

FUSION 14

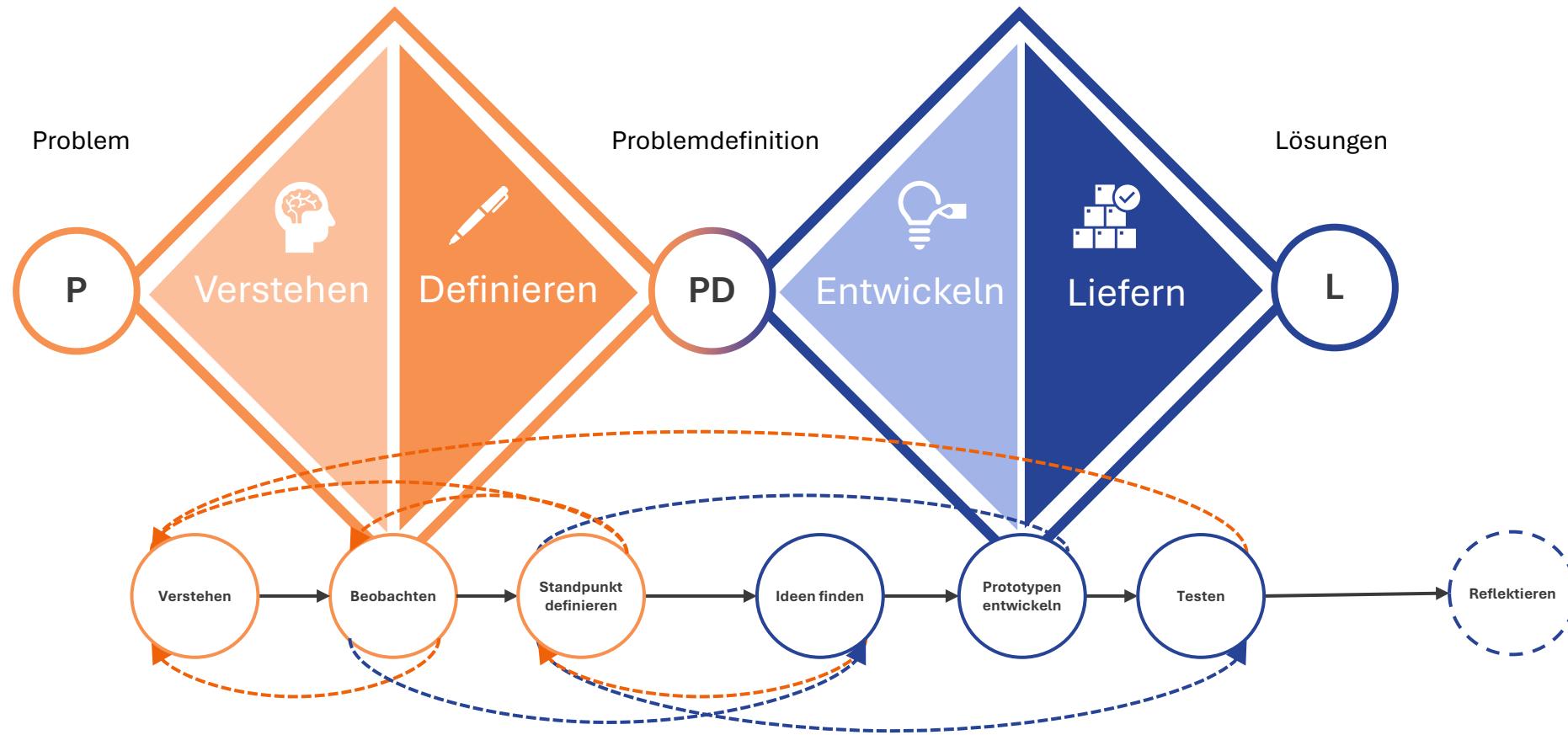
UNSER BISHERIGER WEG

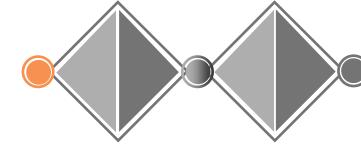


- 1** Die Aufgabenstellung
- 2** Was ist das Problem? – Der erste Diamant
- 3** Unsere Zwischenpräsentation
- 4** Der Diamanten-Übergang
- 5** Entwickeln (Develop)

DAS DOUBLE DIAMOND MODELL

Im großen Projekt arbeiten wir nach dem Double Diamond Modell. Das Modell beschreibt in 4 Phasen die (iterativen) Schritte, die zur Problemlösung durchlaufen werden.



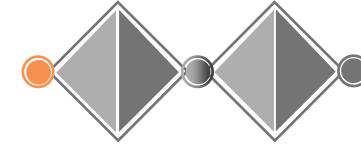


AUSGANGSSITUATION

- Der Campus Gummersbach beherbergt die größte Fakultät der TH Köln
- Am Campus studieren ca. 4000 eingeschriebene Studierende in 9 Bachelor – und 5 Masterstudiengängen
- Der moderne Campus liegt am Rand des neu entwickelten Steinmüllergeländes

Die Campuskultur ist wenig lebendig, soziale Kontakte sind dadurch reduziert.
Das Campusumfeld wird von Studierenden kaum frequentiert.
Die Stadt Gummersbach wird nicht als attraktiver Hochschulstandort wahrgenommen.





ZIELSETZUNG

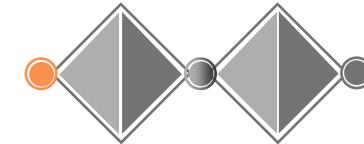
Wir haben ein Geflecht von Stakeholdern, die an der positiven Entwicklung des Campus Gummersbach interessiert sind:

- Campus Gummersbach
- TH Köln
- Stadt Gummersbach
- Lokale und regionale Unternehmen

Im Projekt sollen nutzerzentrierte Konzepte für die Entwicklung des Campus erarbeitet werden, die durch Aktivierung und Vernetzung der Stakeholder nachhaltig umgesetzt werden können.

Was können wir machen, damit der Campus Gummersbach als attraktiver Studienstandort wahrgenommen wird?





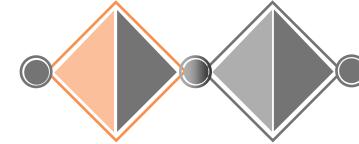
UNSER ZIEL

Ziel des Projekts „Campus & Community“ ist es, zukunftsorientierte Ideen und **Lösungskonzepte zur Verbesserung des Studierendenlebens am Campus Gummersbach** zu entwickeln, das die **Bedürfnisse der Studierenden in den Vordergrund** stellt und **gleichzeitig** die spezifischen **Gegebenheiten des Hochschulstandorts integriert**.

Durch die Förderung von Interaktion zwischen Studierenden, der Hochschule, lokalen Unternehmen und der Gemeinde sollen nachhaltige Modelle und Initiativen entstehen, die das soziale Miteinander stärken, das kulturelle Angebot bereichern und die lokale Wirtschaft unterstützen.

Das Projekt zielt darauf ab, eine ganzheitliche Campuserfahrung zu schaffen, die akademische, soziale und wirtschaftliche Aspekte berücksichtigt und langfristig positive Effekte für alle Beteiligten gewährleistet.

WAS IST DAS PROBLEM?

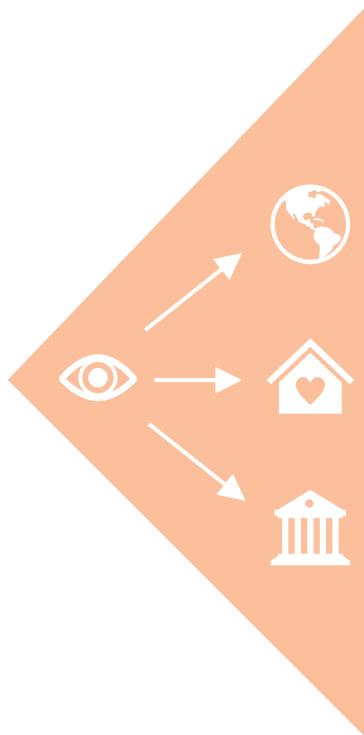


2

Verstehen

Ziel: Informationen sammeln, um möglichst viel Input zu dem Thema zu erhalten bzw. um ein tieferes Verständnis für die Nutzer*innen-Perspektive zu erhalten.

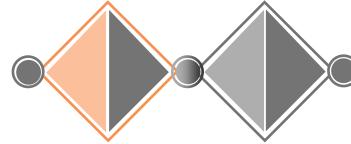
Wir haben uns entschieden die Hintergründe der Problemstellung aus **3 Blickwinkeln** zu untersuchen:



1. Externer Blick → Gruppe „Benchmarking“

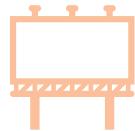
2. Interner Blick → Gruppe „IST-ANALYSE“

3. Regulatorischer Blick → Gruppe „Rahmenbedingungen“



1. Externer Blick – Benchmarking

Ziel: Herausfinden, was andere Hochschulen und Städte machen, um ihren Studierenden einen attraktiven Studienort zu bieten.



Matching-Methode (Willi-Hanni-Gebbi-Board)



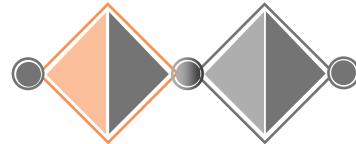
Web-Recherche über andere Campusse

- Was haben Sie?
- Wie beliebt sind Sie?



Exkursionen

- Dutch Design Week – Eindhoven
- Campus – Volkwang Universität Essen



2. Interner Blick – IST-Analyse

Ziel: Herausfinden, was sich die Studierenden und die weiteren Stakeholder wünschen, welche Angebote es bereits gibt und welche übrigen Bedingungen am Campus Gummersbach herrschen.



Fokusgruppen (x3)



Recherche über Gummersbach



Einzelinterviews



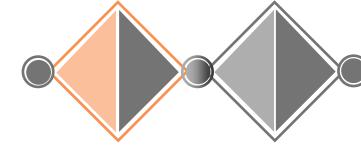
Interventionen am Campus



Fotodokumentation



Sinnesdokumentation



3. Regulatorischer Blick – Rahmenbedingungen

Ziel: Herausfinden, welche regulatorischen Bedingungen an der TH Köln für Veranstaltungen und weitere Produkte gelten.



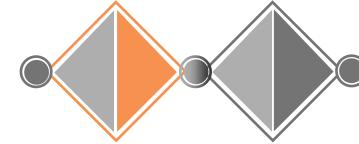
Webrecherche



Interview mit Verantwortlichen



Sammeln von Unterlagen



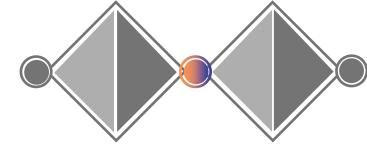
Definieren

Ziel: Informationen zusammenführen und die Kernproblematiken formulieren.



Quelle	Output
IST-Analyse + Benchmarking	Wunschliste der Studierenden
	Personas der Studierenden von GM
	User Journey Map
IST-Analyse	Kernaussagen der Stakeholder
Rahmenbedingungen	Handout über die wichtigsten Regularien
Benchmarking	Benchmarking-Analyse ausgewählter Campusse

UNSERE ZWISCHENPRÄSENTATION



3

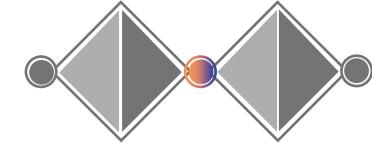
Ziel: Präsentation unserer Ergebnisse aus dem ersten Diamond (28.11.2024)

- Visualisierung der Analyseergebnisse auf Postern
 - Selbsterklärende Ausstellung
 - Rundgang mit Vortrag dazu
- Summary PPT ([Teams: 01_GroPro > 04_Zwischenpräsentation > „Zwischenpräsentation.pptx“](#))



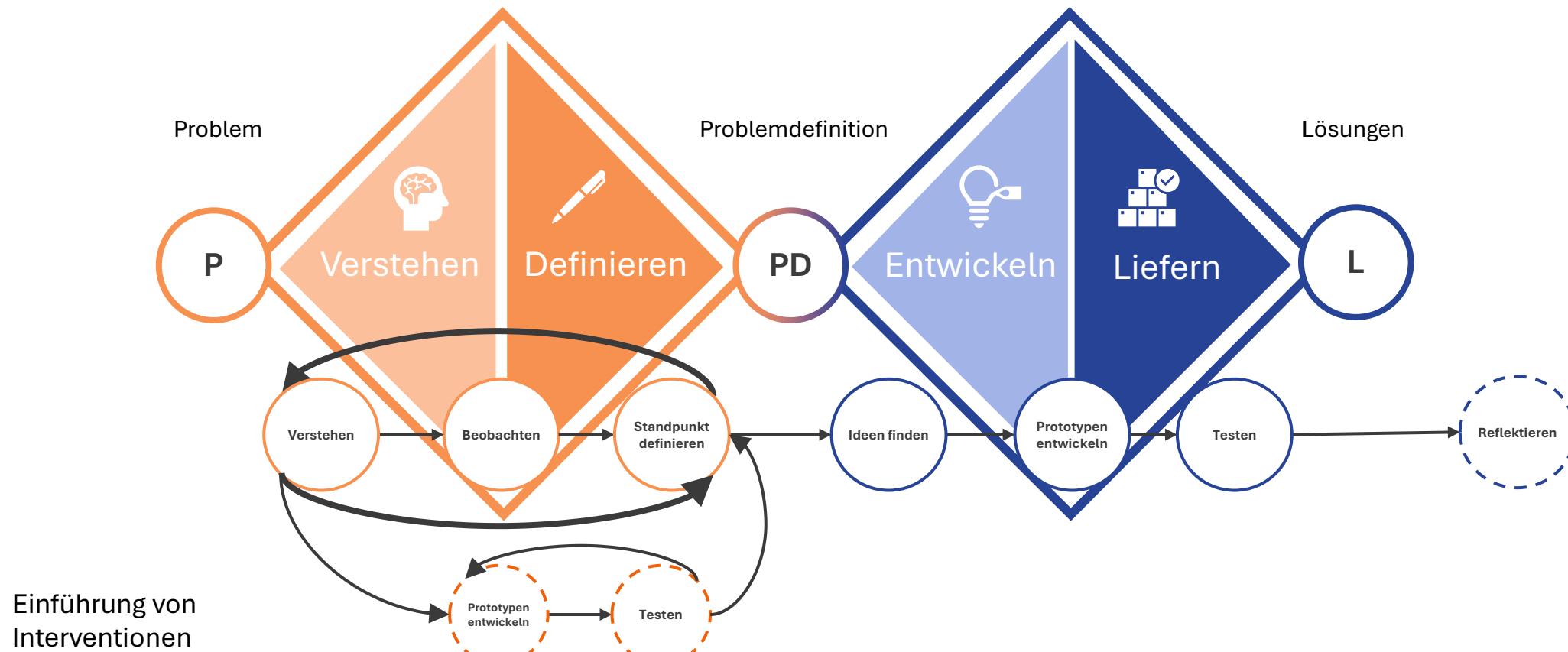
DER DIAMANTEN-ÜBERGANG

4

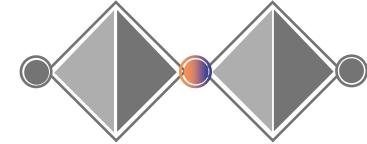


STANDPUNKT DEFINIEREN (WORKSHOP AM 03.12.2024)

Ziel: Wir legen hier fest, für welche der erkannten Probleme Lösungen entwickelt werden sollen. Dafür drehen wir mit der „How might we...?“ Methode noch einmal eine Runde:



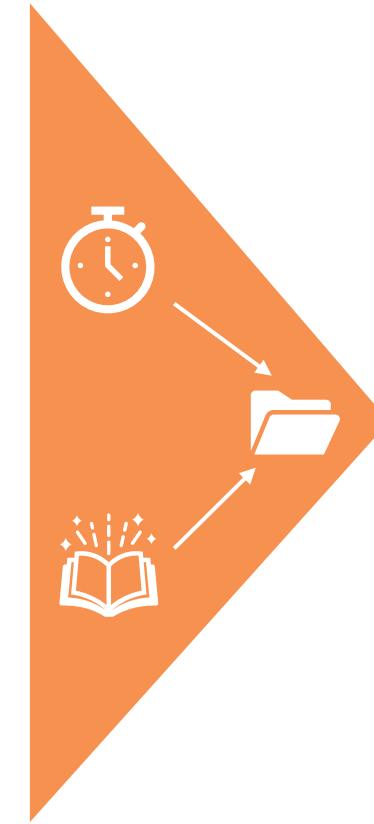
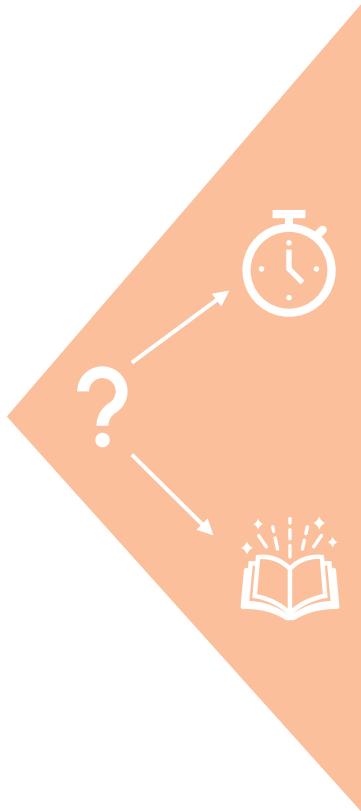
DER DIAMANTEN-ÜBERGANG



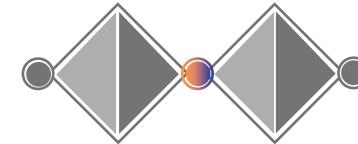
4

STANDPUNKT DEFINIEREN (WORKSHOP AM 03.12.2024)

Wie wir die „How might we...?“ Methode genutzt haben:



DER DIAMANTEN-ÜBERGANG



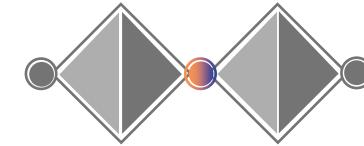
4

STANDPUNKT DEFINIEREN (WORKSHOP AM 03.12.2024)

Ergebnisse – Dies sind die resultierenden Cluster:

CLUSTER	LEITFRAGE
Langfristigkeit	Wie können wir Gummersbach zum Wohlfühlort der Studierenden machen, so dass sie auch über das Studium hinaus in Gummersbach bleiben möchten?
Outdoor	Wie können wir die Studierenden dabei unterstützen, den Außenraum des Campus als Spielraum zu begreifen, so dass die Fläche für ein aktives Campusleben genutzt wird?
Informationsvermittlung	Wie können wir Studierenden helfen, Kommunikationskanäle effektiv zu nutzen, um Netzwerke zu stärken?
Begegnungszonen	Wie können wir den Campus für Studierende so gestalten, dass Aufenthaltsräume entstehen, die interdisziplinären Austausch und Abschalten ermöglichen? Wie können wir Studierenden helfen, sich zu begegnen, um den Campus als aktiven Lebensraum sichtbar zu machen?
Essensangebot	Wie können wir das Studierendenwerk dabei unterstützen, ein auf die Bedürfnisse der Studierenden angepasstes Essensangebot zu bieten, so dass die Mensa mehr besucht wird?
Ästhetik	Wie können wir die Studierenden dabei unterstützen, die Ästhetik auf dem Campus entsprechend ihrer Bedürfnisse zu gestalten, so dass der Campus zu einem Wohlfühlort wird?
Veranstaltungen	Wie können wir die Studierenden dabei unterstützen, mehr Veranstaltungen innerhalb und außerhalb des Campus-Geländes zu organisieren, so dass sie sich länger in Gummersbach aufhalten wollen?
Nachhaltigkeit	Wie können wir die Studierenden dabei unterstützen, Intuitionen ins Leben rufen die ökologischen Projekte langfristig fördern, so dass der Campus nachhaltiger wird?

DER DIAMANTEN-ÜBERGANG



4

STANDPUNKT DEFINIEREN (WORKSHOP AM 03.12.2024)

Mit einem Dot-Voting legten wir als Gruppe unseren Fokus auf die folgenden Cluster:



Wie können wir Studierenden helfen,
Kommunikationskanäle effektiv zu nutzen, um
Netzwerke zu stärken?

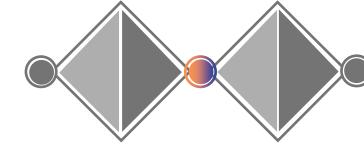
Wie können wir den Campus für Studierende so gestalten,
dass **Aufenthaltsräume** entstehen, die **interdisziplinären**
Austausch und Abschalten ermöglichen?

Wie können wir Studierenden helfen, sich zu **begegnen**, um den
Campus als aktiven Lebensraum sichtbar zu machen?



Wie können wir die Studierenden dabei unterstützen, den
Außenraum des Campus als Spielraum zu begreifen, so
dass die Fläche der Stadt für ein aktives Campusleben
genutzt wird?





REFLEXION (WORKSHOP AM 03.12.2024 – AUSGEARBEITET AM 05.12.2024)

In dem Workshop wurde auch unsere bisherige Arbeitsweise reflektiert. Dabei wurden Schwachstellen identifiziert, für welche wir außerhalb des Workshops Lösungen gefunden haben. Hier ein kurzer Überblick:

1. Interdisziplinärer Austausch wird sich mehr gewünscht:

- Umfrage über das was für ein Skill-Sharing von jedem einzelnen angeboten werden kann + was jeder gerne lernen würde
- Daraus entstehen dann Workshops

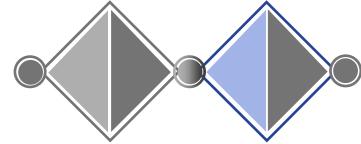
2. Optimierung der Tool-Nutzungsmöglichkeiten:

- Anfordern einer Miro-Lizenz
- Google Kalender wird jetzt von der gesamten Gruppe gepflegt

3. Kommunikationsregeln in großen Meetings wurden aufgestellt

- Es wurden feste Kommunikationsregeln aufgestellt
- Vor jedem Meeting wird eine Moderation und ein Protokollant festgelegt (früher waren es immer genau die gleichen Personen)

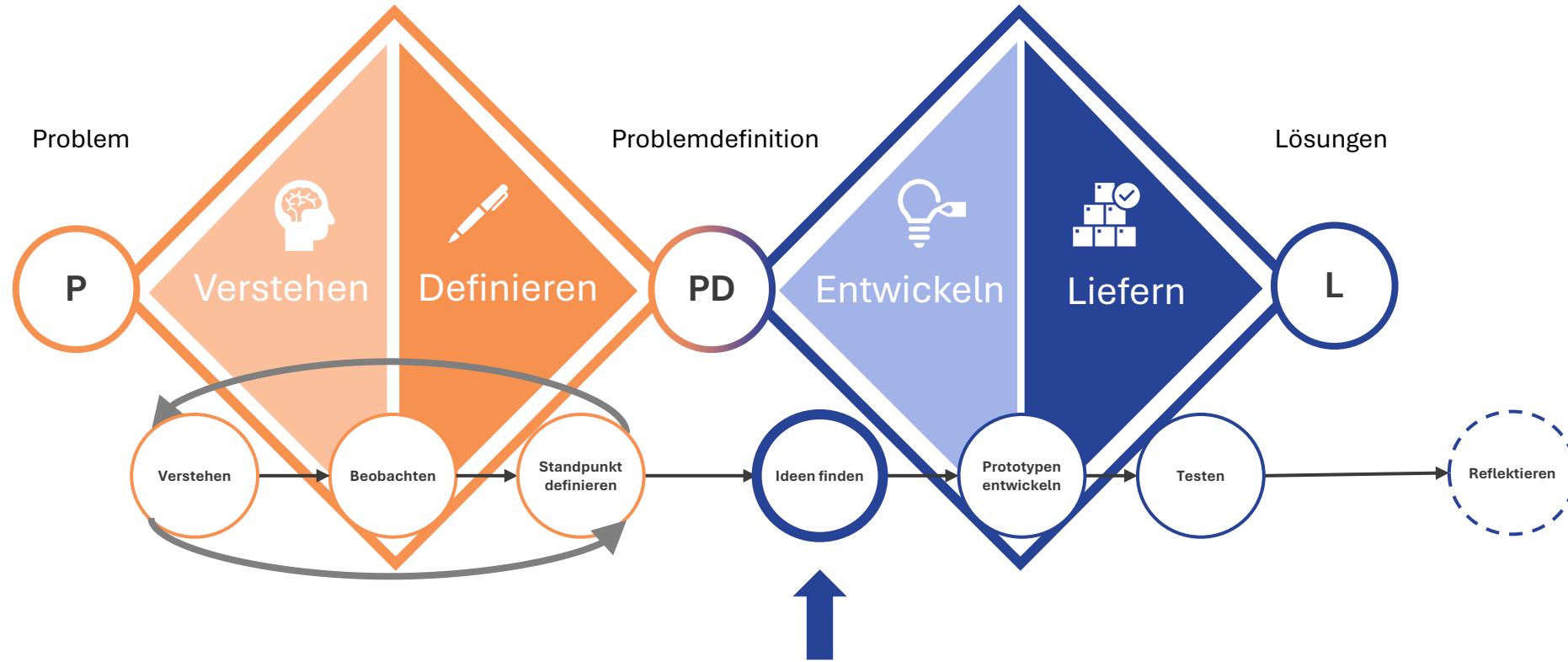
ENTWICKELN (DEVELOP)

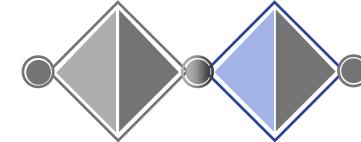


5

Es geht in den Lösungsraum: Der zweite Diamond wird eröffnet.

Ziel: Viele Ideen und Lösungen für die Probleme generieren

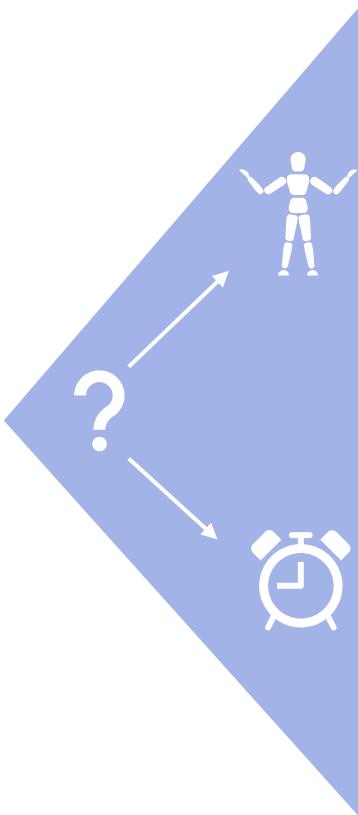




IDEEN FINDEN (WORKSHOP AM 10.12.2024)

Um Ideen zu finden haben wir wieder divergent als auch konvergent gearbeitet:

Ideen generieren (divergent)

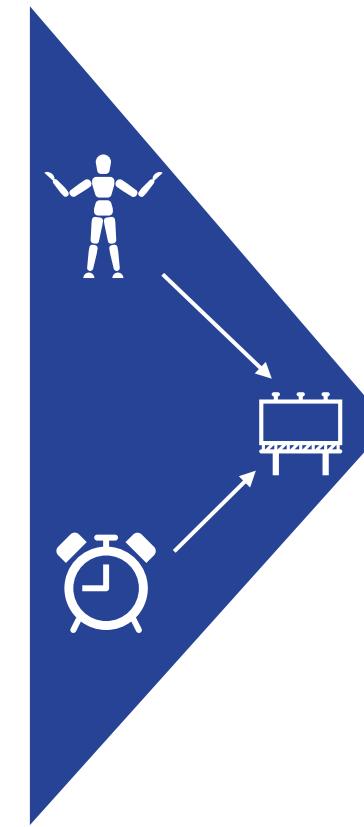


Visionboard zum anfassen

Alle basteln, modulieren, zeichnen alle Ideen, die ihnen für den Campus in den Sinn kommen.

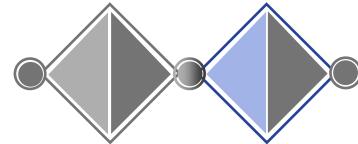
8 Minuten – 8 Ideen

In 8 Minuten sollen von jedem jeweils 8 Ideen zu jeder Leitfrage (siehe [Folie 16](#)) aufschreiben. Dann werden in kleinen Gruppen die Ideen in 20 Minuten gefiltert und auf Steckbriefen gesammelt/skizziert.



Ideen bewerten (konvergent)

- Ähnliche Ideen auf den Steckbriefen werden zu Stapeln zusammengefasst
- Diese wurden dann in einem Elevator-Pitch präsentiert
- Danach ordnete die Gruppe diese in einer Nutzen-Aufwand-Matrix ein
- Die in der oberen Hälfte der Matrix gelandeten Ideen werden berücksichtigt
- Zusatz: Erste Motivationsabfrage durch eine Dot-Abstimmung



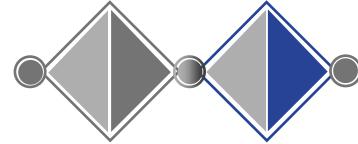
IDEEN FINDEN (WORKSHOP AM 10.12.2024)

Die Ideen in der oberen Hälfte der Matrix (ohne nähere Beschreibung – in Clustern):

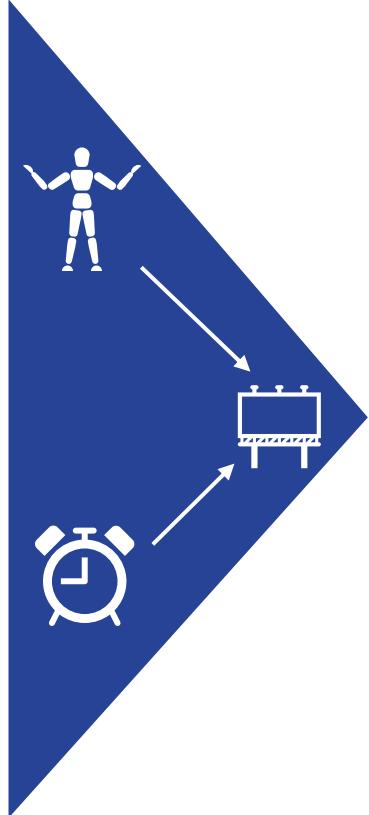
1	Ersti-Week
2	Aufenthaltsräume
3	Sportevents
4	AG's
5	WA-Community
6	Discord
7	Studentenräume
8	Challenges
9	Treppensitze
10	Studi-Cafe
11	Schwarzes Brett
12	Ausleihsystem
13	Offene Küche

14	Studi-Garten
15	Insta-Account
16	Modularsystem
17	Maker-Space
18	Zeitung
19	Wegweiser
20	Foyer-Bildschirm
21	Ideen-Tinder
22	Wetter(un)abhängiger Aufenthalt
23	TH Plattform
24	Punktesystem
25	Car-Sharing
26	Jobbörsen



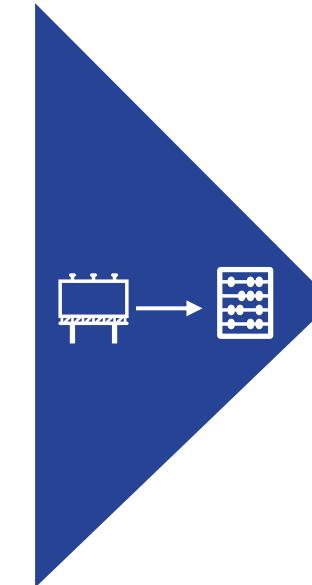


Ziel: Die vielversprechendsten Ideen auswählen und konkretisieren



Ideen bewerten (Workshop)

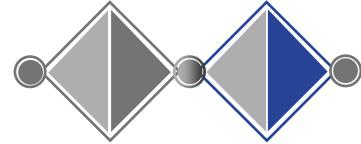
- Ähnliche Ideen auf den Steckbriefen werden zu Stapeln zusammengefasst
- Diese wurden dann in einem Elevator-Pitch präsentiert
- Danach ordnete die Gruppe diese in einer Nutzen-Aufwand-Matrix ein
- Die in der oberen Hälfte der Matrix gelandeten Ideen werden berücksichtigt
- Zusatz: Erste Motivationsabfrage durch eine Dot-Abstimmung



Nutzwertanalyse

- Es sollen mehr Bewertungskriterien der gefundenen Lösungen berücksichtigt werden
- Es wurde eine Nutzwertanalyse aller in der oberen Hälfte der Matrix befindlichen Lösungen durchgeführt
- Die Kriterien-Gewichtung erfolgte mit einem Paarweisen Vergleich (Gruppenentscheidung)
- Jedes Mitglied bewertete die Lösungen für sich

ENTWICKELN (DEVELOP)

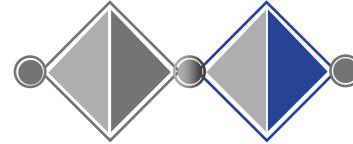


5

KRITERIEN DER NUTZWERTANALYSE

Erläuterung der Kriterien	
Outcome-Define-Fragen	Wie viele der Outcome-Define-Fragen sind beantwortet?
Langfristiger Aufwand	Wie hoch ist der langfristige Aufwand für Umsetzung und Erhalt der Lösung?
Zeitaufwand-Umsetzung	Wie zeitaufwendig ist die Umsetzung der Lösung?
Techn. Machbarkeit	Ist die Lösung (auch betrachtet aus dem Kenntnissvermögen der Gruppe) technisch machbar? Können wir das?
Gemeinschaftsförderung (Campus intern)	Wie stark fördert die Lösung den Zusammenhalt innerhalb des Campus?
Studentische Wunscherfüllung	Wie viele der studentischen Wünsche werden durch die Lösung erfüllt?
Imagegewinn	Wie stark verbessert die Lösung das Image des Campus?
Bildungsförderung	Wie stark fördert die Lösung den interdisziplinären Austausch und die Bildung der Studierenden?
reg. Aufwand	Wie hoch ist der Aufwand für die Erfüllung rechtlicher und behördlicher Vorgaben?
Stakeholder Wunscherfüllung	Wie viele Wünsche der übrigen Stakeholder werden erfüllt (nicht der Studenten)?

ENTWICKELN (DEVELOP)



5

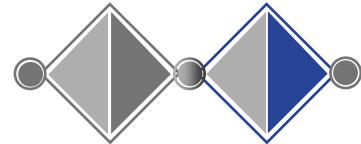
ERGEBNISSE DER NUTZWERTANALYSE

	Ergebnisse Nutzwertanalyse	Gruppenmotivation	Zeit		
			Bewertung	Bedeutung	Umsetzungsgrad
1 Ersti-Week	2,7		2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
2 Aufenthaltsräume	2,7		2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
3 Sportevents	2,6	4	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
4 AG's	2,6	3	1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
5 WA-Community	2,6		3	1 bis 2 Wochen	Vollständig umsetzbar
6 Discord	2,5		3	1 bis 2 Wochen	Vollständig umsetzbar
7 Studentenräume	2,5		1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
8 Challenges	2,4	4	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
9 Treppensitze	2,4	3	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
10 Studi-Cafe	2,4	3	1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
11 Schwarzes Brett	2,4	2	3	1 bis 2 Wochen	Vollständig umsetzbar
12 Ausleihsystem	2,3	7	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
13 Offene Küche	2,3	1	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp

Outdoor
Informationsvermittlung
Begegnungszonen

	Ergebnisse Nutzwertanalyse	Gruppenmotivation	Zeit		
			Bewertung	Bedeutung	Umsetzungsgrad
14 Studi-Garten	2,2		1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
15 Insta-Account	2,2		3	1 bis 2 Wochen	Vollständig umsetzbar
16 Modularsystem	2,1	8	1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
17 Maker-Space	2,1		1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
18 Zeitung	2		2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
19 Wegweiser	2		3	1 bis 2 Wochen	Vollständig umsetzbar
20 Foyer-Bildschirm	1,9	1	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
21 Ideen-Tinder	1,9		1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
22 Wetter(un)abhängiger Aufenthalt	1,8		1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
23 TH Plattform	1,8		1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
24 Punktesystem	1,8		2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
25 Car-Sharing	1,7		1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
26 Jobbörsen	1,5		1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
Teilnehmer	14	12			14

ENTWICKELN (DEVELOP)



5

		Ergebnisse Nutzwertanalyse	Gruppenmotivation	Zeit		
				Bewertung	Bedeutung	Umsetzungsgrad
1	1 Ersti-Week	2,7		2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
2	2 Aufenthaltsräume	2,7		2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
1	3 Sportevents	2,6	4	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
1	4 AG's	2,6	3	1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
4	5 WA-Community	2,6		3	1 bis 2 Wochen	Vollständig umsetzbar
2	6 Discord	2,5		3	1 bis 2 Wochen	Vollständig umsetzbar
2	7 Studentenräume	2,5		1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
	8 Challenges	2,4	4	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
	9 Treppensitze	2,4	3	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
2	10 Studi-Cafe	2,4	3	1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
3	11 Schwarzes Brett	2,4	2	3	1 bis 2 Wochen	Vollständig umsetzbar
	12 Ausleihsystem	2,3	7	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
	13 Offene Küche	2,3	1	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp

Outdoor
Informationsvermittlung
Begegnungszonen

GRUPPEN

0

KLEINPROJEKTE (2 Personen)

- Kümmert sich um in kurzer Zeit umsetzbare Lösungen
- Gibt am Ende vollständig umgesetzte Produkte ab

Aufgeteilt auf die übrigen Gruppen

1

EVENTS (2 Personen)

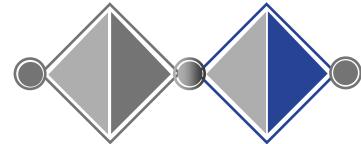
- Kümmert sich um die Lösungen die Veranstaltungen beinhalten
- Gibt am Ende nach eigenem Ermessen Konzepte oder umgesetzte Produkte ab

2

RAUMGESTALTUNG (4 Personen)

- Kümmert sich um die Lösungen die Räume beinhalten
- Gibt am Ende nach eigenem Ermessen Konzepte oder umgesetzte Produkte ab
- Kleinprojekt: Discord

ENTWICKELN (DEVELOP)



5

		Ergebnisse Nutzwertanalyse	Gruppenmotivation	Zeit		
				Bewertung	Bedeutung	Umsetzungsgrad
1	1 Ersti-Week	2,7		2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
2	2 Aufenthaltsräume	2,7		2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
1	3 Sportevents	2,6	4	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
1	4 AG's	2,6	3	1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
4	5 WA-Community	2,6		3	1 bis 2 Wochen	Vollständig umsetzbar
2	6 Discord	2,5		3	1 bis 2 Wochen	Vollständig umsetzbar
2	7 Studentenräume	2,5		1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
3	8 Challenges	2,4	4	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
3	9 Treppensitze	2,4	3	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
2	10 Studi-Cafe	2,4	3	1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
3	11 Schwarzes Brett	2,4	2	3	1 bis 2 Wochen	Vollständig umsetzbar
4	12 Ausleihsystem	2,3	7	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
	13 Offene Küche	2,3	1	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp

Outdoor
Informationsvermittlung
Begegnungszonen

GRUPPEN

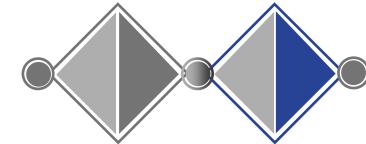
3 INTERVENTIONEN (4 Personen)

- Kümmert sich um die Lösungen, die aus unseren Interventionen entstanden
- Gibt am Ende vollständig umgesetzte Produkte ab
- Kleinprojekt: Schwarzes Brett

4 AUSLEIHSYSTEME (4 Personen)

- Kümmert sich um die Lösungen „Ausleihsysteme“
- Gibt am Ende nach eigenem Ermessen (Anzahl) umgesetzte Produkte ab
- Kleinprojekt: WA-Community

ENTWICKELN (DEVELOP)



5

		Ergebnisse Nutzwertanalyse	Gruppenmotivation	Zeit		
				Bewertung	Bedeutung	Umsetzungsgrad
1	1 Ersti-Week	2,7		2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
2	2 Aufenthaltsräume	2,7		2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
1	3 Sportevents	2,6	4	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
1	4 AG's	2,6	3	1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
4	5 WA-Community	2,6		3	1 bis 2 Wochen	Vollständig umsetzbar
2	6 Discord	2,5		3	1 bis 2 Wochen	Vollständig umsetzbar
2	7 Studentenräume	2,5		1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
3	8 Challenges	2,4	4	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
3	9 Treppensitze	2,4	3	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
2	10 Studi-Cafe	2,4	3	1	3 bis 4 Wochen	Nur Konzept
3	11 Schwarzes Brett	2,4	2	3	1 bis 2 Wochen	Vollständig umsetzbar
4	12 Ausleihsystem	2,3	7	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp
	13 Offene Küche	2,3	1	2	2 bis 3 Wochen	Konzept und Prototyp

Outdoor
Informationsvermittlung
Begegnungszonen

GRUPPEN

1 EVENTS (2 Personen)

- Kümmert sich um die Lösungen die Veranstaltungen beinhalten

2 RAUMGESTALTUNG (4 Personen)

- Kümmert sich um die Lösungen die Räume beinhalten
- Kleinprojekt: Discord

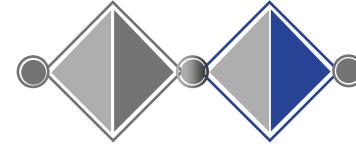
3 INTERVENTIONEN (4 Personen)

- Kümmert sich um die Lösungen, die aus unseren Interventionen entstanden sind
- Kleinprojekt: Schwarzes Brett

4 AUSLEIHSYSTEME (4 Personen)

- Kümmert sich um die Lösungen „Ausleihsysteme“
- Kleinprojekt: WA-Community

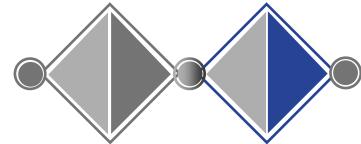
ENTWICKELN (DELIVER)



5

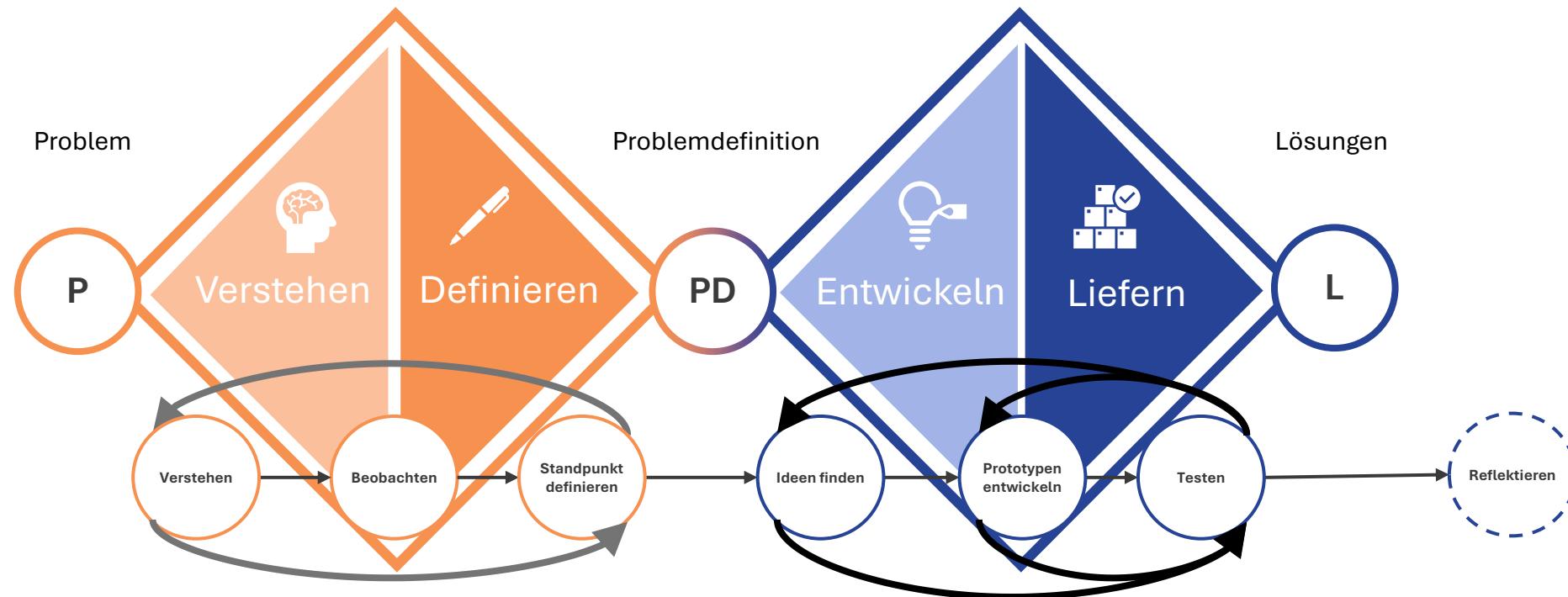
AUF EINEM BLICK

Nr.	Gruppentitel	Abgabe	Mitglieder
1	Events <ul style="list-style-type: none">• Kümmert sich um die Lösungen die Veranstaltungen beinhalten• Gibt am Ende nach eigenem Ermessen Konzepte oder umgesetzte Produkte ab	Konzepte/Produkte	Mona, Saskia
2	Raumgestaltung <ul style="list-style-type: none">• Kümmert sich um die Lösungen die Räume beinhalten• Gibt am Ende nach eigenem Ermessen Konzepte oder umgesetzte Produkte ab• Kleinprojekt: Discord	Konzepte/Produkte	Fabienne, Jasper, David, Flo
3	Interventionen <ul style="list-style-type: none">• Kümmert sich um die Lösungen, die aus unseren Interventionen entstanden• Gibt am Ende vollständig umgesetzte Produkte ab• Kleinprojekt: Schwarzes Brett	Produkte	Lea, Jonas, Caro, Sina
4	Ausleihsysteme <ul style="list-style-type: none">• Kümmert sich um die Lösungen „Ausleihsysteme“• Gibt am Ende nach eigenem Ermessen (Anzahl) umgesetzte Produkte ab• Kleinprojekt: WA-Community	Produkt/-e	Valentin, Henry, Alessia, Piet

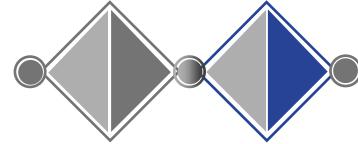


PROTOTYPEN ENTWICKELN

Nun haben wir unsere Lösungen ausgewählt und es geht an die Umsetzung. Wir machen also wieder einen Loop:



ENTWICKELN (DELIVER)

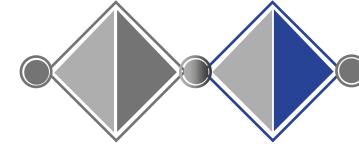


5

PROTOTYPEN ENTWICKELN – ZEITPLÄNE UND OUTPUTS

- Jede Gruppe stellt sich einen Zeitplan auf (GANTT-Diagramm) und definiert das genaue Output-Format ihrer Lösungen.
- Die Organisationsstruktur innerhalb der Kleingruppen ist ihnen überlassen

ENTWICKELN (DELIVER)



5

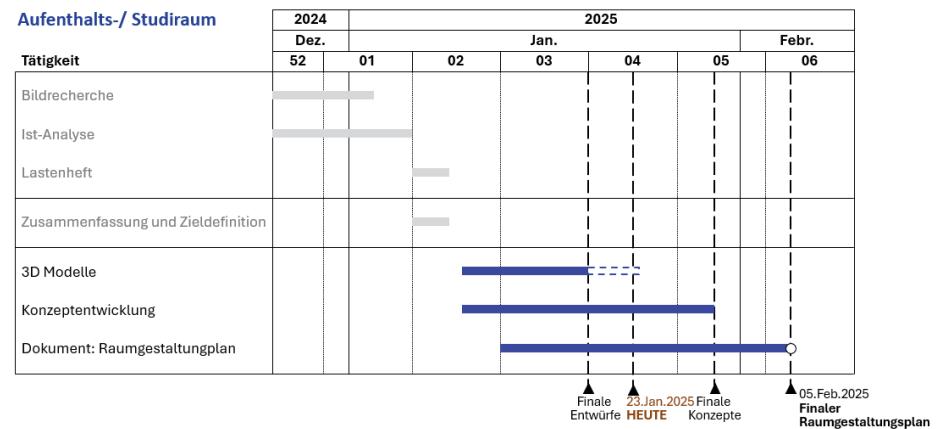
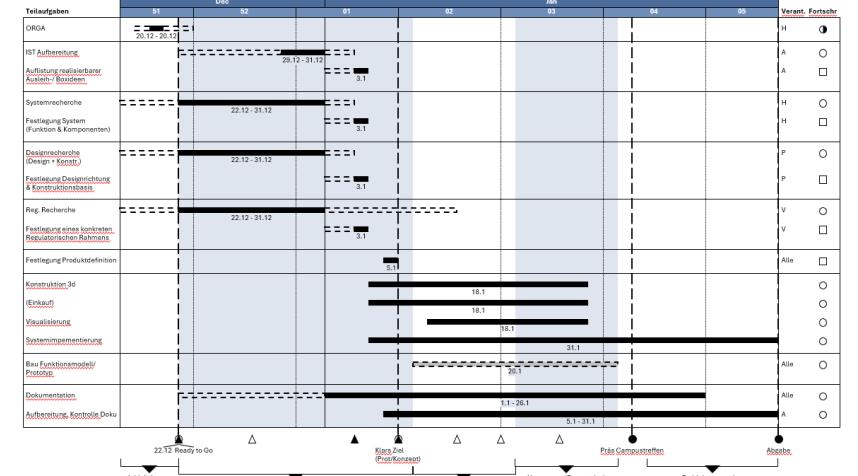
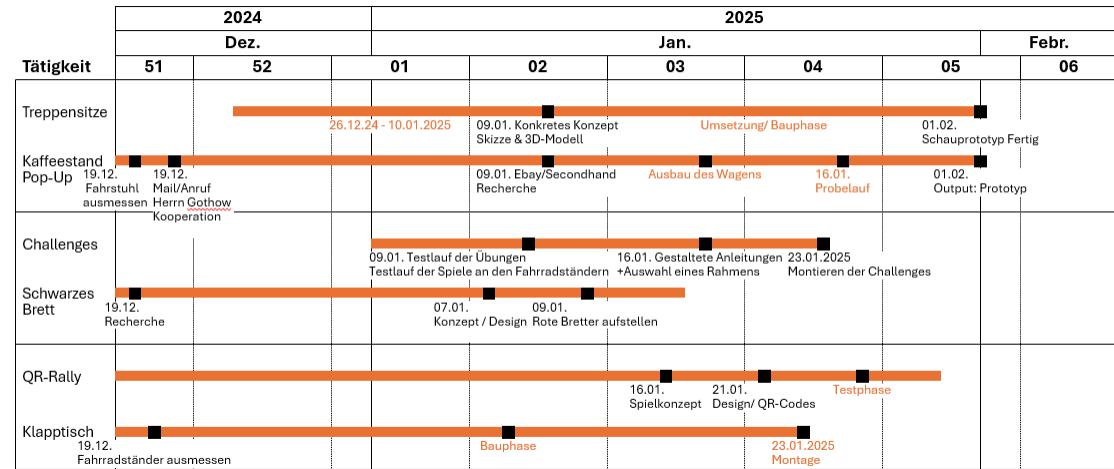
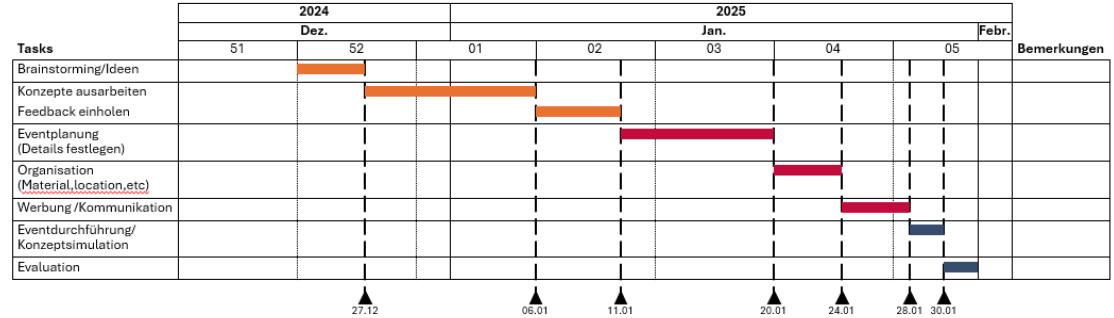
PROTOTYPEN ENTWICKELN – OUTPUTS AUF EINEM BLICK

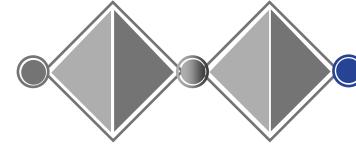
Nr.	Gruppentitel	Abgabeziel	Mitglieder
1	Events • Kümmt sich um die Lösungen die Veranstaltungen beinhalten	<ul style="list-style-type: none">Konzepte für die Events, die am Ende der Hochschule überreicht werdenPlanung eines kleinen Probeevents (z.B. Sportveranstaltung)	Mona, Saskia
2	Raumgestaltung • Kümmt sich um die Lösungen die Räume beinhalten • Kleinprojekt: Discord	<ul style="list-style-type: none">Konzepte von umgestalteten Räumen (mit Bedarfsliste)Discord-Kanal umsetzen	Fabienne, Jasper, David, Flo
3	Interventionen • Kümmt sich um die Lösungen, die aus unseren Interventionen entstanden • Kleinprojekt: Schwarzes Brett	<ul style="list-style-type: none">Umsetzen der Interventionen:<ul style="list-style-type: none">QR-Code Quiz durch den CampusChallenges an den FahrradständernKlapptische an den FahrradständernPop-Up-KaffeeTreppen als Sitzgelegenheiten (Prototyp)Schwarzes Brett aufstellen	Lea, Jonas, Caro, Sina
4	Ausleihsysteme • Kümmt sich um die Lösungen „Ausleihsysteme“ • Kleinprojekt: WA-Community	Ausleihsystem <ul style="list-style-type: none">Ausgearbeitetes Konzept für ein Leihsystem (Ausleihschrank/ Do-Boxen)Visualisiertes Kreislaufsystem, dass die Wünsche der Studis repräsentiert (Essen, Sport, ...)3-5 anschaulich Visualisierte Konzepte mit Erklärung (Wunsch: AR-Visualisierung)Ein Präsentationsmodell (Prototyp/ Funktionsmodell) – begleitend zur Präsentation Whatsapp-Community <ul style="list-style-type: none">Erstellter Leitfaden zum Erstellen einer CommunityFestgelegte Ansprechpartner (Host)Mehrere erstellte Gruppen (mind. Fachschaft News, allgemeine Ankündigungen, ...)	Valentin, Henry, Alessia, Piet

ENTWICKELN (DELIVER)

5

ZEITPLÄNE





WhatsApp-Kanal/-Community: Vernetzung & Infos für Studierende

Ziel

- Studierende schnell und unkompliziert informieren
- Austausch & Vernetzung untereinander fördern
- Events, Partys & wichtige Infos an einem Ort

Aufbau



WhatsApp Kanal: Offizielle Infos zu Terminen & Veranstaltungen



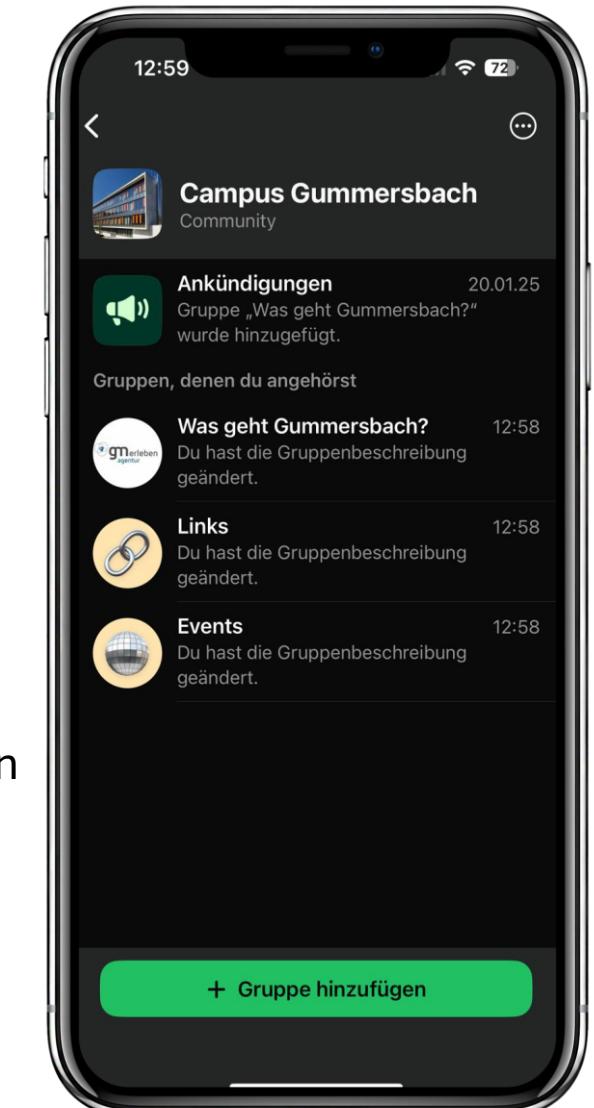
Was geht Gummersbach?: Events & Aktionen von lokalen Vereinen

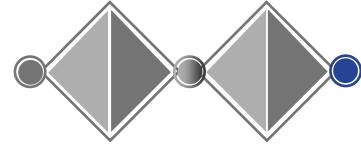


Linkgruppe: Alle Gruppen auf einen Blick



Eventgruppe: Organisierte Partys, Grillen & mehr





Discord-Channel: Optimierung des bestehenden Discord-Servers

Ziel der Optimierung

- Regelmäßige soziale Interaktionen und Austausch am Campus fördern
- Studiengangsübergreifende Vernetzung
- Events, Informationen und Neuigkeiten schnell unter Studierenden verbreiten

Erweiterungen



Event Ankündigungen



Vorstellungsrunde



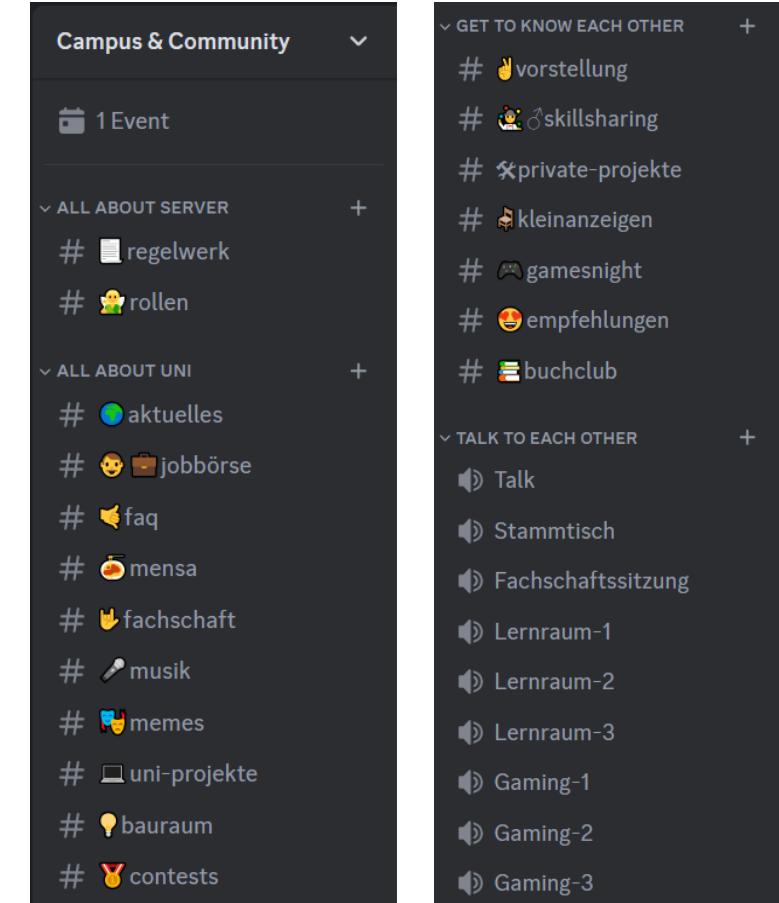
**Uni- und Privatprojekte,
Bau*Raum und Wettbewerbe**



**Skillsharing und
Hobbies**



Bots



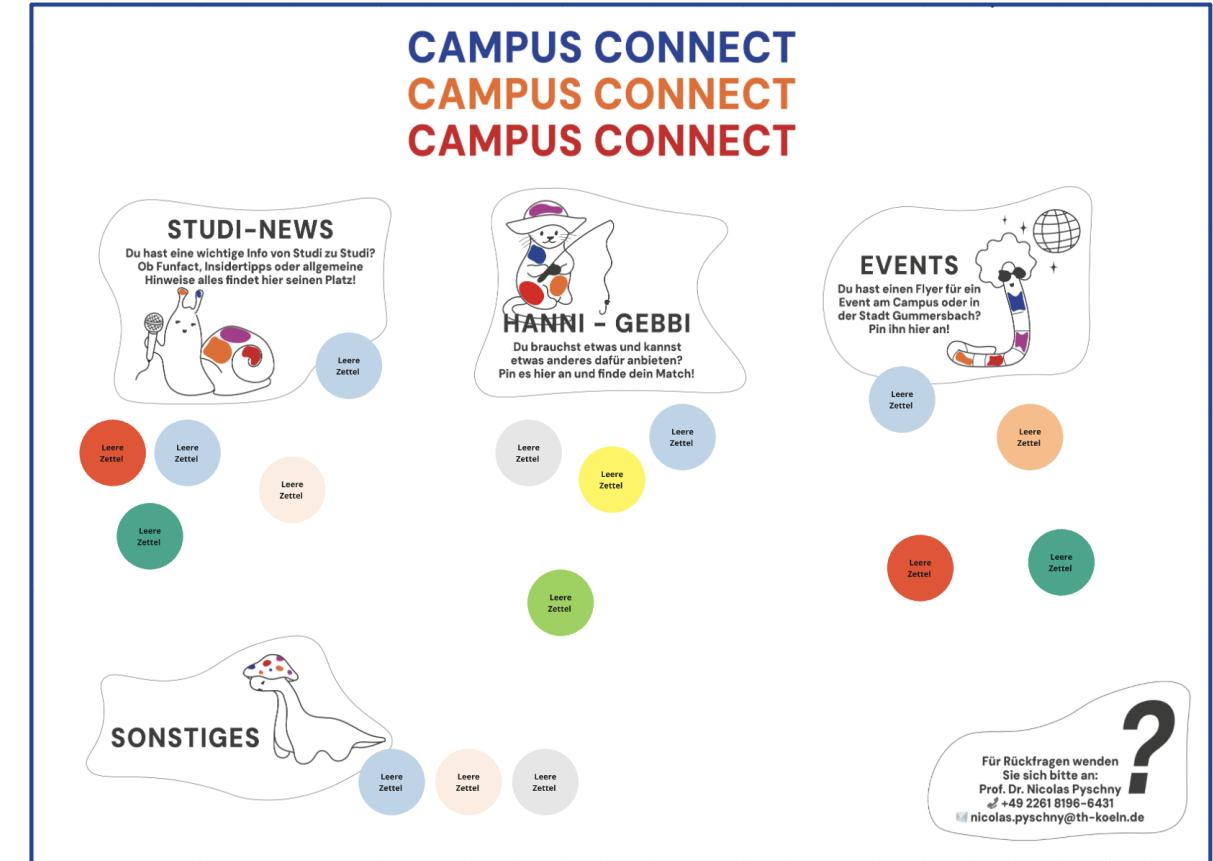
Schwarzes Brett

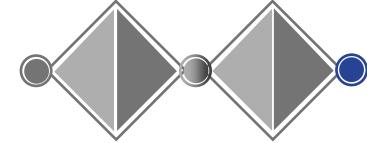
Ziel

- Zwischenstopp für Studierende schaffen
- Austausch & Vernetzung untereinander fördern
- Events, Partys & wichtige Infos an einem Ort
- Weg vom digitalen und hin zum physischen

Ergebnisse der Testphase

- Schwarzes Brett wurde in der Testphase nicht genutzt wir erhoffen uns die Nutzung nach einer Eingewöhnungszeit





ZIEL

Nutzung des Campus **vervielfältigen**
Studierende **motivieren**, hier mehr Zeit zu verbringen



BEDÜRFNISSE

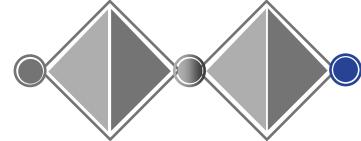
Einladende Veranstaltungen
Gelegenheiten zum **Austausch** schaffen
Barriere zwischen Campus und Stadt brechen



STANDORT

Campus der TH Köln in Gummersbach
Umliegende Bereiche der **Stadt** Gummersbach

EVENTS



5



CAMPUS BITES

Kulinarisches Erlebnis auf dem Campus
Abwechslung zur Mensa
Musik, **interaktive** Highlights

ERSTI – TAG

Mehr als reine Informationen
Campus & Stadt **kennenlernen**
Ersten Kontakt erleichtern
Spaß



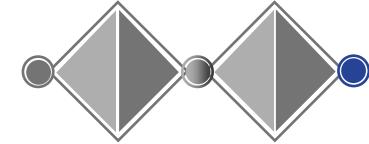
CAMPUS FITNESS CLASH

Lebendige **Gemeinschaft** schaffen
Ehrgeiz & Teamgeist fördern
Zusammenarbeit mit lokalen Fitnessstudios

GM CINEMA

Campus für mehr als nur Vorlesungen
Gemeinsame Kinoabende
Identifizierung mit der Hochschule
Stärkung der **privaten Kontakte**

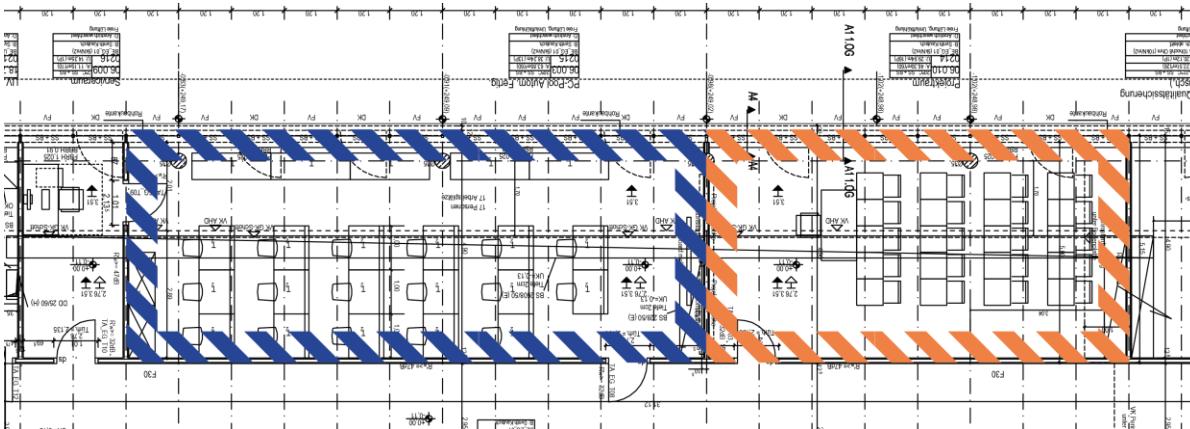




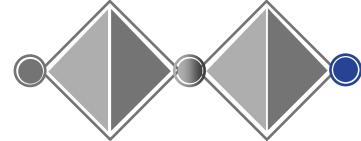
AUSGANGSSITUATION

Zwei Räume am IAM (0.214 und 0.215)

Studentischer Bedarf



- Keine **Zugangsbeschränkungen**
- Räume, um **Freizeit** jenseits des Lernens zu nutzen
- Förderung von **sozialem** und **interdisziplinärem Austausch**



KONZEPTDETAILS Bau*Raum

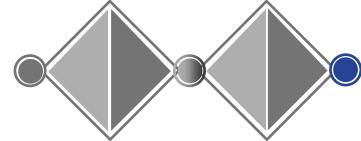
Geplante Ausstattung, Nutzungsmöglichkeiten, Zielgruppe und erwarteter Mehrwert

Vision



0.215 – Konzept Bau*Raum

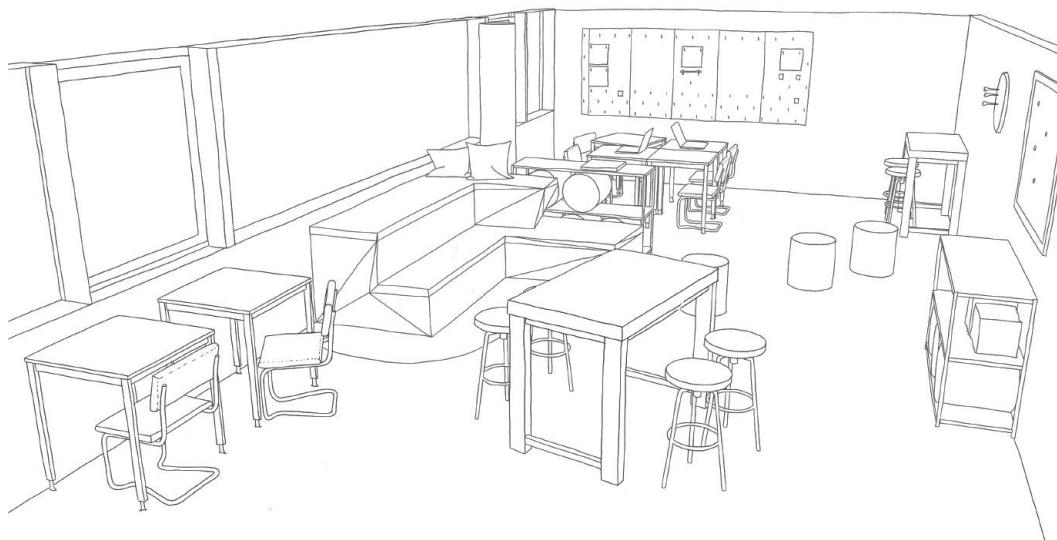
- Offene Werkstatt für **Prototyping**, technische **Experimente** und kreative **Projekte**
- Raum des **Machens**, interdisziplinären **Austausch** und **Networking**
- Förderung der Lern- und Arbeitskultur
- Synergien abschöpfen



KONZEPTDETAILS Brain&Chill

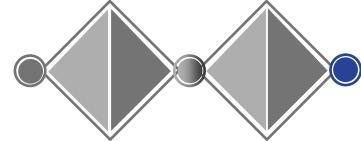
Gestaltung und Zonierung des Raums: Flexibilität und Nutzungsmöglichkeiten

Vision



0.214 – Konzept Brain and Chill

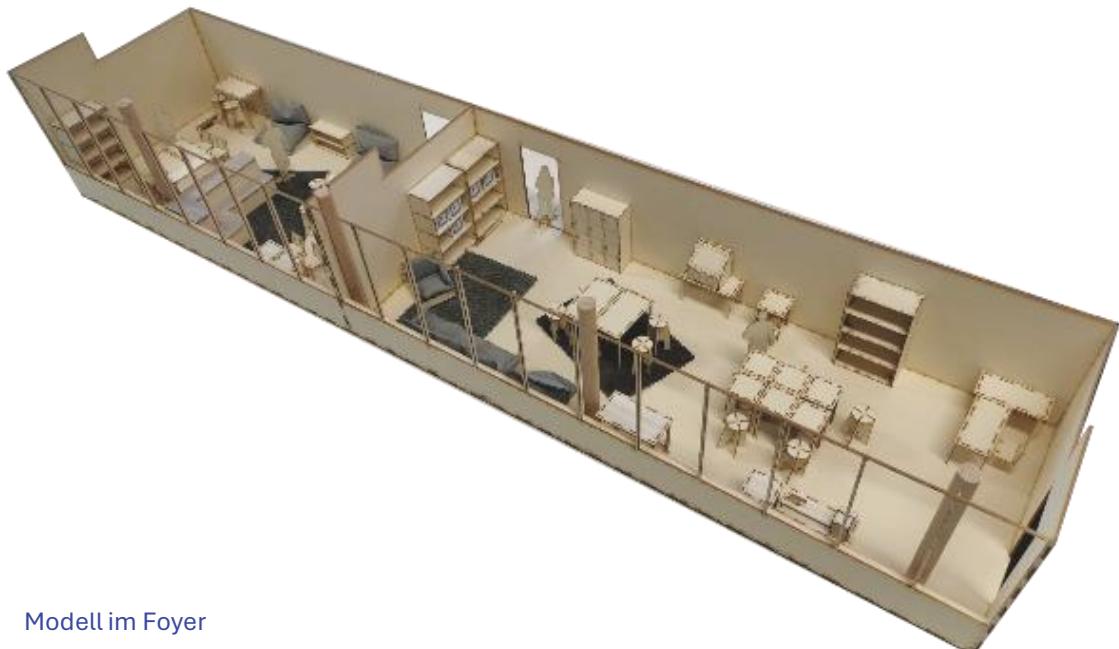
- **Dezidierte Entspannungs- oder Arbeitsbereiche**
- Hybride Bereiche: Hohe **Flexibilität** des Mobiliars
- Nutzung als Arbeitsraum (Einzel- und Gruppenarbeit), für Pitches, als Entspannungs-/Freizeitraum



AUSBLICK

Von der Konzeption zur Umgestaltung

Vision



Modell im Foyer

- Langfristiger Mehrwert für den Campus, auch durch **Vorbildfunktion**
- Ort an der TH, der zum **Mitgestalten** anregt

AUSLEIHSYSTEM

5



ZIEL

- Neue, kostenlose Freizeitgestaltung
- Mehr Interaktion
- Angebot von Aktivitäten



BEDÜRFNISSE

- Spontane Verfügbarkeit
- Funktionalität der Utensilien
- Einfach zugänglich



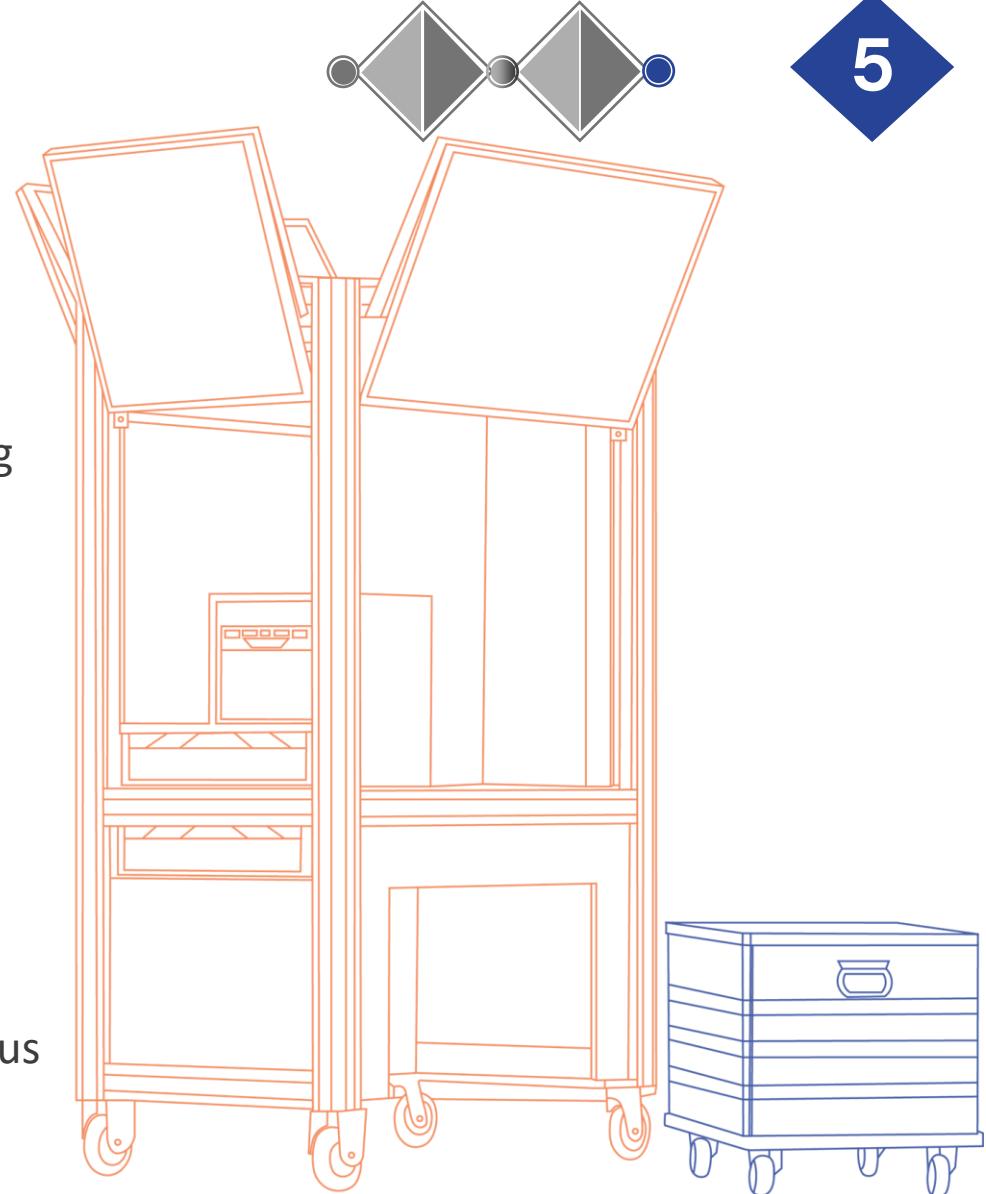
FUNKTION

- Ausleihe/Benutzung von Utensilien
- Ort der Begegnung



STANDORT

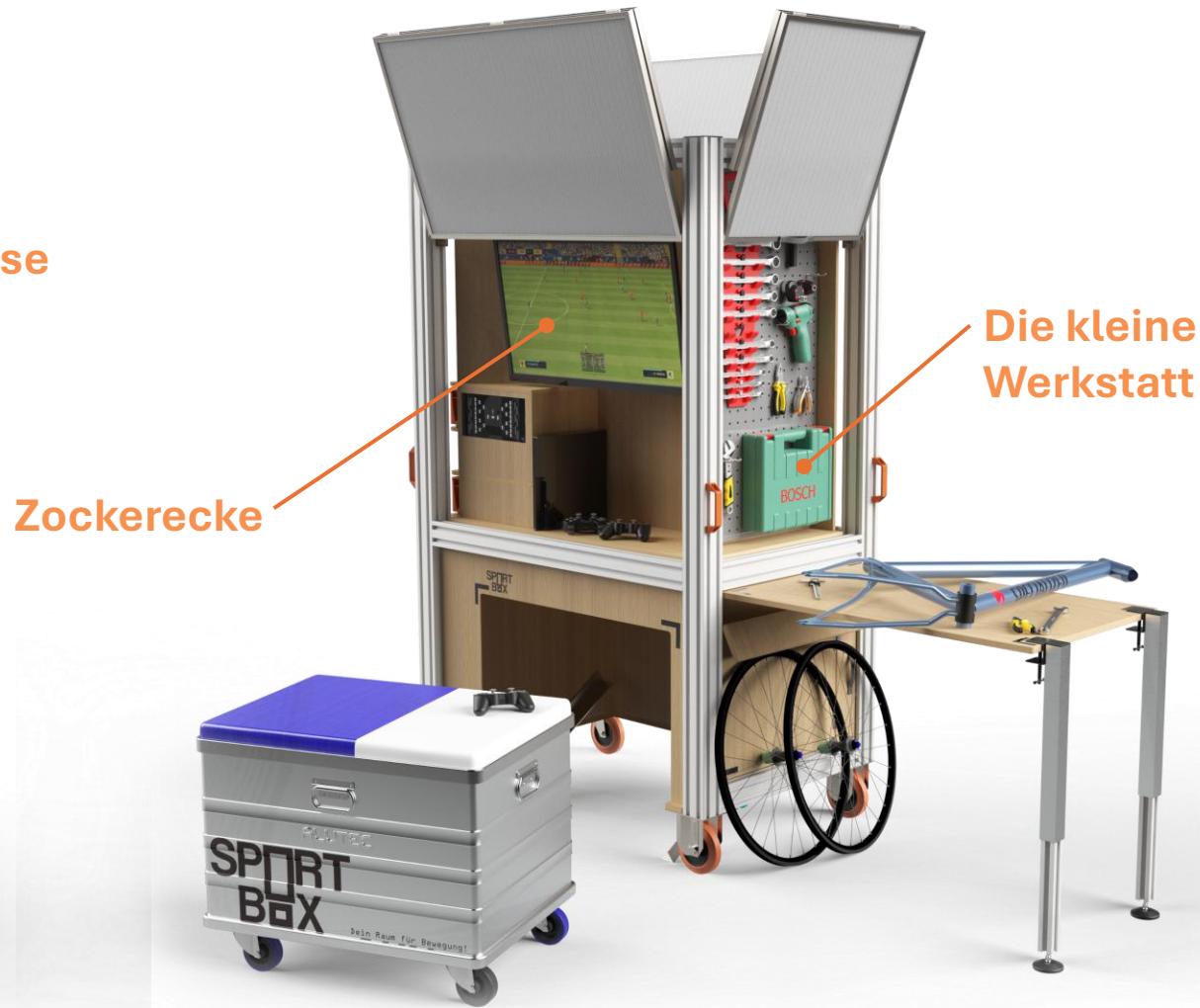
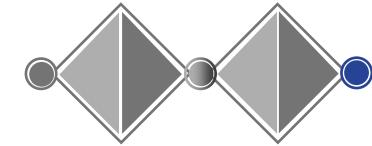
- Abstellplatz: Foyer unter der Treppe
- Mobil auf dem Campus

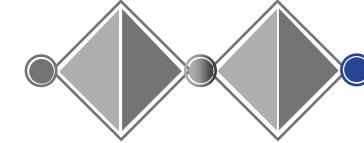


AUSLEIHSYSTEM

BOXENSTOPP: 4 Seiten - viele Möglichkeiten

5

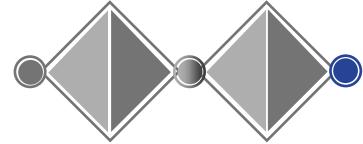




- Konstruktion bietet Erweiterungsmöglichkeiten durch die Verwendung von Systemprofilen
- Gleitschienensystem für faltbaren Seiten
- Stromversorgung durch Powerstation & externem Stromanschluss
- Seitenflächen für Infos nutzbar
- Und Vieles mehr ...



INTERVENTIONEN



5

Wie lassen sich am Campus Gummersbach mit bestehenden Ressourcen neue Begegnungszonen schaffen?



INTERVENTIONEN



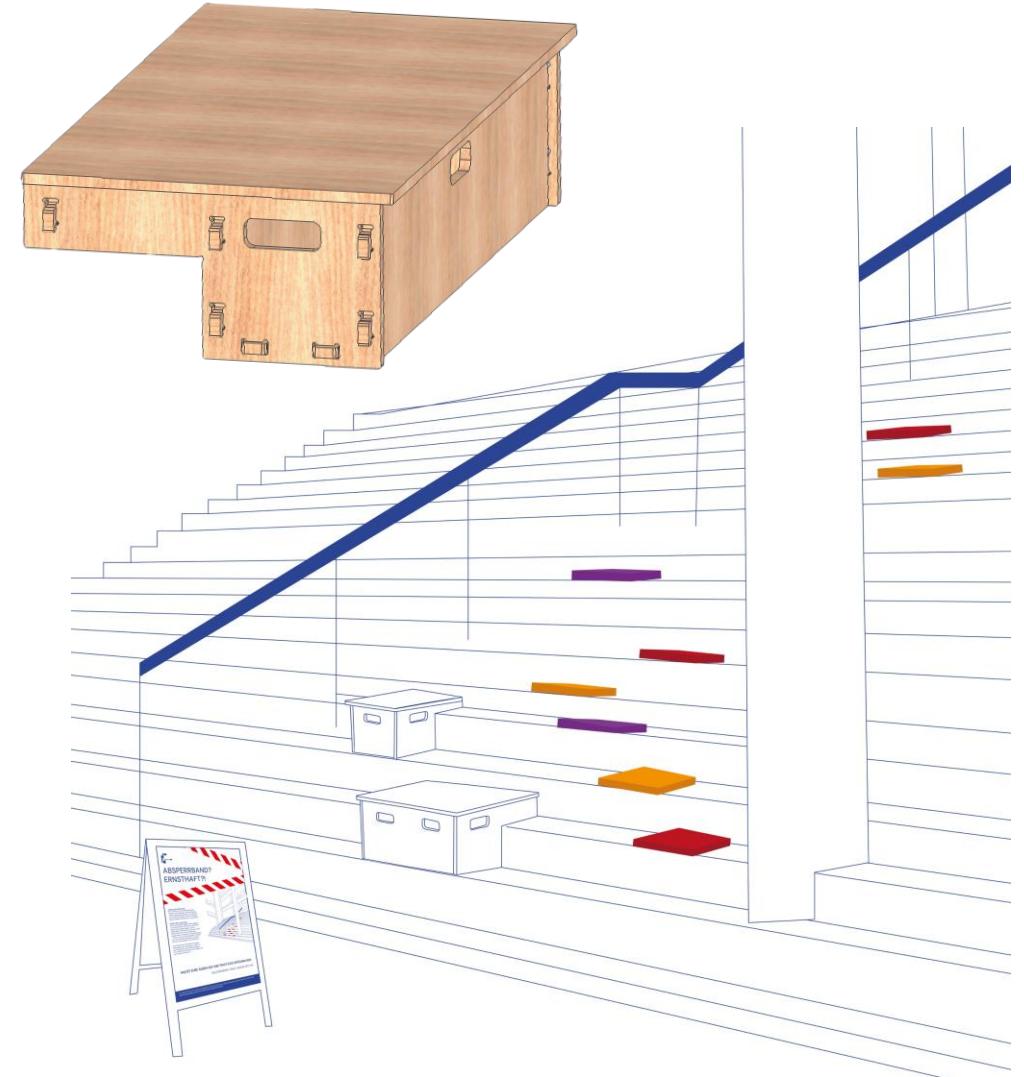
5

DIE TREPPEN

- Foyer bietet viel Potenzial
- Mit unseren Sitzmöglichkeiten nutzen wir diesen Raum

Ziel

- Zwischenstopp für Studierende schaffen
- Austausch untereinander fördern
- Mehr Freizeit-Aufenthaltsorte schaffen



INTERVENTIONEN



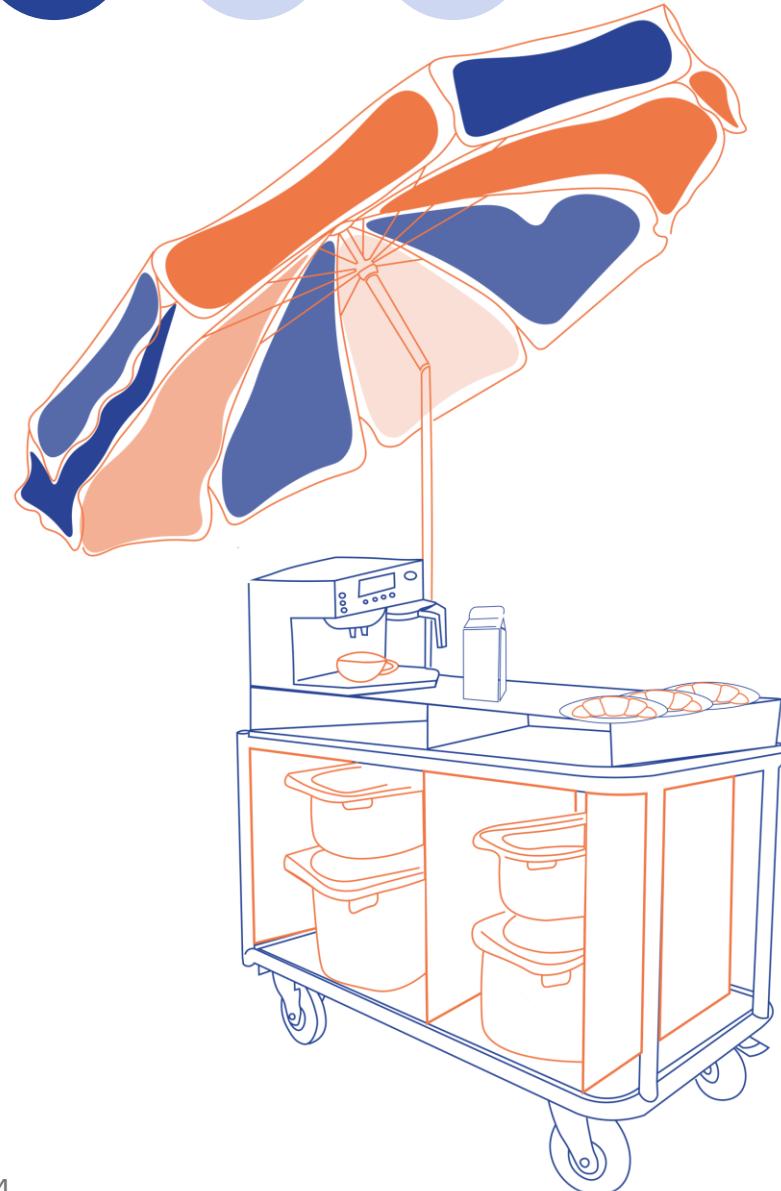
5

KAFFEWAGEN POP-UP

- große Flächen sowohl drinnen als auch draußen – perfekt für POP-UP Stände
- Durch unseren Kaffewagen wird jeder Ort auf dem Campus zu einem möglichen Eventplatz

Ziel

- Zwischenstopp für Studierende schaffen
- Austausch untereinander fördern
- Mehr Freizeit-Aufenthaltsorte schaffen



INTERVENTIONEN



5

FAHRRADSTÄNDER

- Fahrradständer sind größtenteils ungenutzt
- Alternative Nutzungsweisen für die Fahrradständer:
 - **Sportübungen** (Output: Anleitungen bei den Fahrradständern)
 - **Dehnübungen** (Output: Anleitungen bei den Fahrradständern)
 - **Spiele** (Output: Anleitungen bei den Fahrradständern)
 - **Lösbare Stehtische** (Output: umgesetzter Tisch)

BODY CHALLENGE
FORDERE DICH SELBST HERAUS!

Du möchtest dich nach einem langen Unistag bewegen? Heute keine Zeit mehr um ins Gym zu fahren? Dann mach unsere Challenge!

Führe unsere fünf Übungen an den Fahrradständern durch und geh gestärkt in den weiteren Tag!

1 TISCHTURNER
WIEDERHOLUNGSSCHÄLEN:
• 3 Sätze mit jeweils 8 bis 10 Wiederholungen (Anhänger)
Pausen von 60 Sekunden zwischen den Sätzen.

Wenn die Übung leichter fällt erhöhe schrittweise bis zu 12 Wiederholungen.

① STEP 1 ② STEP 2

Position: Rücken bleibt gerade. Füße fest aufgespannt; der Körper ist eine Linie. Bewegung: Ziehe den Oberkörper kontinuierlich nach oben, bis die Brust den Fahrradständer fast berührst, dann langsam zurück in die Ausgangsposition. Atemzug: Einatmen beim Hochziehen, ausatmen beim Abwerten.

BALLANCE
HOL DIR DEINE DOSIS AKTIVER ENTSPANNUNG!

Du brauchst eine kurze Auszeit? Du hast heute deinem Körper noch nicht aktiv gut getan? Dann mach eine unserer Ballance-Übungen an den Fahrradständern und deine deinen Körper!

FLEXI-BALANCE

- Position: Lege den Bein auf den Fahrradständer, halte deinen Rücken gerade.
- Bewegung: Risi dich langsam nach vorne bis eine angenehme Dehnung spürst.
- Technik: Halte dein Standbein gestreckt und achte auf eine aufrechte Haltung.
- Atmung: Atme ruhig und gleichmäßig, um die Dehnung zu verstetigen.

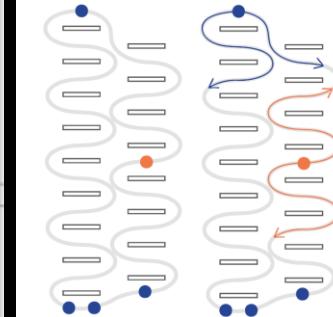
COOLDOWN

- Position: Stütze deine Arme entspannt auf den Fahrradständer, die Beine bleiben gestreckt.
- Bewegung: Beuge deinen Oberkörper nach vorne, bis eine angenehme Dehnung in den Rücken und den Beinen spürbar ist.
- Technik: Halte den Rücken möglichst gerade und die Beine stabil.
- Atmung: Atme ruhig und tief, um die Dehnung zu intensivieren.

ZICK-ZACK-FANGEN
FUSION H

Optional: Regeln für mehr Spaß

- Zeitlimit: Setze ein Zeitlimit von 2-3 Minuten pro Runde
- Mehrere Fänger: Bei größeren Gruppen kann ein zweiter Fänger hinzugefügt werden.



Ziel

- Bewegungsmöglichkeiten draußen schaffen
- Mehr Freizeit-Aufenthaltsorte schaffen

INTERVENTIONEN



6

QR-CODE-RALLEY

- wenig genutzte und unbekannte Angebote
- **Lösung:** Den Campus spielerisch kennenlernen
 - QR-Codes mit Standort-bezogenen Fragen und Fun-Facts
- **Output:** Projektvorschlag an das Kollegium der TH-Köln für die Umsetzung dieser Ralley

Ziel

- **Bessere Orientierung** auf dem Campus durch Wissensvermittlung über Angebote.
- **Stärkere Einbindung ins Stadtleben** durch Integration wichtiger Orte wie den Stadtgarten und Südpark.

Code Chase

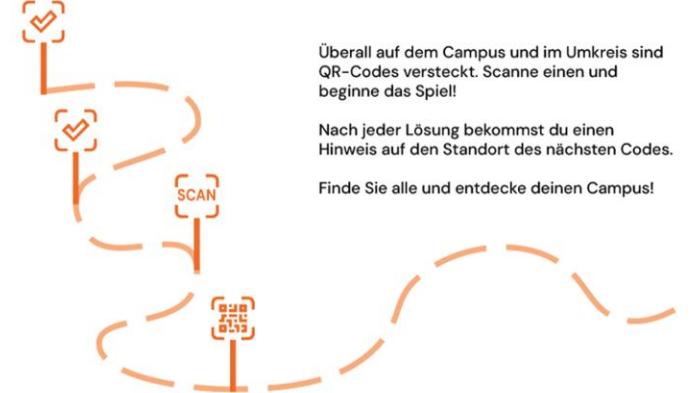
Entdecke deinen Campus!



Überall auf dem Campus und im Umkreis sind QR-Codes versteckt. Scanne einen und beginne das Spiel!

Nach jeder Lösung bekommst du einen Hinweis auf den Standort des nächsten Codes.

Finde Sie alle und entdecke deinen Campus!



Spielablauf

- 1 Scanne einen der QR-Codes und erstelle dir einen Nickname für deine Teilnahme.
- 2 Beantworte die gestellte Frage! Dir wird danach die korrekte Lösung sowie ein Fun-Fact über den jeweiligen Ort gezeigt.
- 3 Der Hinweis zum nächsten QR-Code wird aufgedeckt! Lies ihn dir aufmerksam durch und gehe auf die Suche!
- 4 Wiederhole den Vorgang bei den nächsten QR-Codes die du findest, bis du alle gefunden hast! Am Ende zeigt dir ein Ranking wie gut du im Vergleich mit anderen Spielern abgeschnitten hast.

INTERVENTIONEN



5

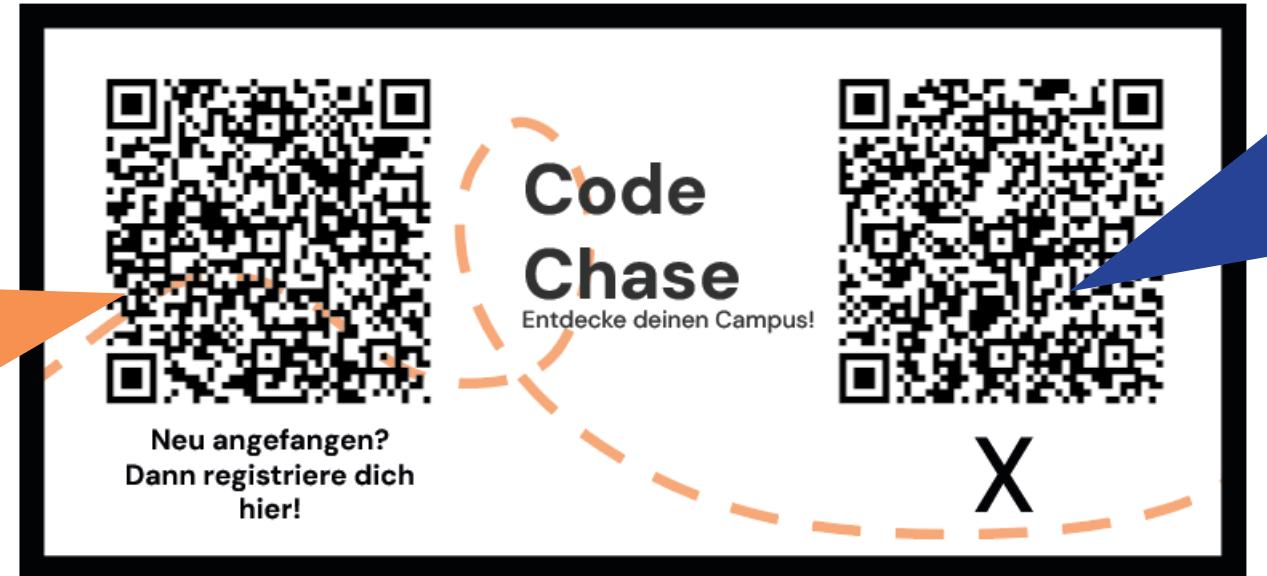
QR-CODE-RALLEY

Probieren Sie es aus!

- In unserem Präsentationsumfeld sind insgesamt 5 Fragen verteilt
- Beantworten und finden Sie alle! Es gibt eine Siegerehrung!

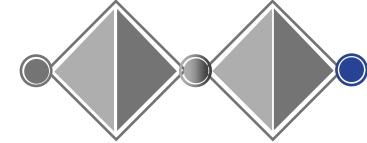
Scannen, wenn Sie den ersten QR-Code gefunden haben.

Das läuft unabhängig von der Nummerierung.



Nach der Registrierung scannen Sie den nummerierten QR-Code.

Dort wählen Sie Ihren Nickname und beantworten die Frage.



Ausleihsystem

Die „Sport Box“



Die „Sport Box“ des geplanten Ausleihsystems wurde bereits umgesetzt und der Fachschaft mit zwei Schlüsseln übergeben.

Sie soll in Zukunft eine Möglichkeit für die Studierenden sein sich sportlich zu betätigen und Kontakte zu knüpfen.

Im Zuge unserer Präsentation wurden alle teilnehmenden Personen dazu eingeladen die enthaltenen Spiele und Bälle zu nutzen.

Alle unsere Poster können Sie sich hier anschauen.

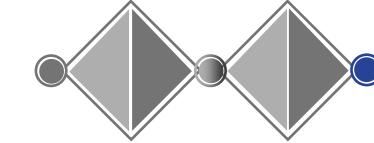
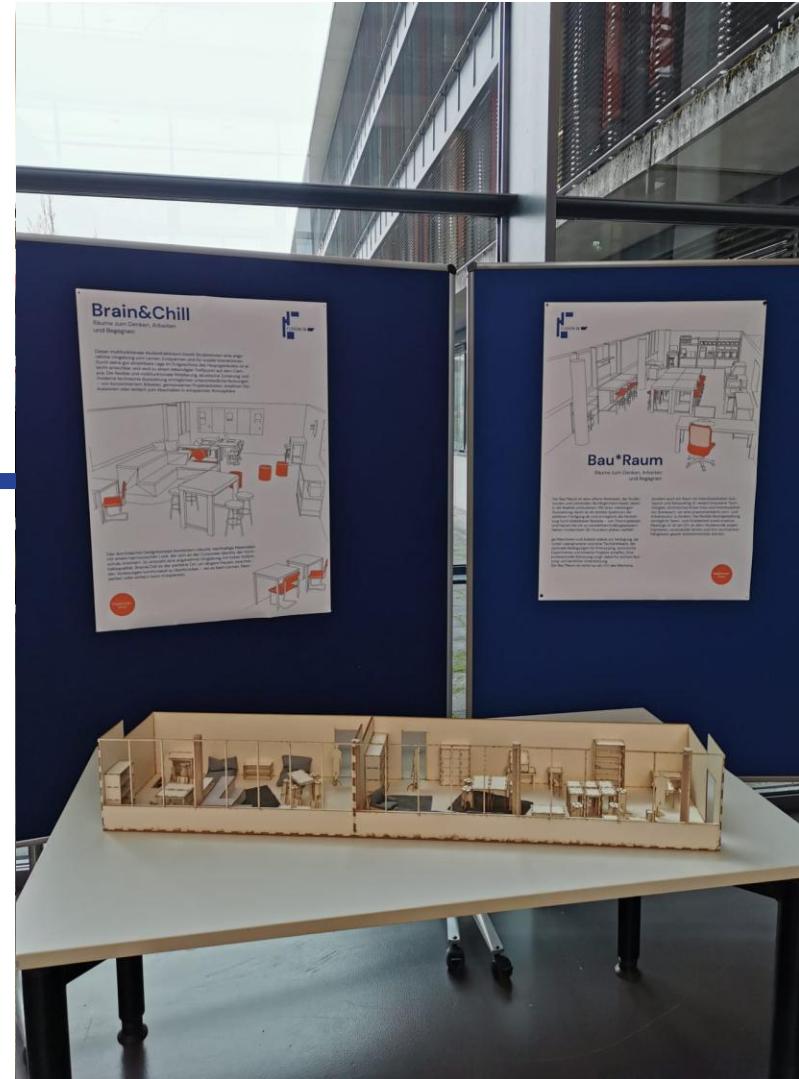
DIE FÜHRUNG



2

Raumgestaltung & Events

3



Im Anschluss dazu konnte sich das Modell der Raumgestaltung angeschaut werden. Dieses wurde von zwei Plakaten unterstützt.

Beide Räume sind durch die flexible Gestaltung des Modells frei umstellbar und können in Zukunft beliebig angepasst werden.

Außerdem lagen die erklärenden Flyer zu den Events aus. Die Inhalte dieser können [hier](#) nachvollzogen werden.

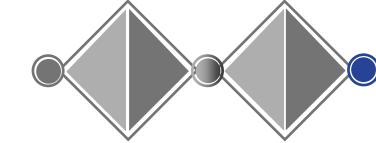
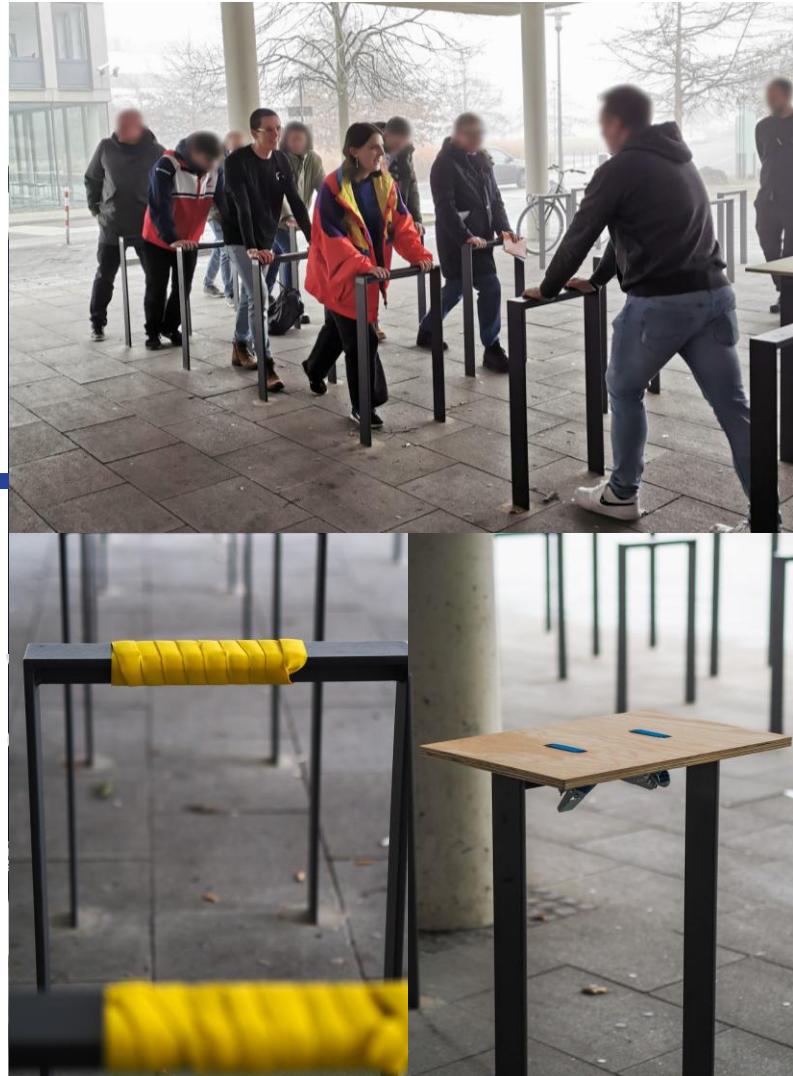
DIE FÜHRUNG



3

Die Fahrradständer

4



Als nächstes wurden die Fahrradständer und die dafür entwickelten alternativen Nutzungen präsentiert.

Dabei wurde auch exemplarisch eine Übung mit den Beteiligten durchgeführt.

Auch wurde auf die ergonomische Anpassung der Fahrradständer durch Fahrradband eingegangen und die lösbarsten Stehtische präsentiert.

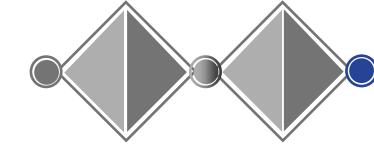
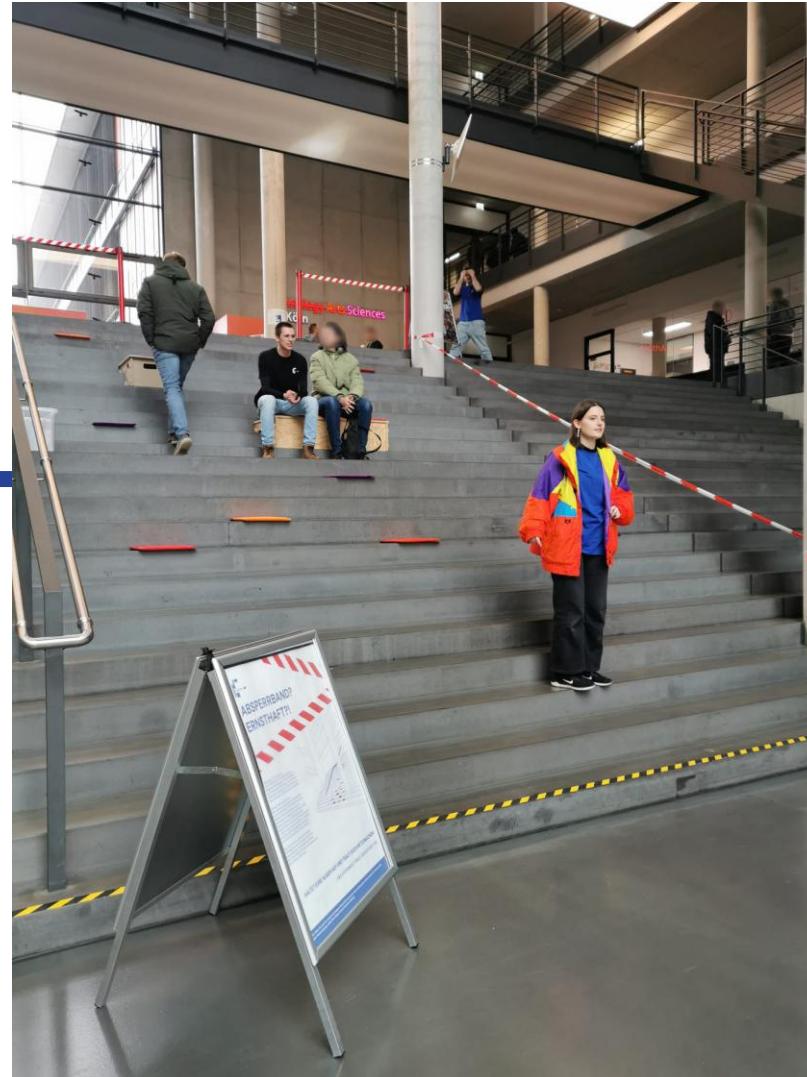
DIE FÜHRUNG



4

Die Treppen
im Foyer

5



Die nächste Station waren die Treppen, an welchen die Prototypen der Treppensitze präsentiert wurden.

Dabei wurde zusätzlich erwähnt, dass es auch Holzmöglichkeiten der Brandschutzklasse B1 gibt und das sich diese Treppensitze als Einstiegsprojekt für Erstsemester gut anbieten würden.

Die Sitzkissen sowie die Prototypen durften von allen getestet werden und waren auch schon zuvor von den Studierenden in Gebrauch.

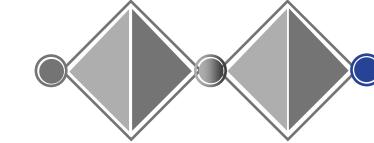
ACHTUNG! Unsere Treppensitze sind Prototypen zur Funktionsveranschaulichung.

Die Materialien ähneln B1-zertifizierten, erfüllen aber die Norm nicht und müssen nach der Testphase abgebaut werden!



5

Kaffeewagen & Abschluss



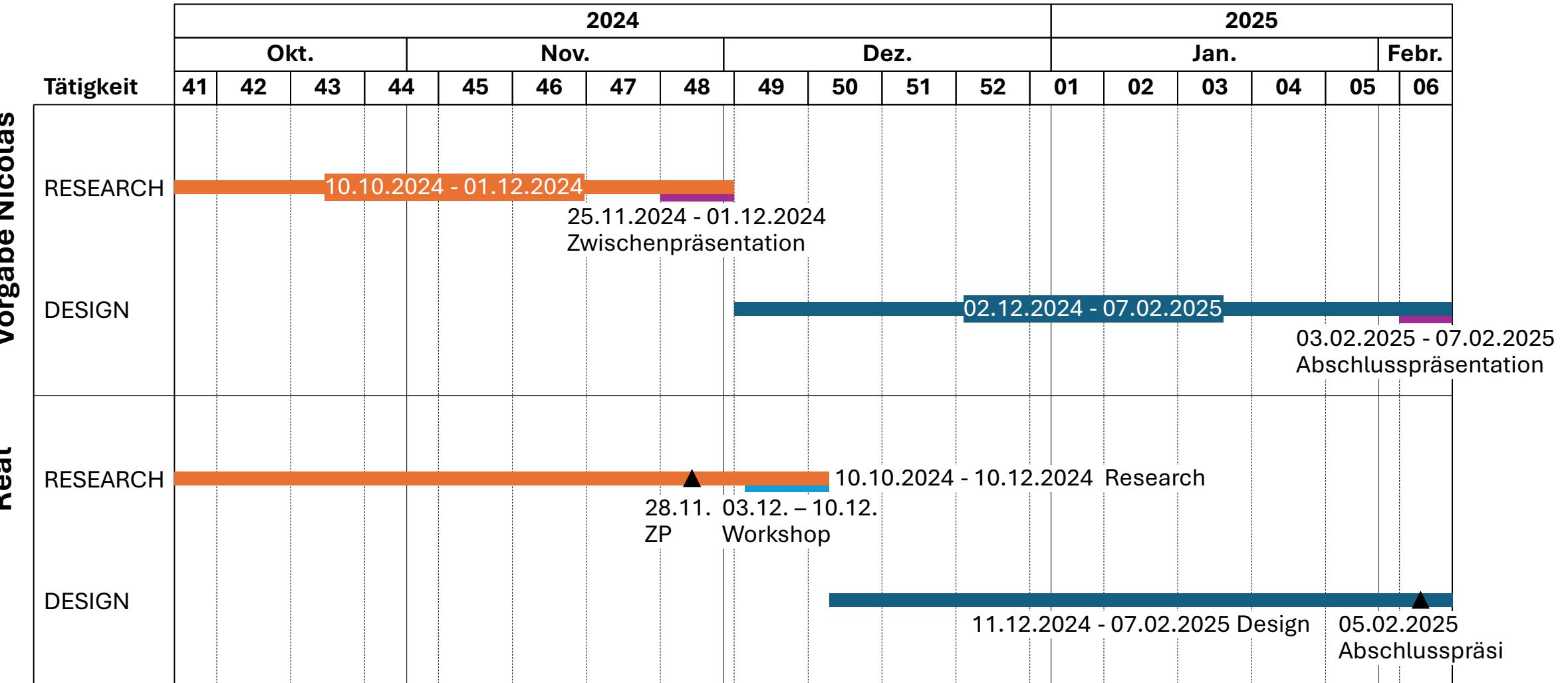
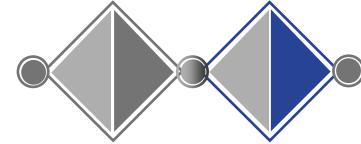
Abgeschlossen wurde die Führung mit dem gebauten Kaffeewagen.

Dabei wurden sowohl das flexible Schubladensystem als auch die Transportfähigkeit des Wagens präsentiert.

Anschließend wurde erneut auf die verteilte QR-Code-Rallye sowie auf die angrenzende Preisverleihung hingewiesen.

Im „offenen Teil“ der Präsentation wurden selbstgemachte Waffeln und Kaffee an die Studierenden sowie die Beteiligten der Präsentation verteilt.

WIE SIND WIR IM ZEITPLAN?



VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT

Wir danken Ihnen für Ihre Aufmerksamkeit und die rege Teilnahme!

NOCH FRAGEN?

Melden Sie sich gerne bei uns!

E-MAIL:

lea.disselkamp@smail.th-koeln.de

