

InnovationPlayground

Innovation Playground – Combining Interior Design, Methodologies & Toolset to optimize Creative Workshops & Meetings

Programm / Ausschreibung	Beyond Europe, 2. AS Beyond Europe Koop. F&E 2016	Status	abgeschlossen
Projektstart	01.10.2017	Projektende	31.08.2021
Zeitraum	2017 - 2021	Projektlaufzeit	47 Monate
Keywords	Creative Environments, Collaborative Environments, Moderation Toolset, Human Computer Interfaces, Smart Interfaces		

Projektbeschreibung

Unternehmen verspüren zunehmend mehr Innovationsdruck. Firmen die nicht am Puls der Zeit bleiben, sich laufend weiterentwickeln und ihre Businessmodelle hinterfragen, geraten früher oder später ins Hintertreffen und werden von anderen, agileren und innovativeren Unternehmen überholt. Innovation ist somit nicht nur irgendein Schlagwort, sondern findet sich ganz oben auf der Tagesordnung. Das zeigt sich auch darin, dass Unternehmen viel Energie und Ressourcen in neue Infrastruktur investieren und versuchen ihren Mitarbeitern innovative Raumkonzepte, sowie neueste Technologien zur Verfügung zu stellen. Doch was nützen die modernsten Technologien, wenn Lösungen kreative Methoden nur halbherzig unterstützen, und nicht viel mehr als eine digitale Kopie von traditionellen papier-basierten Medien sind. Daher verwundert es nicht, wenn Moderatoren und Projektleiter wieder in alte Gewohnheiten zurückfallen und weiterhin um den Konferenztisch sitzen und Flipcharts, Post-its etc. verwenden, ohne die Vorteile digitaler Technologien zu nutzen. Im Projekt Innovation Playground wollen wir zeigen, wie man durch optimale Abstimmung zwischen einem flexiblen Raumkonzept, entsprechenden Methoden und auch digitalen Werkzeugen unternehmensinterne Innovationsprozesse optimieren kann. In Innovation Playground wollen wir einen Kreativ-Teamarbeitsraum umsetzen, der sowohl für Workshops, als auch für Meetings eingesetzt werden kann. Dabei sollen die folgenden Punkte adressiert werden:

1. Innovative Möbel und neue Raumkonzepte schaffen ein neues Raumklima und sorgen dafür, dass verschiedene Situationen des methodischen Arbeitens abgebildet werden können (neue Möbelkonzepte, horizontale/vertikale Arbeitsflächen, Sitz- und Sehgelegenheiten etc.).
2. Die Analyse von Kreativ-Methoden hilft Raum und Werkzeuge besser auf die Notwendigkeiten im Arbeitsablauf abzustimmen und den Workshop methodisch besser zu unterstützen (z.B. Design Thinking, Open Innovation, Business Model Innovation).
3. Neue digitale Werkzeuge verwenden moderne Hardwaretechnologien (z.B. interaktive Screens, Tablets etc.), integrieren aktiv methodisches Wissen und ermöglichen dadurch zusammen mit dem Raumkonzept eine effektivere Durchführung von Workshops und Meetings.

Auf diese Weise wollen wir sowohl eine neue Umgebung schaffen, die es Moderatoren erlaubt, sich mehr auf die Inhalte und die involvierten Personen zu konzentrieren als auch Projektleiter bei der Durchführung eines Meetings bzw. Workshops methodisch zu unterstützen. Während sich BENE als österreichischer Büromöbelexperte primär auf die Umsetzung des

Raumkonzeptes fokussieren wird, werden sowohl das sprint>lab der FHOOE als auch die Design Group des Mechanical Engineering Departments der Stanford University das Projekt methodisch begleiten. Die Integration digitaler Werkzeuge wird schließlich vom Media Interaction Lab der FHOOE umgesetzt.

Abstract

The companies of today are increasingly under pressure to innovate. Those who do not stay ahead of their game – by striving to develop novel approaches and constantly reevaluating their business models – will, sooner or later, be beaten by upcoming, more innovative companies. That is why innovation has been a key issue on the agenda of many companies for many years. Companies are seeking to provide their employees with new, flexible environments, equipped with the latest technology, to improve teamwork and innovation. Nevertheless, what do modern technologies help when they support collaborative teamwork and methods only half-heartedly – being little more than digital replicas of traditional paper-based mediums? With little additional value, it is not surprising that moderators and project leaders often fall back to sitting around conventional conference tables with traditional tools such as flipcharts, and Post-its, without using the benefits of digital technologies. In Innovation Playground, we want to show that conscious design of an interior environment and an accompanying toolset with respect to established creative methodologies can lead to more efficient meetings and workshops that can boost company innovation. Therefore, in this project, we will design a collaborative creativity environment for supporting creative processes in workshops and meetings, focused on the following:

1. Novel Interior and Smart furniture designed to support different phases and situations in methodological workflows, and to provide the right space for creative processes (e.g., furniture, horizontal/vertical work surfaces, seating/standing opportunities),
2. Analysis of Methodologies to inform decisions on the design of the interior and accompanying toolset, and serve as a framework to drive structured creative approaches (e.g., Design Thinking, Open Innovation, Business Model Innovation), and
3. Development of a Novel Toolset that combines the strengths of traditional mediums and modern hardware (e.g., interactive surfaces, mobile devices, etc.) with methodological knowledge to provide effective support for efficient workshops and meetings, in combination with the interior.

We envision a new environment that boosts company innovation by supporting both professional moderators and less-experienced project leaders alike in conducting meetings and workshops more efficiently and effectively. The Innovation Playground system should reduce organizational overhead (i.e. organizational tasks which have no direct impact on workshop results, e.g. copying content from Post-Its to flipcharts) for workshop leaders and participants, and provide methodological guidance when needed to improve focus and creative output. While BENE, one of the leading office furniture suppliers in Austria, will focus on the design and implementation of the furniture and the interior design, both the sprint>lab at FHOOE, as well as the Design Group of the Mechanical Engineering Department at Stanford University will focus on the design of the creativity methodologies. These insights will provide the basis for the development of the toolset by the Media Interaction Lab at FHOOE.

Projektkoordinator

- BENE GmbH

Projektpartner

- FH OÖ Forschungs & Entwicklungs GmbH
- The University of Tokyo - Research Center for Advanced Science and Technology