

# Design Thinking Training with a Job

Erleben Sie, wie ganzheitliche, am Nutzer orientierte Lösungsideen heute entwickelt werden. Erfahren Sie neue Modelle für echte multidisziplinäre Zusammenarbeit und Open Innovation. In diesem Methodentraining lernen Sie anhand einer realen Fragestellung ein effizientes Vorgehen um außergewöhnliche Ideen zu entwickeln, rasch prototypisch umzusetzen und zu testen. So wird Kreativität und Systematik in der Frühphase des Innovationsprozesses zielgerichtet gemanagt und eine neue Innovationskultur gelebt.



iiii

**five is** innovation management



## Methoden Training „with a job“ – In zwei Tagen Lösungsideen für eine reales Innovationsthema entwickeln

Sie suchen nach einem neuen Weg, das Spannungsfeld zwischen Kreativität und Systematik in der Frühphase des Innovationsprozesses zu managen? Es mangelt in Organisationen meist nicht an Ideen, aber wirklich neue, radikalere Innovationsansätze bleiben in vielen Fällen auf der Strecke. Oft verstreicht viel wertvolle Zeit, bis Marktfeedback in den Innovationsprozess einfließt. Motivation und Begeisterung leiden. Schade! In diesem Training erlernen und erleben Sie Prinzipien, Methoden und Werkzeuge, wie Sie in zwei Tagen kreative Lösungsideen über den Tellerrand Ihrer eigenen Organisation hinaus systematisch entwickeln.

### Echtes Leben statt Labor

Ziel dieses kreativ-strukturierten Programmes ist es, in zwei Tagen schnell und effizient innovative Lösungsansätze und erste Funktionsmodelle für eine reale Herausforderung zu erarbeiten. Anhand eines Innovationsthemas, das von einem der teilnehmenden Unternehmen als Themenpaten eingebracht wird, werden - je nach Aufgabenstellung - Neuprodukte, Dienstleistungen, Strategien, Businessmodelle oder auch Strukturen gemeinsam entwickelt. Die erarbeiteten Lösungsansätze können vom Themenpaten in seinem Innovationsprozess weiter verwendet werden.

### Hautnah am Nutzer

Tiefgehendes und umfassendes Kundenverständnis ist Voraussetzung für Ideen und Lösungen, die echten Nutzen stiften und über das herkömmliche Denken hinausgehen. „Feldforschung“ mit unmittelbaren Kundenerlebnissen (Interviews, Beobachtungen von Kunden/Anwendern) ermöglichen in diesem Training wertvolle Erkenntnisse über die Problemstellung. Sie eröffnen neue Blickwinkel und erweitern damit die Ansatzpunkte für Gestaltungsmöglichkeiten.

### Rede nicht, zeig ´s mir!

Teams setzen ihre Ideen unmittelbar und mit einfachen Mitteln prototypisch um. Mit Visualisierungen, simplen 3-D Modellen z.B. aus Knete, aus Papier, mit Figuren etc. oder auch mit Rollenspielen wird schnell klar, ob alle im Team die gleichen Vorstellungen haben. Der Direktkontakt mit echten Nutzern zeigt, wie genau die Kernelemente der Idee die Nutzerbedürfnisse befriedigen. Lernen durch eigene Erfahrung und unmittelbares Nutzerfeedback verbessert nicht nur die Lösungsidee sondern auch die Innovationskultur.

### Tatsächlich multidisziplinär

Gearbeitet wird in multidisziplinären Teams der teilnehmenden Unternehmen und zusätzlichen externen Querdenkern (Kunden, Studierende, erfrischend Kreative, ...). Teams mit Personen aus unterschiedlichen Unternehmen, Fachgebieten, Persönlichkeitsprofilen, etc. ermöglichen einen Rundumblick auf die Problemstellung. Jedes Team lernt eine gemeinsame Sprache. Viele unterschiedliche Perspektiven helfen, eigene WahrnehmungsfILTER zu lockern – eine Voraussetzung um komplexe Aufgaben konstruktiv zu lösen. Daher ist die sorgsame Zusammenstellung der einzelnen Teams vorab außerordentlich wichtig. Professionelle Team-Coaches begleiten die Teams. Zwischenergebnisse werden im Plenum präsentiert und dienen der gegenseitigen Inspiration und dem wechselseitigen Ansporn.



## Zielgruppe

Dieses Training ist besonders empfehlenswert für Innovationsverantwortliche und Führungskräfte, die neugierig sind, einen neuen Ansatz zum strukturierten und zielgerichteten Management der Frühphase im Innovationsprozess zu lernen und darüber hinaus

als  
Themen-  
pate

- ein Innovationsthema zur Verfügung stellen, bei dem sie für neue Lösungsideen offen sind,
- bereit sind, sich auf diesen Prozess mit anderen Partnern einzulassen. (Es werden gegenseitige Vertraulichkeitsverpflichtungen unterzeichnet).

als  
Mitarbeiter eines  
teilnehmenden  
Unternehmens

- interessiert und offen sind, neue Modelle von multidisziplinärer Zusammenarbeit und Open Innovation selbst zu erleben,
- lieber mit konkreten, realen Herausforderungen arbeiten und dabei erkennen wollen, was eine neue Methode in der Praxis tatsächlich bringt.

Die Teilnehmeranzahl im Training beträgt ca. 12-20 Personen. Gearbeitet wird in parallelen Teams von 4–6 Personen.

Die Teilnehmer setzen sich wie folgt zusammen:

- ca. 6-9 Mitarbeiter des Themenpaten,
- je 1-3 Mitarbeiter aus zwei bis vier teilnehmenden Unternehmen sowie
- 2-4 externe Querdenker.

Die Mitarbeiter des Themenpaten und der teilnehmenden Unternehmen sollen aus unterschiedlichen Funktionsbereichen (z.B. Innovationsmanagement, Produktmanagement, Technik, Marketing, ...) und Fachrichtungen stammen.

## Inhalte und Ablauf

In zwei intensiven Trainings-Workshop Tagen wird nach einer Einführung in die Methode und einem Trainingsbeispiel zum „Anwärmen“ die Aufgabenstellung des Themenpaten bearbeitet.

Beispielhafte Grobagenda:

### Verstehen & Eintauchen in die Welt des Nutzers

Tag 1

Einführung in die Methode  
Trainingsbeispiel  
Briefing des Themenpaten  
Verstehen  
Nutzerperspektiven beobachten  
Sichtweise definieren

### Ideen Finden, Testen, Umsetzen

Tag 2

Ideenfindung  
Prototyping  
Testen mit Kunden  
Einarbeiten der Feedbacks  
Umsetzung in Project Canvas  
Präsentation vor Auftraggeber  
Debriefing & Abschluss

Das detaillierte Programm wird mit dem Themenpaten vor-abgestimmt.



## Ergebnisse und Nutzen

Alle Teilnehmer profitieren zweifach: Sie erwerben Methodenkompetenz und erleben eine neue Innovationskultur.

Im Workshop werden die **Teilnehmer** ...

- Design Thinking als neue Methode kennenlernen, ausprobieren und erleben ... und selbst beurteilen, was sie im Innovationsprozess des eigenen Unternehmens leisten kann.
- in kurzer Zeit innovative Lösungen für neue Kundenerlebnisse erarbeiten, testen und konkretisieren.
- multidisziplinäre Zusammenarbeit in Teams, gegenseitigen Wissensaustausch und Erfahrungstransfer über Fachrichtungen und Unternehmen hinweg erfahren und damit neue Blickwinkel und Herangehensweisen erlernen und Begeisterung spüren.
- neue Herausforderungen ganzheitlich erfassen und Lösungskonzepte mit einfachsten Hilfsmitteln auf den Punkt bringen.
- durch schnelles sichtbar Machen und unmittelbare Feedbackschleifen eine Haltung des raschen Umsetzens, Lernens und Anpassens einnehmen.

Der **Themenpate**, der ein Innovationsthema zur Bearbeitung einbringt, profitiert darüber hinaus

- von den konkreten erarbeiteten Lösungsideen, die er als Sahnehäubchen mit nach Hause nehmen und verwerten kann und
- von der Teamerfahrung aus dem Workshop, die den Wert der abteilungsübergreifenden Zusammenarbeit und der Beiträge Externer wirksam ins Unternehmen transportiert.
- von der größeren Teilnehmergruppe, die einen nachhaltigen Impuls im Unternehmen bewirken kann.

## Teilnehmerstimmen

„Mein größtes Highlight war die Erarbeitung der Personas: Ich war erstaunt, wie viel klarer und einfacher es war, wenn alle von Hans gesprochen haben und wussten, was das für einer ist!“

„Besonders beeindruckt haben mich die Ergebnisse mit Prototypen aus einfachen Mitteln: Kunden haben auf die Playmo Männchen gezeigt und gesagt: ‚Aber der muss doch mit dem sprechen!‘ “

„Viel gebracht hat der Mix in den Teambesetzungen mit internen und externen Personen. Der Blick aus verschiedenen Branchen war sehr hilfreich!“

„Ich war fasziniert. - Wir wollten nicht nur die Methode lernen, sondern uns auch im Hinblick auf konkrete Resultate einbringen – das wurde erzielt!“

„Die einzelnen Schritte machen wirklich Sinn – jeder für sich!“

„Ich war erstaunt, dass es auch für eine Prozess-Idee so viel bringt.“

„Prototypen mit einfachen Mitteln bauen: Schnell hineinsteigen, konsequent und in kürzerer Zeit umsetzen – das wollen wir jetzt auch so bei uns machen!“



## Trainerteam



**Dr. Angelika Dreher:** Geschäftsführende Gesellschafterin der five i's innovation consulting gmbh. Innovationsmanagement etablieren, innovationsförderliche Unternehmenskultur stärken und entwickeln, Ideenfindungsprogramme und Innovationsprozesse gestalten sind ihre Schwerpunkte in Beratung und Training.



**Dipl.-Ing. Gerhild Winnig:** Geschäftsführerin der five i's innovation berlin. Ihre besondere Expertise und Leidenschaft gilt der Unterstützung und Befähigung von Teams in Ideen- und Innovationsvorhaben. Ihre Fähigkeit bei der kreativen Ideenfindung zu coachen, zu motivieren und zu begeistern, ist legendär.

Unser Team kann um andere erfahrene five is Trainer / Coaches erweitert werden - abhängig von Anzahl und Art der Teilnehmer. Während des Trainings sind mindestens zwei Trainer gleichzeitig im Einsatz.

## Termine

nach Absprache

## Preis

Die Teilnahmegebühr für den Workshop beträgt

- für Themenpaten € 14.000,00 pauschal für 6-9 Teilnehmer inkl. Nutzung der Lösungsskizzen.
- für teilnehmende Unternehmen
  - € 2.000,00 für die Teilnahme einer Person aus dem Unternehmen
  - € 1.800,00 für die 2. Person aus dem gleichen Unternehmen
  - € 1.600,00 für die 3. Person aus dem gleichen Unternehmen

Die Teilnahmegebühr versteht sich exklusive USt. Sie umfasst sämtliche Arbeitsunterlagen sowie die Prozess- und Ergebnisdokumentation.

Für Räumlichkeiten und Verpflegung während des Workshops sorgt der Themenpate.

Die Teilnehmer verpflichten sich, eine Vertraulichkeitserklärung zu unterzeichnen und die weitere Nutzung der aus dem Workshop entstandenen Ideen dem Themenpaten zu überlassen.

## Kontakt & Information

Dr. Angelika Dreher  
five i's innovation consulting gmbh  
Radetzkystraße 29, 6850 Dornbirn, Österreich  
+43 5572 372707 16  
a.dreher@five-is.com  
www.five-is.com