

Digitale Innovation

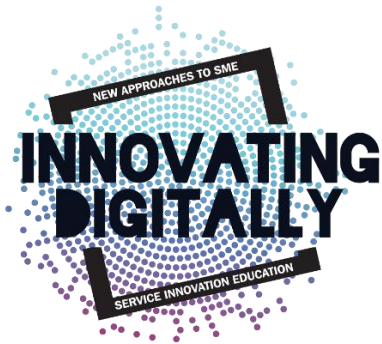
Problemorientiertes Lernen
Offene Bildungsressourcen



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.

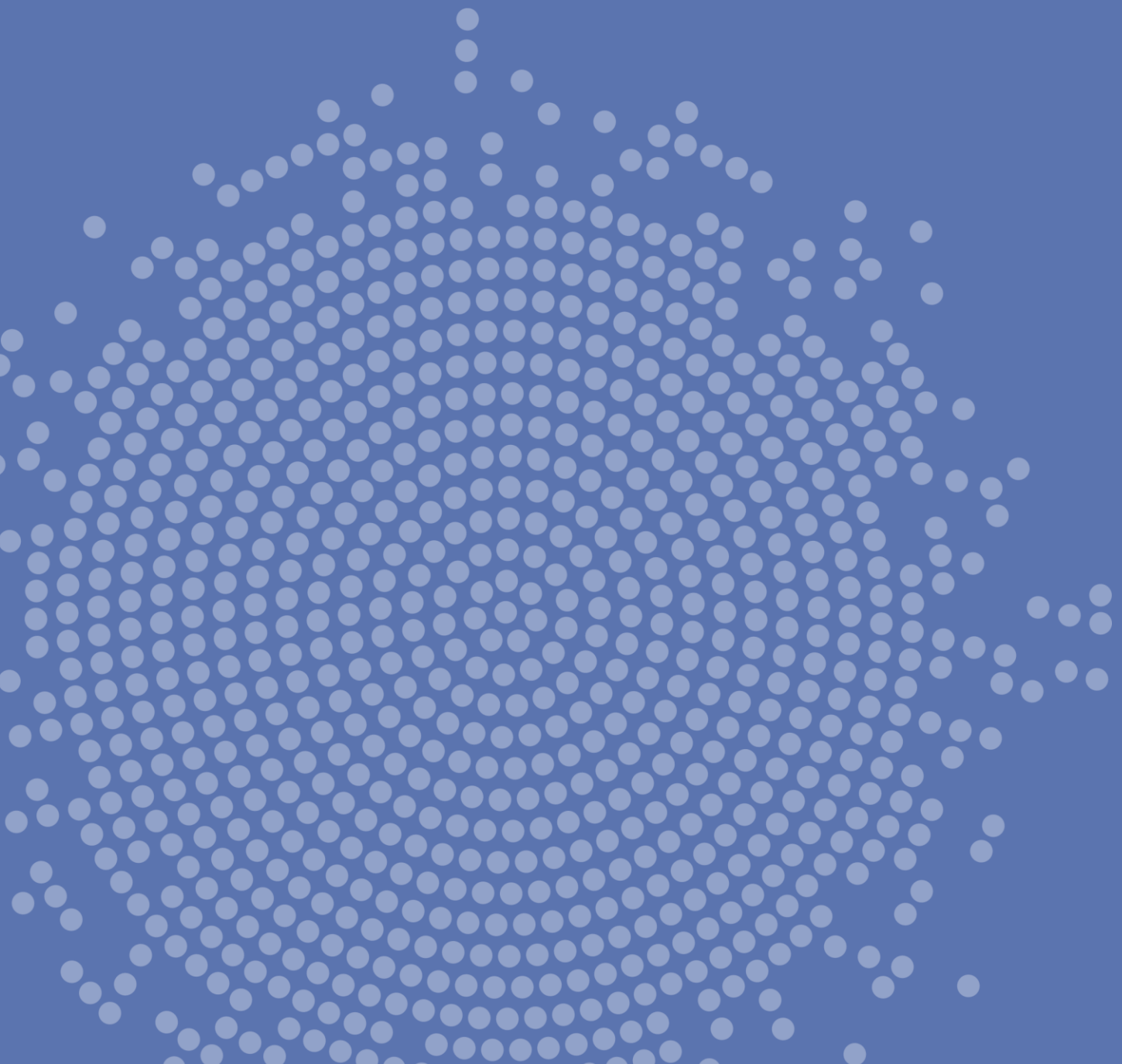
Partnerschaft



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 5

Entwicklung der Dienstleistung





Stufe 4: Entwicklung der Dienstleistung

Als vierter Prozessschritt findet die (Dienstleistungs-)Entwicklungsphase statt. Es wurden explizit Prozessschritte festgelegt, die für die Dienstleistungsinnovation relevant sind, nämlich die Umsetzung von Änderungen nach dem Testen des Konzepts, die Erprobung und/oder Simulation der umgesetzten Ideen, die Entwicklung verschiedener Dienstleistungselemente sowie die Vorbereitung der Validierung der Dienstleistungsinnovation. In dieser Prozessphase stehen Implementierungs- und Integrationsaktivitäten wie die Softwareentwicklung, Designaktivitäten, viele Runden des Prototyping und die Entwicklung eines Pilotdienstes im Vordergrund. Validierungsaktivitäten werden für die nächste Phase vorbereitet, wie z. B. die Planung von Nutzbarkeitstests.

Das (digitale) Prototyping ist ein wichtiges Element in diesem Schritt. Ein digitaler Prototyp ist ein Modell eines Produkts, das Ihnen, Ihren Interessengruppen und Nutzern eine erste Vorstellung davon vermittelt, wie die Software aussehen oder funktionieren wird. Vor allem aber ist er ein erster Schritt auf dem Weg zur Markteinführung eines Produkts oder einer Funktion, die die Bedürfnisse der Nutzer und Ihre Ziele erfüllt. Er ermöglicht das Testen (mit Nutzern, Interessengruppen und Investoren) des allgemeinen Konzepts für das Design. Ein Prototyp hat keine technische Grundlage mit wenigen oder gar keinen laufenden Funktionen oder realen Daten. Der Prototyp ist oft eine Fassade, eine interaktive Visualisierung oder ein anklickbarer Trailer des Produkts - ein Mittel zum Testen und Validieren des bisher beschlossenen Erscheinungsbilds und des Hauptgeschäftskonzepts.

Unter normalen Umständen dauert die Erstellung eines digitalen Prototyps zwischen 1 und 2 Wochen und erfüllt eine Reihe von Geschäftsanforderungen, einschließlich Tests und Datenerfassung, Ideenfindung und Visualisierung. Im Rahmen dieses Workshops werden wir jedoch eine Form des Rapid Prototyping unter Druck durchführen.

Aufgabe 1: MoSCoW Methode

Denken Sie über den Text und die gegebenen Informationen nach und entwerfen Sie ein Flussdiagramm für den neuen Scooter-Sharing-Dienst SnappCar. Hierfür müssen Sie folgende Fragen beantworten:

- Was sind die Kernelemente Ihres neuen städtischen Mobilitätsprodukts/-service? Bitte verwenden Sie dazu die MoSCoW-Priorisierungsmethode: Das Akronym MoSCoW steht für vier Kategorien von Initiativen: must-have („muss haben“), should-have („sollte haben“), could-have („könnte haben“), und won't-have („wird nicht haben“), bzw. „wird im Moment nicht haben“. Manche Unternehmen verwenden das "W" in MoSCoW auch für wish („Wunsch“).

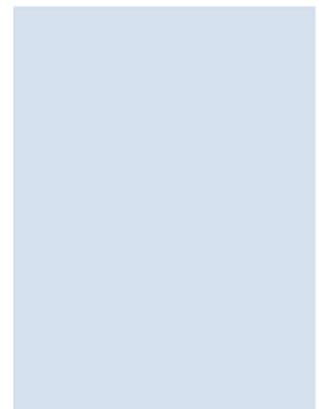
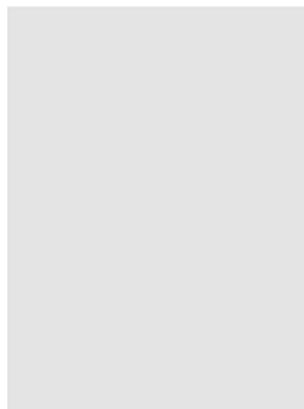
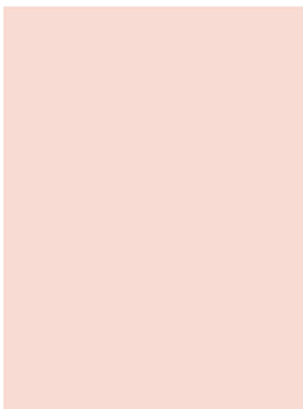
Sie können die entsprechenden Tools aus dem [Digital Innovation Tool Scanner](#) auswählen, um ein MoSCoW-Diagramm zu erstellen. Sie können die [MoSCoW Methode](#) verwenden.

M: must have ("muss haben"): nicht verhandelbare Produktanforderungen, die für das Funktionieren des Produkts zwingend erforderlich sind

S: Should have ("sollte haben"): wichtige Aspekte, die zwar nicht lebenswichtig sind, aber einen erheblichen Mehrwert für Ihr Produkt darstellen

C: Could have ("könnte haben"): Aspekte, die schön zu haben sind, aber eine geringe Auswirkung haben, wenn sie weggelassen werden.

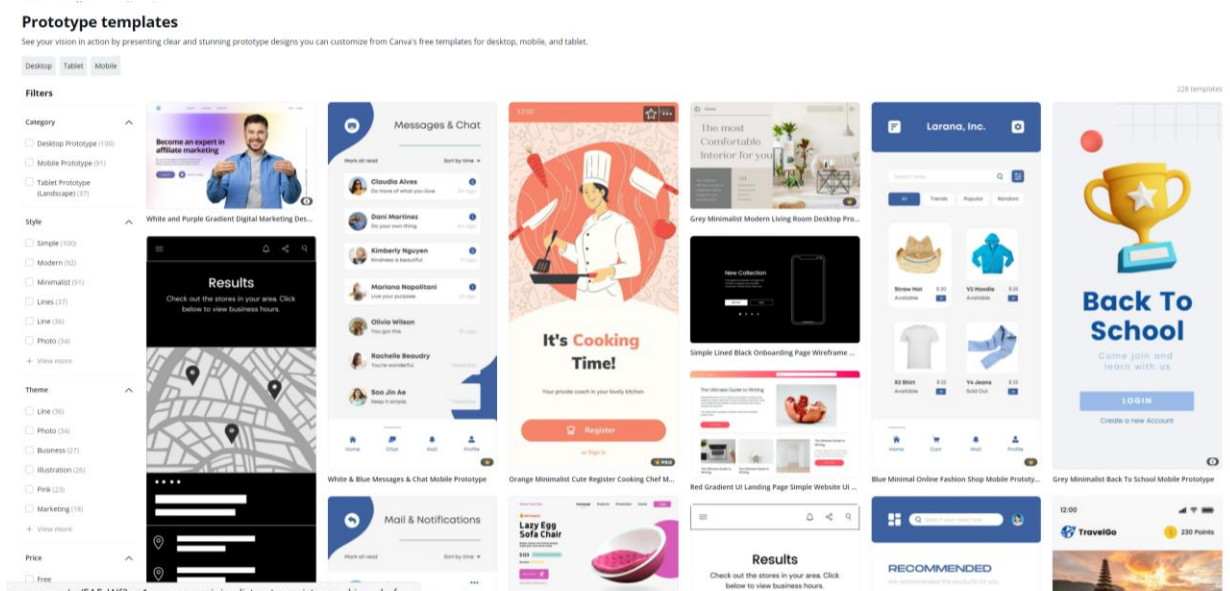
W: Will not but wish to have ("wird nicht haben, aber ist erwünscht"): Aspekte, die für diesen spezifischen Zeitrahmen nicht vorrangig sind (aber zu einem späteren Zeitpunkt hinzugefügt werden könnten)





Aufgabe 2: Entwurf

- Rufen Sie die folgende Webseite auf Canva auf: [200+ Free and customizable prototype templates | Canva](#). Nehmen Sie sich ein paar Minuten Zeit, um einige der Vorlagen zu erkunden.
- Diskutieren Sie in Ihrem Team, wie solche Vorlagen Ihnen bei der Entwicklung Ihres eigenen Prototyps für Ihr Produkt oder Ihre Dienstleistung im Bereich der urbanen Mobilität helfen könnten. Macht Screenshots von euren Top 3 und haltet sie auf eurem Miro Board fest, damit ihr sie später in eurer Präsentation vor den anderen Teams verwenden könnt.



Aufgabe 3: Zeitplan

Erstellen Sie in Ihrem Team einen Zeitplan mit einem vorläufigen Plan für die tatsächliche Entwicklung des Prototyps und geben Sie an, zu welchen Zeitpunkten Sie ihn Ihren Stakeholdern (und wie vielen) zeigen werden, um Feedback einzuholen.

Sie können die entsprechenden Tools aus dem [Digital Innovation Tool Scanner](#) auswählen, um einen Zeitplan zu erstellen. Dazu können Sie auch weitere Vorlagen verwenden: [Timeline Template](#), [Gantt Chart](#) oder [Wall of Work Template](#).