

Innovationswerkstatt 28. Feb 2023

Co-Creation

Methoden zum kollaborativen
Entwickeln mit Partnern



Unsere Sponsoren



**Was macht das ITS
eigentlich?**

**Wie kann ich vom
ITS profitieren?**



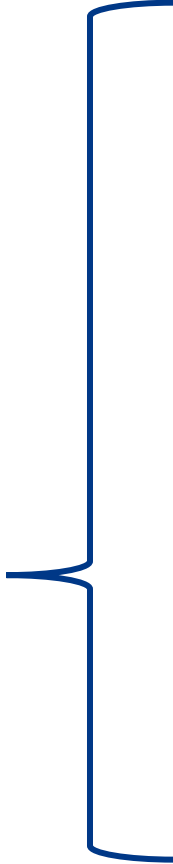
Unabhängige Anlaufstelle für SH KMU



Unternehmen



Anlaufstelle
Innovations- &
Technologiefragen



Kontakt Vermittlung
& Vernetzung



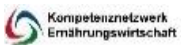
Information & Inspiration



Methoden & Tools



Projekt-Förderung

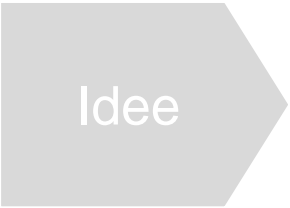


etc.

Projektförderung für KMU



Unternehmen



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun Svizra
Swiss Confederation
Innosuisse - Swiss Innovation Agency

Hochschulkooperation



Coaching



Fachexpertise



its WIR FÖRDERN TECHNOLOGIE UND INNOVATION. **Begleitung**

Ihr unabhängiger Ansprechpartner für Innovations- & Technologiefragen

its

WIR FÖRDERN
TECHNOLOGIE
UND INNOVATION.

052 569 89 99
www.its.sh.ch

info@its.sh.ch



MARCO JAGGI

Technologievermittlung
& Innovationsförderung

marco.jaggi@its.sh.ch



ELIA MINGHETTI

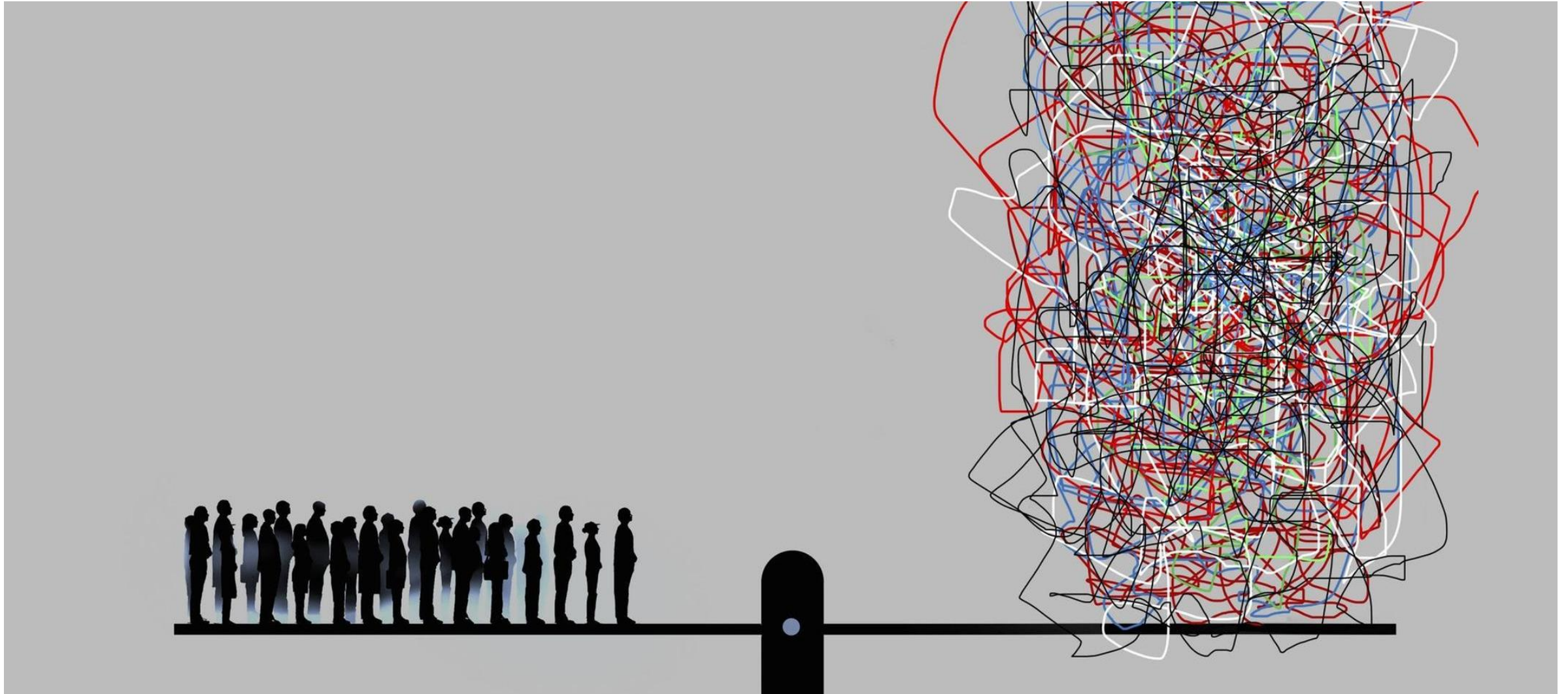
Technologievermittlung
& Innovationsförderung

elia.minghetti@its.sh.ch

**Wieso ist Co-Creation für
Unternehmen womöglich
schon morgen ein
zentraler Skill zum
Überleben?**



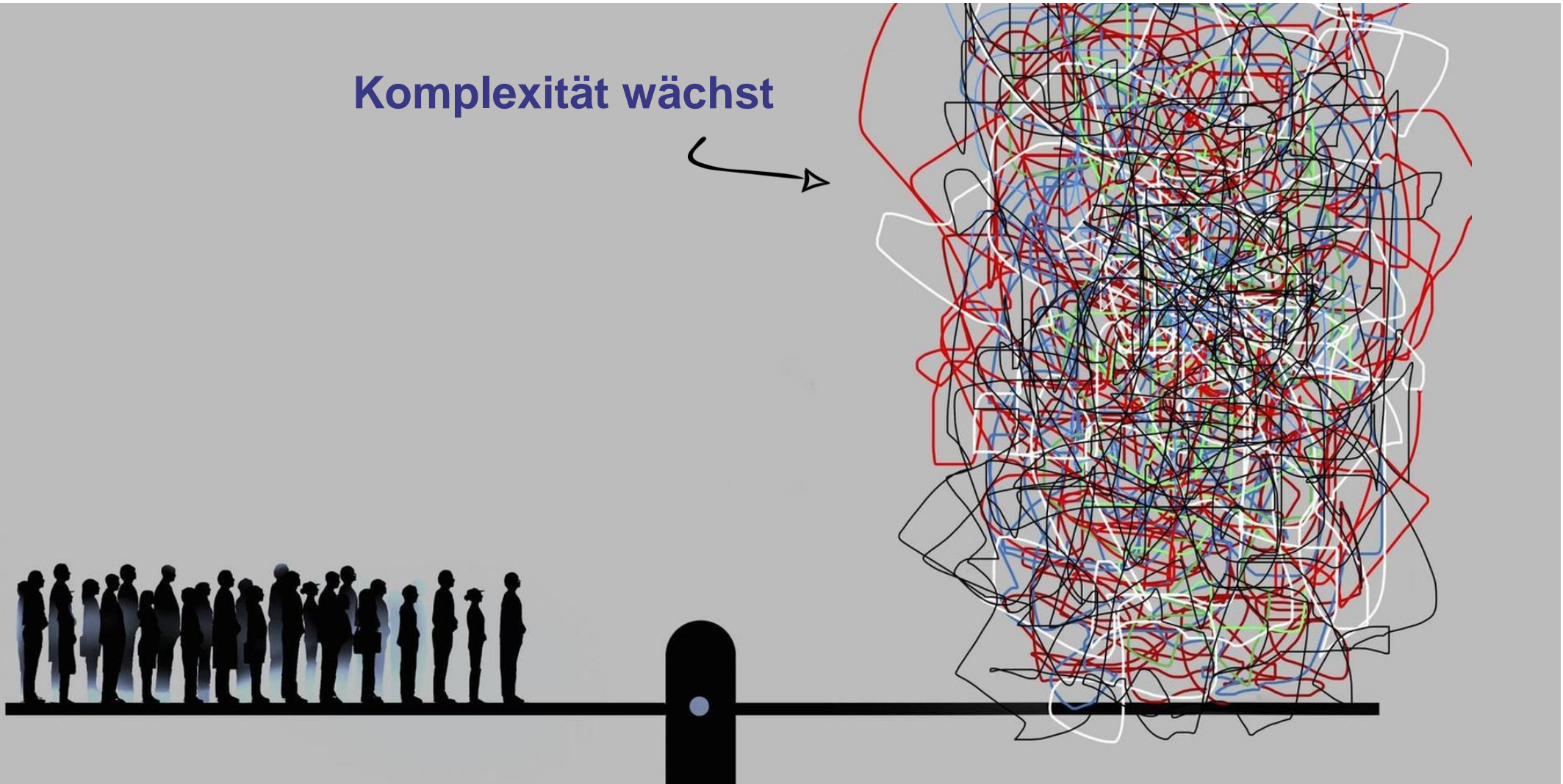
Vieles wird anspruchsvoller...



Vieles wird anspruchsvoller...



Komplexität wächst



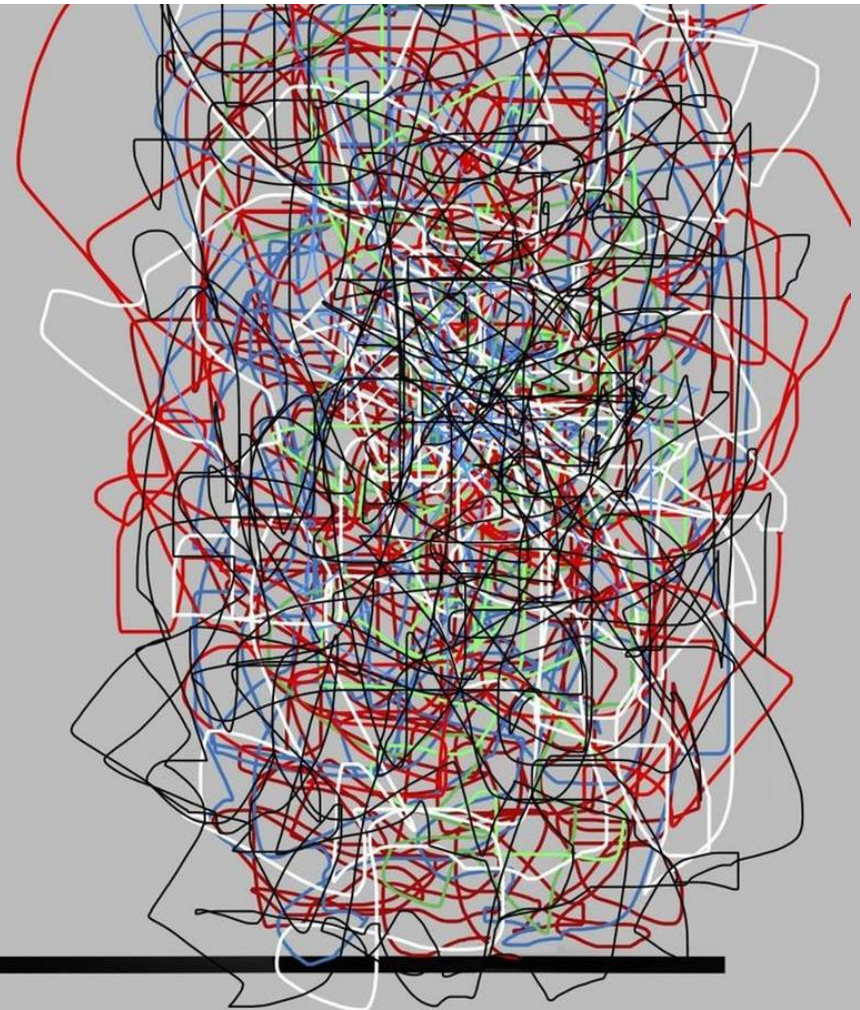
Vieles wird anspruchsvoller...



Komplexität wächst



**Problemlösungen erfordern immer mehr
spezifisches Expertenwissen, Zeit- &
Finanzressourcen**



Alleine wird's zunehmend schwieriger...



Co-Creation passiert nicht einfach so...



Co-Creation passiert nicht einfach so...



Co-Creation passiert nicht einfach so...



Co-Creation passiert nicht einfach so...



Co-Creation passiert nicht einfach so...



Was braucht es, für erfolgreiche Co-Creation?





David Spoerlé

FH OST

IDEE Institut für Innovation, Design & Engineering

Dozent und Projektleiter





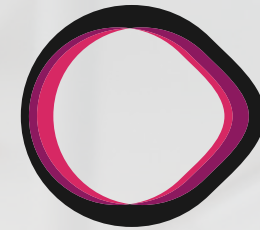
Danilo Just

FH OST

IDEE Institut für Innovation, Design & Engineering

Wissenschaftlicher Mitarbeiter





OST

Ostschweizer
Fachhochschule

its

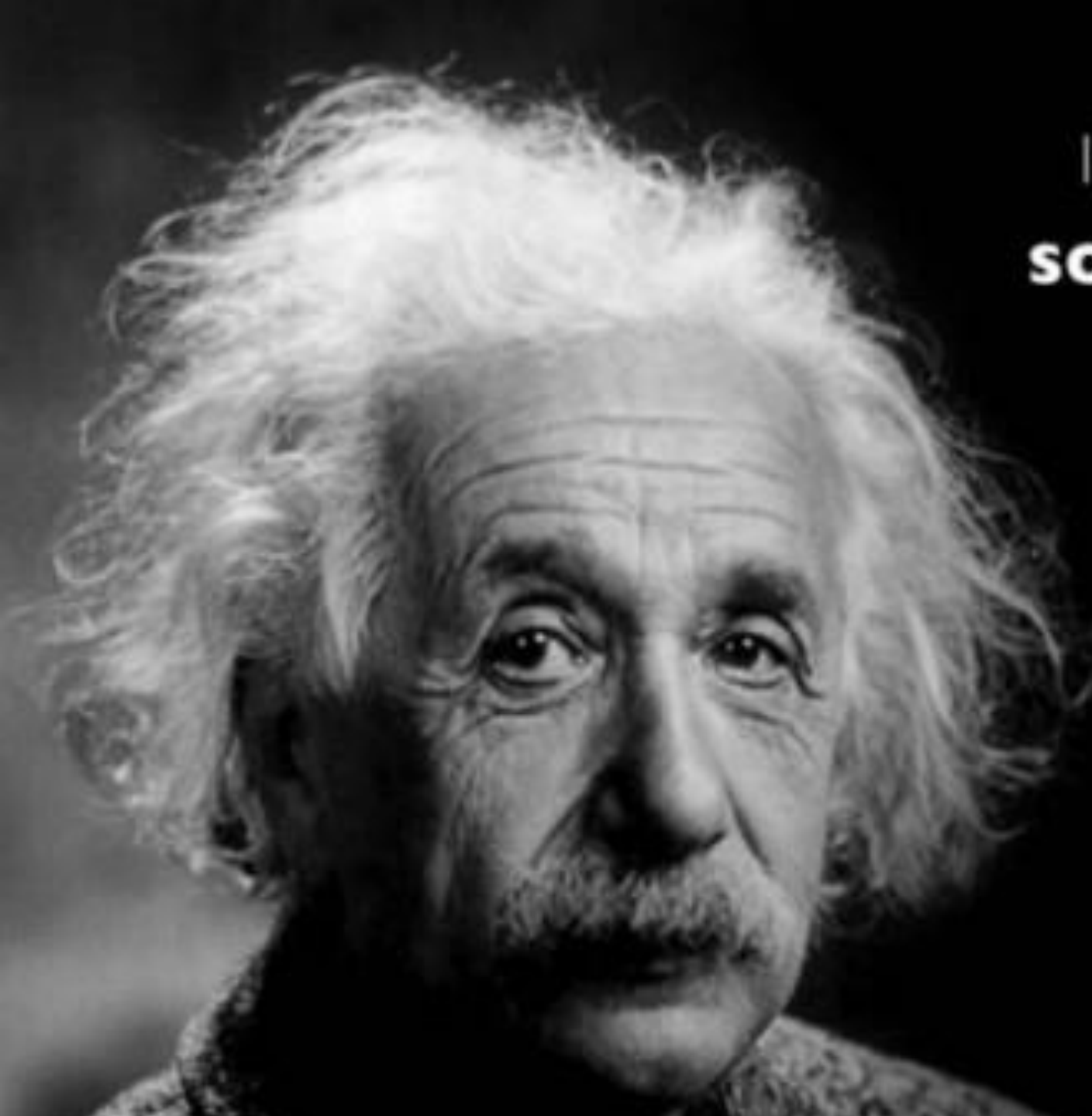
WIR FÖRDERN
TECHNOLOGIE
UND INNOVATION.

Innovationswerkstatt

Co-Creation

David Spoerlé / Danilo Just

Departement Technik / Abteilung Wirtschaftsingenieurwesen



If I had an hour to
solve a problem and my
life depended on it,

I would use the
first 55 minutes
determining the
proper questions to ask.

Albert Einstein

Die richtige **Frage(n)** stellen

Wieviel Wert hat eine Stubenfliege?



Beispiel: Reckhaus GmbH



[<https://www.reckhaus.com>]

Beispiel: Reckhaus GmbH

«Manche mögen denken, ich sei völlig bekloppt», sagt Hans-Dietrich Reckhaus. Der 49-Jährige führt in zweiter Generation eine Firma für Insektengifte. Nun vollzieht das Unternehmen einen radikalen Wandel.

Die Einsicht dazu kam Reckhaus vor etwa drei Jahren: «**Wenn meine Produkte 1000 Fliegen töten, will ich Lebensraum für 1000 Fliegen anbieten.**»



Die Aktion
Dr.Reckhaus erhält
Schweizer Ethikpreis
2015!!!



Dr. Reckhaus gewinnt Preis der
Bertelsmann-Stiftung



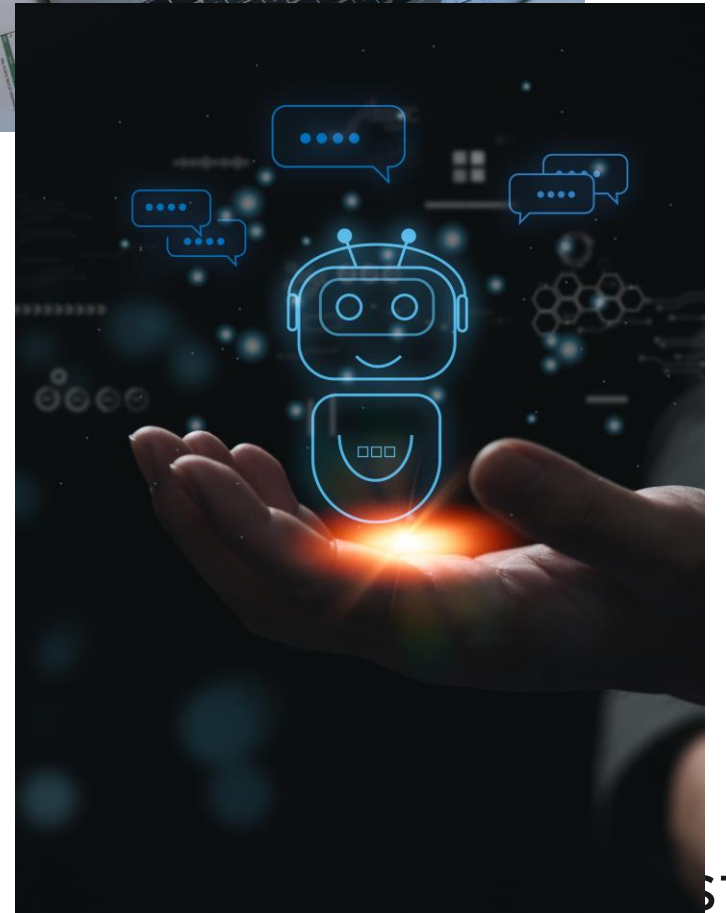




Bill Hewlett & David Packard



Tim Cook & Steve Jobs



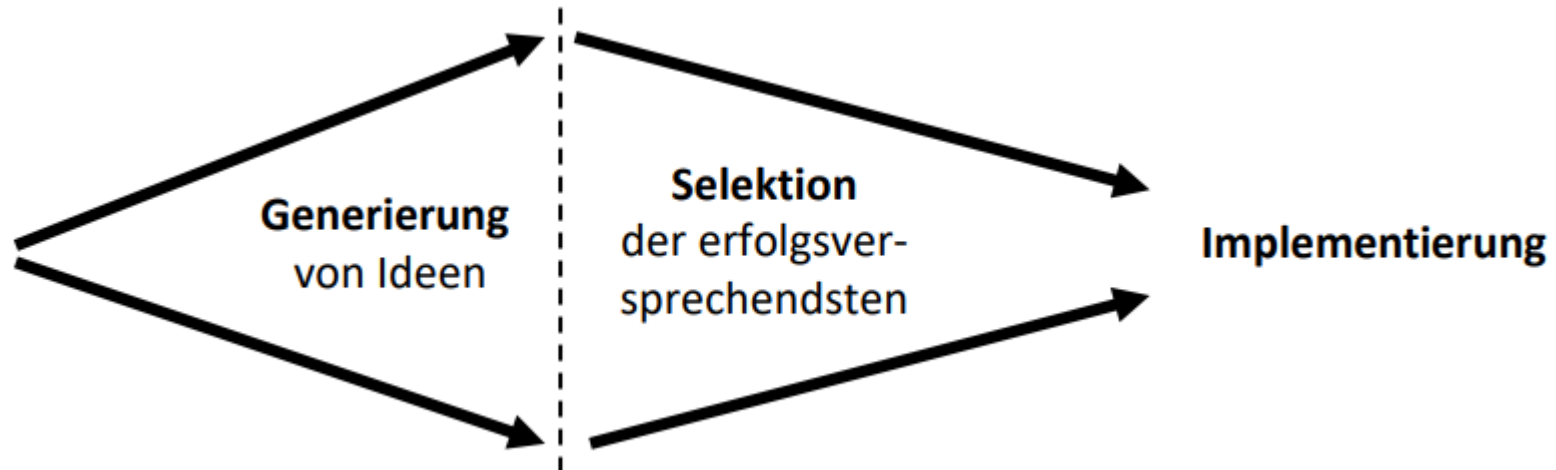
Was heisst Co-Creation?

«Co-Creation (Ko-Kreation) beschreibt die **Methode**, den **Prozess** oder das **Ergebnis** eines **gemeinschaftlichen Schöpfungsprozesses** mehrerer Personen oder Statusgruppen.»

Quelle: wikipedia

Wo passiert Co-Creation?

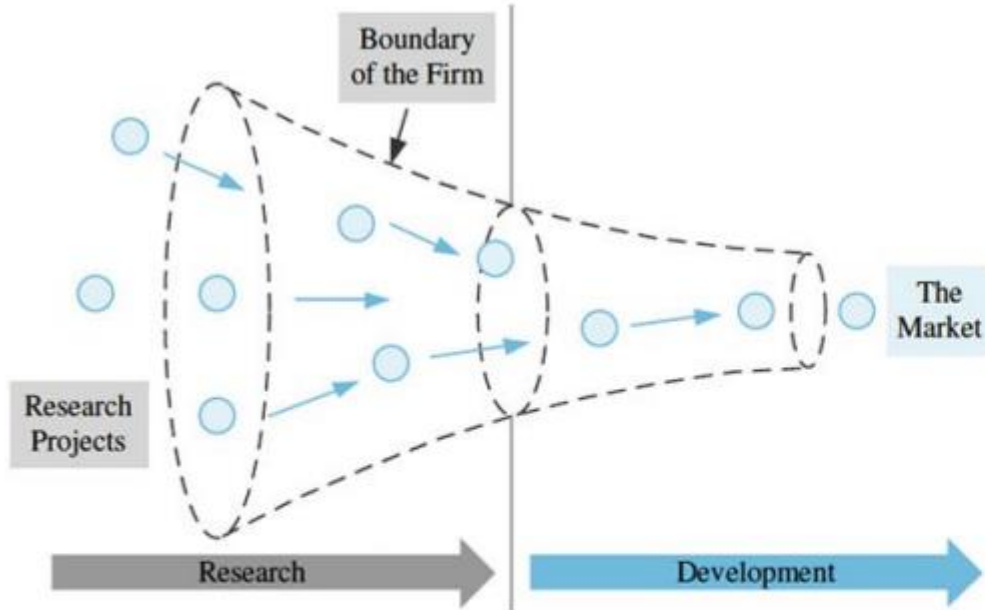
Nach unserer Erfahrung primär hier:



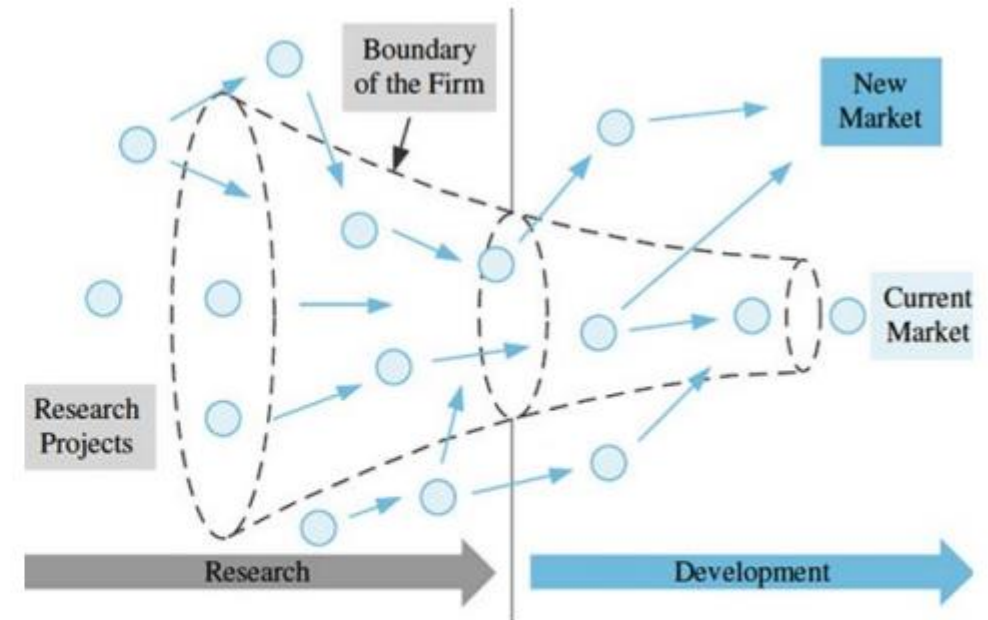
Was folgt dann?



Co-Creation als strategische Ausrichtung



«Closed» Innovation



«Open» Innovation

Dasselbe gilt für die Co-Creation!

... hilft noch nicht sehr viel

Evtl. hilft die zeitliche Perspektive etwas Klarheit zu verschaffen...

Wie intensiv soll die Zusammenarbeit stattfinden?

- Ideenfindung
- Produktentwicklung /
Produktlebenszyklus
- Forschungs- /
Innovationskooperation



Ein paar bekannte Beispiele – Level Ideenfindung



Spielregeln Ideen Stöbern Community-Aktivität Kundendienst DE | FR | IT

MIGIPEDIA Bewerten Fragen Testen Abstimmen Diskutieren Tauschen M Anmelden

Dein Geniestreich

Hilf bei der Entwicklung von neuen Migros-Produkten mit.

Was ist Crowdsourcing?

Aus einer guten Idee kann schon bald ein tolles Produkt werden. Erzähl uns von deiner Produkt-Idee oder sag uns, wie wir die Migros um deine Meinung besser machen können. Natürlich kannst du auch die Vorschläge der anderen Migipedia-Mitglieder bewerten und kommentieren. Den Prozess zur Mitgestaltung der Migros nennen wir Crowdsourcing.





Wir sortieren eure Vorschläge

Aktuell findet kein sogenanntes Crowdsourcing statt. Deine Produkt-Ideen und Fragen rund um die Migros kannst du jederzeit in unserem Forum platzieren.

[zum Forum](#)

Produkte – mit euch entwickelt

In den vergangenen Jahren wurden aus hunderten von Kunden-Ideen eine Vielzahl an Migros-Produkten. Welches dieser Produkte kennst du?

 <p>1.50 Oh! High Protein Limetten ★★★★ 56</p>	 <p>3.95 Blévita mit Gruyère AOP ★★★★ 254</p>	 <p>2.35 M-Budget Paprika Wave Chips ★★★★ 264</p>	 <p>2.95 M-Classico 5-Eier-Trivelli ★★★★ 103</p>
---	--	--	---

Ein paar bekannte Beispiele – Level Produktzyklus



Mazda 2



Yaris 4. Generation

Ein paar bekannte Beispiele – Level Produktzyklus



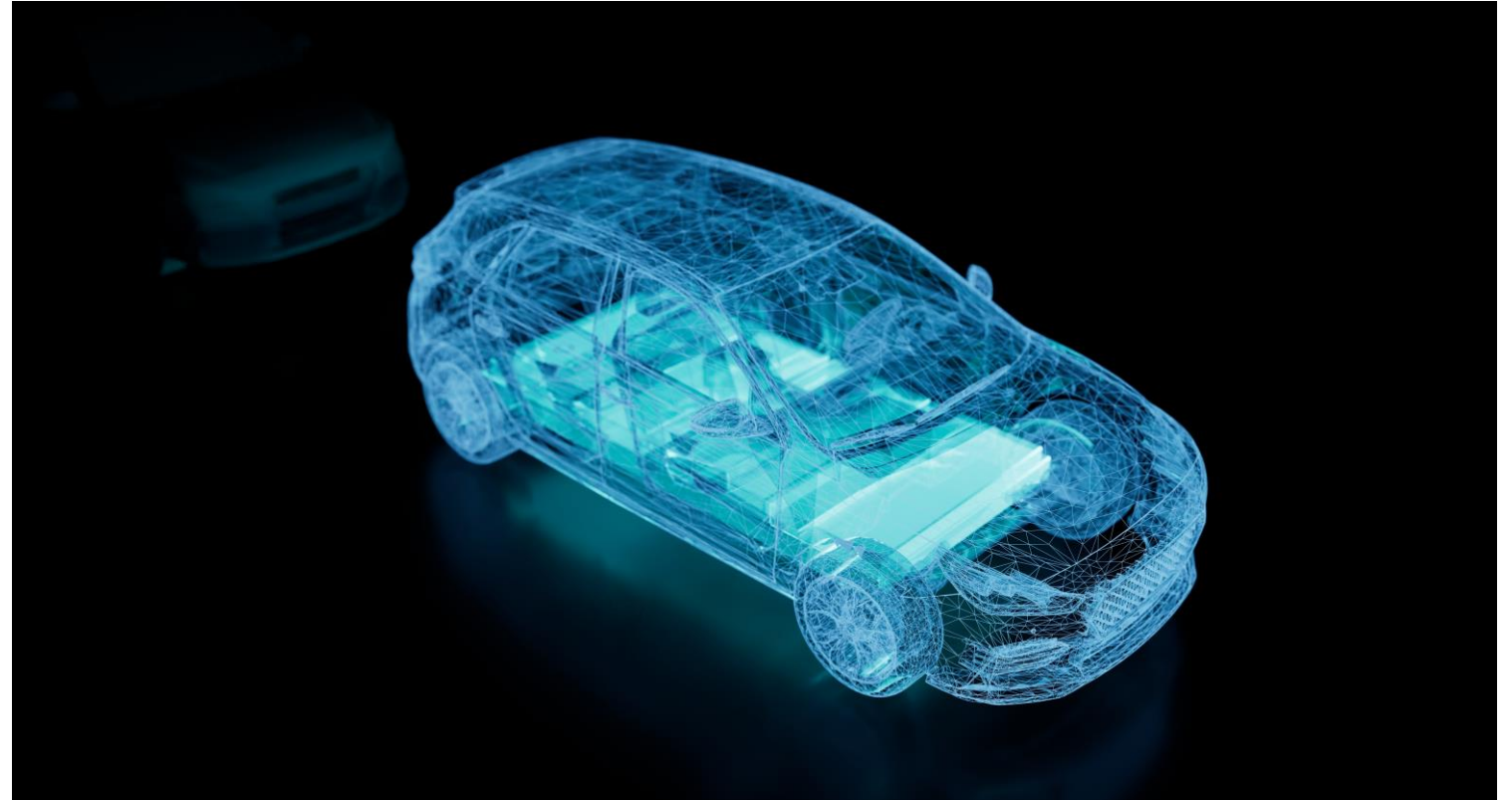
Seat Alhambra

Ford Galaxy

VW Sharan

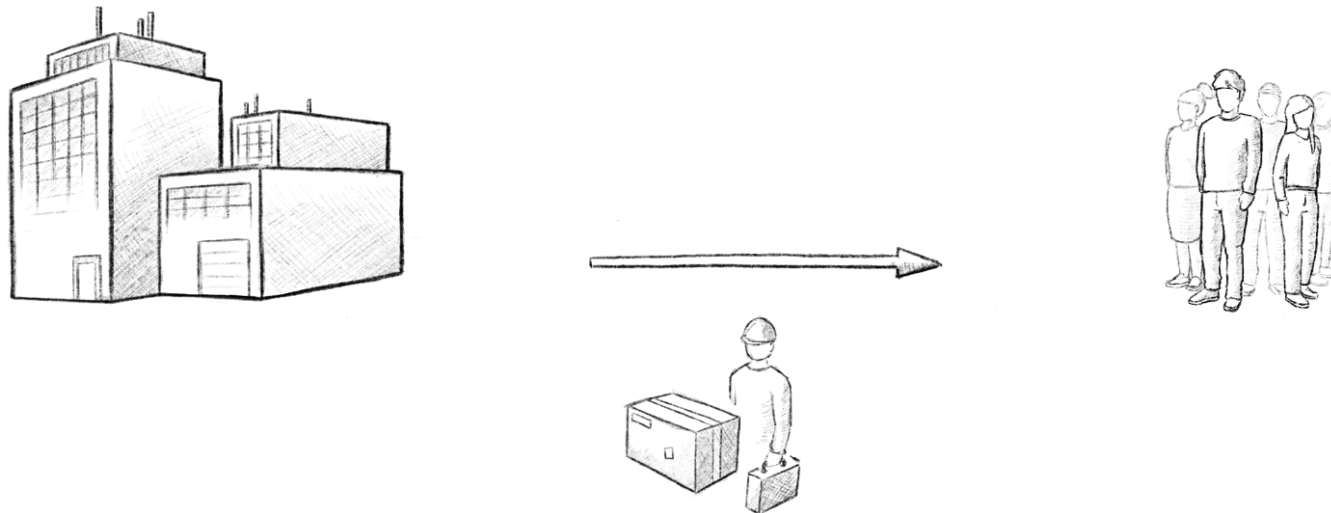
Ein paar bekannte Beispiele – Forschungsk Kooperation

BMW & Toyota kooperieren seit 2021 bei der Entwicklung der Lithium-Ionen-Batterie

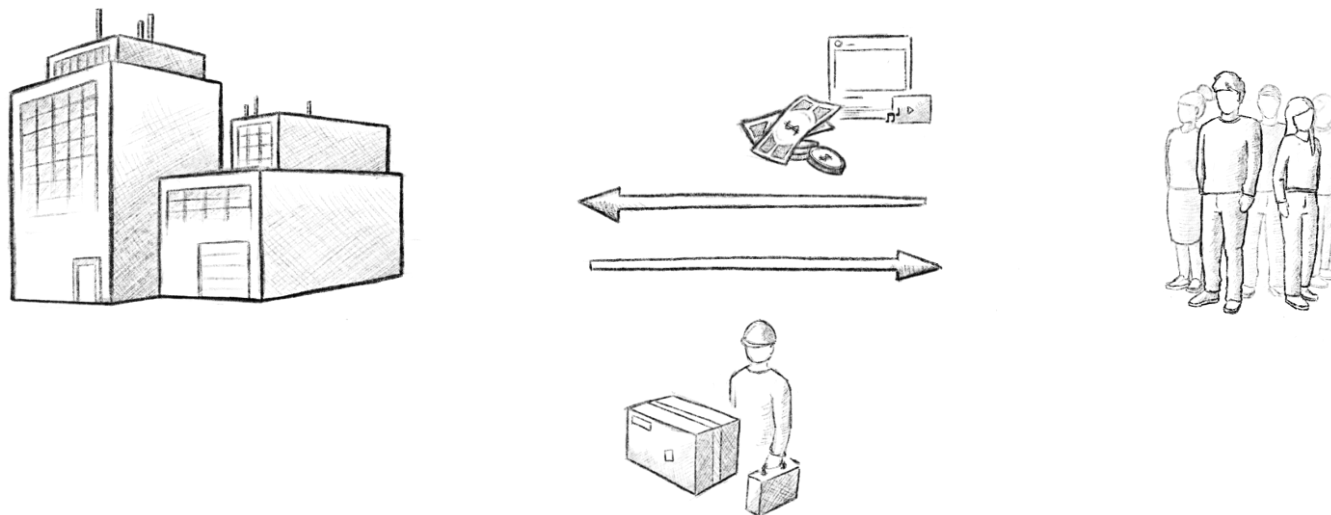


<https://www.springerprofessional.de/automobil---motoren/batterie/bmw-und-toyota-gemeinsame-forschung-an-lithium-ionen-batterien/6576676?redirect=1>

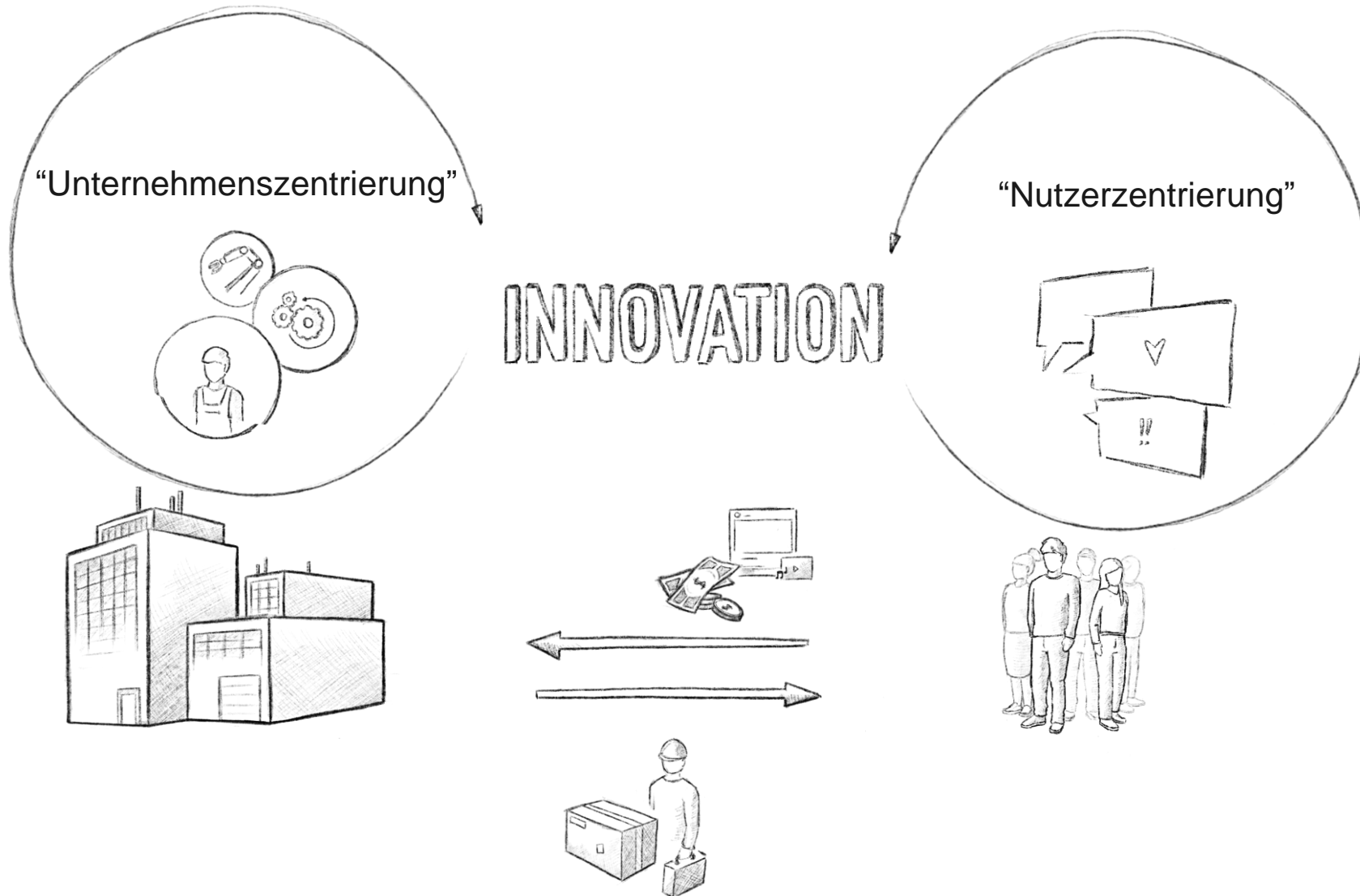
Schauen wir uns das nochmals genauer an...



Schauen wir uns das nochmals genauer an...



Schauen wir uns das nochmals genauer an...



SYSTEMATIC INVENTIVE THINKING

PRODUKT
ANALYSE

1 PRODUKT 
beschreibe und/oder skizziere
das Ausgangsprodukt



SYSTEMATIC
INVENTIVE
THINKING

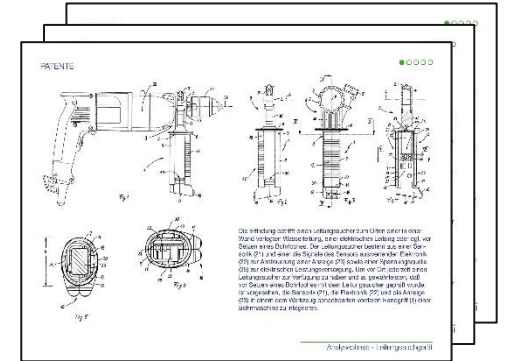


SIT - Systematic Inventive Thinking

- Theorie des erfinderischen Problemlösens (TRIZ, Altschuller, 1950)
- Sichtung von 2.5 Millionen Patenten
 - 39 technische Parameter und 40 Muster erkannt

Das **Überwinden von Widersprüchen** macht innovative Entwicklungen möglich.

- schnell aber auch energiesparend
- günstig aber auch wertvoll
- genussvoll aber auch wenig Kalorien



SIT - Systematic Inventive Thinking

SIT (~1990, Universitäten Israel)

- Reduktion der Regeln und Werkzeuge
- leichtere, dennoch systematische Methode
- organisierter und strukturierter Denkprozess für Ideenfindung und Problemlösung
- anwendbar auf bestehende Produkte und Services

Grundprinzipien

- Closed World
- Denkmusterbrechung
- Function follows Form
- Weg des grössten Widerstands
- Qualitative change (Schwäche => Stärke)


SYSTEMATIC INVENTIVE THINKING



SIT – Arbeitsblätter:

1. Produkt-Analyse-Canvas
2. Entwicklungs-Canvas
3. 10 Methodenkarten

1 PRODUKT 
Wählen Sie ein Produkt aus, das innoviert werden soll.

2 ELEMENTE 
Liste alle Elemente des Produktes gemäß folgenden Kategorien auf.

KOMPONENTEN <small>Bestandteile des Produktes</small>	VARIABLEN	UMGEBUNG <small>Benutzersituation, Nutzungskontext</small>

OST 21 



1. Auswahl des Produkt (inkl. Dienstleistungen) welche innoviert werden soll

2. Elemente

- Aus welchen «Komponenten» besteht das Produkt?
- Welche «Variablen» hat das Produkt/Umgebung?
- In welcher Umgebung wird es eingesetzt?

B NEU ENTWICKLUNG

1 METHODE

ziehe eine Methodenkarte und kreuze die entsprechende Methode an:

- DEPEND
- MULTIPLY
- SUBTRACT
- UNIFY TASK (ABGEBEN)
- UNIFY TASK (ÜBERNEHMEN)
- UNIFY TASK (ZUSÄTZLICH)
- DIVIDE (ZEIT)
- DIVIDE (RAUM)
- DIVIDE (PHYSISCH)
- DIVIDE (KLEINER)

2 ELEMENTE

wähle - gemäss Anleitung der gezogenen Methodenkarte - Elemente aus und notiere sie

3 FIKTIVE SITUATION

wende die gezogene Methode mit den gewählten Elementen an
skizziere und beschreibe die dadurch entstandene Situation



4 POSITIVE ASPEKTE +

liste alle Vorteile, mögliche Nutzen und Märkte auf, die dir zur entstandenen Situation einfallen

gibt es nichts zu notieren, verwirfe die Idee

5 HERAUSFORDERUNGEN !

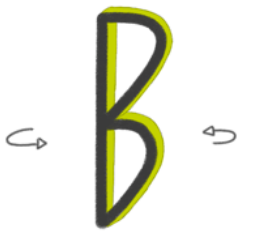
notiere mögliche Herausforderungen oder Probleme und mögliche Lösungen

gibt es unlösbare Probleme, verwirfe die Idee

6 ANPASSUNGEN

beschreibe Anpassungen und Änderungen, die an der fiktive Situation vorgenommen werden müssten

bitte wenden!



- 6 Schritte zu einer neuen Idee

1 METHODE

ziehe eine Methodenkarte und kreuze die entsprechende Methode an:

- DEPEND
- MULTIPLY
- SUBTRACT
- UNIFY TASK (ABGEBEN)
- UNIFY TASK (ÜBERNEHMEN)
- UNIFY TASK (ZUSÄTZLICH)
- DIVIDE (ZEIT)
- DIVIDE (RAUM)
- DIVIDE (PHYSISCH)
- DIVIDE (KLEINER)

2 ELEMENTE

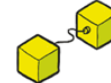
wähle - gemäß Anleitung der gezogenen Methodenkarte - Elemente aus und notiere sie

3 FIKTIVE SITUATION

wende die gezeigte Methode mit den gewählten Elementen an, skizziere und beschreibe die dadurch entstandene Situation

1. Methodenkarte auswählen

- Depend
- Multiply
- Subtract
- Unify Task (3 Arten)
- Divide (4 Arten)



DEPEND

Liste alle internen und externen Variablen (nicht Komponenten) des Systems auf.
 (1) Erstelle eine Matrix. (interne vs. externe Variablen)
 (2) Wähle ein bisher unabhängiges Variablenpaar aus.
 (3) Prüfe neue Abhängigkeiten.



SUBTRACT

Liste alle Komponenten des Systems auf.
 (1) Wähle eine essentiell wichtige Komponente.
 (2) Entferne diese Komponente.



MULTIPLY

Liste alle Komponenten des Systems auf.
 (1) Wähle eine Komponente.
 (2) Multipliziere diese Komponente.
 (3) Liste die Eigenschaften der Komponente auf.
 (4) Verändere je eine wesentliche Eigenschaft der Kopie(n).



UNIFY TASK (übernehmen)

Liste alle Komponenten des Systems und was beim Gebrauch normalerweise in der Nähe ist (Umgebungs-Elemente) auf.
 (1) Übernehme von einer externen Komponente eine Funktion in dein System



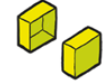
UNIFY TASK (zusätzlich)

Liste alle Komponenten des Systems und was beim Gebrauch normalerweise nicht direkt in der Nähe ist auf.
 (1) Füge deinem System eine zusätzliche Funktion hinzu



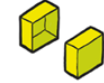
UNIFY TASK (abgeben)

Liste alle Komponenten des Systems und was beim Gebrauch normalerweise in der Nähe ist (Umgebungs-Elemente) auf.
 (1) Übergib einer externen Komponente eine Funktion deines Systems



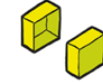
DIVIDE (Raum)

Liste alle Komponenten des Systems mit ihren funktionalen Eigenschaften auf.
 (1) verändere die funktionale(n) Eigenschaft(en) einer der Komponenten im Raum



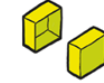
DIVIDE (Zeit)

Liste alle Komponenten des Systems mit ihren funktionalen Eigenschaften auf.
 (1) verändere die funktionale(n) Eigenschaft(en) einer der Komponenten in der Zeit



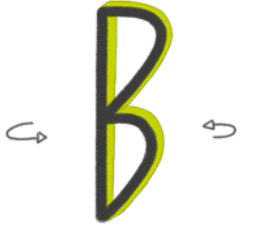
DIVIDE (physisch)

Liste alle Komponenten des Systems mit ihren physischen Grenzen auf.
 (1) Trenne die physischen Grenzen willkürlich.



DIVIDE (kleiner)

Liste alle Komponenten des Systems auf.
 (1) erhalte die Komponenten, aber kleiner.



B NEU ENTWICKLUNG

1 METHODE

ziehe eine Methodenkarte und kreuze die entsprechende Methode an:

- DEPEND
- MULTIPLY
- SUBTRACT
- UNIFY TASK (ABGEBEN)
- UNIFY TASK (ÜBERNEHMEN)
- UNIFY TASK (ZUSÄTZLICH)
- DIVIDE (ZEIT)
- DIVIDE (RAUM)
- DIVIDE (PHYSISCH)
- DIVIDE (KLEINER)

2 ELEMENTE

wähle - gemäss Anleitung der gezogenen Methodenkarte - Elemente aus und notiere sie

3 FIKTIVE SITUATION

wende die gezeigte Methode mit den gewählten Elementen an, skizziere und beschreibe die dadurch entstandene Situation

4 POSITIVE ASPEKTE +

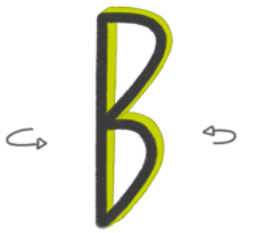
2. gemäss Methodenkarte



SUBTRACT

Liste alle Komponenten des Systems auf.

- (1) Wähle eine essentiell wichtige Komponente.
- (2) Entferne diese Komponente.



B NEU ENTWICKLUNG

1 METHODE

ziehe eine Methodenkarte und kreuze die entsprechende Methode an:

- DEPEND
- MULTIPLY
- SUBTRACT
- UNIFY TASK (ABGEBEN)
- UNIFY TASK (ÜBERNEHMEN)
- UNIFY TASK (ZUSÄTZLICH)
- DIVIDE (ZEIT)
- DIVIDE (RAUM)
- DIVIDE (PHYSISCH)
- DIVIDE (KLEINER)

2 ELEMENTE

wähle - gemäss Anleitung der gezogenen Methodenkarte - Elemente aus und notiere sie

3 FIKTIVE SITUATION

wende die gezogene Methode mit den gewählten Elementen an skizziere und beschreibe die dadurch entstandene Situation

3. Anwendung der Methode und Skizze der «fiktiven» Situation

4 POSITIVE ASPEKTE +

liste alle Vorteile, mögliche Nutzen und Märkte auf, die dir zur entstandenen Situation einfallen

gibt es nichts zu notieren, verwirf die Idee

5 HERAUSFORDERUNGEN !

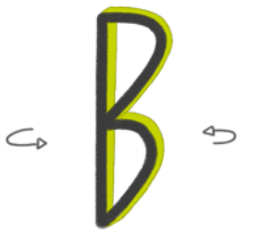
notiere mögliche Herausforderungen oder Probleme und mögliche Lösungen

gibt es unlösbare Probleme, verwirf die Idee

6 ANPASSUNGEN

beschreibe Anpassungen und Änderungen, die an der fiktiven Situation vorgenommen werden müssten

Bitte wenden!



B NEU ENTWICKLUNG

1 METHODE

ziehe eine Methodenkarte und kreuze die entsprechende Methode an:

- DEPEND
- MULTIPLY
- SUBTRACT
- UNIFY TASK (ABGEBEN)
- UNIFY TASK (ÜBERNEHMEN)
- UNIFY TASK (ZUSÄTZLICH)
- DIVIDE (ZEIT)
- DIVIDE (RAUM)
- DIVIDE (PHYSISCH)
- DIVIDE (KLEINER)

2 ELEMENTE

wähle - gemäss Anleitung der gezogenen Methodenkarte - Elemente aus und notiere sie

3 FIKTIVE SITUATION

wende die gezogene Methode mit den gewählten Elementen an
skizziere und beschreibe die dadurch entstandene Situation



4 POSITIVE ASPEKTE +

liste alle Vorteile, mögliche Nutzen und Märkte auf, die dir zur entstandenen Situation einfallen

gibt es nichts zu notieren, verwirfe die Idee

5 HERAUSFORDERUNGEN !

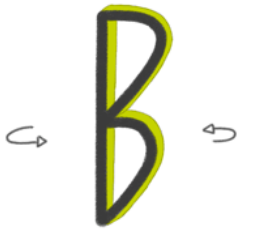
notiere mögliche Herausforderungen oder Probleme und mögliche Lösungen

gibt es unlösbare Probleme, verwirfe die Idee

6 ANPASSUNGEN

beschreibe Anpassungen und Änderungen, die an der fiktive Situation vorgenommen werden müssten

bitte wenden!



4. Welche Vorteile, Nutzen und Märkte fallen zur entstandenen Situation ein?

B NEU ENTWICKLUNG

1 METHODE

ziehe eine Methodenkarte und kreuze die entsprechende Methode an:

- DEPEND
- MULTIPLY
- SUBTRACT
- UNIFY TASK (ABGEBEN)
- UNIFY TASK (ÜBERNEHMEN)
- UNIFY TASK (ZUSÄTZLICH)
- DIVIDE (ZEIT)
- DIVIDE (RAUM)
- DIVIDE (PHYSISCH)
- DIVIDE (KLEINER)

2 ELEMENTE

wähle - gemäss Anleitung der gezogenen Methodenkarte - Elemente aus und notiere sie

3 FIKTIVE SITUATION

wende die gezogene Methode mit den gewählten Elementen an
skizziere und beschreibe die dadurch entstandene Situation



4 POSITIVE ASPEKTE +

liste alle Vorteile, mögliche Nutzen und Märkte auf, die dir zur entstandenen Situation einfallen

dieser schritt ist besonders wichtig
gibt es nichts zu notieren, verwerfe die idee

5 HERAUSFORDERUNGEN !

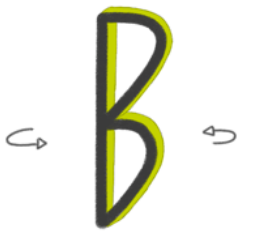
notiere mögliche Herausforderungen oder Probleme und mögliche Lösungen

gibt es unlösbare Probleme, verwerfe die idee

6 ANPASSUNGEN

beschreibe Anpassungen und Änderungen, die an der fiktive Situation vorgenommen werden müssten

bitte wenden!



5. Welche Probleme gibt es noch und wie könnten Lösungen dazu aussehen?

B NEU ENTWICKLUNG

1 METHODE

ziehe eine Methodenkarte und kreuze die entsprechende Methode an:

- DEPEND
- MULTIPLY
- SUBTRACT
- UNIFY TASK (ABGEBEN)
- UNIFY TASK (ÜBERNEHMEN)
- UNIFY TASK (ZUSÄTZLICH)
- DIVIDE (ZEIT)
- DIVIDE (RAUM)
- DIVIDE (PHYSISCH)
- DIVIDE (KLEINER)

2 ELEMENTE

wähle - gemäss Anleitung der gezogenen Methodenkarte - Elemente aus und notiere sie

3 FIKTIVE SITUATION

wende die gezogene Methode mit den gewählten Elementen an
skizziere und beschreibe die dadurch entstandene Situation



4 POSITIVE ASPEKTE +

liste alle Vorteile, mögliche Nutzen und Märkte auf, die dir zur entstandenen Situation einfallen

gibt es nichts zu notieren, verwerfe die Idee

5 HERAUSFORDERUNGEN !

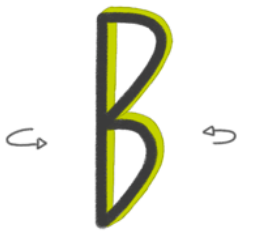
notiere mögliche Herausforderungen oder Probleme und mögliche Lösungen

gibt es unlösbare Probleme, verwerfe die Idee

6 ANPASSUNGEN

beschreibe Anpassungen und Änderungen, die an der fiktive Situation vorgenommen werden müssten

bitte wenden!

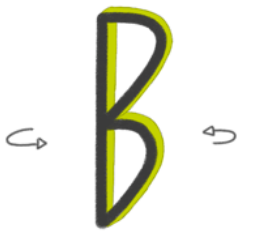


6. Welche Anpassungen sind nötig um es realisieren zu können?

7 NEUES PRODUKT
skizziere und beschreibe das
neu entstandene Produkt

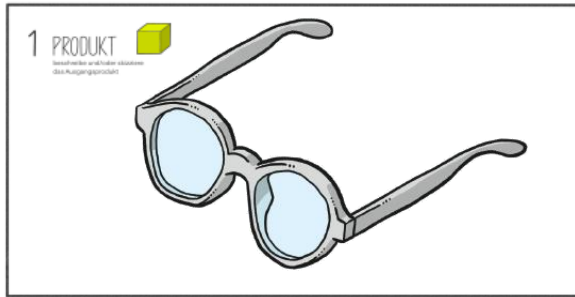


7. Skizziere und beschreibe das neu
entstandenen Produkt



SYSTEMATIC
INVENTIVE
THINKING





1. Auswahl des Produkt (inkl. Dienstleistungen)
welche innoviert werden soll



2. Elemente

- Aus welchen «Komponenten» besteht das Produkt?
- Welche «Variablen» hat das Produkt/Umgebung?
- In welcher Umgebung wird es eingesetzt?



1 METHODE

ziehe eine Methodenkarte und kreuze die entsprechende Methode an:

- DEPEND
- MULTIPLY
- SUBTRACT**
- UNIFY TASK (ABGEBEN)
- UNIFY TASK (ÜBERNEHMEN)
- UNIFY TASK (ZUSÄTZLICH)
- DIVIDE (ZEIT)
- DIVIDE (RAUM)
- DIVIDE (PHYSISCH)
- DIVIDE (KLEINER)

2 ELEMENTE

wähle - gemäss Anleitung der gezogenen Methodenkarte - Elemente aus und notiere sie

3 FIKTIVE SITUATION

wende die gezogene Methode mit den gewählten Elementen an, skizziere und beschreibe die dadurch entstandene Situation

4 POSITIVE ASPEKTE

1. Methodenkarte auswählen

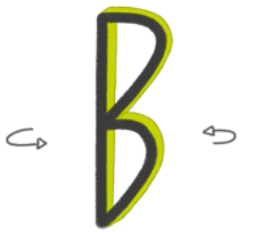
- ~~• Depend~~
- ~~• Multiply~~
- **Subtract**
- ~~• Unify Task (3 Arten)~~
- ~~• Divide (4 Arten)~~



SUBTRACT

Liste alle Komponenten des Systems auf.

- (1) Wähle eine essentiell wichtige Komponente.
- (2) Entferne diese Komponente.



B NEU ENTWICKLUNG

1 METHODE

ziehe eine Methodenkarte und kreuze die entsprechende Methode an:

- DEPEND
- MULTIPLY
- ~~SUBTRACT~~
- UNIFY TASK (ABGEBEN)
- UNIFY TASK (ÜBERNEHMEN)
- UNIFY TASK (ZUSÄTZLICH)
- DIVIDE (ZEIT)
- DIVIDE (RAUM)
- DIVIDE (PHYSISCH)
- DIVIDE (KLEINER)

2 ELEMENTE

wähle - gemäss Anleitung der gezogenen Methodenkarte - Elemente aus und notiere sie



3 FIKTIVE SITUATION

wende die gezogene Methode mit den gewählten Elementen an, skizziere und beschreibe die dadurch entstandene Situation

2. gemäss Methodenkarte

=> Brillengestell

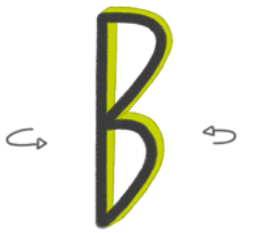
4 POSITIVE ASPEKTE +



SUBTRACT

Liste alle Komponenten des Systems auf.

- (1) Wähle eine essentiell wichtige Komponente.
- (2) Entferne diese Komponente.



B NEU ENTWICKLUNG

1 METHODE

ziehe eine Methodenkarte und kreuze die entsprechende Methode an:

- DEPEND
- MULTIPLY
- SUBTRACT
- UNIFY TASK (ABGEBEN)
- UNIFY TASK (ÜBERNEHMEN)
- UNIFY TASK (ZUSÄTZLICH)
- DIVIDE (ZEIT)
- DIVIDE (RAUM)
- DIVIDE (PHYSISCH)
- DIVIDE (KLEINER)

2 ELEMENTE

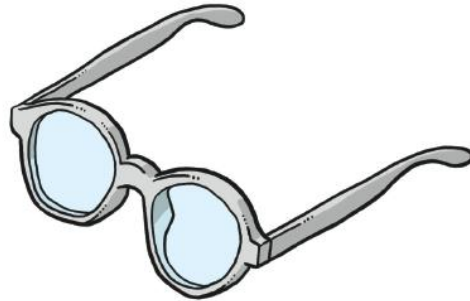
wähle - gemäss Anleitung der gezogenen Methodenkarte - Elemente aus und notiere sie



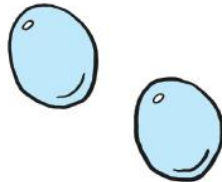
3 FIKTIVE SITUATION

wende die gezogene Methode mit den gewählten Elementen an, skizziere und beschreibe die dadurch entstandene Situation

3. Anwendung der Methode und Skizze der «fiktiven» Situation



➔ Brillengestell entfernt



4 POSITIVE ASPEKTE +

liste alle Vorteile, mögliche Nutzen und Märkte auf, die dir zur entstandenen Situation einfallen

gibt es nichts zu notieren, verworfe die Idee

5 HERAUSFORDERUNGEN !

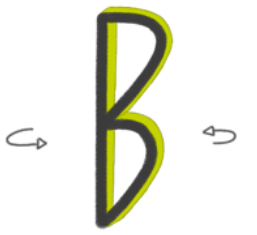
notiere mögliche Herausforderungen oder Probleme und mögliche Lösungen

gibt es unlösbare Probleme, verworfe die Idee

6 ANPASSUNGEN ↻

beschreibe Anpassungen und Änderungen, die an der fiktiven Situation vorgenommen werden müssten

Bitte verwenden!



B NEU ENTWICKLUNG

1 METHODE

ziehe eine Methodenkarte und kreuze die entsprechende Methode an:

- DEPEND
- MULTIPLY
- SUBTRACT
- UNIFY TASK (ABGEBEN)
- UNIFY TASK (ÜBERNEHMEN)
- UNIFY TASK (ZUSÄTZLICH)
- DIVIDE (ZEIT)
- DIVIDE (RAUM)
- DIVIDE (PHYSISCH)
- DIVIDE (KLEINER)

2 ELEMENTE

wähle - gemäss Anleitung der gezogenen Methodenkarte - Elemente aus und notiere sie

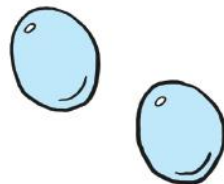


3 FIKTIVE SITUATION

wende die gezogene Methode mit den gewählten Elementen an skizziere und beschreibe die dadurch entstandene Situation

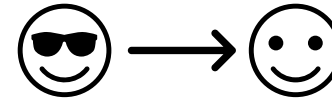


➔ Brillengestell entfernt



4 POSITIVE ASPEKTE +

liste alle Vorteile, mögliche Nutzen und Märkte auf, die dir zur entstandenen Situation einfallen



gibt es nichts zu notieren, verwirfe die Idee

5 HERAUSFORDERUNGEN !

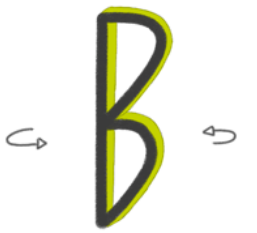
notiere mögliche Herausforderungen oder Probleme und mögliche Lösungen

gibt es unlösbare Probleme, verwirfe die Idee

6 ANPASSUNGEN

beschreibe Anpassungen und Änderungen, die an der fiktiven Situation vorgenommen werden müssten

bitte verwenden!



4. Welche Vorteile, Nutzen und Märkte fallen zur entstandenen Situation ein?

B NEU ENTWICKLUNG

1 METHODE

ziehe eine Methodenkarte und kreuze die entsprechende Methode an:

- DEPEND
- MULTIPLY
- SUBTRACT
- UNIFY TASK (ABGEBEN)
- UNIFY TASK (ÜBERNEHMEN)
- UNIFY TASK (ZUSÄTZLICH)
- DIVIDE (ZEIT)
- DIVIDE (RAUM)
- DIVIDE (PHYSISCH)
- DIVIDE (KLEINER)

2 ELEMENTE

wähle - gemäss Anleitung der gezogenen Methodenkarte - Elemente aus und notiere sie

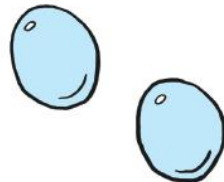


3 FIKTIVE SITUATION

wende die gezogene Methode mit den gewählten Elementen an skizziere und beschreibe die dadurch entstandene Situation

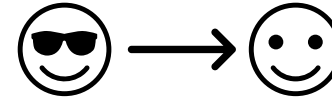


➔ Brillengestell entfernt



4 POSITIVE ASPEKTE +

liste alle Vorteile, mögliche Nutzen und Märkte auf, die dir zur entstandenen Situation einfallen



gibt es nichts zu notieren, verwerfe die Idee

5 HERAUSFORDERUNGEN !

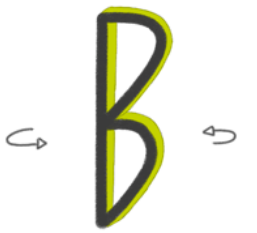
notiere mögliche Herausforderungen oder Probleme und mögliche Lösungen



gibt es unlösbare Probleme, verwerfe die Idee

6 ANPASSUNGEN

beschreibe Anpassungen und Änderungen, die an der fiktiven Situation vorgenommen werden müssten



5. Welche Probleme gibt es noch und wie könnten Lösungen dazu aussehen?

B NEU ENTWICKLUNG

1 METHODE

ziehe eine Methodenkarte und kreuze die entsprechende Methode an:

- DEPEND
- MULTIPLY
- SUBTRACT
- UNIFY TASK (ABGEBEN)
- UNIFY TASK (ÜBERNEHMEN)
- UNIFY TASK (ZUSÄTZLICH)
- DIVIDE (ZEIT)
- DIVIDE (RAUM)
- DIVIDE (PHYSISCH)
- DIVIDE (KLEINER)

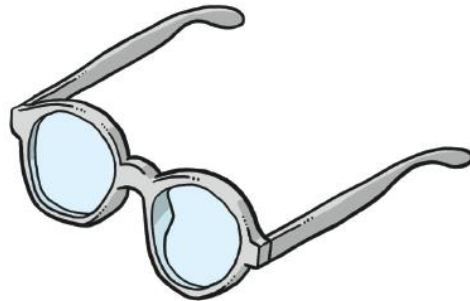
2 ELEMENTE

wähle - gemäss Anleitung der gezogenen Methodenkarte - Elemente aus und notiere sie

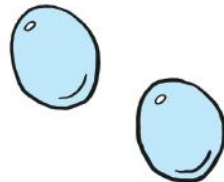


3 FIKTIVE SITUATION

wende die gezogene Methode mit den gewählten Elementen an skizziere und beschreibe die dadurch entstandene Situation

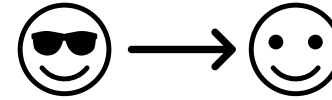


➔ Brillengestell entfernt



4 POSITIVE ASPEKTE +

liste alle Vorteile, mögliche Nutzen und Märkte auf, die dir zur entstandenen Situation einfallen



gibt es nichts zu notieren, verwerfe die Idee

5 HERAUSFORDERUNGEN !

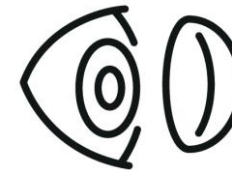
notiere mögliche Herausforderungen oder Probleme und mögliche Lösungen



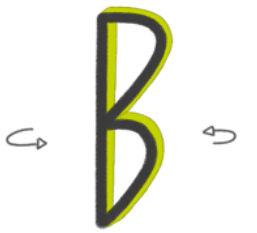
gibt es unlösbare Probleme, verwerfe die Idee

6 ANPASSUNGEN

beschreibe Anpassungen und Änderungen, die an der fiktive Situation vorgenommen werden müssten



bitte wenden!

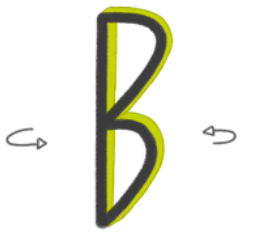


6. Welche Anpassungen sind nötig um es realisieren zu können?

7 NEUES PRODUKT
skizziere und beschreibe das
neu entstandene Produkt



7. Skizziere und beschreibe das neu entstandenen Produkt



Ab in die Werkstatt...



Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

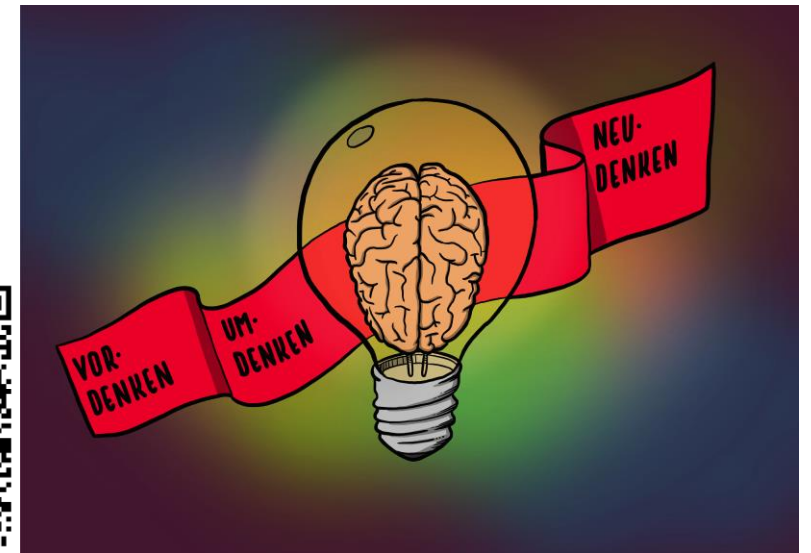
IDEE Institut für Innovation, Design und Engineering

Rosenbergstrasse 59
CH-9001 St. Gallen

058 257 12 90

idee@ost.ch

www.ost.ch/idee



16. Ostschweizer Innovationstagung

Mi, 3. Mai 2023