

## Workshop – RÜCKBLICK

02.12.2016 ▪ 09:30 – 17:00 ▪ WiSo Modulbau

### Design Thinking Academy

Am 02.12.2016 hatten 14 Studierende der Universität zu Köln die Chance, an einem Design Thinking Workshop von Accenture teilzunehmen.

Als Einstieg in den Workshop begann der Tag mit einer kurzen Vorstellungsrunde der Teilnehmer und der beiden Referentinnen von Accenture, Judith Hillebrand und Antonia Marcone. Anschließend wurde den Studierenden das Unternehmen Accenture und seine Karrieremöglichkeiten kurz präsentiert und bereits viele Fragen beantwortet.

### Was ist Design Thinking?

Unter dem Titel des Workshops konnten sich zunächst nur wenige der Teilnehmer etwas Konkretes vorstellen und die ausgelegten Materialien wie Spaghetti, Knete und Luftballons wiesen bereits darauf hin, dass dies kein normaler Case-Study Workshop werden sollte.

Design Thinking ist eine Art der Problemlösung, mit der auch komplexe Herausforderungen gelöst werden können. Bei Accenture wird dabei in 5 Schritten vorgegangen: Discover, Describe, Ideate&Prototype, Test und Implement. Das Problem wird also zunächst erkannt und die Herausforderung die es zu lösen gibt in ihrem Kontext beschrieben. Im darauffolgenden Schritt wird ein Prototyp designt und die Entwicklung so oft wiederholt wie es nötig ist. Der entwickelte Prototyp wird im Anschluss getestet und implementiert. Der gesamte Prozess geht dann wieder von vorne los. Es ist also ein Kreislauf aus Problemerkennung, Entwicklung und Implementierung, in dem der Prototyp immer wieder aufs Neue die Anforderungen für Verbesserungen aufwirft.

Was Design Thinking von den traditionellen Herangehensweisen zur Produktentwicklung unterscheidet ist, dass der Mensch im Fokus steht und der Prozess iterativ abläuft. Nicht zuletzt fühlt sich die Arbeit beim Design Thinking durch die spielende Art und Weise nicht wirklich wie Arbeit an.

## Kreative Session 1 – Marshmallow Challenge

Die spielende Herangehensweise haben auch die Studierenden, aufgeteilt in zwei Teams, in der ersten Challenge schnell kennengelernt. Die Aufgabe: innerhalb von 15 Minuten einen möglichst hohen Turm bauen, auf dessen Spitze am Ende ein Marshmallow liegen muss. Zur Verfügung standen ca. 30 Spaghetti, Klebeband, ein Faden und eine Schere. Die Aufgabe forderte dabei weniger die WiSo Seite der Studierenden, sondern vielmehr architektonische Künste, materialtechnische Kenntnisse (denn so eine Spaghetti bricht doch relativ schnell) und vor allem die Teamfähigkeit. Am Ende standen zwei sehr unterschiedliche, aber vor allem haltbare, hohe Spaghettitürme mit einer Marshmallowspitze.



## Kreative Session 2 – Hotel der Gegenwart und Zukunft

Nun ging es an die Hauptaufgabe des Tages. Es ging um das Hotel der Gegenwart, welches symbolisch für unsere Universität stand.

Wie viele Sterne geben wir dem Hotel? Wer sind unsere Zielgruppen? Wie ist das Preis-Leistungsverhältnis? Wie ist das Hotel an öffentliche Verkehrsmittel angebunden? Wie sind die technische Ausstattung und der Service? Anhand dieser Fragen haben beide Teams das Hotel der Gegenwart, also die Universität zu Köln in ihrem aktuellen Zustand anhand eines Bildes veranschaulicht.

Anschließend wurden anhand der Ergebnisse die Probleme der Universität formuliert und Verbesserungspotentiale daraus abgeleitet. Das Hotel der Zukunft sollte demnach vor allem digitaler werden, einen besseren Service bieten, mehr Räume sowie eine bessere (technische) Ausstattung vorweisen.

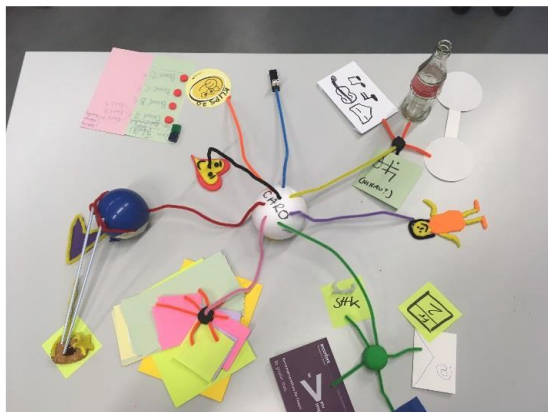
Im sogenannten Brainwriting wurde dann von jedem Studierenden eine Idee zur Verbesserung entwickelt, aufgeschrieben und dann nach und nach von den anderen Teammitgliedern ergänzt.

Danach wurden die Ideen geclustert und ein Voting mit drei Kategorien durchgeführt: Beste Idee, Quick Win, und wildeste Idee.

### Entwicklung eines Prototyps

Nachdem nun die Probleme herausgearbeitet und Lösungsvorschläge erarbeitet wurden, ging es für die Gruppen darum, ihre Idee als Prototyp herzustellen. Mithilfe von Knete, Luftballons, Papierfliegern, Farben, Formen und ganz viel Kreativität wurden die Ideen visualisiert.

Die Visualisierung der Ergebnisse war in beiden Gruppen sehr unterschiedlich, während die Idee dahinter bei beiden Gruppen ähnlich war: die Universität braucht ein einheitliches System, das von Studierenden und Mitarbeitern genutzt werden kann und sämtliche Anliegen bearbeitet. Die bisherigen Programme KLIPS, ILIAS, wisoapp und die Webmail sollen gemeinsam mit weiteren Services in einem Programm vereint werden.



Insgesamt hat der Design Thinking Workshop allen Studierenden viel Spaß bereitet und bot eine Abwechslung zum sonstigen Lernen oder zur Bearbeitung von Case Studies.

Es wurden viele hilfreiche Methoden angewandt und durch die spielende Herangehensweise hat sich die Entwicklung neuer Ideen nicht wie Arbeit angefühlt.