



INNOVATING DIGITALLY

NEW APPROACHES TO SME

SERVICE INNOVATION EDUCATION

Digitale Innovation

Problemorientiertes Lernen
Offene Bildungsressourcen



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Die vom Konsortium des Projekts "Digitale Innovation" erstellten offenen Bildungsressourcen sind unter einer [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) verfügbar.



Willkommen zum Projekt DIGITAL INNOVATION

Wir helfen Ihnen, besser zu verstehen, wie kleine Dienstleistungsunternehmen derzeit die Entwicklung neuer Produkte betreiben, damit Sie die Vermittlung von Innovationen im Dienstleistungsbereich verbessern können.

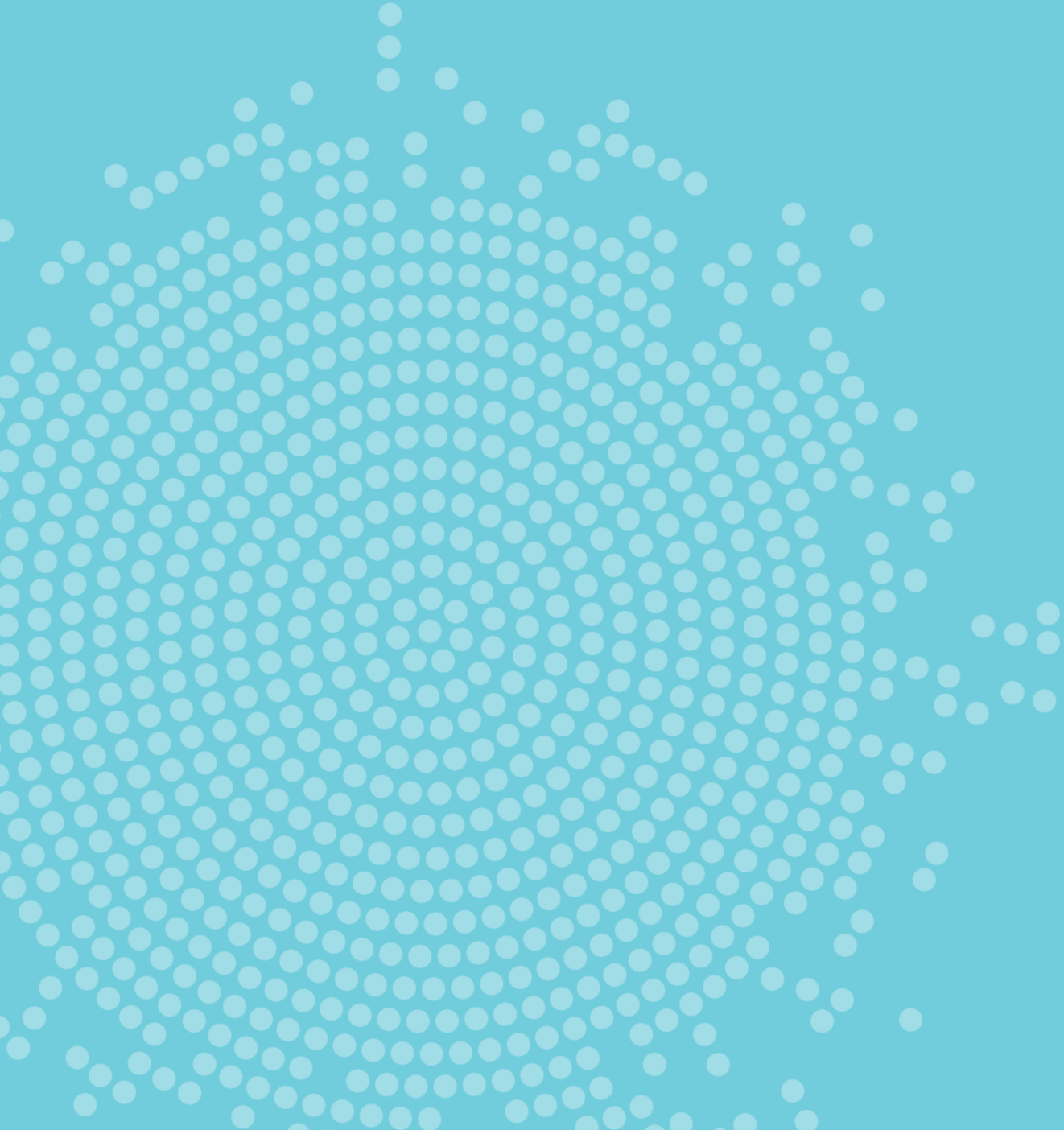
Partnerschaft



Diese offenen Bildungsressourcen auf Basis des problemorientierten Lernens als Teil des Erasmus+ strategische Allianzen Projektes "Digital Innovation for Service Industries" wurde von Burcu Kör und Ingrid Wakkee, Amsterdam University of Applied Sciences, in Zusammenarbeit mit der Projektpartnerschaft "Digital Innovation" konzipiert und produziert.

Phase 3

IDEENFINDUNG UND IDEEN- MANAGEMENT





Stufe 2: Ideenfindung und Ideenmanagement

SnappCar ist das führende Unternehmen für Carsharing-Dienste in Amsterdam. SnappCar möchte einen positiven Unterschied auf ökologischer, wirtschaftlicher und sozialer Ebene machen. Die Mission von SnappCar ist es, den Menschen durch Carsharing eine intelligentere Mobilität zu ermöglichen. SnappCar hat sich hohe Ziele gesetzt: Das Unternehmen möchte 50% aller Autos in unserer Gesellschaft abschaffen.

Sie müssen anfangen, Ideen zu entwickeln, die SnappCar helfen, seine Ziele zu erreichen.

Die folgenden Informationen können bei der Ideenfindung ebenfalls hilfreich sein:

- Der Carsharing-Dienst ist vor allem bei Millennials beliebt, aber jetzt sieht SnappCar die Chance, sein Angebot zu erweitern, um andere Altersgruppen und, wenn möglich, Familien mit Kindern zu erreichen. Felyx, das Scooter-Sharing-Unternehmen, wächst ebenfalls schnell.
- SnappCar sieht das nicht als Bedrohung, sondern als Chance und hat beschlossen, einen P2P-Roller-Sharing-Dienst anzubieten. Jetzt wollen sie ihren App-Dienst im Rahmen eines AB-Tests testen. SnappCar ist sich nicht sicher, ob das Rollergeschäft in die bereits existierende Mitfahrdienst-App integriert oder als neue App von SnappCar gestartet werden soll. SnappCar möchte wissen, ob die Kombination von Motorrollern und Fahrzeugen in einer einzigen App für die Nutzer verwirrend ist und ob die Sprache des Dienstes unterschiedlich sein sollte. Denn „Carsharer“ sind zwischen 35 und 44 Jahre alt und „Scooter-Sharer“ sind zwischen 25 und 34 Jahre alt.

Aufgabe 1: Brainwriting-Methode

Denken Sie über den Text und die gegebenen Informationen nach und entwickeln Sie Ideen, wie SnappCar verschiedene Nutzertypen erreichen kann. Führen Sie ein Brainstorming mit der Brainwriting-Methode durch. Mit dieser Technik können zwei der größten Brainstorming-Fallen - unausgewogene Konversation und Verankerungseffekt - vermieden werden, indem sichergestellt wird, dass jeder die Möglichkeit hat, einen Beitrag zu leisten, und die Voreingenommenheit gegenüber der ersten Idee beseitigt wird.

Sie können die entsprechenden Werkzeuge aus dem [Digital Innovation Scanner Tool](#) auswählen, um einen Brainwriting-Rahmen zu erstellen. Sie können auch die [Brainwriting-Vorlage](#), die [Mindmap-Vorlage](#) oder die [Vorlage für Brainstorming und Ideenpriorisierung](#) verwenden.

Schritt 1: Jeder schreibt drei Ideen auf, die sich auf das Thema des Brainstormings beziehen. (nicht mehr als 5 Minuten)

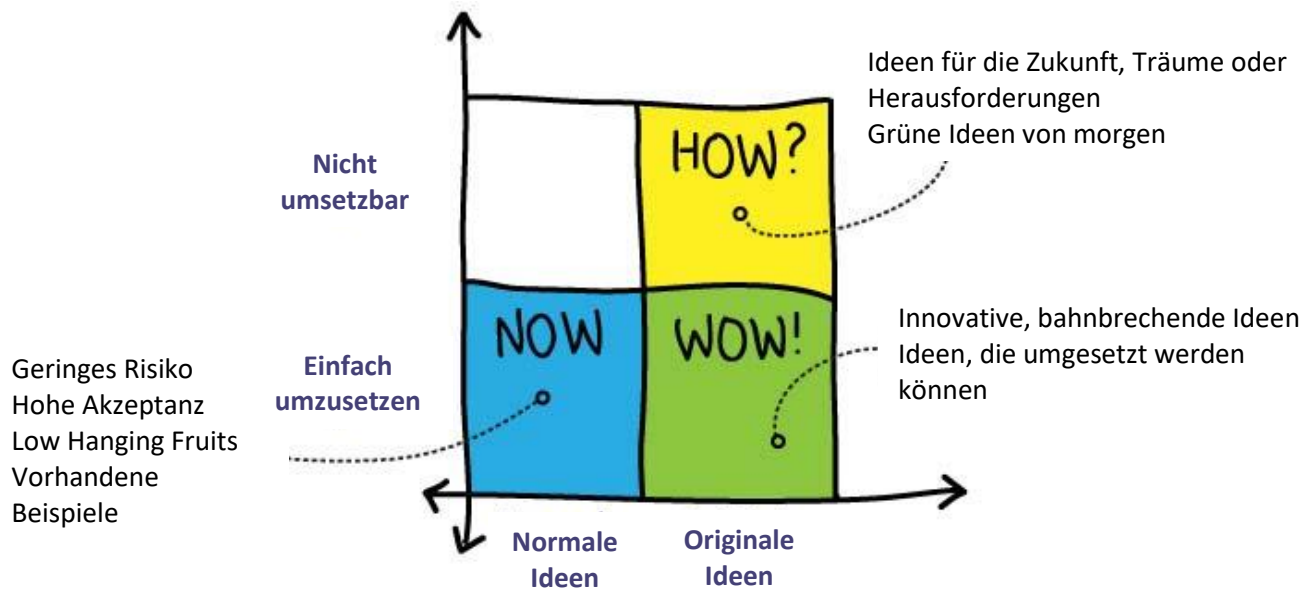
Schritt 2: Jeder gibt seine Ideen an die Person zu seiner Rechten weiter, die dann auf den Ideen aufbaut und sie mit Aufzählungspunkten ergänzt.

Schritt 3: Nach ein paar Minuten werden die Zettel (Haftnotizen) erneut weitergegeben, bis alle Teilnehmer der Gruppe alle Ideen mit Stichpunkten versehen haben. Sobald die Ideen im Kreis sind, können Sie die Ideen in ein Diagramm eintragen, um zu besprechen, welche davon am besten weiterverfolgt werden sollten (nächste Aufgabe).

Aufgabe 2: How-Now-Wow-Matrix

Die How-Now-Wow-Matrix ist ein Instrument zur Auswahl von Ideen und dient der Ermittlung der besten Ideen. Die Matrix kategorisiert Ideen auf der Grundlage ihrer Originalität und Machbarkeit (How-Now-Wow Matrix, n.d.-b):

- Einfache Umsetzung: Wie einfach oder schwierig sind diese Ideen im Rahmen der derzeitigen Struktur, Ressourcen und Fähigkeiten Ihrer Organisation umzusetzen? Handelt es sich aus technischer und organisatorischer Sicht um inkrementelle oder disruptive Ideen?
- Grad der Neuartigkeit: Wird erwartet, dass diese Ideen die Nutzererfahrung Ihrer Endnutzer verändern? Handelt es sich aus Sicht der Kunden um inkrementelle oder disruptive Ideen?



Die How-Now-Wow-Matrix hat vier Quadranten (Gray, 2011):

- How/gelbe Ideen - Originelle Ideen, die nicht umsetzbar sind. Dieser Quadrant steht für Ideen, die zwar innovativ, aber schwierig umzusetzen sind, so dass sie noch nicht realisierbar sind, aber als künftige Ziele in Frage kommen könnten.
- Now/blau Ideen - Normale Ideen, leicht umsetzbar. Dieser Quadrant steht für unoriginelle Ideen, die bekannt, leicht umzusetzen und nachweislich gut funktionierend sind. Diese Ideen führen zu inkrementellen Ergebnissen.
- Wow/grüne Ideen - Originelle Ideen, die leicht umzusetzen sind. Dieser Quadrant steht für neue Ideen, die sich in der aktuellen Realität leicht umsetzen lassen, und für ausführbare Ideen, die verwirklicht werden können. Versuchen Sie, so viele Ideen wie möglich in diese Kategorie einzuordnen.

Sie können die relevanten Werkzeuge aus dem [Digital Innovation Scanner Tool](#) auswählen, um eine How-Now-Wow-Matrix zu erstellen. Sie können die [How-Now-Wow-Matrix](#) auch [in Miro](#) verwenden.

Wie verwenden Sie die How-Now-Wow-Matrix?

Schritt 1: Auflistung der Begriffe

Schritt 2: Geben Sie jedem Teammitglied 3 Klebepunkte in jeder Farbe, d. h. 3 blaue, 3 gelbe und 3 grüne. Üblich sind 9 Punkte pro Person, aber Sie können diese Zahl je nach Zeit und Anzahl der Konzepte reduzieren/erhöhen.

Schritt 3: Bitten Sie jedes Teammitglied, nach vorne zu treten und für die 3 besten Konzepte in jeder Kategorie zu stimmen. Sie tun dies, indem sie einen farbigen Punkt vor jedes von ihnen gewählte Konzept kleben.

Schritt 4: Zählen Sie am Ende die Anzahl der Punkte unter jedem Konzept, um es zu kategorisieren. Die höchste Anzahl von Punkten einer bestimmten Farbe kategorisiert die Idee unter dieser Farbe.

Im Falle eines Unentschiedens:

Wenn blaue Punkte = grüne Punkte, ist das Konzept blau

Wenn gelbe Punkte = grüne Punkte, ist das Konzept grün

Schritt 5: Sie haben nun eine Auswahl an Now/Grün-Konzepten, an denen Sie weiterarbeiten können. Stellen Sie sicher, dass Sie auch die blauen Ideen für die sofortige Umsetzung und die gelben Ideen für die Zukunft sammeln.