

Campus

innovativ
02.05.2018



Rauchende Köpfe hatten die Studierenden, als sie sich mit den Sketch Notes beschäftigten.
Foto: Jade HS/Nils Astrath

Product Innovation Days: Ein Raum voller Ideen

Aufkommende Probleme können erst nachhaltig gelöst werden, wenn sich die betroffene Person intensiv mit der Problematik auseinandergesetzt hat. Auf dieser Annahme basiert die Innovationsmethode „Design Thinking“, die Teil der dritten Product Innovation Days an der Jade Hochschule war, die am 27. April im „Lieblings.Treffpunkt“ in der Wilhelmshavener Marktstraße starteten. Dabei waren die Kreativität und die Teamfähigkeit der Teilnehmer_innen gefragt.

Design Thinking – Tag 1

„Ich erhoffe mir, dass hier im Team gearbeitet wird, viele tolle Ideen entwickelt werden und alle Spaß dabei haben“, berichtet [Annika Schöbel](#), die zusammen mit [Nina-Julia Gleitsmann](#) das zweitägige Seminar organisierte. Zu Beginn des Seminars erklärte Schöbel den Anwesenden die Methode „Design Thinking“. Dabei handelt es sich um eine Innovationstechnik zur kreativen Problemlösung. Es wurde schnell klar: Das Seminar ist keine trockene Vortragsreihe, sondern das interaktive und kreative Miteinander steht im

Vordergrund.

In Zweiergruppen wurden Alltagsprobleme analysiert und dabei beispielsweise die Ursachen und die Folgen eines schlechten Handyempfangs beleuchtet. Außerdem entwarfen die Teilnehmer_innen Stereotypen für drei Alltagsprobleme. „Nur durch eine intensive Auseinandersetzung mit einem Problem kommt man zur eigentlichen Ursache und kann es besser lösen“, erzählt Schöbel. Nachdem die Teilnehmer_innen ihrem Ideenreichtum freien Lauf gelassen hatten, versorgte sie das Café Morgaen mit einem Abendessen.

Sketch Notes – Tag 2

Am zweiten Tag der Product Innovations Days drehte sich alles um die Problemlösung. Um diese auch darstellen zu können, beschäftigen sich die Anwesenden unter der Leitung von Gleitsmann mit Sketch Notes. Dies sind visuelle Notizen, um Inhalte grafisch und verständlich darzustellen und den Austausch über das jeweilige Thema zu vereinfachen. Im Anschluss sollten die Teilnehmer_innen eine Idee für ein Produkt oder eine Dienstleistung entwickeln, um die besprochenen Probleme zu lösen.

Um ein permanentes Aufschieben alltäglicher Dinge zu bekämpfen, hatten zwei der Anwesenden beispielsweise den Einfall, eine App zu entwickeln, die auf erledigte Dinge mit einem Belohnungsprinzip reagiert. Andere Ideen für einen Prototypen konnten mit Lego, Knete und Bastelutensilien umgesetzt werden. Abschließend präsentierten die Zweiergruppen ihre Produkte und Dienstleistungen für die Problemlösung mit Hilfe von Sketch Notes. „Mir gefällt es hier sehr gut, da man immer etwas zu tun hat und nicht ausschließlich aufgefordert ist, zuzuhören.“