Lucerne University of
Applied Sciences and Arts
HOCHSCHULE
LUZERN
Wirtschaft

Arbeitsbericht IBR 001/2015

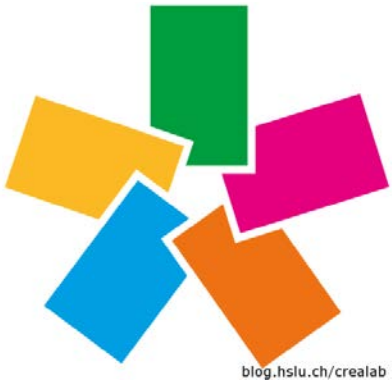
ISSN 1662-162X

Lucerne, Januar 2015
Seite 1/48

3rd CreaLab SummerSchool

CO-LABOR'ATORIES – Creativity on Tour

Zukunftslabor CreaLab Working Papers – No. 2



Autoren

Bettina Minder, Andrea Giger, Patricia Wolf
Zukunftslabor CreaLab, Hochschule Luzern
Email: crealab@hslu.ch
Web: blog.hslu.ch/crealab

Organisatoren

Stijn Ossevoort, Hochschule Luzern – Design & Kunst
Bettina Minder, Hochschule Luzern – Design & Kunst
Michael Doerk, Hochschule Luzern – Soziale Arbeit
Urs Gaudenz, Hochschule Luzern – Technik & Architektur
Julie Harboe, Hochschule Luzern – Design & Kunst
Patricia Wolf, Hochschule Luzern – Wirtschaft

Inhaltsverzeichnis

Management Summary 3
Ausgangslage/ Thema 5
Location/Orte 7
Vorgehen/ Methoden 10
Teilnehmende 14
Haupterkenntnisse 19
1. Menschen und Atmosphäre 20
2. Räume 22
3. Orte 25
4. Kommunikation und Zeit 27
5. Ausstattung 28
Generelles Fazit - Schlussfolgerungen 31
Vier Hauptthemen 32
1. Herstellen einer Arbeitssituation 32
2. Sozialer Austausch 32
3. Selbstversorgung 33
4. Der mobile Alltag 33
Erlebniszitate der Studierenden 34
1. Überblick zu allgemeinen Aussagen bezüglich Voraussetzungen für kreatives Arbeiten: 35
2. Aussagen zu besuchten Orten 36
Ausstellungskonzepte 41
1. Alltag erleichtern 42
2. Musik und Multimedia 42
3. Struktur 43
4. Überraschung beim Betrachten auslösen 43
5. Lustige Dinge 44
6. Mobiles Atelier 44
7. Work on the move 45
Sponsoren und Partner 46

Management Summary

Die 3. CreaLab Summer School der Hochschule Luzern stand unter dem Motto „Creativity on Tour“. Zwischen dem 25. und dem 29. August 2014 gingen knapp 70 Experten und Studierende der Frage nach, unter welchen Bedingungen man am besten kreativ arbeiten kann, wenn man mobil ist.

Die Studierenden stellten Prototypen mobilen Mobiliars her und testeten diese unterwegs. So entstanden Koffer, welche zu (Labor-) Tischen umgebaut werden können, Taschen, die gross genug waren, einen Menschen darin zu verpacken, solche mit Solar-Panels für die Stromversorgung oder andere mit Frage-Aufschriften, die zu einem Dialog mit der unmittelbaren Umgebung anregten.

Als zentral erwiesen sich neben der Gestaltung mobilen Mobiliars und geeigneter Arbeitsplätze auch die Berücksichtigung individueller Wahrnehmungen der Umgebung(en). Ausserdem waren die Faktoren Zeit und Mensch wesentlich für das kreative Arbeiten unterwegs. Die Resultate werden am Future Forum 2015 des Zukunftslabors CreaLab der Hochschule Luzern präsentiert sowie vom Praxispartner und Hauptsponsor der Summer School Witzig The Office Company in die Entwicklung zukünftiger Geschäftsstrategien integriert werden.

Ausgangslage/ Thema

Worum ging es eigentlich?

Studien zu Arbeitswelten[1] haben in den letzten Jahren gezeigt, dass Home Office Modelle heute für eine grosse Anzahl von unterschiedlichen Firmen ein Thema sind. Arbeitsflexibilität ist dabei ein wichtiges Stichwort. Um diese zu ermöglichen, muss Arbeit so organisiert werden, dass es für die Zusammenarbeit nicht darauf ankommt, wo sich der oder die einzelne Mitarbeitende befindet, ob er oder sie unterwegs oder zu Hause ist. Für die virtuelle Zusammenarbeit in Chats, Videokonferenzen (z.B. auch von unterwegs in einem Café mit WLAN) braucht es spezielle räumlich-mediale Settings, wie eine aktuelle Studie des Zukunftslabors CreaLab[2] zeigt. Auf der Ebene der Firmenkultur sind Element wie Mitarbeiterbindung und Vertrauen zentrale Werte[3]

Immer öfter ist aber auch die Rede von einem noch nicht definierten vierten Ort, wo wir unsere Arbeit erledigen. Dieser vierte Ort (Place 4) ist laut Danny Schweingruber, Witzig The Office Company ein Arbeits- und Kollaborationsort neben dem Büro, dem Home Office und dem WLAN-Café mit kostenlosem WLAN. Dieser Ort ist mobil, er entsteht und verschwindet mit den Personen und Gruppen, die ihn durch die Nutzung als Arbeits- und Kollaborationsort erschaffen - beispielsweise im Zug oder unterwegs bei einer Wanderung. Genutzt werden solche Arbeitsumgebungen bereits jetzt und in Zukunft verstärkt von Kreativschaffenden, Teilzeitarbeitern, Intellektuellen. Die Bedienungen zu kennen, unter welchen man in Zukunft an solchen 4th Places (zusammen-)arbeiten wird, ist für die Industrie von grossem Interesse.

Die CreaLab Summer School 2014 fokussierte deshalb auf den Themen-Bereich „unterwegs kreativ sein“ und untersuchte gemeinsam mit Experten und Studierenden die Minimal-Bedingungen für das mobile, kreative Arbeiten.

---

1 Weichbrodt, J., Sprenger, M., Steffen, M., Tanner, A., Meissner, J., Schulze, H. (Juli 2013) Work Anywhere. Broschüre herausgegeben durch die SBB AG und Swisscom (Schweiz) AG. Zur Broschüre

2 Scheiber, L., Eckert, J. and Fraevel, S. (2014). RÄMSKI - Räumlich-mediale Settings für Kollaboration in Innovationsprozessen. Lucerne: Lucerne University of Applied Sciences and Arts, Competence Center Typology and Planing in Architecture.

3 Mair, S (22.05.2014), Mobile und flexible Arbeitswelt, Handelszeitung, Online-Quelle.

Location/Orte

Welche Orte wurden besucht?

Die 3. CreaLab Summer School hatte keinen festen Austragungsort. Stattdessen waren die Teilnehmenden – entsprechend des Fokusthemas – konsequent unterwegs und arbeiteten immer wieder an anderen Orten.

Am Montag trafen sich alle am Bahnhof in Hergiswil. Die Woche startete mit einem Spaziergang zum FabLab in Horw an der Hochschule Luzern. Das FabLab ist eine „Do It Yourself" Hi-Tech-Werkstatt - ausgestattet mit Maschinen zur schnellen Herstellung von Prototypen - welche im ehemaligen Heizungsraum der Hochschule Luzern – Technik & Architektur eingebaut worden war[4]. In diesem quadratischen Raum (10mx10mx10m) begannen die Studierenden mit dem Entwerfen ihrer Prototypen.

Der Dienstag begann in der Galerie Benzeholz in Meggen. Die Galerie liegt direkt am See und dient zur Ausstellung zeitgenössischer Kunst. Die Studierenden konnten die Ausstellung „Sommerresidenz" des Künstlerkollektivs a&a (Annina Nora Burkhalter und Allina Amavi Wittmer) besichtigen. Dort wurde das Konzept für eine Ausstellung der Prototypen mobilen Mobiliars erarbeitet. Die erstellten Prototypen mussten getestet und zu Themen gruppiert werden.

Am Mittwoch begann der Tag in der Hochschule für Soziale Arbeit mit den letzten Vorbereitungen für die Ausstellung. Die definitive Ausstellung aller Gruppenkonzepte und Prototypen wurde am Nachmittag im Aqua-Konferenzsaal des Radisson Blue Hotels in Luzern aufgebaut und den neu hinzugekommenen externen Teilnehmende der Summer School präsentiert. Am Nachmittag fanden Workshops an Un-Orten im Hotel wie der Parkgarage, der Wäscherei und dem Fitnessraum sowie an öffentlichen Orten um das Hotel herum – am See und am Bahnhof – statt.

Am Donnerstag waren die Teilnehmenden in Gruppen unterwegs im Zug nach Genf, mit der Stanserhorn-Bahn, im Postauto auf's Rütli, zu Fuss zur Firma Witzig The Office Company in Luzern sowie auf dem Schiff auf dem Vierwaldstättersee. In diesen mobilen Umgebungen wurden Workshops zum Thema „Wie entsteht Neues?" durchgeführt, wieder unter Einbezug und Verwendung der Prototypen. Abschluss des Unterwegsseins bildete das gemeinsame Nachtessen in der Jazzkantine in Luzern.

Am Freitag trafen sich alle nochmals in der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Nach einem Input von Johann Weichbrodt zum Thema „Arbeit und Mobilität in der Schweiz" wurde die Woche zusammengefasst und mit Diskussionen am Mittag abgeschlossen.

---

4 Wolf, P., Troxler, P. und Jurt, R. (2011). **FabLab** Luzern - ein Innovationsbeschleuniger. SKO-Leader, August 2011, p. 19.

Hochschule Luzern
Wirtschaft

Vorgehen/ Methoden

Welche wurden angewendet?

Die 3. CreaLab Summer School fand im un-conferencing Format statt. Das heisst, dass die Teilnehmer bei der Struktur und Organisation der Veranstaltung mitwirken können[5].

Die Studierenden mussten vor Beginn der Summer School eine Vorarbeit leisten. Jede(r) wurde aufgefordert, einen sogenannten „Minsky-Suitcase“ zu erstellen. Dieser Begriff referenziert auf die Arbeit des amerikanischen Wissenschaftlers Marvin Minsky. In seiner Arbeit im Themenbereich Artificial Intelligence versucht Minsky, Maschinen zu erstellen, die verstehen, wie Menschen denken. Minskys‘ These ist: „Consciousness is a big suitcase“[6]. Das gilt auch für unsere Persönlichkeit. Deshalb ist es wichtig "to understand how our minds are built, and how they support the modes of thought that we like to call emotions. Then we'll be better able to decide what we like about them, and what we don't- and bit by bit we'll rebuild ourselves."[7] Bei kollaborativen Projekten ist es entsprechend hilfreich, wenn man bewusst auf den gepackten Koffer zurückgreifen kann, welcher (symbolisch) die individuellen Ressourcen enthält (z.B. Strukturiertheit, Offenheit). Der Koffer soll auch kleine Geheimnisse enthalten, welche zu kreativen Ideen verhelfen können.

Hand’s on – der erste Tag
Am ersten Tag wurden die Studierenden aufgefordert, einen „Minsky-Suitcase“ zu entwerfen und umzusetzen. Die individuellen Gepäckstücke sollen eine Bereicherung für eine mobile Tätigkeit oder Arbeit sein. Die Gruppe hielt sich zu diesem Zweck im FabLab in Horw auf. Die „Do It Yourself“ Hi-Tech-Werkstatt eignete sich gut für diese Form von Hand’s on-Methode. Hand’s On ist eine Methode, welche auf das spontane und kreative Arbeiten mit den Händen fokussiert. Dies erlaubt es den Teilnehmenden, den Kopf frei zu machen. Das Anpacken, Bearbeiten und Gestalten von Dingen ist für viele Menschen befriedigend und fördert die Kreativität. Der Prozess des „Mit-den-Händen-Denkens“ kann auch das Verstehen von komplexen Zusammenhängen fördern.

Testing, Clustering und Impulsreferate – der zweite Tag
Die entstandenen Objekte wurden individuell getestet. Testing besteht in der Überprüfung gefundener Ideen oder Lösungsansätze. In der Konfrontation mit verschiedenen Kontexten oder möglichen Nutzern werden Reaktionen provoziert und beobachtet. Die Resultate aus den Testings der Prototypen führen zu neuen Erkenntnissen und sind die Basis für neue Entwürfe oder erneuten Recherchen. Typischerweise werden die Objekte, welche getestet werden sollen, mit einer thematischen Einführung, aber ohne Erklärung zur Verwendung Probanden zum Test gegeben. Um Erklärungen für die beobachteten Reaktionen notieren zu können, sollten nach Möglichkeit Fragen nach dem „Warum“ für diese Reaktionen gestellt werden. Idealerweise werden Tests nicht allein, sondern zu zweit durchgeführt. So kann sichergestellt werden, dass einerseits Fragen gestellt werden und andererseits die Reaktionen notiert werden können.

Zentral war am zweiten Tag die Einordnung der Objekte in thematischen Gruppen. Dieses Clustering diente der Identifikation von Fokusthemen, welche die Objekte beinhalteten. Clustering führt Dinge zusammen, welche zusammengehören. Die Elemente einer Gruppe sind verbunden durch ein ähnliches Thema, eine Fragestellungen oder ein Konzept, welches in allen Objekten der Gruppe enthalten ist. Durch das Clustering entstehen deshalb konzeptionelle Gruppen. Durch die Zuordnung in konzeptionelle Gruppen bildeten sich ausserdem neue, interdisziplinäre Gruppen. Das Kennenlernen in diesen neuen Gruppe wurde durch die Gemeinsamkeiten der geclusterten Objekte erleichtert.

---

5 Wolf, P. and Troxler, P. (2008). The Proof of the Pudding is in the Eating—but What was the Pudding in the First Place? A Proven Unconferencing Approach in Search of Its Theoretical Foundations. Forum: Qualitative Social Research, 9(2), Special Issue ‘Performative Social Sciene’. Art. 41. Online available at: http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/415/900.

6 Vgl. das Interview von John Brockmann mit Marvin Minsky in der Zeitschrift Edge unter https://edge.org/conversation/consciousness-is-a-big-suitcase

7 ibid

Der Tag wurde ausserdem mit Impulsreferaten unterbrochen. Impulsreferate sind Kurzreferate (5 bis10 Minuten) über einen Sachverhalt, welcher als Impuls für eine folgende Arbeitsphase gedacht ist (z.B. Ausstellung und Interaktion mit der Umgebung). Ein Impulsreferat sollte deshalb immer auch zur folgenden Aktivität Bezug nehmen.

Workshops und Ausstellung – der Dritte Tag
Am dritten Tag wurden verschiedene Kreativ-Workshops an (Un)-Orten durchgeführt. Un-Orte sind Orte, denen die Bezeichnung ‚Ort' abgesprochen wird. Es sind reine Transiträume, in denen (vordergründig) keine Interaktion stattfindet. Kreativ-Workshops sind Veranstaltungen, bei denen sich kleine Gruppen mit begrenzter Zeitdauer intensiv mit einem Thema auseinandersetzen und gleichzeitig neue Ideen, Anhaltspunkte und Einsichten entwickeln wollen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Arbeit an einem gemeinsamen Ziel. Der Moderation kommt deshalb eine äusserst wichtige Rolle für die Erreichung der Ziele eines Workshops zu. Während die teilnehmenden Personen für die inhaltlichen Beiträge zuständig sind, hat die moderierende Person die Verantwortung für den zeitlichen und strukturellen Ablauf sowie die Dokumentation der Ergebnisse.

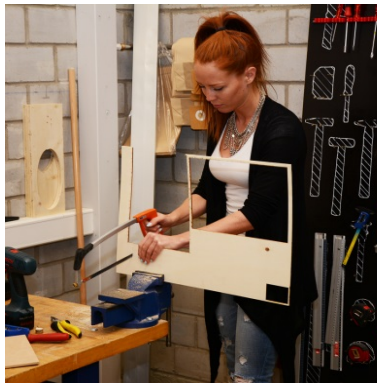
Es wurde u.a. ein Workshop im Wellnessbereich, in einer Tiefgarage sowie im öffentlichen Raum durchgeführt. Fokus bildete das Wochenthema „kreative Arbeit unterwegs". Die Workshops wurden mehrheitlich von externen Experten moderiert. Eine Frage war beispielsweise, wie man sich dabei fühlt, wenn man versucht, auf eine andere Weise zu denken („Out of the Box"); oder welcher Kontext zu welcher Arbeitsweise passt.

Der dritte Tag beinhaltete ausserdem die Ausstellung der verschiedenen Themen aus dem Clustering des Vortags. Eine Ausstellung oder Galerie dient dazu, Ergebnisse, die in einer vorangegangenen Arbeitsphase erarbeitet wurden, allen zugänglich zu machen. Idealerweise werden die Poster oder Exponate der Reihe nach präsentiert und diskutiert. Die Inhalte oder Ergebnisse sollten daher grossformatig und unter Verwendung von Gestaltungsmitteln (z.B. Licht, Podeste, Farbe, Titel etc.) aufbereitet werden.

Exkursionen: Mobile Kreativitätsworkshops – der vierte Tag
Am vierten Tag wurden verschiedene Exkursionen mit mobilen Kreativitätsworkshops zum Thema „Wie entsteht Neues" organisiert. Jeder konnte frei wählen, an welcher Exkursion er oder sie teilnehmen wollte. Während den Exkursionen wurden verschiedene Aufgaben gestellt. Eine Exkursion ist ein Ausflug mit speziellen Besichtigungen, eine Wanderung oder eine Reise unter Leitung (z.B. wissenschaftlicher) und mit spezifischen Zielsetzung. Typische Exkursionsziele sind beispielsweise: ein Naturpark, spezielle Labors oder innovative Unternehmen sowie Besuche von Ausstellungen, Museen und anderen Kulturveranstaltungen. In der CreaLab Summer School bestanden die Exkursionen darin, unterschiedliche Formen des Unterwegsseins zu „besuchen" und selbst zu erfahren, wie an verschiedenen mobilen Orten und Kontexten Kreativworkshops abgehalten werden können und was die Bedingungen für kreative Kollaboration sind. Die Ziele waren je nach Ort (Zug, Bus) oder Fortbewegungsmittel (zu Fuss, mit dem Schiff) unterschiedlich. So ging es beispielsweise auf dem Weg nach Horw darum, Erfahrungen mit dem Faktor „Zeit" zu machen, indem jeweils 15 Minuten zu Fuss abgemessen und reflektiert wurden. Auf dem Stanserhorn beschäftigten sich die Teilnehmenden mit dem Einfluss des Kontexts auf das Entstehen von Neuem. Auf der Schifffahrt auf dem Vierwaldstättersee wurden Charakteristiken verschiedener Räume auf dem Schiff definiert und erkundet. Für die Auswertung der Resultate wurde wiederum auf die Vor- und Nachteile für kreatives Arbeiten geachtet.

Podiumsdiskussion und Inputreferat – Freitag
Am letzten Tag wurde die ganze Woche zusammengefasst. Das Inputreferat von Johann Weichbrodt zum Thema „Arbeit und Mobilität in der Schweiz" bot Gelegenheit, die Resultate aus den vergangen Tagen in der gemeinsamen Diskussion zu reflektieren.

Eine Podiumsdiskussion nahm Aspekte aus dem Referat auf und beleuchtete verschiedene Aspekte der Woche. Bei einer Podiumsdiskussion (oder Panel) kommen Fachleute oder Vertreter von Interessensgruppen zum Gespräch vor einer grösseren Zuhörerschaft zusammen, um ihre Auffassungen darzulegen und zu vergleichen, und um gemeinsam einen Mehrwert zu erzeugen. Das Gespräch wird auf einer erhöhten Fläche (Podium) abgehalten, damit möglichst viele Zuhörer und Zuschauer der Diskussion folgen können. Ein Moderator unterstützt die Teilnehmenden in der Gesprächsrunde.



Hochschule Luzern
Wirtschaft

Teilnehmende

Wer war dabei?

Es nahmen 40 Studierende aus fünf Departementen der Hochschule Luzern an der dritten Summer School teil (Technik & Architektur, Wirtschaft, Soziale Arbeit, Musik und Design & Kunst). Zusätzlich beteiligten sich knapp 30 interne und externe Experten an der öffentlichen Konferenz der dritten CreaLab Summer School (Mittwoch – Freitag). Die beruflichen Hintergründe der externen Teilnehmenden variierte von Innovationsberatern über Ingenieure zu Produkt-, Organisations- und Serviceentwicklern bis hin zu Verkehrsplanern, Theaterregisseuren, IT-Spezialisten, Marketing, E-commerce-Fachleuten sowie Architekten.

Im Folgenden geben wir einen kurzen Überblick über die Hintergründe der Inputgeber und Workshop-Leitenden der CreaLab Summer School:

Maya Albrecht ist gelernte Maschineningenieurin. Sie hat über ein Dutzend Jahre als Projektleiterin in Industrie und Forschung gearbeitet. Nach einer langen Reise war die Zeit reif für einen beruflichen Wechsel. Nach der Ausbildung CAS Wissenschaftsjournalismus am MAZ hat sie sich selbständig gemacht. Unter dem Namen palabra schreibt über Technik sowie die Menschen dahinter.

Michael Doerk, Prof., ist Kernteammitglied des Zukunftslabors CreaLab der Hochschule Luzern sowie Dozent und Projektleiter am Institut für Sozialmanagement, Sozialpolitik und Prävention. Neben seiner interdisziplinären Lehrtätigkeit forscht er aktuell im Bereich Ressourcenmanagement und Gender & Diversity.

Dr. Marc Dusseiller ist promovierter Material- und Nanobiowissenschaftler. An der ETH Zürich arbeitet er mit Künstlern aus der ganzen Welt zusammen. Daneben hat er eine Reihe von Lehraufträgen an verschiedenen Hochschulen inne. Marc Dusseiller experimentiert in der Community Hackteria an der Nahtstelle von Biologie und Kunst.

Ruth Förster arbeitet im Bereich nachhaltige und transdisziplinäre Veränderungsprozesse in Lehre, Forschung und Praxis. Insbesondere interessieren sie innovative Lernangebote und die Verbindung von wissenschaftlichen mit Ansätzen aus Expressive Art und Movement und Naturpädagogik. Sie ist hat ein Doktorat in Umweltingenieurwissenschaften, Postgraduate in Didaktik, beides ETH

Zürich und ist ausgebildet im Tamalpa Life Art Process (Expressive Art) und als Visionssuche-Leiterin. Zurzeit leitet sie ein Projekt zum Aufbau eines neuen Master of Advanced Studies in Mobilität an der ETH Zürich und bereitet zusammen mit Zukunftslabor CreaLab und Swissnex San Francisco einen Workshop in "New ways of Leadership" vor.

Urs Gaudenz ist Dozent für Produktinnovation im Bereich Wirtschaftsingenieur | Innovation, Spezialisierung Open Innovation, Innovationsprozesse und Moderation, Kreative Cultures. Er ist Mitglied des Kernteams des Zukunftslabors CreaLab. Urs Gaudenz hat 12 Jahre Industrieerfahrung, davon vier Jahre in der Unternehmensberatung, Bereich Innovation. Er ist seit mehreren Jahren bei der Schweizerischen Gesellschaft für Mechatronische Kunst (SGMK) sowie weiteren nationalen und internationalen Kulturvereinen im Bereich soziokulturelle Animation engagiert.

Julie Harboe ist Kunsthistorikerin und Kunstkritikerin sowie seit Herbst 2007 Leiterin der Abteilung Forschung, Entwicklung, Dienstleistung an der Hochschule Luzern – Design & Kunst. Nach dem Studium der Kunstgeschichte an der Universität von Kopenhagen und einem Jahr als Visiting Scholar am Courtauld Institute London war sie von 1993 bis 1999 verantwortlich für die Konzeption und künstlerische Leitung des interdisziplinären Kunstortes forumclaque Baden zusammen mit dem Künstler Jörg Niederberger. 2001 bis 2004 war Julie Harboe wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Kunst am Collegium Helveticum der ETH Zürich. Seit 2006 hält Julie Harboe zudem diverse Forschungsprojekte und kuratorische Aufgaben inne. Julie Harboe ist Mitglied des Kernteams des Zukunftslabors CreaLab.

Melanie Kaech hat sich als langjährige Marketing- und Kommunikationsberaterin vor 10 Jahren entschlossen, einen zweiten Bildungsweg in Angriff zu nehmen, dabei den Menschen in den Mittelpunkt zu stellen und ihre Zeit Themen zu widmen, die sie begeistern und wahrhaftig interessieren. Sie besuchte Weiterbildungen in Transkultureller Kommunikation, Mediation, Persönlichkeits-, Team-, und Organisationsentwicklung, Change Management und Leadership. Ihren MBA hat sie in Leadership & Management abgeschlossen, mit dem Schwerpunkt „Innere Veränderungsarbeit“ ausgerichtet auf nachhaltige Veränderungs- respektive Transformationsprozesse. Seit 2010 ist Melanie Kaech als Entwicklerin, Coach, Mediatorin, Facilitator tätig, hat makeCHANGE gegründet und begleitet Mensch, Team und Organisation in der nachhaltigen Entwicklung von innen heraus. Sie fasziniert das unausgeschöpfte Potential, das schlummert und auf einen Platz zur Entfaltung wartet. Sie führt, gestaltet und unterstützt diese innere Prozessarbeit, um Bewährtes zu optimieren, Veraltetes zu überwinden und Neues zu entwickeln.

Dominik Mahnič (SI) studierte Fine Arts an der Academy of fine Arts and Design an der Universität in Ljubljana und hält einen Master in Video von der selben Universität. Er ist Street-Artist, Maler, Medienkünstler und ‚city-hunter’. Mahnič stellte in Einzel- und Gruppenausstellungen unter anderem in Ljubljana, Zagreb, Milano, Karlsruhe und Maribor aus. Er macht urbane Interventionen (Slowenien, Neuseeland und Deutschland), kollaboriert mit anderen Künstlern für die Entwicklung von Microbots, Licht-Illustrationen oder interaktiven Interfaces und ist Teil des Hackteria-Netzwerkes, welches die Förderung der Zusammenarbeit von Künstlern, Hackern und Wissenschaftlern zum Ziel hat.

Bettina Minder ist PhD-Studentin an der Aalborg University – Center for Industrial Production. Sie ist ausgebildete Grafikerin. 2005 schloss sie ausserdem das Studium der Slawischen Literatur, Filmwissenschaften und Neuerer Deutschen Literatur an der Universität Zürich ab (Lic. phil I). Bettina Minder arbeitet seit 2007 an der Hochschule Luzern – Design und Kunst in der Designforschung als wissenschaftliche Mitarbeiterin. In dieser Funktion konzipiert und leitet sie Forschungsprojekte im Bereich partizipatives Design und Innovation. Sie ist Mitglied des Kernteams des Zukunftslabors CreaLab sowie Mitglied des Leitungsteams des Studienprogramms SocialLab.

Mirjam Neidhart ist freischaffende Regisseurin und Autorin. Nach ihrer Ausbildung an der Schauspiel-Akademie Zürich war sie am KJTZ, Junges Theater Zürich als Schauspielerin und Musikerin engagiert. Danach assistierte sie an der Landesbühne Niedersachsen Wilhelmshaven, am Schauspiel-

haus Bochum und an den Bühnen der Stadt Köln bei Regisseuren wie Nils-Peter Rudolph oder Frank-Patrick Steckel. Von 1993 – 1995 war sie Hausregisseurin der Landesbühne Wilhelmshaven. Von 1995 – 1996 leitete sie das Theater die Tonne in Reutlingen. Seit 1996 arbeitet sie als freie Regisseurin mit Inszenierungen an städtischen Theatern wie Konstanz, Trier, Braunschweig, Wilhelmshaven, Kassel usw. und in der freien Szene Schweiz. Von 2001 – 2003 besuchte sie den Nachdiplomstudiengang Szenografie an der ZHDK und stellte 2004 ihren ersten Dokumentarfilm „Carry On Regardless" an den Solothurner Filmtagen vor. 2009 gründete sie 1visible, eine Gruppe, mit welcher sie das Musiktheater „INANNA, Euphrates survival song" und „Meggiy geht zurück in den Kongo" realisierte. Sie schreibt an ihrem ersten Kinospielfilm SUCH IS LIFE, der von EKRAN, einem europäischen Filmförderungsprogramms an der Wajdaschool, Warschau, gefördert wird. Ausserdem hat sie für das Theater Biel-Solothurn die Dramatisierung des Romans „Das Land das ich dir zeige" von Peter Lotar geschrieben.
www.mirjamneidhart.ch | www.1visible.net

Stijn Ossevoort hat Industriedesign Engineering an der Technischen Universitätat Delft in Holland studiert und anschliessend seinen zweiten Master in Design Products am Royal College of Art in London gemacht. Er hat für Ron Arad, Philips und Prada gearbeitet und war Gastprofessor an der Central Saint Martins college in London und dem (ehemaligen) Interaction Design Institute in Ivrea. In 2004 trat er der Wearable Computing Group der Eidgenössischen Technischen Hochschule Zürich (ETH) bei, um bei mehreren Wearable Computing-Projekten mitzuarbeiten. In 2007 zog er nach Barcelona, um Roca Sanitario in der Gründung eines Innovationslabors zu unterstützen. Seit September 2009 arbeitet er an der Hochschule Luzern – Design & Kunst als Dozent und Forschungsstipendiant im Bereich Produktedesign. Stijn Ossevoort ist Mitglied des Kernteams des Zukunftslabors CreaLab. Ausserdem arbeitet an Projekten aus den Bereichen Design, Kunst und Technologie.

Sergio Ramos hat Telecommunications Engineering an der Universidad Politécnica de Madrid studiert (MA und PhD/2005). Ausserdem hält er einen MBA an der Stockholm School of Economics sowie einen Abschluss in Advanced Management (IE Business School). Ramos arbeitet als Innovation and Entrepreneurship-Manager im Centro de Domótica Integral – Research Centre for Smart Buildings and Energy Efficiency (CeDInt-UPM), wo er für den Aufbau eines Internet of Things- und Prototyping-Hub verantwortlich ist. In diesem Zusammenhang ist er ausserdem Mitglied des Management Komitees der COST-Aktion IS 1202-Programs "Dynamics of Virtual Work.

C. Lars Schuchert schloss 2008 sein Studium der Architektur an der Hochschule für Technik Stuttgart ab (Dipl.-Ing. FH) und absolvierte anschliessend dort bis 2010 den International Master of Interior Architectural Design. C. Lars Schuchert arbeitet seit 2010 an der Hochschule Luzern – Technik & Architektur als Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur. Als Projektleiter unterschiedlicher Forschungsprojekte und als Mitglied des CreaLab-Kernteams beschäftigt er sich mit der Interaktion von Mensch und gebauter Umwelt, der Transformation von Gebäuden sowie dem Potenzial von Un-/Orten, Zwischenräumen und Partizipation. Seit 2011 arbeitet er als Assistent im Studiengang Innenarchitektur mit den Schwerpunkten Atmosphäre, Farbe/Raum und Plankommunikation.

Prof. Dr. Johann Weichbrodt studierte Psychologie an der Universität Göttingen (DE) und promovierte anschliessen Arbeits- und Organisationspsychologie an der ETH Zürich zum Thema Sicherheitsvorschriften und Sicherheitsmanagement. Er lehrt und forscht an der Fachhochschule Nordwestschweiz. Zu seinen Forschungsinteressen zählen Home Office und flexible Arbeitsformen, insbesondere die Veränderungsprozesse bei Mitarbeitenden und in der Führung und Unternehmenskultur, welche diese neuen Formen der Arbeit mit sich bringen.

Stephan Wittmer ist Dozent im Studiengang Kunst und Vermittlung. Als Generalist ist er ebenso spezialisiert für experimentelle Ausstellungskonzepte. Aktuell leitet er das Forschungsprojekt Museum1 in Adligenswil. Stephan Wittmer hat langjährige Erfahrungen als leitender Kurator und ist gleichzeitig als Künstler präsent. Er ist Herausgeber des bildstarken Kunstmagazins _957 welches monatlich erscheint.

Patricia Wolf, Prof. Dr., arbeitet seit September 2005 als Projektleiterin und Dozentin im Competence Center „General Management“ am Institut für Betriebs- und Regionalökonomie IBR der Hochschule Luzern. Seit 2007 ist sie Professorin für Innovationsmanagement und Forschungskoordinatorin des IBR. Seit 2011 leitet sie das Zukunftslabor CreaLab an der Hochschule Luzern. Im Februar 2012 beendete sie ihre Habilitation im Bereich "Organizational Management and Change"; seitdem ist sie Privatdozentin am Departement Management, Technologies, and Economics der ETH Zürich.

Luzern, Januar 2015
19/48
Arbeitsbericht 001/2015

Hochschule Luzern
Wirtschaft

Haupterkenntnisse

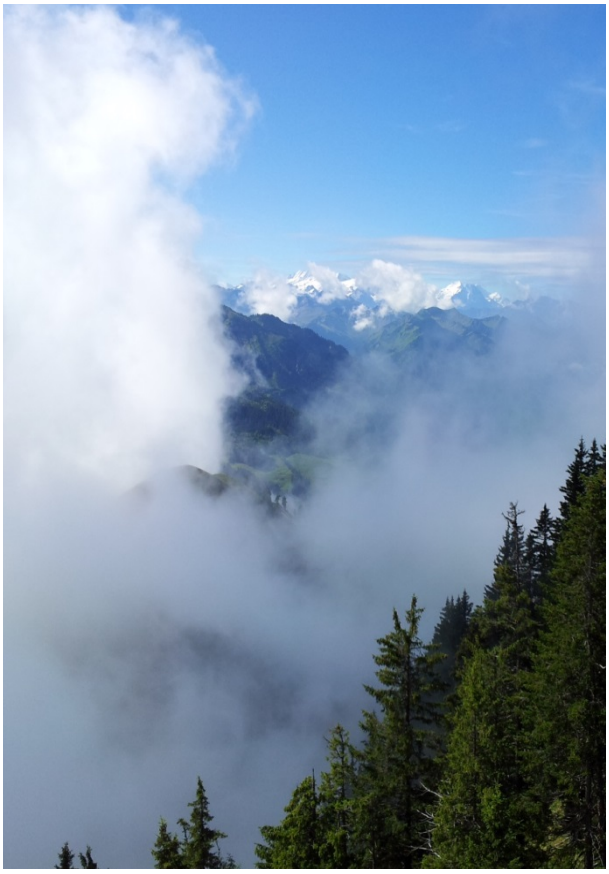
Worüber wurde gesprochen, und was sind die Resultate?

Die CreaLab Summer School fand an sehr unterschiedlichen Orten und auch unterwegs statt. Verschiedene Räume und Orte wurden erkundet, erfahren und analysiert. Anhand der Schlussdokumentationen der Studierenden lassen sich fünf zentrale Themenbereiche herauskristallisieren, welche im Zusammenhang mit mobilen, kollaborativen Kreativ- und Arbeitsumgebungen von grosser Relevanz sind.

1. Menschen und Atmosphäre
2. Räume
3. Orte
4. Kommunikation und Zeit
5. Ausstattung

Im folgenden Abschnitt erläutern wir die Bedeutung der Themenbereiche und gehen auf die Haupterkenntnisse in diesen fünf Themenbereichen ein.

1. Menschen und Atmosphäre



Die Erkenntnisse im Themenbereich „Menschen und Atmosphäre“ beziehen sich auf Feststellungen im Zusammenhang mit dem Einfluss dieser beiden Elemente auf die Qualität der Arbeit oder auf den Prozess des Arbeitens:

Obwohl Menschen sowie die Atmosphäre eines Ortes einen grossen Einfluss auf unsere Arbeit haben können, scheint das Bewusstsein über die Art des Einflusses eher gering zu sein. Bekannt ist, dass eine heterogene Zusammensetzung einer Gruppe für die Zusammenarbeit inspirierend sein kann. Personen mit unterschiedlichen Hintergründen bringen unterschiedliche Ideen ein. Dabei wurden in der Arbeit der Summer School kleinere Gruppen (3-5 Personen) als effizienter für Kollaborationsprozesse wahrgenommen als grössere (8-10 Personen)[8].

Eine angenehme Atmosphäre beinhaltet u.a. genügend und einladende Sitzgelegenheiten. Ausserdem wirkt sich das Verhältnis von Personen zur Raumgrösse auf die Atmosphäre des Raumes aus: Zu viele Personen in einem zu kleinen Raum wurden von den Teilnehmenden z.B. als ungünstig bewertet (z.B. hinsichtlich Luftklima bei Präsentation). Ausserdem wird ein Raum gänzlich ohne Fenster offenbar schnell als düster und stickig wahrgenommen. Für die Kollaboration zwischen verschiedenen Gruppen wurde dies als nachteilig beschrieben. Das trifft auch dann zu, wenn im Grunde die Belüftung/Beleuchtung ausreichend ist.

Hingegen wird Übersichtlichkeit und Ruhe als förderlich identifiziert für die gemeinsame Arbeit. Dabei kann sowohl eine Seeufer-Situation, als auch ein Büro diese Charakteristiken beinhalten. Spürbar sind diese förderlichen oder hinderlichen Charakteristiken beispielsweise als Kontrast zwischen unübersichtlicher Strassen-Situation und konzentrierter Atmosphäre eines Büros. Während eine Strasse inspirierend sein kann, hilft die ruhige Atmosphäre von Innenräumen nicht nur sich zu konzentrieren, sondern auch sich auf eine Diskussion einzulassen. Und was für Büros beschrieben wurde, gilt offenbar auch für übersichtliche Aussenräumen (Aussichtsplattform, übersichtliche Situationen in der Natur). Dort haben sich bei verschiedenen Gruppen interessante, bedeutungsvolle Gespräche und spannende Diskussionen entwickelt. Eine Aussicht zu haben, (wie das auf einem Berg der Fall sein kann) wird zusätzlich als begünstigend für die Ideenentwicklung beschrieben. Und wichtig – die Aussicht verhilft auch zu einer gewissen Distanz: „Auf dem Berg scheint die Welt einiges kleiner und bisherige Probleme unbedeutender zu sein. Dadurch lässt sich ein Abstand zum Alltag und zum Gewohnten herstellen“ (Anne Meulenbelt, Teilnehmerin). Arbeitsplätze mit Aussicht können buchstäbliche in einer Erweiterung des Horizonts sowie Erhöhung des kreatives Denkens resultieren. Unberechenbar ist dabei der Faktor Mensch. Andere Menschen können auftauchen und eine gute Atmosphäre stören.

Das Fazit

- Eindrucksvolle Fernsichten oder imposante Aussichten zu haben kann unterstützend wirken für neue, interessante Gedanken.
- Aussenräume sind inspirierend und gleichzeitig unberechenbar. Insbesondere Störungen durch Menschen können nicht kontrolliert werden.
- Übersichtlichkeit und Ruhe wurden als förderlich für die gemeinsame Arbeit identifiziert. Insbesondere hinsichtlich Konzentration und Bereitschaft, sich auf ein Thema oder ein Diskussion einzulassen, erwiesen sich diese Aspekte als bedeutend.

[8] Hierzu gibt es auch erste wissenschaftliche Erkenntnisse, vgl. u.a. Wolf, P., Kianto, A. und Stahle, P. (2012). Enablers of collaborative creativity in temporary informal group settings. In Continuous Innovation Network (Eds.): Continuous innovation across boundaries. Proceedings of the 13th International CINet Conference. Overdinkel: Continuous Innovation Network, pp. 1064-1074.

2. Räume

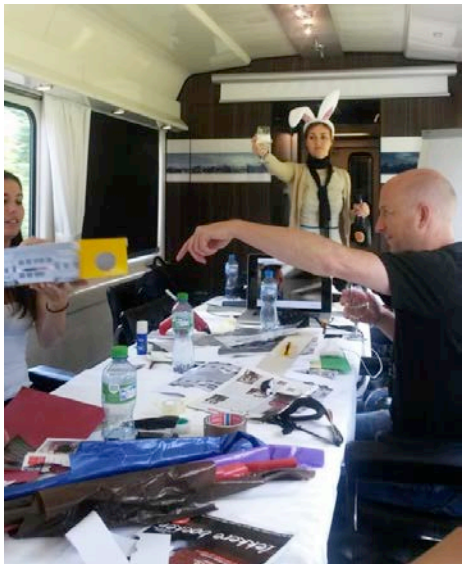
Im Themenbereich „Räume“ wurden Erkenntnisse aufgenommen, die sich auf konkrete, gebaute Räume beziehen.

Meetingräume und Begegnungszonen ergänzen heute traditionelle Büros. Ausserdem gewinnt Home-Office als Konzept, welches das Zuhause als möglichen Arbeitsort einbezieht, an Bedeutung. Dadurch gewinnt auch die freie Wahl über den Arbeitsort an Wichtigkeit. Die Frage, wer darüber entscheidet, wo gearbeitet wird, ist von Relevanz: Wenn alle die Möglichkeit haben sollen, selber zu entscheiden, wo sie arbeiten wollen, entstehen daraus schnell Interessenskonflikte. Räume können besetzt sein oder sie werden nicht zweckgerecht genutzt (z.B. laute Telefongespräche in Grossraumbüros etc.). Bestehende Konzepte nutzen klare, strukturelle und optische Unterscheidung, um Räume zu differenzieren.

Ausserhalb des konventionellen Büros ist eine Strukturierung weniger eindeutig und gleichzeitig augenfälliger: Im Zug, Bus, Schiff oder Hotel mischen sich arbeitende und Personen und solche, welche die Freizeit geniessen, in denselben Abteilen und Räumen. Gleichzeitig bestehen in diesen Situationen bezüglich Zugänglichkeit der Räume klare Einschränkungen. Erst eine ‚Hotelreservation, ein Zugs-

oder Schiffsbillet verschafft Zutritt.. Und noch dann ist der Zugang limitiert auf eine bestimmte Zeit sowie bestimmte Räume (z.B. auf den Publikumsbereich in einem Schiff, welcher von den Betriebsräumen klar abgegrenzt ist). Dann gibt es noch die Zuordnung von Räumen zu klaren Zwecken: Die Nutzung einer Cafeteria als Arbeitsraum ist unter Umständen nur bedingt erwünscht. Diese Festschreibung zugunsten klarer Trennung ist nachvollziehbar. Sie schränkt jedoch die Nutzung ein und könnte auch hinterfragt werden. Neue Konzepte, die z.B. eine Kooperation mit Hotels einbeziehen, sind zu erkunden. Vielleicht stellt Witzig The Office Company in Zukunft die neuste Möbelkollektion in einer Hotellobby aus und nutzt im Gegenzug Hotelräume für mobiles Arbeiten.

Dazu braucht es u.a. bessere Kenntnisse der Merkmale von Räumen. Ein Ansatz dazu kann die systematische Charakterisierung von Räumen sein. In der Dritten CreaLab Summer School wurden z.B. die Räume eines Kursschiffes untersucht. Vier unterschiedliche Zonen konnten dabei identifiziert werden: Mobilitätszonen (Eingangsbereich, Treppen etc.), Aussenräume, Innenräume sowie „verbotene“ Zonen (ohne Zugang). Jede der Zonen hat in Bezug auf mobiles, kreatives Arbeiten spezifische Charakteristiken. So bieten Mobilitätszonen Gelegenheit, auf Leute zu treffen. Der Aussenbereich bietet Aussicht und direkten Kontakt mit den Wetterbedingungen etc.



Die bewusste Einteilung, Beschreibung und Nutzung von Räumen ausserhalb des konventionellen Büros fehlt bisher in Arbeitsplatzkonzepten. Neben dem Wissen über die Charakteristika der Räume sind Kenntnisse über den Einfluss unterschiedlicher Sinneswahrnehmungen auf das individuelle Wohlbefinden, Konzentration etc. (Licht/Dunkelheit, Luft, Wärme) erforderlich. Die Erfahrung aus einem Workshop der CreaLab Summer School, einen Raum blind zu ertasten, sorgte allgemein für grosses Erstaunen hinsichtlich veränderter Wahrnehmung von Materialien von Möbeln, Wänden, Pflanzen etc.. Ausserdem sind Platzverhältnisse ein zentrales Thema in der individuelle Wahrnehmung und Gestaltung von Räumen: Begrenzte Platzverhältnisse können auf unterschiedliche Personen mal anregend mal beengend wirken. Ähnliches gilt für das Arbeiten in ungewöhnlichen Umgebungen. Der Charme eines alten Hauses kann durch die Geschichte in den Ecken und Kanten des Hauses anregend wirken oder einfach gruselig und unzeitgemäss wirken.

Anregend für die kreative Arbeit können ungewöhnliche Räume wie beispielsweise eine Hotelwaschküche sein. Die steigende individualisierte Gestaltung des Arbeitsalltags erfordert jedoch auch die Kompetenz, die Einflüsse auf das eigene Wohlbefinden abzusehen und entsprechende Massnahmen zu treffen. Aus den entsprechenden Workshops an der dritten CreaLab Summer School wurde klar, dass ein solches Bewusstsein noch sehr gering ist.

Fazit:

- Räume besitzen ihre eigenen Charakteristiken. Neben Grösse spielen, Zugangsmöglichkeiten, Kontrolle über die Atmosphäre (Licht, Frischluft, Luftzug etc.) sowie Begegnungs- und Interaktionsmöglichkeiten (Personen, Wetter, Eindrücke etc.) eine wichtige Rolle.
- Büro- oder mobile Arbeitsplatzgestaltung bzw. -auswahl für individuelle Bedürfnisse bedeutet auch, dass Kenntnisse über den Einfluss der Charakteristika von Räumen auf das individuelle Wohlbefinden, Konzentration etc. erforderlich sind.
- Büroräume unterscheiden sich optisch und strukturell entsprechend ihrer vorgesehenen Nutzung.
- In öffentlichen Verkehrsmitteln mischen sich arbeitende und nicht-arbeitende Personen. Für die unterschiedlichen Bedürfnisse ist kaum Platz – er könnte aber bewusst geschaffen werden.
- Feste, fixe Nutzungszuschreibungen für Räume könnten in Zukunft zu Gunsten von neuen Konzepten, die z.B. eine Kooperation mit Hotels einbeziehen, in Frage gestellt werden.

3. Orte

Die Erkenntnisse im Themenbereich „Orte“ beziehen sich auf die Nutzung von Räumen ausserhalb von klassischen Gebäuden und Büroräumen, z.B. am Seeufer, in Bahnhofshallen oder generell öffentlichen bzw. Freizeiträumen. Meist beinhalten diese Orte mehr Freiraum für Bewegung. Eine Begrenzung des Raums (z.B. durch ein Seeufer, eine Bank etc.) kann den erforderlichen Rahmen für eine Zusammenarbeit schaffen – und die notwendigen Sitzgelegenheiten zur Verfügung stellen.

Ist man in Bewegung ändert sich dieser Rahmen ständig. Das heisst aber auch, dass sich relativ mühelos neue Gruppen bilden und sich diese sich genauso störungsfrei wieder auflösen können, wenn eine Gruppe von Personen in Bewegung ist. Bewegung überwindet ausserdem Denkbarrieren, so die Teilnehmenden der CreaLab Summer School. Und es kreiert eine lockere, entspannte Atmosphäre: „Das Gehen half uns zu denken“ oder „die Gespräche waren, dadurch, dass man in der Natur und in Bewegung war, noch natürlicher und entspannter“ (Teilnehmer der Summer School).

Andere Orte (z.B. jene mit Aussicht in der Natur) wurden als Orte beschrieben, welche die Fokussie-

rung begünstigten und eine innere Ruhe bewirken können. Gleichzeitig ist es dann von grösserer Wichtigkeit, für Gruppenarbeitsprozesse die Planung des Tages im Blick zu behalten, weil ein zu langes Gespräch z.B. dazu führen kann, dass der Zeitplan aus den Augen verloren wird.

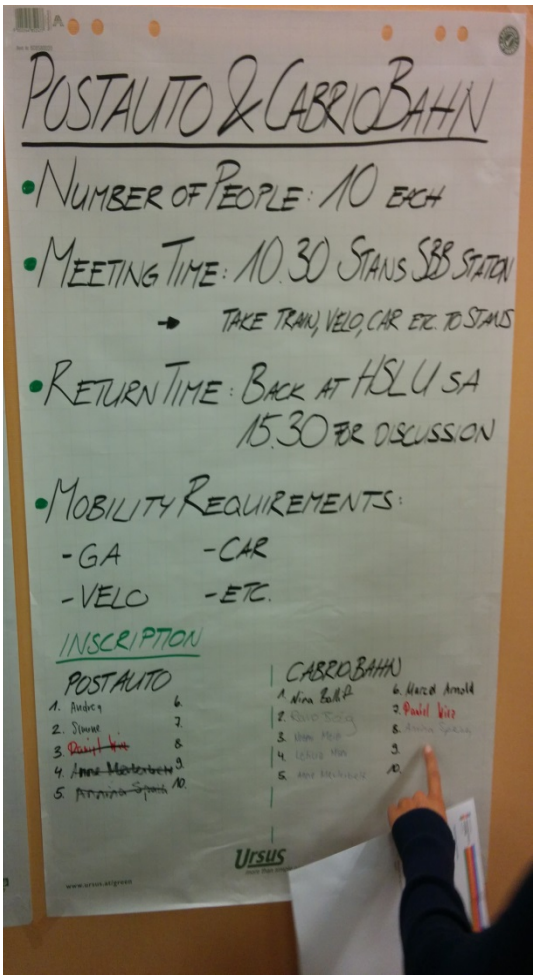
Freizeiträume für die Arbeit zu nutzen, kann zwiespältige Gefühle wecken. Denn eine solche Nutzung unterläuft die traditionelle Einteilung in Arbeitszeit und Freizeit. Eine der Rückmeldungen war z.B., dass es als schwierig empfunden wird, die Freizeiträume für die Arbeit herzugeben. Das heisst, durch die Umnutzung der Freizeiträume werden diese auch neu definiert. Ausserdem dürfte bei KollegInnen oder Vorgesetzten Misstrauen bezüglich der Effizienz solcher Orte bestehen (z.B. in Bezug auf Erreichbarkeit, Anwesenheitspflicht respektive Ausnahme und Regelfälle). Es gilt daher Missgunst und Missverständnissen im Zusammenhang mit neuen Arbeitsorten zu überwinden sowie das Vertrauen in die selbstständige Auswahl geeigneter Orte durch den oder die Arbeitnehmenden zu stärken.

Ein weiterer Aspekt ist die Gruppenarbeit im öffentlichen Raum. Sie erregt meist leicht die Aufmerksamkeit unbeteiligter Dritter. Man ist „vor den Passanten ausgestellt“. Sind die Aktivitäten ausserdem ungewöhnlich oder das mitgebrachte Material auffällig (z.B. selbstgebastelte Stuhl-Koffer) ist misstrauisches Beäugen genau so häufig zu beobachten, wie inspirierende Inputs durch die Passanten. Ausserdem kann dieses Ausgestellt-Sein das Gruppengefühl sowie den Sinn für die gemeinsame Aufgabe stärken, welche für das kollaborative Arbeiten essentiell sind.

Fazit:

- Gruppen, die in Bewegung sind, können sich relativ mühelos umformieren. Dadurch entstehen leicht neue Gruppenzusammensetzungen.
- Nutzung von Freizeiträumen für die Arbeit kann problematisch sein. Die Auflösung der klaren Trennung zwischen Arbeit und Freizeit ruft Unsicherheit und je nach Situation auch Missgunst hervor.
- Gruppenarbeit im öffentlichen Raum stärkt potentiell das Gruppengefühl und beinhaltet das Potential von fremden Inputs.

4. Kommunikation und Zeit



Im Themenbereich „Kommunikation und Zeit“ finden sich Feststellungen zu den Bedingungen für gelungene Kommunikation in Bezug auf unterschiedliche Kommunikationstypen. Kollaboration bedingt die Kommunikation zwischen mindestens zwei Personen. Diese ist je nach Denk- oder Arbeitsprozess unterschiedlich intensiv und braucht unterschiedliche ausgestattete Räume. Räume können durch bequeme Sitzgelegenheiten oder angenehme Lichtverhältnisse zum Verweilen einladen und spontane Gespräche entstehen lassen. Für eine konzentrierte Situation mit Präsentationen ist genügend Luft und Licht erforderlich, aber auch Sichtkontakt, damit die Kommunikation funktionieren kann.

Kommunikation findet auch über unsere Kleidung statt oder eben über Gepäcksstücke, wie sie auch in der CreaLab Summer School gebaut und verwendet wurden. Es gibt gewöhnliche Koffer, die sich für nicht viel mehr als ein Weekend eignen, Aktenkoffer, welche von einem Bürojob erzählen oder Schminkkoffer, deren Farbe und Ausstattung über die Extravaganz der Besitzerin/Besitzer Rückschlüsse zulassen. So können Gepäcksstücke Anlass für spannende Geschichten und individuelle Gedanken oder Erinnerungen zu verschiedenen Kofferarten sein. Und im Kontext des kollaborativen Arbeitens kann diese Form von „Koffer-Kommunikation“ als Anlass genutzt werden, die Ressourcen in einem Team sichtbarer zu machen. Die Objekte können helfen die Diskussion zu fokussieren. Teilnehmende mit grossen vielteiligen Gepäcksstücken, mögen vielleicht über die Wichtigkeit ordentlicher Ablagen berichten, Teilnehmende mit praktischen Tischkoffern erzählen vielleicht von häufigen Wartesituationen in ihrem Berufsleben.

Kollaborative Prozesse brauchen gewisse Rahmenbedingungen, welche verhindern, dass der Prozess unübersichtlich wird und die Kommunikation ausufert. Zeitliche Begrenzung kann hier hilfreich sein. Sie kann aber auch als einschränkende Begrenzung wahrgenommen werden.

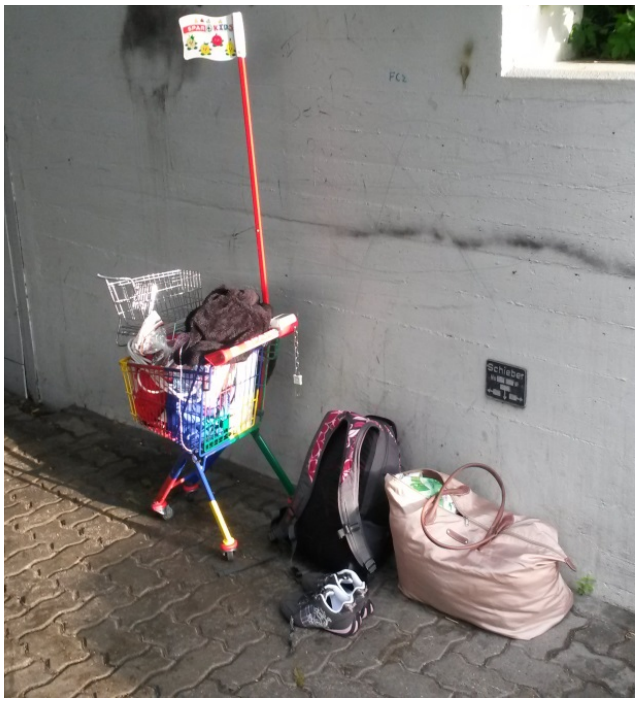
Fazit:

- Bedingungen für gelungene Kommunikation sind unterschiedlich. Für Gespräche sind Bedingungen, die zum verweilen einladen erforderlich. Für Präsentationen oder konzentriertes Arbeiten in der Gruppe wurden Luft und Licht als wichtige Bedingungen genannt. Ausserdem ist Sichtkontakt für das Gelingen von Kommunikation unabdingbar.
- Unterhaltung über Material (z.B. mitgebrachte Koffer) kann Anlass sein, über Ressourcen im Team zu sprechen und diese sichtbarer zu machen.
- Zeitliche Begrenzung und eine Fokussierung auf im Raum sichtbare Objekte kann helfen, die Kommunikation zu fokussieren.

5. Ausstattung

Im Themenbereich „Ausstattung“ werden Beobachtungen beschrieben, welche im Zusammenhang mit Möbeln und (Einrichtungs-)Gegenständen stehen. Ausserdem wird der Einfluss von Elementen wie Licht, Luft etc. in dieser Kategorie beschrieben:

Flexibel eingerichtete Räume sowie unterschiedliche Zonen werden von den Teilnehmenden in ihren Berichten als Grundbedingung für effiziente Arbeiten genannt. Als Unterstützung für kreatives Arbeiten gibt es eine Vielzahl von Aussagen. So kann/soll Kreativität zwar nicht geplant werden, doch Räume können eine Vielzahl von Reizen und Anregungen beinhalten, welche die Kreativität fördern und Ideen freisetzen können. Vielfältige Räume sind inspirierend. Diese Räume zu beschreiben, fällt jedoch schwer, weil sie für jede Person und in jeder Situation wieder anders aussehen können. Welche Räume als inspirierend wahrgenommen werden, ist auch deshalb schwer festzulegen, weil die Wahrnehmung von Räumen von emotionalen Stimmungen abhängt. Flexibilität könnte auch hier ein wichtiges Stichwort sein, um die Orte sowohl den Aufgaben als auch den Stimmungen entsprechend anpassen zu können.



Auch für kreatives Arbeiten unterwegs gibt es notwendige Infrastruktur-Grundelemente (z.B. Wetterschutz, Wasseranschluss, Toiletten, Ablagemöglichkeiten, Sitzgelegenheit, Computer, Strom und Internetverbindung), die gegeben sein müssen. Gleichzeitig wird die Infrastruktur, die uns in der Schweiz umgibt, als überall ausreichend beschrieben. Die Wahrnehmung ist hier individuell verschieden – Verbesserungen und mobile Lösungen sind sicher ein Markt, der sich in Zukunft stark erweitern wird.

Hingegen wird die Schaffung einer guten Atmosphäre fast durchgehend als wichtig beschrieben. Die Herstellung einer angenehmen Atmosphäre kann gut von genügend Licht, ausreichend frischer Luft, angenehmem Geruch und bequemen Sitzgelegenheiten (die zum „verweilen einladen“) unterstützt werden. Sitzgelegenheiten fördern beispielsweise ungezwungene, spontane Dialoge: „Überall konnte man sich in bequemen Sesseln niederlassen oder mit anderen Leuten in Lounges kommunizieren.“ (Aurele Zimmermann). Und die gänzliche Abwesenheit von klassischen Einrichtungsgegenständen (beispielsweise in der Natur) wiederum kann positive Wirkung haben auf die Kreativität – sofern alles trocken bleibt. Ausserdem scheint die Abwesenheit von Alltag den Blick auf Neues zu öffnen. Dieser „Mangel“ an Einrichtung kann die Aktivierung aller Sinne ermöglichen. Die vorgefundene, natürliche Einrichtungen, Tageslicht, Geruch und bequeme, selbstausgesuchte Sitzmöglichkeiten wurden für die gemeinsame Entwicklung von Gedanken das als anregend erlebt.

Wichtige Themen, welche sich bei der Entwicklung eigener Gepäcksstücke für das mobile Arbeiten herauskristallisiert haben (und die unten weitergehend erläutert werden) waren:

- Struktur
- Work on the move – Transformation (z.B. von Koffer zu Tisch)
- Exchanging, sharing – sozialer Austausch
- Selbstversorgung (Strom, Kräuterbeet, komfortable Behausung)
- Alltag erleichtern

Der Begriff ‚Struktur’ bezieht sich auf die Organisation von mitgebrachten Gegenständen, Arbeiten, Materialien für den schnellen Zugriff oder sichere Aufbewahrung.
„Work on the Move – Transformation“ fokussierte auf die schnelle Erstellung eigener Arbeitssituationen im Zug oder unterwegs. Zentrales Element bildete der einfache Umbau und Rückbau aus einem Trag- oder Rollkoffer. Materialien wie Holz oder Leder setzen die Objekte ungewöhnlich stark und wirksam von herkömmlichen Rollkoffern ab. Ein wichtiges Element war ausserdem, dass die Objekte gut dazu dienten, einen Raum abzustecken. Sie definierten durch ihre Funktion als Tisch oder Stuhl einen entsprechenden Arbeitsraum. Sie führten dadurch auch zu einer Entfremdung von Räumen, z.B. dem öffentlichen Raum zum Arbeitsraum.

Objekte mit dem Fokus „Exchanging, Sharing – sozialer Austausch“ beinhalteten Objekte, welche durch Fragen oder durch eine direkte Möglichkeit zum Tausch von Objekten zur Interaktion anregten.

Das Thema „Selbstversorgung“ beinhaltete mehrere Unterthemen. Die Versorgung mit Strom durch Solarzellen wurde in zwei Arbeiten realisiert. Ein Mitbring-Garten, sorgte für ausreichend Kräuter und ein Seesack diente als “Behausung/Beobachtungsstation“. Letzterer fokussierte zentral auf die Entfremdung und Durchbrechung herkömmlicher Muster. Hier stellte man sich die Frage, inwiefern der mobile Mensch auch als Gepäcksstück umgedeutet werden kann.

„Alltag erleichtern“ befasste sich mit unterschiedlichen Möglichkeiten, Bedürfnisse für das gemeinsame Arbeiten abzudecken. Ein wichtiger Aspekt war dabei das benötigte Material. Wie wird etwas transportiert, sortiert, weggeräumt? Ausserdem war im Rahmen der dritten Crealab Summer School die Dokumentation von Gruppenarbeiten oft eine Herausforderung. Grosse Whiteboard-Blätter lassen

sich schlecht transportieren, Notizkarten können verloren gehen, eine Online-Dokumentation ist möglicherweise nicht immer zugänglich. Eine gute Vorbereitung macht die Sache einfacher.

Für alle Objekte galt, dass sie in unterschiedlichen Kontexten unterschiedlich wirkten. Objekte setzen sich immer in Bezug zu einem Kontext. Das heisst, sie können passend oder fremd wirken, einen Ort aufwerten, sich einfügen oder diesen neu definieren.

Generelles Fazit - Schluss-folgerungen

- Vielfältige Räume sind inspirierend. Diese Räume zu beschreiben fällt jedoch schwer.
- Welche Räume als inspirierend wahrgenommen werden, ist auch deshalb schwer festzulegen, weil diese Wahrnehmung personen- und tagesformabhängig ist.
- „Kontext matters“: Objekte und Material etc. ändert seine Wirkung je nach Kontext.
- Mangel an Einrichtung (Abwesenheit von bewusster Einrichtung) kann die Aktivierung aller Sinne erwirken. Die vorgefundene, zweckoffene Einrichtung, wird für die gemeinsame Entwicklung von Gedanken das als anregend erlebt.
- Die Dokumentation kollaborativer Arbeiten unterwegs will durchdacht sein.

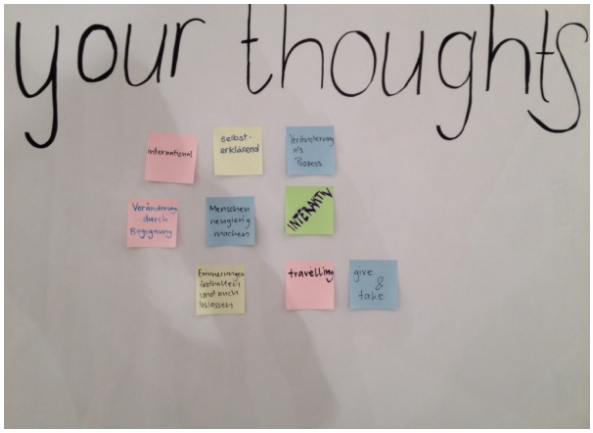
Vier Hauptthemen

1. Herstellen einer Arbeitssituation

Schnelles Erstellen einer Arbeitssituation erhält im mobilen Alltag zentrale Bedeutung (z.b. Raumabgrenzung, Tisch, Sitzgelegenheit).

2. Sozialer Austausch

Herstellen einer Arbeitssituation

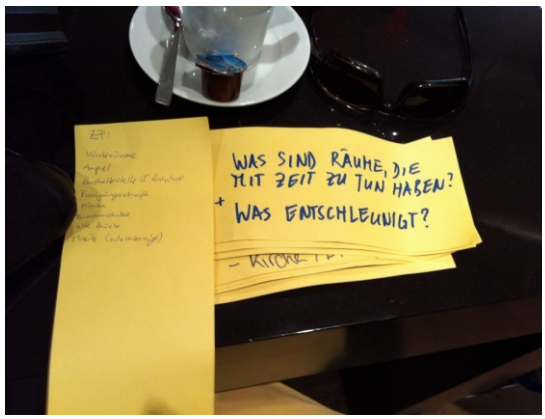


Soziale Interaktionen sind wichtige Bestandteile von kreativen Prozessen. Eine direkte Ansprache (z.B. durch Fragen oder Angebote) oder ungewöhnliche Objekte kann soziale Interaktionen generieren helfen.

3. Selbstversorgung

Selbstversorgung (z.B. mit Strom oder Essen) ist ein zentrales Thema unterwegs – Das Thema „Selbstversorgung“ hinterfragt aber auch ganz grundsätzlich herkömmliche Denkmuster (z.B. was Arbeitsräume sind – und was nicht).

4. Der mobile Alltag



Der mobile Alltag beinhaltet allerlei Tücken (erforderliches Material, sauber Dokumentation, Zugang zu Daten etc.). Clevere Lösungen sind gefragt.

Luzern, Januar 2015
34/48
Arbeitsbericht 001/2015

Hochschule Luzern
Wirtschaft

Erlebniszitate der Studierenden

Was wurde gemacht?

Während der CreaLab Summer School hat sich die interdisziplinäre Gruppe von Studierenden unter anderem mit folgender Frage auseinander gesetzt**: «Was sind die minimalen Voraussetzungen für eine kollaborative und kreative Umgebung?»**
Die Blockwoche hat an jedem Tag an einem anderen Ort stattgefunden. Die Teilnehmenden konnten dadurch verschiedene Räume/Orte erfahren und analysieren.
Die folgenden Antworten, wurden anhand der Schlussdokumentationen der Studierenden zusammengestellt. Das heisst, sie spiegeln auch deren individuellen Ansichten und Bedürfnisse wider.

1. Überblick zu allgemeinen Aussagen bezüglich Voraussetzungen für kreatives Arbeiten:

Als wichtigste Voraussetzungen für die kreative Zusammenarbeit wurden "Menschen, Ort, Ausstattung und die Zeit" genannt. Neben der Zeit sind aber auch ein „gemeinsames Ziel" und den "Raum für Denk- und Entwicklungsprozesse" zentral. Ausserdem beinhalten kollaborative Umgebungen die „Kommunikation zwischen mindestens zwei Personen".

Ein Büro muss verschiedene Räume haben - Räume für Diskussionen zu zweit - Dialoge, für Gruppen oder für die Teamarbeit und für konzentriertes Arbeiten. Zudem müssen Räume zur Entspannung und Pausengestaltung vorhanden sein. Neben der eigentlichen Einrichtung wird die Freiheit zu entscheiden, wo man arbeiten möchte hervorgehoben: „[…] am wichtigsten finde ich die Möglichkeit selber entscheiden zu können, wo man arbeiten möchte."

Kreative Prozesse können durch geeignete Massnahmen unterstützt werden. Essentiell sind Flexibilität, Atmosphäre, der Einfluss der Menschen selbst: „Der kreative Prozess kann meines Erachtens nicht geplant werden. Es können jedoch Räume und Konstellationen geschaffen werden, die eine Vielzahl von Reizen zur Förderung von Kreativität und Ideen freisetzten. Diese Räume und Konstellationen sehen jedoch immer wieder anders aus. Die emotionale Stimmung bestimmt oft, welche Räume und Orte inspirativ und ansprechend sind und welche nicht. Hilfreich wären flexible Arbeitsplätze."

„Die Örtlichkeit sollte den Partizipierenden die Möglichkeit geben sich hinzusetzen, die benötigten Materialien hervor zu nehmen und damit einen engeren Zeitraum zu arbeiten. Daher ist eine funktionierende Infrastruktur mit geschlossenen Räumlichkeiten zur Abschirmung von Wind und Wetter, ein Wasseranschluss um sich verpflegen zu können, Tische und Stühle als minimaler Arbeitsplatz und funktionierenden Toiletten meist essentiell."

„Es sollte für die Teilnehmenden eine Atmosphäre geschaffen werden, in der sich alle wohl fühlen und somit Ihren Gedanken freien Raum lassen können. Dies kann durch die Aktivierung aller Sinne geschehen. Durch einen angenehmen Geruch, hellem Tageslicht oder auch bequemen Sitzmöglichkeiten soll für die Partizipierenden eine ideale Umgebung geschaffen werden."

„Ich habe für mich beobachtet, dass es die Leute um mich herum und die Atmosphäre sind, die einen großen Einfluss auf die Qualität meiner Arbeit haben und nicht etwa die Eigenschaften des Raums selbst. Natürlich ist es wichtig, eine grundlegende Ausrüstung wie Sitz- und Ablagemöglichkeiten, Computer, Strom, Licht und Schreibwerkzeuge zu haben."

Ausserdem wird auf die Bedeutung von Ortswechseln als Inspirations- und Reflexionsquelle hingewiesen: „Es überraschte mich, wie die verschiedenen Gepäckstücke in den unterschiedlichen Gebäuden/Räumen jeweils anders wirkten. Dies zeigt wiederum auf, dass es für einen Innovationsprozess auch hilfreich sein kann, die Standorte zu wechseln und neue Räume oder Orte auszuprobieren.
Jeder Mensch ist individuell und es wird zunehmend schwieriger den Menschen diese Individualität zu lassen und sie nicht zu sehr in vorgefertigte Meinungen oder Systeme zu zwängen. Deswegen könnte ich diese Frage nur für mich beantworten."

Das Vorhandensein von geeigneter Infrastruktur wird unterschiedlich viel Wichtigkeit beigemessen.

„Die Ausstattung des Ortes finde ich eher zweitrangig. Technische Mittel sind in der Schweiz allen verfügbar, digital wie auch analog und lassen sich mit Kreativität an jedem Ort finden. Einen oder mehrere Köpfe genügen."

Hinsichtlich der Effizienz von kollaborativen Prozessen wird auf Durchmischung sowie klare Rahmenbedingungen hingewiesen: „Ich denke, dass es in einer heterogenen Gruppe aufregender ist zu arbeiten, da Inputs von verschiedenen Fachrichtungen stimulierend auf ein Projekt wirken können. Ein Projekt braucht gewisse Rahmenbedingungen. Falls diese nicht vorhanden sind, dann läuft man Gefahr, dass man sich in den Möglichkeiten verliert.

2. Aussagen zu besuchten Orten

Auf dem Weg nach Horw
Unterwegs am Vierwaldstädtersee fanden die Studierenden geeignete Kollaborationsräume: „Meiner Meinung nach ist dieser Platz ein kollaborativer Raum, da er gute Voraussetzungen bietet für eine Zusammenarbeit. Die Ruhe, welche an dieser Stelle herrscht ist bemerkenswert. Zudem ist diese Stelle abgegrenzt von den übrigen Bereichen durch den Kies auf dem Boden. Einzig und allein die Ausstattung ist zu bemängeln. Man bräuchte schon einen Tisch und Stühle. Des Weiteren wäre dieser kollaborative Raum nur für eine begrenzte Anzahl Personen geeignet."

Fablab in Horw
Die Atmosphäre im FabLab wurde in mehrfacher Hinsicht als förderlich für die Kreativität und die Kollaboration beschrieben: „Obwohl der Raum für die Anzahl der Personen recht eng war, die Tischflächen eher klein, es zu wenig Sitzgelegenheiten gab und die Materialien begrenzt waren, arrangierte sich jeder irgendwie und fand seinen kreativen Platz. Die Möglichkeiten wurden dadurch eingeschränkt und Rücksicht für den Nächsten war notwendig. Die gegenseitige Hilfsbereitschaft trug zu einer positiven Atmosphäre bei und förterte die Kooperation untereinander. Insgesamt sehe ich den Raum „Fablab" als sehr kollaboraitve und kreative Umgebung."

Benzeholz Galerie in Meggen
Die Galerie als Arbeitsort wurde unterschiedlich bewertet: Einerseits erhielten Studierende dadurch Inspiration und fühlten sich unterstützt in der Zusammenarbeit, andererseits wurden die engen Räume für die Diskussion im Plenum als ungeeignet beurteilt: „Die Galerie liegt direkt am See und dient zur Ausstellung zeitgenössischer Kunst. Es gab viele Sachen zu bestaunen und ich fühlte mich auf anhieb sehr wohl. Wahrscheinlich lag es am Charme des alten aber neu renovierten Hauses. Solch ein Raum ist für mich viel inspirierender als die modernen 0815 Häuser. Dieses Haus hat Ecken und Kanten und erscheint als Individuum. Es erzählt eine Geschichte, die jeder auf seine Weise interpretieren kann. Diese Ecken und Karten fördern für mich eine kollaborative Zusammenarbeit."

„Während der Diskussion über die Ausstellung wurde mir bewusst, dass die Umgebung für Kollaboration, was ja auch im weitesten Sinne einfach eine solche Diskussion sein kann, auch genügend Platz beansprucht. Die Situation im Benzeholz, einige Personen konnten sitzen, andere musste auf der Treppe oder im Eingang stehen, war sehr ungemütlich und eng, vielen Leuten wurde es unbequem oder kalt, das es regnete. Daher bin ich der Meinung, dass die Umgebung für Zusammenarbeit angenehm und grosszügig gestaltet sein soll, damit sich alle Teilnehmer sehen können und man sich auf die Diskussion konzentrieren kann. Ausserdem war die ganze Gruppe sehr gross, um an einer einzigen Diskussion teilzunehmen."

Raddisson Blu Hotel in Luzern
Der Aufenthalt im Konferenzraum sowie in verschiedenen anderen Räumen des Raddisson Blue (Hotelzimmer, Wäscherei, Garage, Lobby etc.) führe zu vielfältigen Einsichten bezüglich der Eigenschaften von Räumen. Beispielsweise wurde die Raumgrösse sowie Luft- und Lichtklima respektive Bezug zum Aussenraum als essentiell beschrieben. Bewegungsfreiheit wurde als wichtig herausgestrichen. Die Atmosphäre im Hotelzimmer wurde einerseits als überraschend geeignet für die Denkarbeit in der

Gruppe erlebt, andererseits wurde der negative Einfluss durch einer zu hohen Raumtemperatur offensichtlich.

„Die Atmosphäre im Radisson Blu Hotel empfand ich als sehr angenehm. Überall konnte man sich in bequemen Sesseln niederlassen oder mit anderen Leuten in Lounges kommunizieren. Im Konferenzraum „Acqua“ waren zu viele Leute im Verhältnis zur Raumgrösse, was das Raumluftklima negativ beeinflusste.“

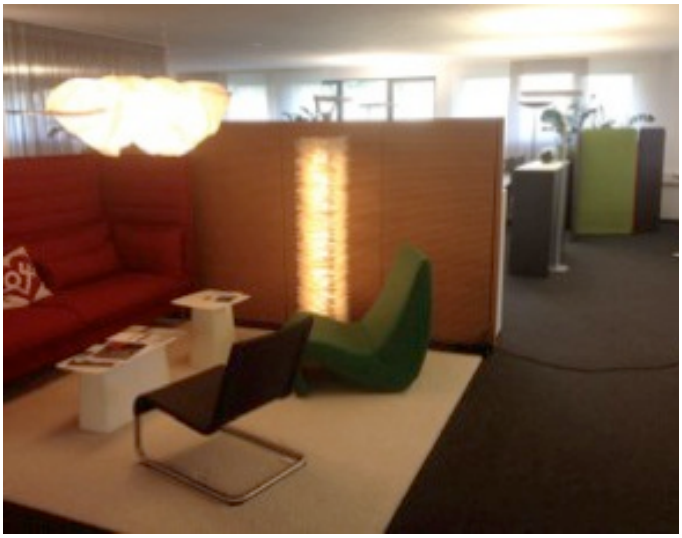
„Unsere Gruppe war in einem Hotelzimmer. Da ich vorher noch nie in einem Hotelzimmer arbeitete, war ich überrascht, wie es uns gut entsprach. Ich konnte mir nicht vorstellen, dass diese gemütliche Atmosphäre uns zum Denken anregen könnte.“

„Das Brainstorming im Hotelzimmer wies einen störenden Faktor auf: Die Raumtemperatur wurde nach einigen Minuten viel zu warm. So wich der Gesprächsverlauf von der eigentlichen Diskussion ab und die Anwesenden diskutierten schon bald über die Einstellung der Heizung.“

„Die offizielle Ausstellung fand in einem Konferenzraum des Hotel Radisson Blu statt. Dieser Raum hat mir weniger gefallen, da es keine Fenster hatte und der Bezug zum Aussenbereich fehlte. Obwohl der Raum klimatisiert war, hatte ich das Gefühl, dass es stickig und düster sei. Denn das Tageslicht kann man nicht mit dem künstlichen Licht vergleichen. Gute Kollaborationsräume müssen für mich zwingend den Bezug zum Tageslicht haben. Ohne Tageslicht werde ich auch oft viel schneller müde.“

„Was macht einen Raum zu einem Platz, wo man gut arbeiten kann? Für mich ist es zentral, dass es genügend Platz zur Verfügung hat, so dass man sich hinsetzen kann, jedoch auch Bewegungsfreiheit hat. Ebenfalls finde ich es nötig, dass der Bezug zum Tageslicht vorhanden ist.“

Besuch bei der Firma Witzig The Office Company in Luzern



Der Besuch bei Witzig The Office Company generierte einerseits Erkenntnisse über die Effizienz von geeigneten Einrichtungen sowie die Bedeutung von abgeschirmten Innenräumen für konzentriertes Arbeiten (im Gegensatz zur lärmigen Strassensituation). „Für mich war spannend zu beobachten, wie aus einem schlichten und aus meiner Sicht nicht geeigneten Raum nur durch die Gestaltung aufgewertet werden kann. Die Räumlichkeit besitzt nur auf einer Seite Fenster und trotzdem fühlt man sich wohl darin."

„Der Ausstellungsraum der Firma Witzig empfing uns mit einem angenehmen Klima, einer ausgelassenen Ruhe und diversen attraktiven und gemütlichen Sitz und Verweilmöglichkeiten. Die Atmosphäre im Raum brachte mich etwas zur Ruhe und half mir mich wieder auf einige Diskussionen einzulassen."

Stanserhorn

Der Ausflug auf das Stanserhorn brachte Einsichten zur Eignung von übersichtlichen Aussenräumen für die Entwicklung von Ideen und Diskussionen. Ausserdem wurde die geographische Distanz auch

als Unterstützung für die Entwicklung mentaler Distanz (z.B. zum hektischen Büroalltag) erlebt.
„Wichtig ist der Platz, wo man innovativ sein möchte. Ich überlegte mir, ob dieser Berg geeignet wäre, um innovative Prozesse zu starten. Wie ich in der Diskussion, welche wir später hatten, feststellte, eignet sich ein Outdoor-Platz ziemlich gut. Die schöne und weite Aussicht, frische Bergluft aber auch die lockere Atmosphäre, welche wir vorfanden, halfen uns, Ideen zu entwickeln. Obwohl wir draussen waren, konnten wir unserer Kreativität freien Lauf lassen."

„Auf dem Berg scheint die Welt einiges kleiner zu sein und bisherige Probleme sind unbedeutend. Dadurch lässt sich ein Abstand zum Alltag und Gewohnten herstellen, was einen positiven Einfluss auf kreatives Denken und eine Erweiterung des eigenen Horizontes haben kann."

Schiffsfahrt nach Alpnachstadt

Die Schiffsfahrt wurde allgemein als entspannend und gleichzeitig Kreativitätsfördernd erlebt. Das unmittelbare Nebeneinander von Innen- und Aussenräumen ermöglichte ausserdem einen direkten Vergleich der Eigenschaften dieser Räume. Zudem wurde man sich Bedeutung von (fehlenden) Rückzugsorten bewusst.
„Die Fahrt mit dem Schiff war sehr inspirierend und die perfekte Gelegenheit sich zu entspannen. Jedoch war ich erstaunt, wie kreativ diese Atmosphäre war und wie produktiv ich arbeiten konnte."

„Interessant fand ich die unterschiedliche Wahrnehmung von Drinnen und Draussen. Ich versuche diesen Input in meinem Alltag einzubauen und mir jeweils zu überlegen, welchen Einfluss der Raum in dem ich mich gerade befinde auf meine Arbeit hat."

„Die Atmosphäre im Schiff war sehr angenehm zum arbeiten. Es war wettergeschützt und auch von der Temperatur sehr angenehm. Diskussionen in der ganzen Gruppe waren einfach drinnen zu führen, da hier die Hintergrundgeräusche weniger laut waren."

„Auf dem Schiff besteht keine Möglichkeit sich alleine in einen Raum zurückzuziehen. Die anderen Passagiere sind Teil des Schiffes und man muss mit allfälligen Störungen rechnen."

Zugfahrt nach Genf

Die Zugsfahrt als Erfahrungsort stellte hohe Ansprüche an Teilnehmende bezüglich Platz und Bewegungsfreiheit. Trotzdem wurde die bequeme Fahrt auch als Privileg empfunden und als förderlich für die Zusammenarbeit und die Kreativität (z.B. durch die sich ändernde Umgebung). Bahnhöfe wurden als Orte identifiziert, in denen Kommunikation nur unter bestimmten Bedingungen stattfinden – welche man auch absichtlich herstellen kann.

„Wir sollten uns mit dem Zugreisen in Zukunft auseinandersetzen und sich dabei in einem Zug zu befinden, schuf Authentizität. Weiter stelle der Zugwaggon einen kreativen und kollaborativen Raum dar. Dennoch muss ich auch im Nachhinein sagen, finde ich eine solche Reise sinnlos. Sie wiederspiegelte den heutigen Trend: Just for Fun mal kurz wohin fahren oder fliegen, ohne sich gross Gedanken um die Umwelt zu machen. Ich für meinen Teil, hätte mir auch in einem Klassenzimmer Gedanken machen können wie wohl das Zugfahren in Zukunft aussehen könnte."

„Priviligiert fühle ich mich in einem Raum, der nur einer bestimmten Gruppe zugänglich ist (nämlich uns!), in dem uns eine Stuardess Gipfeli, Tee und Café bringt. Ich geniesse. Der Zug fährt. Die Gegend verändert sich. Das was gesagt, geinputet wird, setze ich sofort in den Kontext zur Aussenwelt. […] Die Umgebung regte eher zum abschalten an, als zum rumlaufen, Position und Platz wechseln. […] Gefangen in einer Metall-Fensterkiste auf Rädern"

„Auf dem Bahnhof spricht man nur Leute an ,wenn man Hilfe braucht. Ich schuf mir eine Umgebung, in der ich Hilfe brauche: Einen Raum im Raum: Einen Sack, in den ich mich stellte."

Luzern, Januar 2015
41/48
Arbeitsbericht 001/2015

Hochschule Luzern
Wirtschaft

Ausstellungskonzepte

Resultat der Studierenden?

Das Kapitel Ausstellungskonzepte gibt einen Überblick über die in den Prototpyen identifizierten Themen und beschreibt einzelne Element aus diesen Themengruppen:

1. Alltag erleichtern

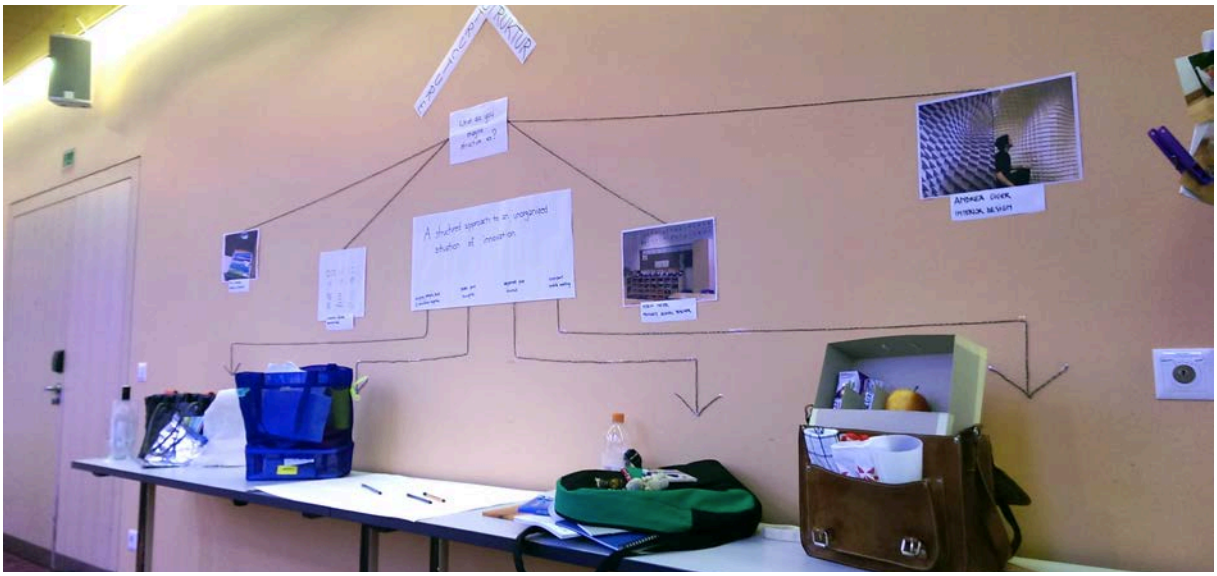
Die Objekte aus der Themengruppe „Alltag erleichtern“ sollen den Arbeits- und Kreativitätsalltag erleichtern. Zu dieser Gruppe gehören Objekte wie eine multifunktionale Einkaufs- und Fashiontasche, ein Mini-Umhängetasche (für alles Wesentliche) oder eine Tasche mit eingenähter Schraubmechanik für die Befestigung am Fahrrad-Gepäckträger.

2. Musik und Multimedia

In die Gruppe „Musik und Multimedia“ wurden alle Objekte zusammengefasst, welche dem Transport von Musik (-Instrumenten, -Verstärkern) dienen. Dazu gehören sowohl praktische Lösungen für den Transport unförmiger Instrumente, als auch Taschen mit elektronischen Geräte, um Musik zu hören.

3. Struktur

Bei allen Objekten in der Themengruppe „Struktur“ stand das Element Ordnung oder Zugriff im Zentrum. Meist ging es auch darum viele, verschiedene Objekte auf engem Raum übersichtlich aufzubewahren oder zu transportieren. Ausserdem wurde das Element „Struktur“ oft als Gestaltungselement genutzt und sichtbar gemacht.

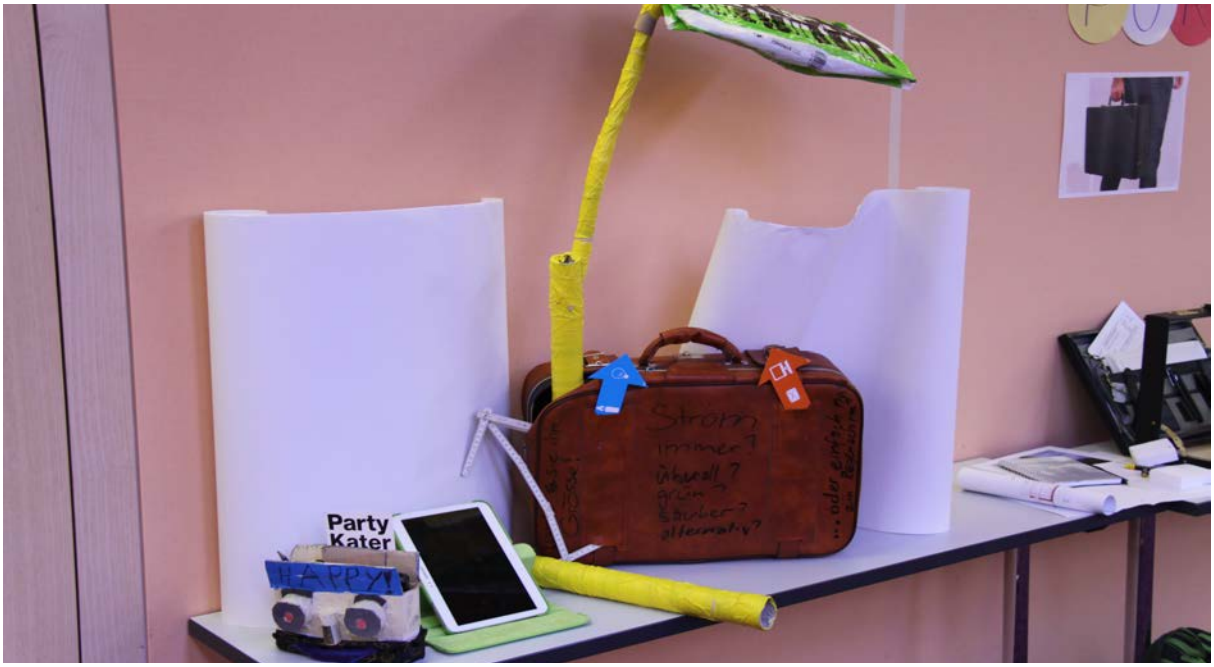


4. Überraschung beim Betrachten auslösen

Die Themengruppe „Überraschung beim Betrachter auslösen“ fasst Objekte zusammen, welche mehr sind, als sie auf den ersten Blick zu sein scheinen. Äusserlich konventionelle Koffer präsentieren sie sich beim Öffnen mit zusätzlichen, versteckten Funktionen: Gewöhnliche Umhängetaschen entpuppen sich als integrierte Sitzgelegenheiten, Leitern, kollaborative Arbeitsplätze oder Klapptische/Stühle. Klappt man die Koffer wieder zu oder packt die Taschen wieder zusammen bleiben sie weiter gewöhnliche Koffer und Taschen.

5. Lustige Dinge

Die Objekte in der Themengruppe „Lustige Dinge“ beinhalten nicht zwingend einen expliziten Nutzen. Es ging eher darum lustige, auffällige Dinge zu entwerfen. Wahrnehmung ist für diese Objekte ein wichtiges Stichwort.

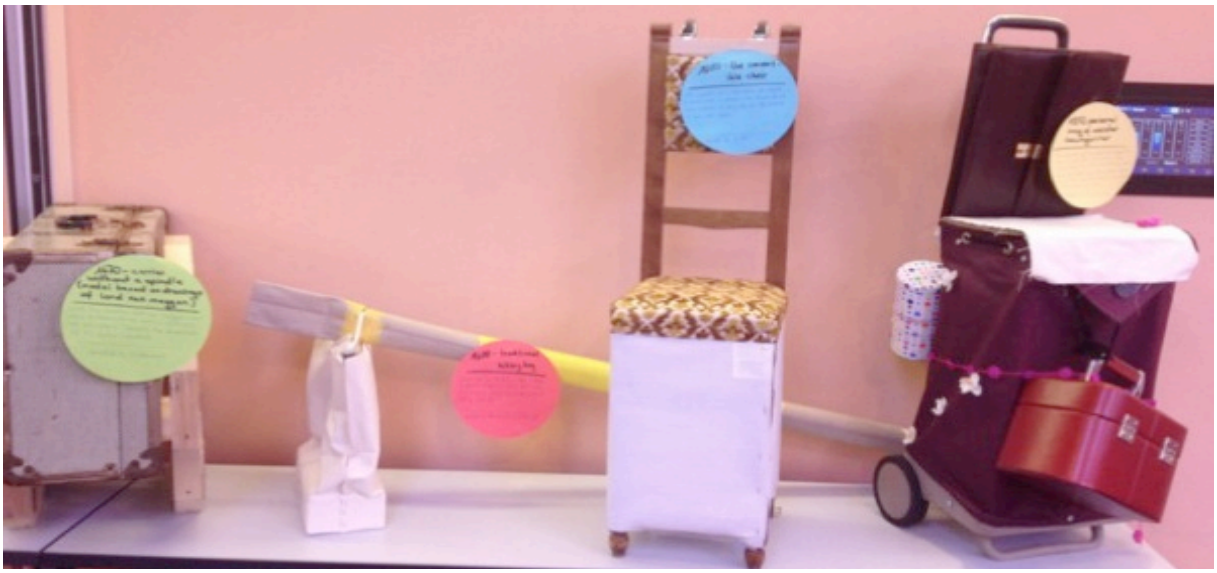


6. Mobiles Atelier

Die Themengruppe „Mobiles Atelier“ fasst Objekte zusammen, welche helfen Utensilien zum Zeichnen, Skizzieren und Malen zu transportieren. Sie unterstützen die Träger dabei Ideen unterwegs direkt festzuhalten, unterwegs entstandene Kunstwerke sicher zu transportieren. Sie geben den Blick die mitgebrachten Geräte absichtlich frei auf oder verunmöglichen diesen.

7. Work on the move

Die Objekte in der Gruppe „Work on the move“ verbindet der Fokus auf das mobile Arbeiten. Dazu gehört die Kombination von Kinderbetreungutensilien mit geeigneter Aktenaufbewahrungsmöglichkeiten, die Verbindung von Sitzgelegenheit mit Gepäcksstück sowie effiziente Tragvorrichtungen. Die Objekte wurden durch eine kollaborativ geschriebene Geschichte ergänzt. Diese ermöglicht zusätzliche Assoziationen zum Verwendungskontext und zur Herkunft.



8. hanging, sharing, growing

Die Gruppe hat Gepäckstücke gestaltet, um individuelle Sachen zu transportieren. Die Sachen können beim Reisen mitgenommen werden und in anderen Ländern getauscht werden. Somit kann das Gepäckstück im Laufe der Zeit mit Dingen aus aller Welz ergänzt werden.

Hochschule Luzern
Wirtschaft

Sponsoren und Partner

Wer hat uns unterstütz?

Hauptsponsor

WITZIG
THE OFFICE COMPANY

weitere Sponsoren

SBB CFF FFS

Radisson BLU
HOTEL, LUCERNE

BENZEHOLZ
Raum für zeitgenössische Kunst Meggen

VIER WALDSTÄTTERSEE

bellicon

monosuisse
the reliable yarn manufacturer

STANSERHORN
CABRIO
WELTNEUHEIT

FABLAB
dream it. make it. share it.
LUZERN

PostAuto
Die gelbe Klasse.

HAMMER AUTO CENTER

CONTINUOUS INNOVATION NETWORK

JAZZKANTINE ZUM GRABEN

KOCH
OFENFRISCHE BROTE

makeCHANGE