

ynnovation cards

ANLEITUNG ZUR VERWENDUNG (Vo3 10/2021)

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 drei 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 fünf 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:

- o1. Quantität über Qualität.
- o2. Unkonventionelle Ideen sind erwünscht.
- o3. Nutzungszentriert denken.
- o4. Kritik ist zurückzustellen. Jede Idee ist gut.
- o5. Nur eine Person spricht.
- o6. Im Workshop gibt es keine Hierarchie.
- o7. Ideen sollten, wenn möglich, gezeichnet werden.
- o8. 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 be-

achtet 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 fünf Personen bekommt jede Person vier 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 beispielsweise 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 »ITERATION«

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 beispielsweise 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 **yinnovation 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

Dein Team von **unyt.berlin**



Anleitung DIN A4



ynnovation cards

INSTRUCTIONS (Vo3 10/2021)

The **ynnovation cards** are an inspiring and motivating creative method. This card set helps you and your team to change your perception and to expand existing thought patterns by means of impulses. In this way, new ideas and solutions can be generated playfully within development processes for products and services, for example.

CARD TYPES

The card set consists of two different types of cards - subject cards and context cards. These can be used differently depending on the application. In the bottom left corner, the cards are labelled according to their type.

Subject cards:

With the help of the 22 subject cards, you can change your subject*. For example, elements or properties can be removed, rotated and exchanged.

Context cards:

These 8 cards place you or your subject in a new type of scenario. The three tasks on each card help you to define a scenario and its characteristics in order to develop suitable ideas.

- ▶ *Note: In order to simplify the contents of the cards and thus make it easier to work with them, we use the term »subject*«.*

This is representative for physical products, services, systems, interfaces, services, etc., i.e. all possible subject areas for which ideas can be developed with the help of the ynnovation cards. The asterisk () illustrates the multifunctional meaning of the term.*

POSSIBILITIES OF USE

The card set is suitable both for use as an individual and for use in a team, although in the case of the team, the

group size per card set should ideally not exceed a maximum of five people. To ensure that many ideas are generated and all participants have fun when using the cards within a workshop, it is recommended to use this guide, which should be shared with all participants before the start of each workshop:

- o1. Quantity over quality.
- o2. Unconventional ideas are welcome.
- o3. Think user centered.
- o4. Criticism is to be put aside. Every idea is good.
- o5. Only one person speaks.
- o6. There is no hierarchy in the workshop.
- o7. Ideas should be drawn, if possible.
- o8. Stay focused on the topic.

DIFFICULTY LEVELS

We recommend before using the cards - whether alone or in a group - to select one of the following two levels of difficulty, which apply to all types of game:

Simple:

Choose a card from the entire deck that seems appropriate or immediately inspires you to come up with an idea for your problem.

Advanced:

Pick a random card from the face-down deck.

The following applies to both levels of difficulty:

If a card is drawn that seems unsuitable or if you cannot find an idea for this card even after thinking about it for a long time, you should draw a new card. The more experience you have gained in developing ideas, the easier it will be for you to generate ideas even on the higher difficulty level with randomly drawn cards.

TYPES OF PLAY

GAME TYPE »BRAINSTORMING«

Brainstorming is a widespread and easy-to-implement workshop method that many teams already know well. With the help of the **ynnovation cards**, brainstormings can be supported and accelerated.

Participants:

Alone or in groups (2-5 persons)

Working materials:

Pens, large sticky notes, sticky dots, alarm clocks

Variant »A«

This game variant is particularly suitable for *non-specific* problems and less experienced workshop teams.

Preparation:

In the run-up to the workshop, a basic topic is determined which needs to be worked on. In the course of the brainstorming, the participants develop ideas for this topic with the help of the context cards. Collecting ideas for a context card corresponds to a brainstorming round.

Variant »B«

This game variant is particularly suitable for concrete problems and with an experienced workshop leader.

Preparation:

In the run-up to the workshop, the problems, focal points and causes of the project are worked out, for example with the help of a »customer journey map« and the corresponding »personas«. Suitable questions can then be formulated for the brainstorming, which refer specifically to sub-areas of the project. In the course of the brainstorming, the participants then answer these questions, resulting in a large collection of possible ideas. It is therefore important to take enough time for careful preparation.

The following should be considered when formulating these questions:

The questions should focus on the problem, but leave room for collecting many ideas. For example, a good question would be: »What additional functions could the handle of the suitcase have?«

Procedure:

The cards are divided into subject and context cards and shuffled. The pile with the context cards is placed face down (since the previously created questions are used

for brainstorming, the context cards are not needed in **Variant »B«** and can be put aside). Then the subject cards are distributed evenly among all participants. An example: With five people, each person gets four subject cards. The two remaining cards are placed in the middle with the back facing up.

As soon as all participants have cards and drawing material in front of them, one person picks a context card from the pile and reads it out.

The subject cards are now used to find ideas related to this card, which are ideally drawn on sticky notes. The participants have about 10 minutes to come up with ideas.

► *Note: The sticky notes with the ideas must be well marked (e.g. by numbering) so that they can be assigned to the corresponding brainstorming rounds.*

Once the time is up, all participants present their developed ideas briefly and concisely. This makes the ideas comprehensible and helps them to be remembered. Afterwards, everyone's cards are collected, reshuffled and distributed again. Now a new round begins. Again, a context card is drawn from the deck. As before, ideas are developed for this card. Any number of rounds can be played.

Closing:

After the brainstorming is finished, all ideas are collected. For a good overview, it can be helpful to put the ideas together on a wall, for example.

All participants now have the opportunity to mark three favourite ideas per problem with one sticky dot each. The ideas with the most sticky dots and thus the best evaluation can now be followed up.

GAME TYPE 2 »ITERATION«

In iterative ideation, the participants develop ideas together. Through constant exchange, an idea can be improved and developed step by step after only a short time. All ideas are documented in drawings by one person (»visual recorder«). The **ynnovation cards** support the discussions.

Participants:

approx. 2-4 persons (per group)

Working materials:

Pens (different colours), large drawing surface like a sheet of paper (e.g. 180cm x 50cm), whiteboard or similar; sticky dots, alarm clock, wall

Preparation:

As an alternative to large drawing surfaces, all ideas can also be recorded on paper in smaller formats or directly on sticky notes. However, we generally recommend a large surface. This is because people usually draw larger on it, which makes it easier for the participants to recognise the drawings.

Procedure:

First, one person is designated as the visual recorder.

The general topic to be covered is now illustrated on the drawing surface.

Then the cards are divided into subject and context cards and shuffled. Both decks are placed face down on the table. One person in the group now picks a card from the deck of context cards and reads out the description and the first subtask. The group now defines the framework of the brainstorming together based on the first task. The visual recorder draws the decision for all to see.

Then the second task on the card is read out and the group then works on it together. Again, everything is recorded with drawings.

Within the third sub-task, solutions and ideas are conceived by the participants for the defined scenario. These are collected together, discussed, developed further and captured by the visual recorder. Here, the subject cards can also be used as desired. The use of the cards can also be varied at this point between the two possible levels of difficulty.

► *Note: Time limits can be set for all sub-tasks. We recommend that you allow a total of 10 minutes for the first two and 10-20 minutes for the third task.*

Closing:

After the brainstorming is finished, all ideas are collected. For a good overview, it can be helpful to put the ideas together on a wall, for example. All participants now have the opportunity to mark three favourite ideas per problem with one sticky dot each. The ideas with the most sticky dots and thus the best evaluation can be pursued further.

We hope that you will enjoy working with the **ynnovation cards** and that they will help you to come up with unusual ideas.

If you have any suggestions, feedback or questions, please do not hesitate to contact us at the following e-mail address:

► post@unyt.berlin

Your **unyt.berlin** team



Anleitung DIN A4

