

## ynnovation cards

### ANLEITUNG ZUR VERWENDUNG (Vo1 09/2021)

Mit den **ynnovation cards** steht dir eine inspirierende und motivierende Kreativmethode zur Verfügung. Dieses Kartenset hilft dir und deinem Team dabei, eure Wahrnehmung zu verändern und anhand von Impulsen vorhandene Denkmuster zu erweitern. Auf diese Weise können innerhalb von Entwicklungsprozessen für z. B. Produkte und Services spielerisch neue Ideen und Lösungsansätze generiert werden.

### INHALT

Das Kartenset besteht aus zwei verschiedenen Typen von Karten – Subjekt- und Kontextkarten. Diese können je nach Anwendung unterschiedlich eingesetzt werden. In der linken unteren Ecke sind die Karten nach ihrem Typ gekennzeichnet.

#### Subjektkarten:

Mithilfe der 22 Subjektkarten kannst du dein Subjekt\* verändern. Dabei können z. B. Elemente oder Eigenschaften entfernt, gedreht und ausgetauscht werden.

#### Kontextkarten:

Diese 8 Karten versetzen dich oder auch dein Subjekt in ein neuartiges Szenario. Die jeweils 3 Aufgabenstellungen auf den Karten helfen dir dabei, ein Szenario und dessen Eigenschaften zu definieren, um dann passende Ideen zu entwickeln.

- *Hinweis: Um die Inhalte der Karten zu vereinfachen und somit das Arbeiten mit ihnen zu erleichtern, verwenden wir die Bezeichnung »Subjekt\*«. Dieser steht repräsentativ für physische Produkte, Services, Systeme, Interfaces, Dienstleistungen usw., also alle möglichen Themenbereiche, für die Ideen mithilfe der ynnovation cards erarbeitet werden können. Der Asterisk (\*) verdeutlicht die multifunktionale Bedeutung des Begriffs.*

### VERWENDUNGSMÖGLICHKEITEN

Das Kartenset eignet sich sowohl für die Nutzung als Einzelperson als auch für Verwendung im Team, wobei bei letzterer die Gruppengröße pro Kartenset idealerweise die Anzahl von maximal 5 Personen nicht überschreitet. Damit bei der Verwendung innerhalb eines Workshops viele Ideen entstehen und alle Teilnehmenden Spaß haben, empfiehlt es sich, diesen Leitfaden zu benutzen, der vor Beginn eines jeden Workshops mit allen Teilnehmenden geteilt werden sollte:

01. Quantität über Qualität.
02. Unkonventionelle Ideen sind erwünscht.
03. Nutzungszentriert denken.
04. Kritik ist zurückzustellen. Jede Idee ist gut.
05. Nur eine Person spricht.
06. Im Workshop gibt es keine Hierarchie.
07. Ideen sollten, wenn möglich, gezeichnet werden.
08. Fokussiert beim Thema bleiben.

### SCHWIERIGKEITSGRADE

Für die Ideenentwicklung empfehlen wir, vor der Benutzung der Karten – ob alleine oder in der Gruppe – einen der zwei folgenden Schwierigkeitsgrade auszuwählen, die für alle Spielarten gelten:

#### Einfach:

Wähle aus dem gesamten Kartenstapel eine Karte, welche dir passend erscheint oder dich sofort zu einer Idee für deine Problemstellung inspiriert.

#### Fortgeschritten:

Ziehe eine zufällige Karte von dem verdeckten Stapel.

Bei beiden Schwierigkeitsgraden gilt:

Wird eine Karte gezogen, welche unpassend erscheint oder man zu dieser Karte auch nach längerer Überlegung keine Idee findet, dann sollte eine neue Karte gezogen werden.

Je mehr Erfahrungen du bei der Entwicklung von Ideen gesammelt hast, desto leichter wird es dir fallen, auch im höheren Schwierigkeitsgrad bei zufällig gezogenen Karten Ideen zu generieren.

### SPIELARTEN

#### SPIELART 1 »BRAINSTORMING ACCELERATOR«

Das Brainstorming ist eine weitverbreitete und einfach umzusetzende Workshop-Methode, welche viele Teams bereits gut kennen.

Mithilfe der **ynnovation cards** kann ein Brainstorming unterstützt und beschleunigt werden.

Teilnehmende:

Alleine oder in Gruppen (2-5 Personen)

Arbeitsmaterialien:

Stifte, große Klebezettel, Klebepunkte, Wecker

#### Variante »A«

Diese Spielvariante eignet sich besonders bei *unkonkreten* Problemstellungen und weniger erfahrenen Workshop-Teams.

Vorbereitung:

Im Vorfeld des Workshops wird ein grundsätzliches Thema festgelegt, welches bearbeitet werden soll. Im Verlauf des Brainstormings werden für dieses Thema von den Teilnehmenden Ideen mithilfe der Kontextkarten entwickelt. Das Sammeln von Ideen für eine Kontextkarte entspricht einer Brainstorming-Runde.

#### Variante »B«

Diese Spielvariante eignet sich besonders bei *konkreten* Problemstellungen und bei einer erfahrenen Workshop-Leitung.

Vorbereitung:

Im Vorfeld des Workshops werden die Problemstellungen, Schwerpunkte und Ursachen des Projektes herausgearbeitet, beispielsweise mithilfe einer »Customer Journey Map« und dazugehörigen »Personas«. Daraufhin können nun für das Brainstorming geeignete Fragen formuliert werden, welche sich gezielt auf Teilbereiche des Projektes beziehen. Im Verlauf des Brainstormings beantworten die Teilnehmenden diese Fragen dann, wodurch eine große Sammlung an möglichen Ideen entsteht. Daher ist es wichtig, sich ausreichend Zeit für eine sorgfältige Vorbereitung zu nehmen.

Für die Formulierung dieser Fragen sollte folgendes beachtet werden:

Die Fragen sollten das Problem fokussieren, dabei allerdings Raum für das Sammeln vieler Ideen lassen. Eine gute Frage wäre beispielsweise: »Welche zusätzlichen Funktionen könnte der Griff des Reisekoffers noch haben?«

Ablauf:

Die Karten werden in Subjekt- und Kontextkarten aufgeteilt und jeweils gemischt. Der Stapel mit den Kontextkarten wird verdeckt abgelegt (Da für die Ideenfindung die zuvor erstellten Fragen dienen, werden die Kontextkarten bei **Variante »B«** nicht benötigt und können beiseite gelegt werden). Danach werden die Subjektkarten gleichmäßig auf alle Teilnehmenden verteilt. Ein Beispiel: Bei 5 Personen bekommt jede Person 4 Subjektkarten. Die zwei übriggebliebenen Karten werden mit der Rückseite nach oben in die Mitte gelegt.

Sobald alle Teilnehmenden Karten und Zeichenmaterial vor sich haben, zieht eine Person eine Kontextkarte vom Stapel und liest diese vor.



Für die Findung von Ideen bezogen auf diese Karte, die idealerweise zeichnerisch auf Klebezetteln festgehalten werden, werden nun die Subjektkarten genutzt. Die Teilnehmenden haben für die Ideenfindung etwa 10 Minuten Zeit.

- *Hinweis: Die Klebezettel mit den Ideen müssen gut gekennzeichnet sein (z. B. durch eine Nummerierung), damit sie den entsprechenden Brainstorming-Runden zugeordnet werden können.*

Sobald die Zeit abgelaufen ist, präsentieren alle Teilnehmenden ihre erarbeiteten Vorschläge kurz und prägnant. Dadurch werden die Ideen verständlich und bleiben besser im Gedächtnis. Danach werden die Karten aller Personen gesammelt, neu gemischt und wieder verteilt. Nun beginnt eine neue Runde. Hierfür wird wieder eine Kontextkarte vom Stapel gezogen. Wie zuvor werden auch für diese Karte Ideen entwickelt. Es können beliebig viele Runden gespielt werden.

#### Abschluss:

Nach Abschluss des Brainstormings werden alle Ideen gesammelt. Für eine gute Übersicht kann es hilfreich sein, die Ideen z. B. an einer Wand zusammenzutragen.

Alle Teilnehmenden haben nun die Möglichkeit, je Problemstellung drei favorisierte Ideen mit jeweils einem Klebepunkt zu markieren. Die Ideen mit den meisten Klebepunkten und somit der besten Bewertung können nun weiterverfolgt werden.

#### SPIELART 2 »ITERATIVE IDEATION«

Bei der Iterative Ideation entwickeln die Teilnehmenden gemeinsam Ideen. Durch den ständigen Austausch kann bereits nach kurzer Zeit eine Idee iterativ verbessert und weiterentwickelt werden. Alle Ideen werden dabei zeichnerisch von einer Person (»Visual Recorder«) dokumentiert. Dabei unterstützen die **ynnovation cards** die Diskussionen.

#### Teilnehmende:

ca. 2-4 Personen (pro Gruppe)

#### Arbeitsmaterialien:

Stifte (verschiedene Farben), große Zeichenfläche in Form von Papier (z. B. 180cm x 50cm), Whiteboard oder ähnliches; Klebepunkte, Wecker, Wand

#### Vorbereitung:

Alternativ zu großen Zeichenflächen können alle Ideen auch auf Papier in kleineren Formaten oder direkt auf Klebezetteln festgehalten werden.

Generell empfehlen wir aber eine große Fläche. Denn darauf wird in der Regel auch größer gezeichnet, wodurch die Teilnehmenden die Zeichnungen besser erkennen können.

#### Ablauf:

Zuerst wird eine Person als Visual Recorder bestimmt. Das generelle Thema, das behandelt werden soll, wird nun auf der Zeichenfläche illustriert.

Danach werden die Karten in Subjekt- und Kontextkarten aufgeteilt und jeweils gemischt. Beide Stapel werden verdeckt auf den Tisch gelegt.

Eine Person der Gruppe zieht nun eine Karte vom Stapel der Kontextkarten und liest die Beschreibung sowie die erste Teilaufgabe vor. Die Gruppe definiert nun gemeinsam anhand der ersten Aufgabe den Rahmen der Ideenfindung. Der Visual Recorder zeichnet die Entscheidung für alle sichtbar auf.

Danach wird die zweite Aufgabenstellung auf der Karte vorgelesen und von der Gruppe gemeinschaftlich erarbeitet. Wieder wird alles zeichnerisch festgehalten.

Innerhalb der dritten Teilaufgabe werden Lösungsvorschläge und Ideen von den Teilnehmenden für das definierte Szenario konzipiert. Gemeinsam werden diese gesammelt, diskutiert, weiterentwickelt und vom Visual Recorder erfasst. Hier können nun auch nach Belieben die Subjektkarten verwendet werden. Zwischen den beiden möglichen Schwierigkeitsgraden kann auch an dieser Stelle bei der Verwendung der Karten variiert werden.

- *Hinweis: Für alle Teilaufgaben können Zeitlimits gesetzt werden. Wir empfehlen für die ersten beiden insgesamt 10 Minuten einzuplanen und für die dritte Aufgabe 10-20 Minuten.*

#### Abschluss:

Nach Abschluss des Brainstormings werden alle Ideen gesammelt. Für eine gute Übersicht kann es hilfreich sein, die Ideen z. B. an einer Wand zusammenzutragen. Alle Teilnehmenden haben nun die Möglichkeit, je Problemstellung drei favorisierte Ideen mit jeweils einem Klebepunkt zu markieren. Die Ideen mit den meisten Klebepunkten und somit der besten Bewertung können weiterverfolgt werden.

Wir hoffen, dass die **ynnovation cards** viel Freude bei der Verwendung bereiten und sie zu außergewöhnlichen Ideen verhelfen.

Bei Anregungen, Feedback oder Fragen freuen wir uns natürlich über eine Nachricht an folgende Mailadresse:

- [post@unyt.berlin](mailto:post@unyt.berlin)

Dein Team von **unyt.berlin**

Möchtest du die Anleitung als digitale Version auch auf deinem Smartphone nutzen, scanne einfach den QR-Code.

