss wieder projektfähig machen?

Kurzer Check und dann:

- im Friedhof belassen und jährlich prüfen
- neu als Projekt zur Entwicklung freigeben
- komplett vernichten



Innovation. **Methoden.**

Prototyping Testing



Ideen prototypisieren und Testen



div.



8-80 Pers.



entscheidend

Innovation. Methoden.

Prototyping Testing

Innovation. **Methoden.**

Prototypen Bauen



Ideen-Test-Methode



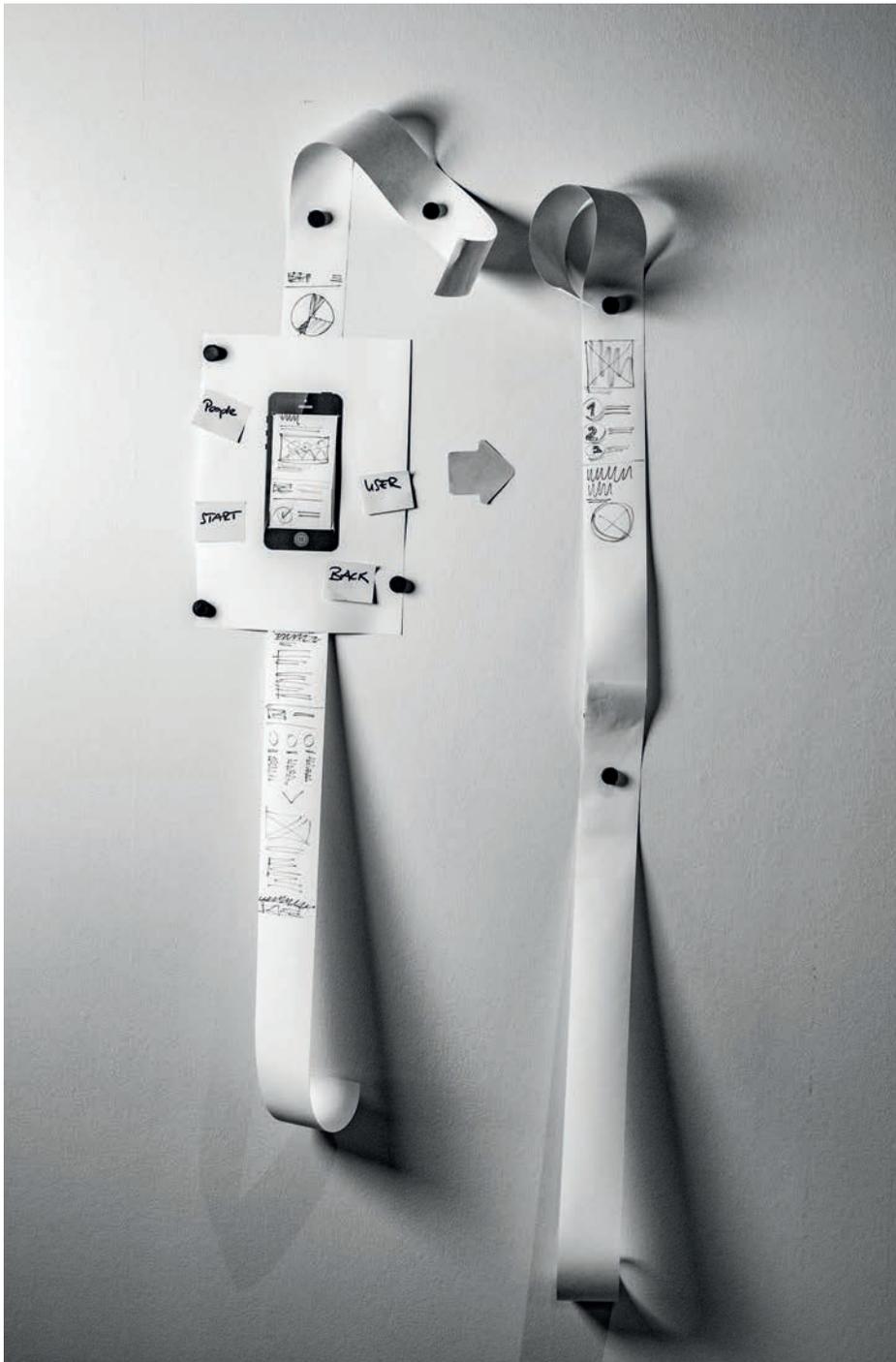
offen



4-6 Pers.



klärend



Prototypen Bauen



Vorbereitungen:

Vorab generierte Ideen bereit halten.

Material:

Papier
Karton
Klebeband
Leim
Marker / Filzstifte
Etc.

Vorgehen:

Es gibt verschiedene Arten von Prototypen, eine Auswahl:

- **Papier Prototypen (Anwendungen)**
- **Storyboard (Abläufe & Prozesse)**
- **Modell (Form, Grösse, Gewicht, Funktionalität)**
- **Rollenspiel (Soziale Interaktion)**
- **Business Model (Geschäftsmodelle)**
- **Videoclip (Interaktion, Produktidee)**

Egal für welche Art ihr euch entscheidet, es geht darum, die Idee zu verstehen und weiterzuentwickeln. Dies kann durch mehrere Iterationen (Wiederholungen) geschehen. Die Prototypen dienen auch als weitere Ideengeber. Wichtig ist eine gesunde Fehlerkultur zu haben. Fehler machen ist ausdrücklich erlaubt! Denn nur aus Fehlern kann man lernen und wenn man daraus lernt, ist Verbesserung und das Erreichen eines Optimums möglich.

Ausserdem kann der Prototyp Grundlage für eine gemeinsame Sprache sein, nämlich Kommunikation über eine visuelle, haptische und gegenständliche Art und Weise. Letztlich bleibt es im Design Thinking aber nicht nur beim Testen «im stillen Kämmerlein».

Die Ideen sollen ja konkrete Probleme, Bedürfnisse und Wünsche von Menschen treffen und lösen. Sobald die Prototypen also Form annehmen, werden sie der Zielgruppe gezeigt.

Das daraus entstehende Feedback gibt wieder entscheidende Ansatzpunkte für Verbesserungen und Alternativen.

Auch hier gilt das Zitat von Tim Brown:

«Fail early to succeed sooner.»

Die Prototypen sollen in einer ersten Phase schnell und nur so präzise wie nötig gebaut werden.

In den weiteren Iterationen können die Prototypen verfeinert und präziser gebaut werden bis hin zum produktionsfähigen Prototyp.



Innovation. **Methoden.**

Guerilla Testing



Prototypen-Test-Methode



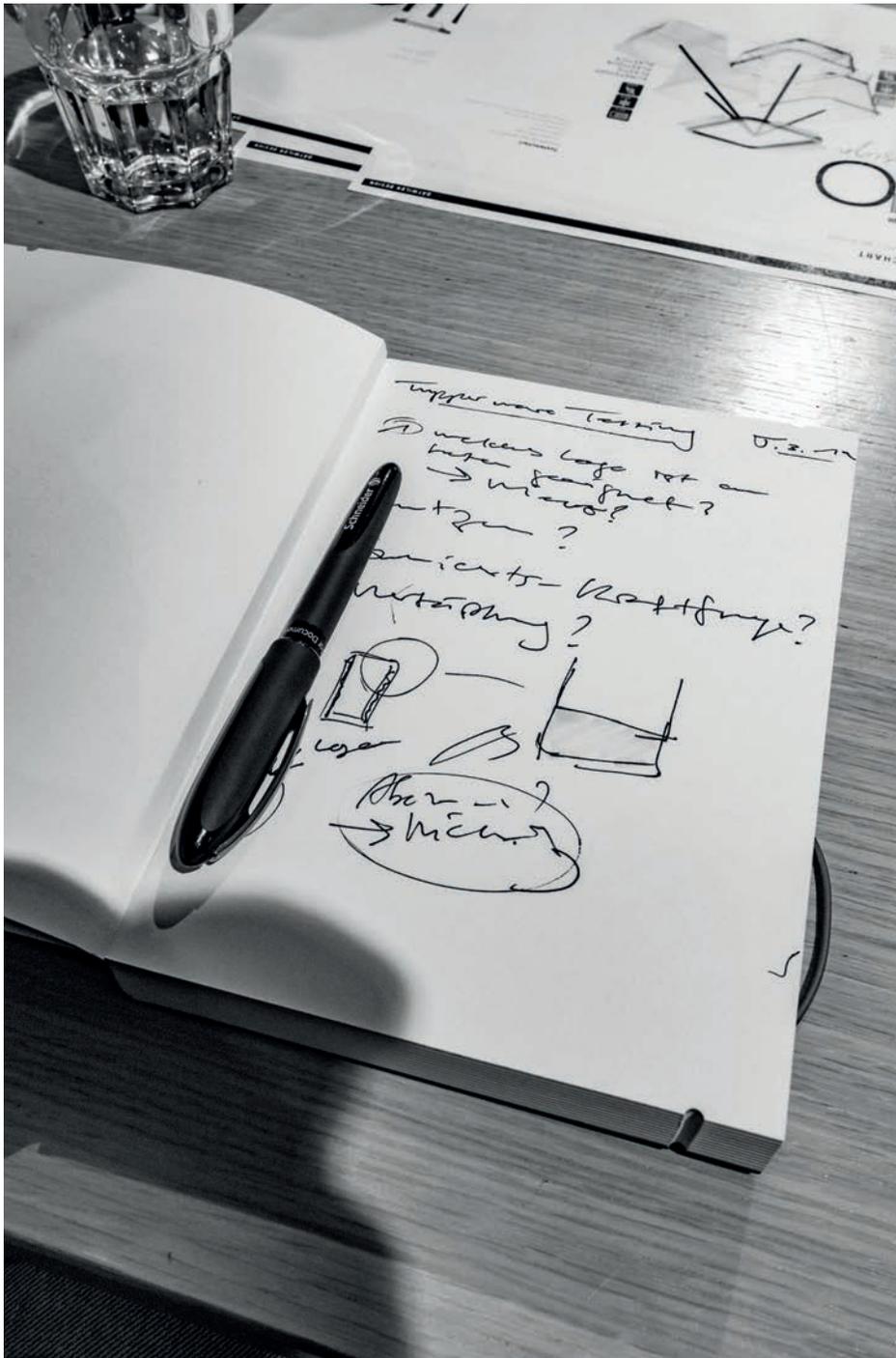
offen



4-6 Pers.



klärend



Guerilla Testing



Vorbereitungen:

Vorab generierte Prototypen bereithalten.

Material:

Unterlagen und Informationen zum Prototypen

Kamera

Smartphone

Notizmaterial

Vorgehen:

Guerrilla Testing ist eine schnelle, kostengünstige Methode zur Erfassung von Benutzer-Feedback. Diese Research-Methode wird meist mit ersten schnell und günstig erstellten Prototypen mit niedrigem Detaillierungsgrad verwendet, um erstes Feedback über eine Idee / ein Konzept einzuholen.

Im Unterschied zu den herkömmlichen Usability Tests werden bei Guerrilla-Tests keine Testpersonen nach vorgeschriebenen Kriterien rekrutiert, sondern diese zufällig und an einem öffentlich zugänglichen Ort (z. B. in einem Café), befragt oder man nimmt nicht in das Projekt involvierte Mitarbeiter oder Personen aus dem persönlichen Umfeld.

Eine Session dauert meist nur wenige Minuten, und die Teilnehmer erhalten dafür entweder ein Gratisgetränk oder auch einfach nur ein liebes Dankeschön.

Da keine Rekrutierung und auch kein teures Incentive bezahlt werden muss, gilt Guerrilla Testing als eine sehr günstige Research-Methode.

