

Innovation ist ein iterativer und kreativer Prozess

Innovationen sind nicht linear von Anfang bis Ende planbar. Es lassen sich also nicht alle Phasen und Aktivitäten im Vorfeld festlegen. Vielmehr bestimmen die Erkenntnisse, die ein Innovationsteam während der Projektarbeit gewinnt, wohin das Innovationsprojekt gehen soll. Das Team entscheidet selbstständig, in welchem Modul (**Explore, Create, Evaluate**) es sich befindet und welche Methoden es einsetzen will. Die folgenden Abschnitte beschreiben beispielhaft den Weg verschiedener Teams durch einen Innovationsprozess.

Team A - Smarte Küche für ältere Menschen

Das Team findet, das Kochen für ältere Menschen zuhause ein spannendes Problemfeld ist, in dem es Innovationspotential vermutet. Da das Team noch keine konkrete Idee hat, entscheidet es sich, zuerst die Bedürfnisse und Herausforderungen auf Seiten der Nutzer zu verstehen (**Modul Explore**). Das Team wählt innerhalb dieses Moduls die Methoden *Qualitative Interviews* und *Beobachten*. Die Teammitglieder teilen sich auf und interviewen mehrere ältere Menschen, um mehr über die Herausforderungen beim Kochen zu erfahren. Eine zweite Gruppe des Teams besucht ältere Menschen (aus dem Bekanntenkreis) zuhause und bittet diese, ihnen beim Kochen zusehen zu dürfen. Weiterhin recherchiert das Team (Methode Desk Research) Literatur, die sich mit den Schwierigkeiten im Haushalt älterer Menschen beschäftigt. Anschließend dokumentiert das Team im Innovation Lab die Erkenntnisse auf dem *Explore-Canvas*. Dabei wird dem Team klar, dass viele ältere Menschen Probleme dabei haben, die Beschriftungen von Zutaten zu lesen und somit lange suchen müssen, um diese für ihr Gericht verwenden zu können. Auf diesen Erkenntnissen entwickelt das Team eine konkrete "How Might We Frage" (Methode aus Explore): "Arnold, 83, möchte gerne zuhause für sich kochen, überraschenderweise kocht er kaum noch, weil er Schwierigkeiten hat, die Zutaten für seine Gerichte korrekt zu identifizieren".

Das Team sprint jetzt in das **Modul Create**, um Ideen für den zuvor entwickelten Standpunkt zu entwickeln. Im Brainstorming im Innovation Lab (Methode), entwickelt das Team viele Ideen, z.B.

- Eine Rezepte-App mit Rezepten aus wenigen Grundzutaten
- Größere Beschriftungen für Gewürze und weitere Zutaten
- Eine App, deren Kamera man auf eine Zutat halten kann, die dann den Namen der Zutat per Sprache ausgibt
- Ein Gewürzregal, das per Spracheingabe das richtige Gewürz aus einer Versenkung in der Arbeitsplatte ausfahren kann
- ...

Das Team diskutiert viele Ideen und bewertet diese gemeinsam. Das Team findet die Idee mit dem sprachgesteuerten Gewürzregal spannend und entscheidet sich diese Idee weiterzuverfolgen.

Um die Idee konkret auszuarbeiten, und sich Feedback von der Zielgruppe zu holen, geht das Team in das Modul **Modul Evaluate** über. Das Team trifft sich im Innovation Lab und entwickelt innerhalb eines halben Tages einen groben Prototypen (Methode Prototyping) der Idee aus Pappe und anderen einfachen Materialien. Der Prototyp verfügt über keine implementierte Spracheingabe und auch über keinen Motor. Das Team möchte die Idee lediglich greifbar machen, um diese Nutzern vorzustellen, um zu verstehen, ob

diese ein Problem für die Nutzer löst. Am nächsten Tag testet das Team die Idee mit mehreren Nutzern (Methode Testen) und lädt Testnutzer in das Innovation Lab ein. In einem kleinen Schauspiel wird die Idee vorgestellt und die Tester können den Prototyp selbst ausprobieren. Die Tests verlaufen vielversprechend: Die Idee wird prinzipiell für gut befunden, aber es treten viele Verbesserungsvorschläge zutage und es gibt noch viele offene Fragen. Das Team dokumentiert die Ergebnisse auf dem *Evaluate*-Canvas und entschließt sich anschließend den Prototyp umzubauen, und nochmal mit Nutzern zu testen. Anschließend bewertet das Team die Idee nach ethischen Gesichtspunkten und bereitet den Pitch vor.

Fazit: Das Team hat den Innovationsprozess von vorne begonnen (**Explore, Create, Evaluate**), und hat im letzten Schritt **Evaluate** iteriert, und einen neuen Prototyp entwickelt und getestet. Während des Projekts hat das Team die DID entsprechend der Reihenfolge des Innovationsprozesses des Teams bearbeitet.

Team B - Foodsharing im Wohnheim

Ein Teammitglied bringt das Team auf eine Idee: Sehr häufig fahren Studierende aus dem Wohnheim nach Hause und müssen dabei kurz haltbare Lebensmittel aus dem Kühlschrank wegwerfen. Das Teammitglied hat auch schon eine konkrete Idee: Wie wäre es, wenn es in einem Wohnheim einen Food-Sharing Kühlschrank mit dazugehöriger App geben würde, bei dem jeder Lebensmittel einstellen und abholen kann. Die App könnte eine Übersicht der aktuell verfügbaren Lebensmittel zeigen. Das Team ist sofort von der Idee begeistert, dokumentiert diese kurz im **Modul Create** und entscheidet sich sofort mit dem **Modul Evaluate** weiterzumachen. Das Team trifft sich im Innovation Lab und entwickelt gemeinsam einen ersten Prototyp (Methode Prototyping) des Kühlschranks aus Pappe. Zwei Teammitglieder überlegen sich Features für die dazugehörige App und entwickeln Skizzen des App-Prototypen. Nach der Entwicklung des Prototyps baut das Team den Prototyp im Eingangsbereich eines Wohnheims auf und testet den Prototyp mit mehreren Studierenden. Das Konzept wird gut aufgenommen und die Studierenden bestätigen die Probleme bei der Essensverschwendung und das Bedürfnis Essen nachhaltig weiterzugeben und "zu retten". Das Team wechselt zum **Modul Explore** und dokumentiert dort die Probleme und Bedürfnisse der Zielgruppe. Eine Recherche (Methode Desk Research) bestätigt den Neuigkeitswert. Anscheinend gibt es noch keinen Wohnheim-Sharing Dienst für Lebensmittel. Da das Team durch die Projektergebnisse sehr stark an die Idee glaubt, möchte es noch noch über die Idee erfahren und entschließt sich zu einem konkreteren Prototyp. Dazu wechselt das Team wieder in das **Modul Evaluate**: Das Team besorgt sich einen echten alten Kühlschrank und stimmt das Vorhaben den Kühlschrank für 2 Wochen im Gemeinschaftsraum des Wohnheims zu installieren. Da das Team keinen funktionierenden App-Prototyp entwickeln kann, entschließt es sich die eingestellten Lebensmittel in einem Google-Doc (oder in Notion) zu verwalten. Das Team erstellt ein Poster und wirbt für den neuen "Food-Sharing" Kühlschrank im Wohnheim. Nach zwei Wochen konnten bereits mehr als 30 Lebensmittel "gerettet" werden und in anschließenden Interviews wird das Konzept ebenfalls sehr positiv bewertet. Das Team entschließt sich das Geschäftsmodell zu bewerten (Methode Business Model Canvas) und überlegt welche Partner und welche Investitionen für eine solche Innovation nötig werden. Das Team möchte abschließend den Kühlschrank "as a service" für Studentenwerke anbieten, d.h. der Kühlschrank wird für eine jährliche Gebühr angeboten. Im Gegenzug wird die App bereitgestellt und die Hygiene des Kühlschranks sichergestellt. Anschließend bewertet das Team die Idee nach ethischen Gesichtspunkten und bereitet den Pitch vor.

Fazit: Das Team hat den Innovationsprozess im Modul **Create** begonnen und ist dann direkt zu **Evaluate** übergegangen. Nach einem Wechsel zu **Explore** hat das Team anschließend die Idee noch konkreter ausgearbeitet und getestet (**Evaluate**). Während des Projekts hat das Team die DID entsprechend der Reihenfolge des Innovationsprozesses des Teams bearbeitet.

Team C - Grow

Das Team möchte ebenfalls das Kocherlebnis für zuhause verbessern. Um die Zielgruppe besser zu verstehen, beginnt das Team im **Modul Explore** und interviewt Studierende zu ihren Kochgewohnheiten. Basierend auf den Erkenntnissen der Interviews, entwickelt das Team eine konkrete "How Might We Frage" (Methode aus Explore): "Fabian, 23, Student, fühlt sich in seinem kargen WG-Zimmer nicht wohl". Anschließend entwickelte das Team eine Idee im **Modul Create** und setzte diese in einen Prototyp um (**Modul Evaluate**): Der "Cook Artist" soll mithilfe von KI das gekochte Rezept visualisieren und ein einzigartiges Gemälde schaffen. Im anschließenden Testen (ebenfalls **Modul Evaluate**) wurde klar, dass die entwickelte How-Might-We Frage kein konkretes Problem beschreibt, und der "Cook Artist" auch kein konkretes Problem der User löst. Das Team entschließt sich die Idee zu verwerfen und neue Interviews mit der Zielgruppe durchzuführen (**Modul Explore**). Das Team gewinnt neue Erkenntnisse und definiert eine neue How Might We Frage: "Felix, 23, Student, fühlt sich zuhause geborgen, wenn er von Pflanzen umgeben ist, überraschenderweise hat er keine einzige Zimmerpflanze zu hause, weil er Angst hat, dass diese mangels Kenntnissen bzgl. der Pflege eingehen". Auf Basis dieses neuen Verständnisses der Zielgruppe und deren Bedürfnissen entwickelt das Team neue Ideen (**Modul Create**). Das Team entwickelt die Idee "Grow". Diese Idee besteht aus einem Sensor, den man im Raum positionieren kann. Der Sensor analysiert die Umgebung (Licht, Temperatur, Luftzug) und gibt nach wenigen Tagen über eine App eine Empfehlung, welche Pflanzen sich für diese Position eignen. Sobald die Pflanze in der Wohnung steht, kann der Sensor in die Erde gesteckt werden und liefert Hinweise zu Gießzeiten und Gießmenge. Im anschließenden Testen des daraufhin entwickelten Prototyps (**Modul Evaluate**) sieht das Team die Annahmen bestätigt, dass sich Studierende mehr Pflanzen wünschen, aber Angst haben diese eingehen zu lassen. Auch die vorgeschlagene Idee wird positiv aufgenommen. Das Team entwickelt anschließend mithilfe des Business Model Canvas (Methode) ein Geschäftsmodell. Hier fällt dem Team ein, dass die vorgeschlagenen Pflanzen auch direkt über einen eigenen Onlineshop aus der App heraus verkauft werden könnten.

Fazit: Das Team hat den Innovationsprozess im Modul **Explore** begonnen, hat eine Idee entwickelt (**Create**) und diese in einem Prototyp umgesetzt und evaluiert (**Evaluate**). Nach negativem Feedback springt das Team zurück in **Explore**, und entwickelt eine neue Idee und einen Prototyp (**Create** und **Explore**), den es anschließend testet. Das Team hat somit eine Problemstellung und eine Idee verworfen und hat es zugelassen neue Erkenntnisse zu entwickeln, die zu einer völlig neuen Idee führen. Ob es im eigenen Innovationsprojekt zulässig ist den ursprünglichen Problembereich (eigtl. Kochen) zu verlassen hängt vom Team und den vorgegebenen Rahmenbedingungen ab.

Was findet das Team im Innovation Lab (K219)?

Ausstattung und Materialien für kreatives Arbeiten:

- Flexible Möblierung mit verschiebbaren Stehtischen und Whiteboards
- Post-Its und anderes Moderationsmaterial für Diskussionen und kreative Teamarbeit
- Prototypingmaterialien für das Ausarbeiten der Ideen
- Templates zur Unterstützung des Innovationsprozesses, z.B.:
 - Canvas der Module **Explore**, **Create** und **Evaluate** in A1 zur Dokumentation der Erkenntnisse für das Team

- Templates für viele Methoden, z.B. Interviewleitfäden für qualitative Interviews, Vorlagen zum Festhalten von Ergebnissen der Usertests, Business Model Canvas zur Entwicklung von Geschäftsmodelle

Open Lab Days

Das Lab steht Ihnen zu folgenden Zeiten zur freien Verfügung:

- Montag, XX:XX bis XX:XX
- Dienstag, XX:XX bis XX:XX

Um Zugang zum Lab zu bekommen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. ...
2. ...