

## Nachhaltiges Unternehmertum – Ein Training (GET-UP) Projekt

**Modul: Kreativität und Innovation im Kontext der Nachhaltigkeit**

**Dokumententyp: Workshopplanung**

**Einheit 2: Wir gestalten. Die Kunst der Co-Kreation.**

Datum:		Uhrzeit:	
Ort:		Begleitet durch:	
Titel:			

Gesamtziel:	Ausgehend von der individuellen Kreativität, gehen wir nun zu den Fähigkeiten und Methoden der Co-Kreation über, die sich speziell auf eine nutzerzentrierte Gestaltung konzentrieren. Das Ziel dieses Abschnitts ist die Entwicklung eines Methodenrepertoirs in Bezug auf die Problemlösefähigkeit der Teilnehmer mittels Innovationsprozesse, wobei insbesondere Innovationen nachhaltiger Unternehmen im Fokus stehen.
Lernergebnisse:	LE1: Die Bedeutung einer nutzerzentrierten Gestaltung als Grundlage für Innovationen von Produkten, Prozessen oder Dienstleistungen verstehen. LE2: Einsatz von Methoden der Co-Kreation, um unternehmerische Hürden und Barrieren aus ökologischer Perspektive vorteilhafter zu lösen. LE3: BrainWriting am Arbeitsplatz verstehen und anwenden.

Zeit	Lernergebnis	Input	Folien	Lernbewertung und Aktivitäten
------	--------------	-------	--------	-------------------------------

09:30-09:45 (15'min)	-	<b>Überblick über den Workshop</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Eine allgemeine Einführung in das Thema, den Zweck, die Schritte und die gewünschten</li> </ul>		Einführung der Teilnehmer.  Wie kann ein Unternehmen nutzerorientiert ausgerichtet
----------------------	---	---	--	--

		<p>Lernerfolge des Workshops, um die Lernergebnisse konkret zu definieren</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definieren des Begriffs “nutzerorientierte Gestaltung” und seiner Ursprünge, welche beginnen die Lücke zwischen Verbraucher und Unternehmen schließen</li> <li>• Wie kann eine nutzerorientierte Gestaltung (UX) branchenunabhängig auf ein Unternehmen übertragen werden?</li> </ul>		<p>werden und warum ist dies vorteilhaft?</p>
<b>09:45-10:05 (10’min)</b>		<p><b>Die Kunst der Co-Kreation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in das Konzept und die Bedeutung der “Co-Kreation”</li> <li>• Anwendung von Prozessen der Co-Kreation in modernen Unternehmenssettings</li> <li>• Gruppenuntersuchung und -diskussion von Fallstudien wie Prozesse Unternehmen verändern</li> <li>• Kurze Übung um die vorherige Theorie anzuwenden</li> </ul>		<p>Entwicklung eines tiefgreifenden Verständnisses von Prozess, Vorteilen und Methode der Co-Kreation</p> <p>Anwendung des gelernten Wissens um Geschäftsfälle aufzuschlüsseln und Befunde durch kurze Übung zu festigen</p>
<b>10:05-10:15 (10’min)</b>		<p><b>Natur ist Leben: 365</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Durch eine Weitwinkelperspektive auf Umwelt und extrem ökologische Lebensstile werden die Teilnehmer gezwungen, sich mit</li> </ul>		<p>Definition des Lebensstils eines extremen Nutzers und wie dieser auf Geschäftsösungen übertragen werden kann?</p>

		<p>extremen Nutzern auseinanderzusetzen und Bedürfnisse und Wünsche zu verstehen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dieser Prozess erlaubt die Ideengenerierung eines einzigartigen "Out of the Box"-Denkens, das zu originellen Lösungen komplexer Probleme führt, die wiederum auf den allgemeinen Verbraucher anwendbar sind</li> </ul>		

<b>10:15-10:35 (20'min)</b>		<p><b>BrainWriting</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurze Einführung zur Definition und den Ursprüngen des BrainWritings</li> <li>• Klare Benennung der Vorteile, ein Konzept zunächst auf die Grundlagen runterzubrechen und dem Prozess des Wiederaufbaus basierend auf den Kernwerten</li> <li>• Daraufhin führen die Teilnehmer eine Übung zum Brainwriting durch, um ihr Verständnis bezüglich Prozess und Instrument zu stärken</li> </ul>		Entwicklung des Verständnisses der Teilnehmer für Prozess und Nutzung als Instrument sowie der Definition von Zweck und Anwendungskontext
<b>10:35-10:45 (10'min)</b>		<p><b>Ideenatlas. Gute Ideen kennen.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der zweite Schritt des Brainwritings, die Einführung und Definition des Ideenatlas, dient den Teilnehmern zur Erleichterung des</li> </ul>		<p><b>Wie benutzt man einen Ideenatlas?</b></p> <p>Übertrag des Prozesses auf die Ideengenerierung von</p>

		<p>gesamten Prozesses der Ideengenerierung durch Brainwriting</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufbau des Wissens, wie man einen Ideenatlas benutzt</li> </ul>		<p>Geschäftslösungen für die Generation und Gestaltung besserer Ideen.</p>
10:45-11:00 (15'min)		<p><b>Rückblick, Fazit, Zusammenfassung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Rückblick auf die Sitzung und Hervorhebung der wichtigsten Lektionen aus den Übungen und Diskussionen</li> <li>• Fokus auf den Nutzer, Kreieren in Gruppen und Entdeckung eines neuen Instruments, um den Prozess zu erleichtern</li> </ul>		<p>Hervorhebung der wichtigsten Punkte der Einheit, um diese zu sichern und Zweifel zu klären, welche möglicherweise im Lernprozess aufkommen. Bereitstellung zusätzlicher Unterstützung für das Lernen außerhalb des Klassenzimmers.</p>
<b>Gesamt: 90' min</b>				