



# Erfolgsrezepte

—  
Räume für Innovation gestalten

# ERFOLGSREZEPTE

## Räume für Innovation gestalten

### AutorInnen

**Leà Deppner, Sebastian Duda, Dr. Tobias Guggenberger, David Ketenidis, Thomas Kreuzer,  
Prof. Dr. Anna Maria Oberländer, Alexander Rex**

Fraunhofer-Institut für Angewandte Informationstechnik FIT  
Institutsteil Wirtschaftsinformatik  
Wittelsbacherring 10  
95444 Bayreuth

### Danksagung

Dieses Whitepaper wurde durch das Bayerische Staatsministerium für Wirtschaft, Landesentwicklung und Energie im Rahmen des „Fraunhofer Blockchain Center (20-3066-2-6-14)“ gefördert. Wir danken an dieser Stelle für die Unterstützung.

[Bayerisches Staatsministerium für  
Wirtschaft, Landesentwicklung und Energie](#)



## **Disclaimer**

Dieses Whitepaper wurde vom Fraunhofer-Institut für Angewandte Informationstechnik FIT nach bestem Wissen und unter Einhaltung der nötigen Sorgfalt erstellt.

Fraunhofer FIT, seine gesetzlichen Vertreter und/oder Erfüllungsgehilfen übernehmen keinerlei Garantie dafür, dass die Inhalte dieses Whitepapers gesichert, vollständig für bestimmte Zwecke brauchbar oder in sonstiger Weise frei von Fehlern sind. Die Nutzung dieses Whitepapers geschieht ausschließlich auf eigene Verantwortung.

In keinem Fall haften das Fraunhofer FIT, seine gesetzlichen Vertreter und/oder Erfüllungsgehilfen für jegliche Schäden, seien sie mittelbar oder unmittelbar, die aus der Nutzung des Whitepapers resultieren.

## **Empfohlene Zitierweise**

Deppner L., Duda S., Guggenberger T., Ketenidis D., Kreuzer T., Oberländer A. M., Rex A. (2024): Erfolgsrezepte – Räume für Innovation gestalten. Fraunhofer FIT Institutsteil Wirtschaftsinformatik.

<https://doi.org/10.24406/publica-2783>

## **Bildquellen**

© <https://stock.adobe.com/>

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung.....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Vorgehen .....</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Anforderungen .....</b>	<b>8</b>
<b>4</b>	<b>Raumkonzept.....</b>	<b>11</b>
4.1	Leseleitfaden.....	12
4.2	Rezepte - User Stories.....	14
4.3	Zutatenregister - Lightning Demos .....	31
<b>5</b>	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>42</b>

**» Innovationen entstehen nur in einer Firmenkultur,  
in der das Experimentieren zum Alltag gehört. «**

Alexander Osterwalder, Innovationsforscher (Jaeger, 2021)

Dass Innovation maßgeblich durch Freiraum und das Ausbrechen aus dem Alltag gefördert wird, ist in Wissenschaft und Unternehmenspraxis seit vielen Jahren bekannt. Dennoch fällt es vielen Unternehmen noch schwer, diese Erkenntnisse in Taten umzusetzen und so effektiv Innovation, also den Prozess der Schaffung von etwas wertstiftend Neuem, zu fördern (Dyer et al., 2019; Friedrich et al., 2023).

Arbeitgebende beschäftigen sich seit Jahren mit dem zunehmenden Wunsch Arbeitnehmender nach mehr Flexibilität, Autonomie und Selbstverwirklichung. Insbesondere die jüngere Generation der Arbeitnehmenden tritt stärker für diese neue Form der Arbeit ein und fordert beispielsweise eine verkürzte Arbeitswoche, flexible Arbeitszeiten oder eine ausgewogene Work-Life-Balance. In den letzten Jahren hat diese Diskussion durch den Druck der Digitalisierung auf die heutige Wirtschaft und ihre Unternehmen an Dynamik, aber auch an neuen Realisierungsmöglichkeiten gewonnen. Hybride Arbeit ist dabei nur ein Beispiel dafür, wie dem Wunsch nach Flexibilität durch Technologie und Digitalisierung der Arbeit entsprochen werden kann (Kreuzer et al., 2022). Traditionelle Arbeitswelten wurden und werden zunehmend in Frage gestellt und müssen sich grundlegend wandeln und anpassen (Kraus et al., 2023).

In diesem Zusammenhang ist New Work ein Beispiel für ein innovatives Konzept, das Flexibilität, Autonomie und zielgerichtete Aufgaben betont und traditionelle Arbeitsstrukturen in Frage stellt (Bergmann, 2020; Editorial Team, 2024). Die Umsetzung dieses Konzepts ist jedoch mit Herausforderungen verbunden, insbesondere wenn es darum geht, einen effektiven Ideenaustausch zwischen den Mitarbeitern zu ermöglichen, der auf digitale Interaktionen beschränkt ist und Kreativität möglicherweise sogar zum Erliegen bringt (Kröger, 2021). Klassische Bürokonzepte mit direkten Kommunikationswegen und persönlicher Interaktion der Mitarbeitenden können in diesem Bereich die Lösung darstellen (Oliver & Flüter-Hoffmann, 2022). Das Spannungsfeld zwischen der reibungslosen Integration hybrider Arbeit und der Förderung eines persönlichen Austausches kommt hier also eine erhöhte Relevanz zu.

Die schwierige Balance zwischen hybrider Arbeitsintegration und Aufrechterhaltung persönlicher Interaktion verdeutlicht ein Dilemma, dem sich Unternehmen stellen müssen: Traditionelle, oft starr strukturierte Büroräume werden den vielfältigen Anforderungen moderner Zusammenarbeit nicht gerecht. Es besteht daher ein dringender Bedarf an innovativen Räumen, um Arbeitswelten neu zu definieren. Hier setzt das Konzept der Innovationsräume an – dynamische, vielseitige Umgebungen, die darauf ausgelegt sind, Kreativität und Zusammenarbeit durch modulare Designs, vielfältige Nutzungsmöglichkeiten und innovationsorientierte Annehmlichkeiten zu fördern (Saidi et al., 2017). Diese Räume dienen als Inkubatoren für den interdisziplinären Austausch und überwinden organisatorische Silos, um Innovationen zwischen verschiedenen Stakeholdergruppen zu fördern (Braun et al., 2021).

In dem Ausmaß, in dem sich Unternehmen mit den Anforderungen der Digitalisierung und den sich verändernden Erwartungen der Belegschaft auseinandersetzen, wird der Bedarf an innovativen Ansätzen für die Arbeitskultur und die physische Umgebung immer deutlicher (Lindenthal et al., 2023; Oberländer & Leyer, 2022). Durch die Synthese von technologischen Fortschritten, fortschrittlichen Arbeitsphilosophien und innovativen Raumkonzepten können Unternehmen Wege in eine Zukunft finden, in der Kreativität gedeiht, Zusammenarbeit floriert und Innovation zu einem Markenzeichen des Unternehmenserfolgs wird.

Das vorliegende Whitepaper zeigt zunächst unser Vorgehen sowie den aktuellen Stand der Forschung bezüglich Anforderungen und Nutzungsmöglichkeiten von Innovationsräumen auf. Diesen Ergebnissen folgend werden beispielhaft User Stories dargestellt, also anschauliche, alltagssprachliche Beschreibungen der Anforderungen, Erwartungen und Wünsche von unterschiedlichen Anwendenden. Schließlich werden Lightning Demos ausgeführt, die konkrete und schnell umsetzbare Lösungen für die zuvor aufgezeigten User Stories liefern. User Stories und Lightning Demos sind Konzepte aus dem Design Thinking und werden im Folgenden dementsprechend verwendet (Banfield et al., 2015).

## 2 Vorgehen

Unser Vorgehen für die Ausgestaltung des Raumkonzepts stellt die Grundlage der dargestellten Inhalte dar, wobei ein nutzerzentrierter Ansatz mit Techniken aus dem Design Thinking verfolgt wurde (Hasso et al., 2011). Dadurch wollen wir eine bessere Akzeptanz ebenso wie eine optimale Abstimmung auf die Bedürfnisse der Mitarbeitenden gewährleisten. Im Vorfeld wurden hierfür intensive Recherchen und Interviews mit ExpertInnen, PraxispartnerInnen und MitarbeiterInnen durchgeführt.

Zunächst wurde eine Datenerhebung mit Hilfe von InnovationsexpertInnen, die bereits zuvor Innovationsprojekte namhafter Unternehmen begleitet haben, durchgeführt. Deren Erfahrungen reichen von der Ideenfindung über das Prototyping bis hin zur Implementierung verschiedenster Rauminnovationen. Durch die Interviews konnten wertvolle Informationen über die gewünschten Ausstattungsmerkmale des Innovationsraums, wie zum Beispiel die gewünschte Ausstattung zur Durchführung von Workshops, die Möglichkeit eines Herstellungs- und Präsentationsraum für digitale und analoge Demonstratoren, gewonnen werden.

Besichtigungen von offenen Werkstätten und bestehenden Innovationsräumen gaben uns eine hautnahe Erfahrung, an der es bis dato noch mangelte. So konnten erste Eindrücke über bestehende Innovationsräume gesammelt werden. Die Mitarbeitenden dieser Einrichtungen berichteten von Ihrem eigenen Anlauf- und Rechercheprozess, bei dem sie ebenfalls im In- und Ausland offene Werkstätten und Innovation Spaces besucht haben.

Die Wissensfindung wurde durch ein breites, bereits existierendes Wissensrepertoire und Befragungen von WissenschaftlerInnen ergänzt, die sich auf New Work spezialisieren.

Wir wünschen viel Spaß bei der Anwendung dieses Whitepapers zur Gestaltung innovativer Räumlichkeiten. Bei Fragen und dem Bedarf nach Unterstützung stehen wir mit unseren Kompetenzen als Institutsteil Wirtschaftsinformatik des Fraunhofer FIT zur Verfügung. Mithilfe unserer starken Verknüpfung praktischer Erfahrungen mit wissenschaftlichen Erkenntnissen können wir Sie bei der Gestaltung von innovativen Raumkonzepten bestmöglich unterstützen. Darüber hinaus haben wir mit unserer [Digitalen Innovationswerkstatt](#) eigene Innovationsmethoden spezifisch für die Potenzialerschließung digitaler Innovationen entwickelt und zur Anwendung parat.

### 3 Anforderungen

Im Folgenden werden drei Anforderungskategorien an Innovationsräume im Unternehmenskontext herausgearbeitet. Tabelle 1 gibt einen Überblick mit anschaulichen Beispielen.

Anforderungen	Beispiele
<b>Kreativität fördern durch ...</b>	
...Raumgestaltung	Tische mit Rollen
...ideenfördernde Angebote	Regeln zur Nutzung
...Individualisierbarkeit	Urban Jungle
<b>Kollaboration fördern durch ...</b>	
...Raumgestaltung	Teamarbeitsplätze
...organisatorische Strukturen	einen Room Facilitator
...kollaborative Arbeitsmethoden	beschreibbare Wände
<b>Prototyping ermöglichen durch ...</b>	
...Konzeptionierung	Plakate Plotter
...Umsetzung	Werkstatt
...Präsentation	Gallery Walks

Tab.1 Anforderungen an Innovationsräume

Innovationsräume müssen durch ihre *räumliche Gestaltung*, *ihre Perpetuierung und Förderung kreativer Prozesse* und ihre *Individualisierbarkeit* ganz grundsätzlich **Kreativität fördern**.

Oft werden Innovationsräume genutzt, um Mitarbeitenden von Organisationen Innovation zu ermöglichen (Moultrie et al., 2007). Als Schlüsselfaktor für Innovation wird dabei häufig Kreativität genannt (Amabile et al., 1996), wobei die räumliche Umgebung einen nachweislich positiv Einfluss auf kreative Denkprozesse haben kann (Senoo et al., 2007). Da herkömmliche Büroumgebungen in Firmen und Behörden jedoch meist durch ihren siloartigen Aufbau und Fokus auf individuelle Aufgaben ohne Kommunikation mit anderen Mitarbeitenden schlecht geeignet dafür sind, Kreativität zu fördern, werden Innovationsräume hierbei besonders wichtig (Saidi et al., 2017). Peng & Jia (2023) konnten beispielsweise feststellen, dass optisch ansprechende Designelemente wie bunte Farben und die Verwendung von Naturmaterialien und Pflanzen in verschiedenen Unternehmen Kreativität und somit auch Innovation fördern können. Auch individualisierte bzw. individualisierbare Einrichtung spielt hierbei eine Rolle. Eine modulare Einrichtung kann insofern zur Kreativität in Innovationsräumen beitragen, als dass diese immer bestmöglich auf die derzeitige Benutzung abgestimmt ist (Peng & Jia, 2023). So können beispielsweise während Einzelarbeiten Räume partiell gestaltet werden, was das Sicherheitsgefühl der Mitarbeitenden steigert und so zu ihrem Wohlbefinden beiträgt (Peng & Jia, 2023). Während Gruppenarbeiten kann die Raumgestaltung erneut in ein offenes Konzept verändert werden, was Kommunikation und Kollaboration fördert (Stryker et al., 2012). Außerdem ist es kontinuierlich wichtig, gewünschte, kreative Handlungen zu beobachten und diese durch geeignete Maßnahmen weiter anzutreiben (Moultrie et al., 2007). Sollte sich beispielsweise beobachten lassen, dass Vorträge, die in Innovationsräumen abgehalten werden, zur Kreativität von Mitarbeitern beitragen, so sollte dieser positive Effekt durch weitere Vorträge verstärkt werden.



Innovationsräume sollen durch ihre *Raumgestaltung*, ihre *organisatorischen Strukturen* sowie ihre *kollaborativen Arbeitsmethoden* **Kollaboration und Teamwork** der Mitarbeitenden untereinander **stärken**.

Dies sind häufig gewünschte Eigenschaften, die sich positiv auf die Innovationsfindung auswirken (Allen, 1966). Grundvoraussetzung ist die tatsächliche räumliche Ausgestaltung des Innovationsraumes (Klooker & Hölzle, 2023). Umgesetzt wird dies beispielsweise durch offene und flexible Raumkonzepte, die informelle Kontakte zwischen den Mitarbeitenden zulassen und so deren Kommunikation fördern (Moultrie et al., 2007). Hinzukommen neben organisatorischen Strukturen, wie zum Beispiel die Regelung von Teamstrukturen, Hierarchiegestaltung und Rollenzuweisung zum anderen kollaborative Arbeitsmethoden wie die Erstellung von Routinen, Prozessen und eine förderlichen Arbeitseinstellung (Friedrich et al., 2023; Klooker & Hölzle, 2023). Diese zusätzlichen Maßnahmen stellen sicher, dass Mitarbeiter nicht nur materiell gut ausgestattet sind, um in Innovationen zu schaffen, sondern auch ausreichend Anreize und das nötige Knowhow haben, um diese optimal zu nutzen.

### Exkurs: Offene Werkstätten

Angesichts des beschriebenen Trends zu mehr Flexibilität, Autonomie und des Bedarfs an Orten, die die digitale Transformation beschleunigen, ist es nicht verwunderlich, dass auch die praktischen Anforderungen an Innovationsräume vielfältig sind (Braun et al., 2021). Die Räume lassen sich entsprechend ihres angestrebten Zwecks und ihrer Nutzungsart in verschiedene Kategorien einteilen. Um ein besseres Verständnis für die praktische Umsetzung und Anwendung innovativer Raumkonzepte zu bekommen, ist es sinnvoll sogenannte offene Werkstätten näher zu betrachten. Eine offene Werkstatt ist hierbei als Sammelbegriff für verschiedene Innovationsräume mit vielfältigen Zielsetzungen zu verstehen, in denen Interessierte Werkzeuge und Anleitungen gestellt bekommen, um Projekte zu verwirklichen (Braun et al., 2021). Diese werden ihrer Ausstattung entsprechend auch Makerspaces/Hackerspaces genannt. Dementsprechend liegt der Fokus hier vor allem auf technologischem Equipment (Braun et al., 2021). Dieses kann, je nach individuellen Ansprüchen, aus Werkzeugen, Elektronikkomponenten, Computern und vielem mehr bestehen (Schön et al., 2019; *Website des ZAM*, 2024). Das wohl prominenteste Beispiel dieser Kategorie von Innovationsräumen sind digital fabrication laboratories (FabLabs), ein weltweites Netzwerk von offenen Werkstätten, die sich zum Ziel gesetzt haben, Produktionstechnologien und Wissen für möglichst viele Menschen zugänglich zu machen. Innovation wird hier durch das Aufeinandertreffen verschiedenster Akteure deren aktiven Austausch gefördert. Der Innovationsraum dient den Nutzenden hierbei als Katalysator für ihre Innovationsprozesse, indem er ihnen die notwendigen Materialien und Werkzeuge zur Verfügung stellt. Um unser Bild von Innovationsräumen auch um diese praktische Umsetzungsperspektive zu ergänzen, haben wir das dort vorhandene Designwissen auch in unserem Konzept mit einfließen lassen.

Innovationsräume sollen ebenso die *Konzeptionierung*, *Erstellung* und *Präsentation* von **Prototypen ermöglichen**.

In Innovationsräumen, insbesondere in unabhängigen und autonomen Räumen wie offenen Werkstätten, liegt der Schwerpunkt in der Regel auf der Konzeption und Schaffung physischer oder digitaler Produkte. Unternehmen erkennen zunehmend die Vorteile einer schnellen und weniger formellen Produktentwicklung (Kreuzer, Lindenthal, et al., 2022), so dass Innovationsräume diesem Bedürfnis Rechnung tragen müssen. Angesichts des raschen technologischen Fortschritts und der zunehmenden Volatilität der Produktlebenszyklen ist die Notwendigkeit einer beschleunigten Produktentwicklung noch deutlicher geworden (Wyrтки et al., 2021; Zink et al., 2017). Dieser Trend lässt sich gut unter dem Stichwort »Agile Product Development« zusammenfassen, was bedeutet, dass das Endergebnis eines Prozesses nicht von Anfang an klar definiert ist, sondern sich während des Prozesses herauskristallisiert (Oestereich Weiss, 2008). Eine

große Rolle spielt hierbei die Erstellung von Prototypen. Diese sind als »gezielt gestaltete Manifestationen von Designideen« zu verstehen (Lim et al., 2008). Durch das Erstellen von Prototypen können Ideen und Vorschläge schnell in die Form vorzeigbarer Ergebnisse gebracht und zur Abstimmung mit KundInnen oder GeschäftspartnerInnen präsentiert werden. Das Feedback wird darauffolgend genutzt, um die nächste, verbesserte Version des Prototyps zu erstellen, wodurch auf langwierige Planungsprozesse weitestgehend verzichtet wird (Gürtler & Lindemann, 2016). Hierfür spezialisierte Innovationsräume bieten ideale Bedingungen, da sie durch ihre Modularität schnell an den zu erstellenden Prototypen angepasst werden können. Die entwickelten Prototypen können direkt vorgestellt und gegebenenfalls wieder angepasst werden, was dem iterativen Charakter des Prototyping entspricht. Voraussetzung für die erfolgreiche Nutzung von Innovationsräumen für Prototyping ist die passende technische Ausstattung, die die Erstellung von Prototypen erst zulassen (Zink et al., 2017).

Es ist festzuhalten, dass die Anforderungen an Innovationsräume je nach gewünschter Ausrichtung und Zweckerfüllung höchst unterschiedlich ausfallen. Es ist von größter Bedeutung, sich bei der Konzeptionierung und dem Aufbau eines solchen Raumes darüber im Klaren zu sein, welche individuellen Ziele hiermit verfolgt werden (Moultrie et al., 2007). Erst nach einer intensiven Auseinandersetzung mit den persönlichen Prioritäten ist eine passgenaue Abstimmung der Räumlichkeiten möglich.

## 4 Raumkonzept

Auf der Grundlage unserer Recherchen sowie unserer herausgearbeiteten Anforderungen an Innovationsräume wurde ein umfassendes Raumkonzept erarbeitet. Hierbei wird auf die in Abb. 1 genannten User Stories genauer eingegangen. Anschließend können diese durch die Lightning Demos ab Seite 30 konkretisiert werden.

Das Raumkonzept ist wie folgt zu verstehen und zu bearbeiten:

1. Es ist essenziell sich zu Beginn einen Überblick über das eigene Zielbild, die Rahmenbedingungen und Umsetzungsmöglichkeiten zu machen.
2. Nun sollte man sich anhand der in Abbildung 1 dargestellten Übersicht eine erste User Story herausuchen.
3. Mit den dortigen Leitfragen wird überprüft, ob die User Story eine Lösung für die individuelle Problemstellung darstellt. Dies ist dann der Fall, wenn ein Großteil der Fragen positiv beantwortet werden kann.
4. Die anschließende Zieldefinition und Inhaltsbeschreibung geben hierbei einen tieferen theoretischen Einblick in die User Story.
5. Die Beschreibung einer möglichen praktischen Umsetzung der User Story erfolgt anhand von Lightning Demos.
6. Das Register der Lightning Demos ist ab Seite 30 zu finden. Dabei ist erneut anhand von Leitfragen zu prüfen, ob die jeweilige Demo dem eigenen Anwendungsfall entsprechend sinnvoll und umsetzbar ist. Hierbei gilt nicht, je mehr umgesetzte Demos desto besser das Ergebnis!
7. Abschließend kann die bearbeitete User Story nach ihrer Wichtigkeit und ihrem Aufwand – im Sinne von je mehr Sterne desto wichtiger bzw. aufwändiger – eingeordnet werden und die passenden Lightning Demos ausgewählt werden.
8. Das erarbeitete Konzept kann nun umgesetzt werden.

Für eine ausführlichere Anleitung inklusive detaillierten Begriffsdefinitionen kann auf den nun folgenden Leseleitfaden zurückgegriffen werden. Sollten Sie bei der Durchführung der einzelnen Schritte Unterstützung benötigen stehen wir mit unserer Expertise zur Gestaltung innovativer Räumlichkeiten zur Verfügung.

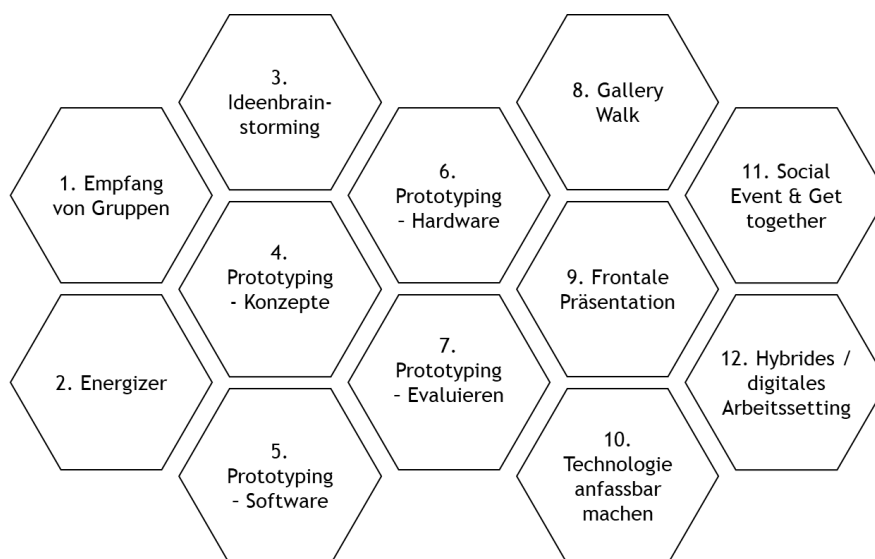


Abb. 1 User Stories im Überblick

## 4.1 Leseleitfaden

Unser Raumkonzept nutzt die Metapher eines Kochbuchs, um Erfolgsrezepte für die Gestaltung von Innovationsräumen übersichtlich und verständlich darzustellen. Wir hoffen, dass dieses Dokument zur praktischen Arbeit anregt. Deshalb haben wir viele Freiräume für Notizen und an verschiedenen Stellen Checkboxen zum Ankreuzen vorgesehen, die zur aktiven Arbeit und zur individuellen Umsetzung des Konzepts unseres Whitepapers anregen sollen.

Im Kontext dieses Whitepapers fungieren User Stories analog als Rezepte für eine erfolgreiche Anwendung und Umsetzung verschiedenster Ideen unter anderem aus dem New Work Konzept.

Unter einer **User Story** versteht man im Allgemeinen eine kurze, alltagssprachliche Beschreibung der Erwartungen und Wünsche von Anwendenden. Sie ermöglicht eine klare Einschätzung aller Kundenanforderungen, wodurch sichergestellt wird, dass die besten und sinnvollsten Funktionen umgesetzt werden. Eine User Story beinhaltet somit grundsätzlich immer die gewünschten Funktionen – das »Was« – und den zugrundeliegenden Mehrwert der Umsetzung – das »Warum« – und konzentriert sich bewusst nicht auf die Frage wie gearbeitet werden soll.

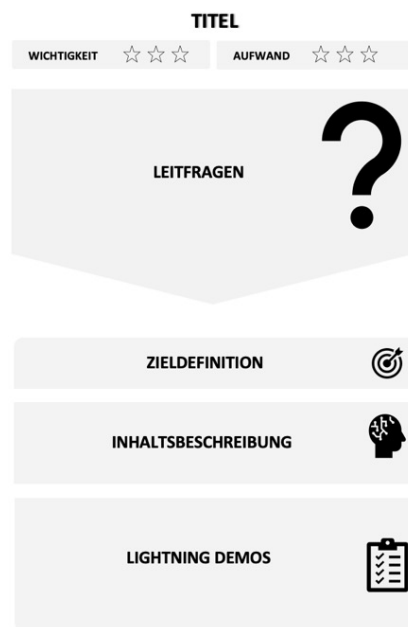


Abb. 2 Aufbau der User Stories

Aus Gründen der Übersichtlichkeit wurden die User Stories in die Fokusgruppen Personen (z.B. Empfang von Gruppen), Aktivitäten (z.B. Prototyping-Hardware) und Art und Weise (z.B. Frontale Präsentation) unterteilt. Jeder User Story wurde eine Seite gewidmet, wobei mit *Leitfragen* begonnen wird, um die User Story auf einen individuellen Anwendungsfall beziehen zu können. Sollte ein Großteil der Fragen positiv beantwortet werden können, so ist die User Story von Relevanz. Hier können entsprechend Fragen ankreuzt werden, die auf den individuellen Anwendungsfall zutreffen. Die darauffolgenden Texte beschreiben kurz das *Ziel* und den *Inhalt der User Story* und nennen die passenden *Lightning Demos*. Nach der vollständigen Erarbeitung bieten die Sterne mit den Bezeichnungen *Wichtigkeit* und *Aufwand* abschließend die Möglichkeit die User Stories – gemäß mehr Sterne desto wichtiger bzw. aufwändiger – entsprechend des individuellen Anwendungsfalls einzuordnen.

Passend zu den User Stories als »Rezept« können die Lightning Demos als »Zutaten« verstanden werden. Die große Anzahl der Lightning Demos erklärt sich aus der Annahme, dass jedes Unternehmen andere und sehr individuelle Anforderungen hat und einige Lightning Demos besser umsetzen und nutzen kann als andere. Es ist zu beachten, dass unsere Ausführungen einen beispielhaften Charakter haben und jederzeit durch individuell angepasste Elemente ersetzt werden können. Um die Lightning Demos und User Stories ideal auf die eigene Situation anzupassen und zu integrieren, empfiehlt es sich Interviews mit Fokusgruppen durchzuführen und externe SpezialistInnen einzuberufen.

Bei **Lightning Demos** handelt sich um kurze, inspirierende und relevante Lösungen als eine Umsetzungsmethode einzelner User Stories. Konkret bezeichnen wir damit im Kontext unseres Whitepapers praktische Elemente, die von einer ganzheitlichen Raumgestaltung und Infrastruktur über rein optische Elemente und Nutzungskonzepte bis zu kleineren Gadgets reichen.

-----  
Raumkonzept  
-----

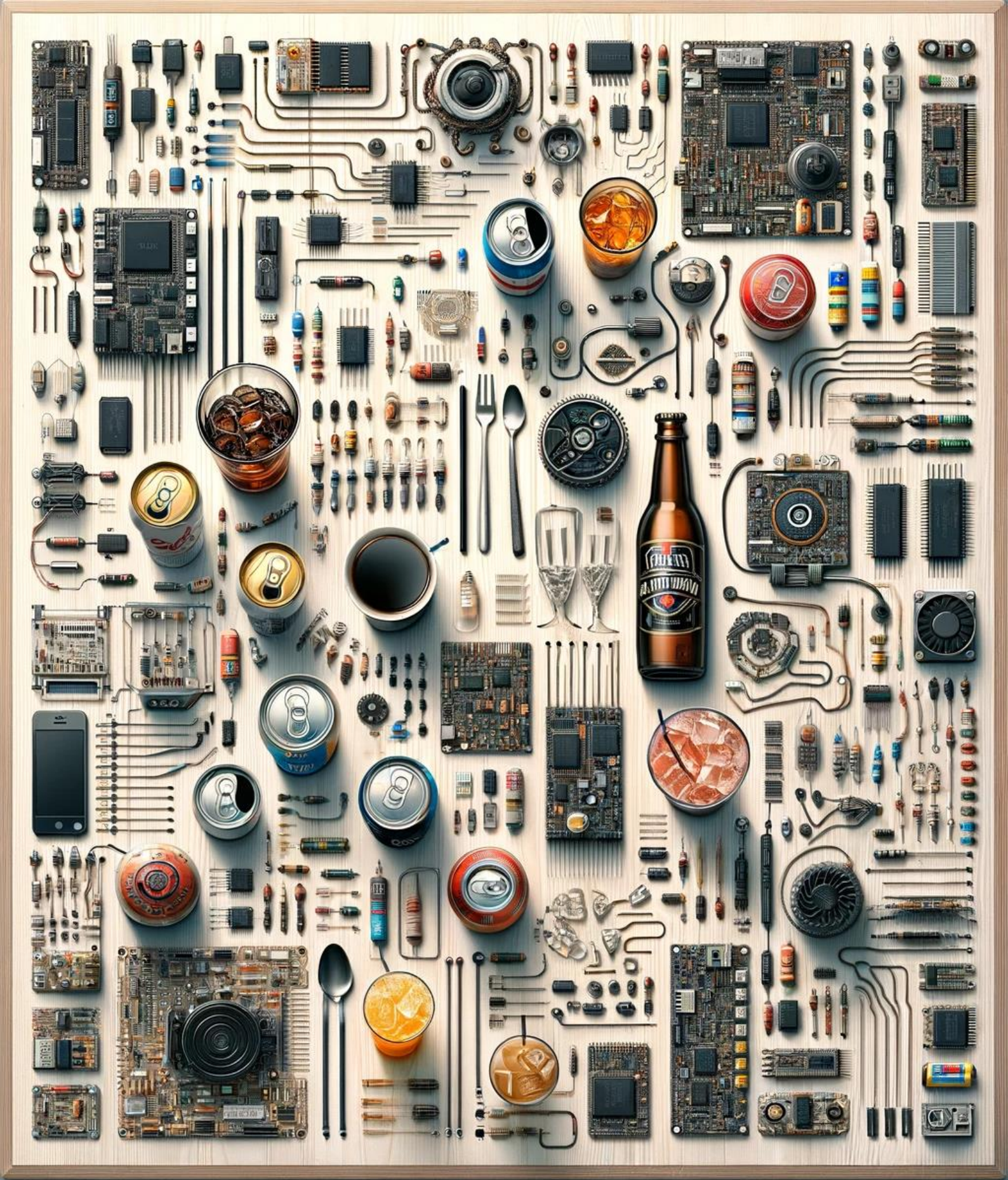
Für eine erfolgreiche Umsetzung einer User Story werden keinesfalls alle Lightning Demos benötigt. Es handelt sich hier vielmehr um eine Sammlung verschiedenster Möglichkeiten. Um das Whitepaper übersichtlich und leserfreundlich zu gestalten, erfolgt die Darstellung der Lightning Demos in Form eines Nachschlagewerks. Ab Seite 30 befindet sich eine vollständige Übersicht aller Lightning Demos mit ausführlichen Erklärungen und weiteren Leitfragen, die für die Anwendung wichtig sind. Auch hier können die Fragen entsprechend nach Bearbeitung angekreuzt werden, falls sie relevant sind.

Zusammen bilden die User Stories als »Rezepte« und die Lightning Demos als »Zutaten« einen ganzheitlichen Ansatz, um unterschiedlichen Nutzeranforderungen in einem umfassenden praxisnahen Kontext zu berücksichtigen, individuell anzupassen und umzusetzen. Es wird empfohlen sich zuerst auf eine User Story zu konzentrieren und diese entsprechend durchzuarbeiten, bevor man sich der nächsten zuwendet.

# Rezepte

## User Stories





# Die Personen

# Empfangen von Gruppen

Wichtigkeit



Aufwand



- Sollen die Teilnehmenden individuell empfangen werden?
- Wird ein Check-in und Check-out für die Gruppenmitglieder benötigt?
- Sollen Vorlieben aller Gruppenmitglieder berücksichtigt werden?
- Ist eine Vorstellung und aktive Einbindung der Gruppenmitglieder notwendig?



Das Ziel besteht darin, sicherzustellen, dass Gruppen einen herzlichen und personalisierten Empfang erleben.



Empfang von Gruppen beinhaltet die freundliche Begrüßung der Gruppenmitglieder, die Bereitstellung von Annehmlichkeiten wie Garderobe und Getränken sowie die Präsentation des Veranstaltungsraums. Die VeranstalterInnen sollten zudem die notwendige Kompetenz besitzen, den Raum effektiv vorzustellen und auf die Bedürfnisse der Gruppen eingehen zu können.



Küche, WiFi und Steckdosen  
Beklebte Scheiben, Sitzgelegenheiten, Sitztreppe, Tische mit Rollen  
Darstellungsflächen, Digitales Plakat, Kühlschrank, Soundsystem,  
Stehtische  
Inklusion / Barrierefreiheit  
Externe Veranstaltungen, Öffentliche Nutzung, Regeln zur Nutzung, Room  
Facilitator  
Außenwerbung, Raum für Erfolge



ausführlich  
ab S. 30



# Energizer

Wichtigkeit



Aufwand



- Sollen sich unterschiedliche Gruppenmitglieder untereinander vernetzen und eine positive Stimmung geschaffen werden?
- Sollen sich Teilnehmende aktiv und enthusiastisch beteiligen?
- Sind angemessene Reaktionen auf unterschiedliche Energieniveaus und Stimmungen der Teilnehmenden möglich?
- Werden kreative Elemente, die die Energie im Raum steigern, benötigt?



Das Ziel besteht darin, eine positive und energetische Stimmung zu schaffen, um eine gute Gruppendynamik zu etablieren.



Energizer beinhaltet interaktive und belebende Elemente, die eine lockere Atmosphäre schaffen und es den Teilnehmenden ermöglichen, sich bei guter Stimmung frei im Raum zu bewegen und sich schnell in Kleingruppen zu finden.



Flexible Wände, Verdunklung des Raumes  
Flexible Raumgestaltung, Kreatives Mobiliar, Sitztreppe, Spotlight  
Lichtsetzung, Tische mit Rollen  
Gruppenfotos, Polaroid Erinnerungen, Soundsystem  
Inklusion / Barrierefreiheit  
Regeln zur Nutzung  
Personalisierung, Urban Jungle



ausführlich  
ab S. 30

# Social Events & Get Together

Wichtigkeit



Aufwand



- Soll die Raumgestaltung für das Netzwerken einer Gruppe an Personen einladend sein?
- Werden ansprechende Sitzgelegenheiten und Raumdetails benötigt, um die Vernetzung der Teilnehmenden zu fördern?
- Sind Möglichkeiten, Veranstaltungen aufzulockern und eine gesellige Stimmung zu schaffen notwendig?
- Soll die positive Stimmung und Energie während Events stärker unterstützt werden?



Das Ziel besteht darin, eine entspannte und gesellige Atmosphäre zu schaffen, um gute Gespräche und Begeisterung zu fördern.



Social Events & Get Together beinhalten die Gelegenheit, sich mit einer Gruppe zu versammeln. Hier stehen gute Gespräche im Vordergrund. Zur Auflockerung und als Gesprächsthema dienen vielseitig einsetzbare Sitzgelegenheiten, Raumelemente sowie Gadgets.



Außentür, Flexible Wände, Küche, Verdunklung des Raumes, WiFi und Steckdosen

Beklebte Scheiben, Beleuchtung, Flexible Raumgestaltung, Kreatives Mobiliar, Sitzgelegenheit, Sitztreppe

Digitales Plakat, Gruppenfotos, Kühlschrank, Polaroid Erinnerungen, Schallabsorber, Soundsystem, Stehtische

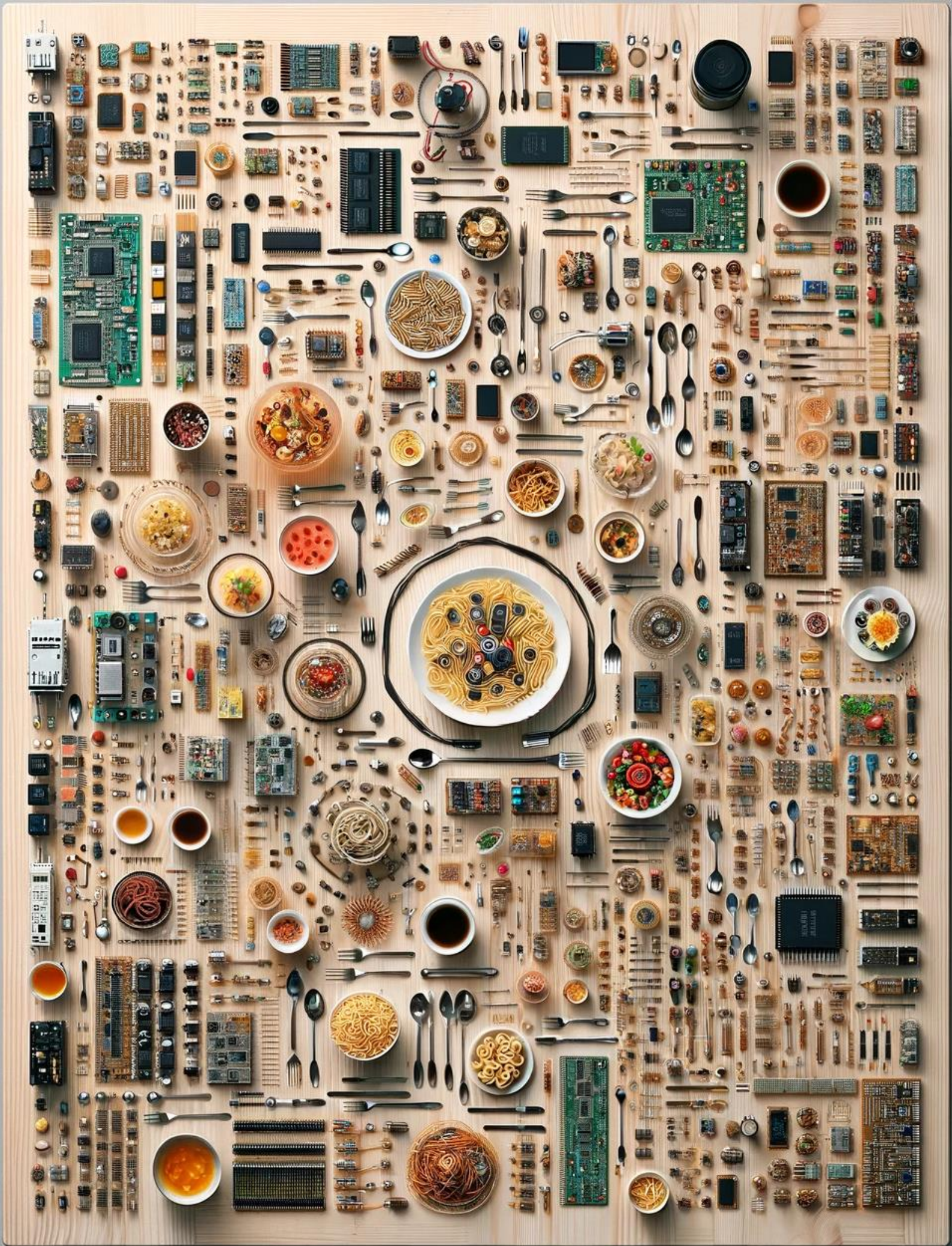
Inklusion / Barrierefreiheit

Externe Veranstaltungen, Öffentliche Nutzung, Regeln zur Nutzung, Room Facilitator

Außenwerbung, Personalisierung, Raum für Erfolge, Urban Jungle



ausführlich  
ab S. 30



# Die Aktivitäten

# Prototyping - Konzepte

Wichtigkeit



Aufwand



- Die Prozesse rund um das Prototyping vor Ort sollen noch effizienter und effektiver werden?
- Die Arbeit an Prototypen in Kleingruppen soll produktiver und kreativer verlaufen?
- Die Mitarbeitenden brauchen für die Arbeit an Prototypen mehr Unterstützung und bessere Ressourcen?
- Die Qualität der bisherigen Prototypen soll verbessert werden?



Das Ziel besteht darin, die gemeinsame Entwicklung eines Prototyps vor Ort zu ermöglichen und zu erleichtern.



Prototyping-Konzepte beinhaltet die gemeinsame, flexible Arbeit in Kleingruppen vor Ort, wobei jederzeit in einen Präsentationsmodus des aktuellen jeweiligen Stands gewechselt werden kann.



Wifi und Steckdosen  
Beschreibbare Wände, Tische mit Rollen  
Darstellungsflächen, Plotter für Plakate  
Inklusion / Barrierefreiheit  
Regeln zur Nutzung, Vorstellung Methoden  
Raum für Erfolge



ausführlich  
ab S. 30

# Prototyping - Software

Wichtigkeit



Aufwand



- Die Prozesse rund um das Prototyping von Software sollen nach dem aktuellen Stand der Technik ermöglicht werden?
- Die Prozesse der Softwareerstellung am Arbeitsplatz sind oft unübersichtlich und benötigen mehr Aufwand und Zeit als eigentlich üblich?
- Die Mitarbeitenden benötigen verbesserte Strukturen, um exzellente Software zu erstellen?
- Die Qualität der fertiggestellten Software soll weiter ausgebaut werden?



Das Ziel besteht darin, die Entwicklung, Testung und Vorstellung von prototypischer Software zu ermöglichen und zu vereinfachen.



Prototyping - Software beinhaltet mehrere modular ausgestattete Computerarbeitsplätze, um den Teilnehmenden die Softwareentwicklung zu ermöglichen.



Verdunklung des Raumes, WiFi und Steckdosen  
Beschreibbare Wände, Sitzgelegenheit, Steckdosen von der Decke,  
Telefonkabine; Tische mit Rollen  
Darstellungsflächen  
Inklusion / Barrierefreiheit  
Regeln zur Nutzung, Vorstellung Methoden  
Raum für Erfolge



ausführlich  
ab S. 30

# Prototyping - Hardware

Wichtigkeit



Aufwand



- Anspruchsvolle Prototypen sollen aufgrund von physischen Werkzeugen und Ressourcen in der eigenen Ausstattung angefertigt werden können?
- Die Sicherheit von Mitarbeitenden bei der Arbeit mit Werkzeugen und Materialien für Hardware soll gewährleistet sein?
- Es soll eine effiziente und ergonomische Umgebung für das physische Prototyping geben?
- Die angefertigten physischen Prototypen sollen den festgelegten Anforderungen entsprechen?



Das Ziel besteht darin, die Entwicklung und das Bauen von physischen Prototypen zu ermöglichen.



Prototyping - Hardware beinhaltet eine umfangreiche und an physische Arbeit angepasste Ausstattung und Gestaltung des Arbeitsbereiches.



Außentüre, Flexible Wände, Verdunklung des Raums, Waschbecken, Wifi und Steckdosen

Antistatikboden, Beleuchtung, Stauraum, Steckdosen von der Decke

Darstellungsflächen, Sicherheitshinweise, Werkstatt

Belüftungssystem, Inklusion / Barrierefreiheit, Massive Wand, Schalldichte Wand

Öffentliche Nutzung, Regeln zur Nutzung, Room Facilitator, Vorstellung Methoden

Raum für Erfolge



ausführlich  
ab S. 30

# Prototyping - Evaluierung

Wichtigkeit



Aufwand



- Sollen fertige Prototypen vor Ort und digital ansprechend präsentiert werden können?
- Die Funktionen ausgearbeiteter Prototypen sollen durch ihre Vorstellung mehr überzeugen?
- Die KundInnen sollen umfangreichere Möglichkeiten haben wichtiges Feedback zu geben?
- Das bisherige System für die Evaluierung von Prototypen kann auf unvorhergesehene Änderungen seitens der KundInnen nicht zufriedenstellend reagieren?



Das Ziel besteht darin, den KundInnen den ausgereiften Prototypen ansprechend zu präsentieren und Feedback einzuholen.



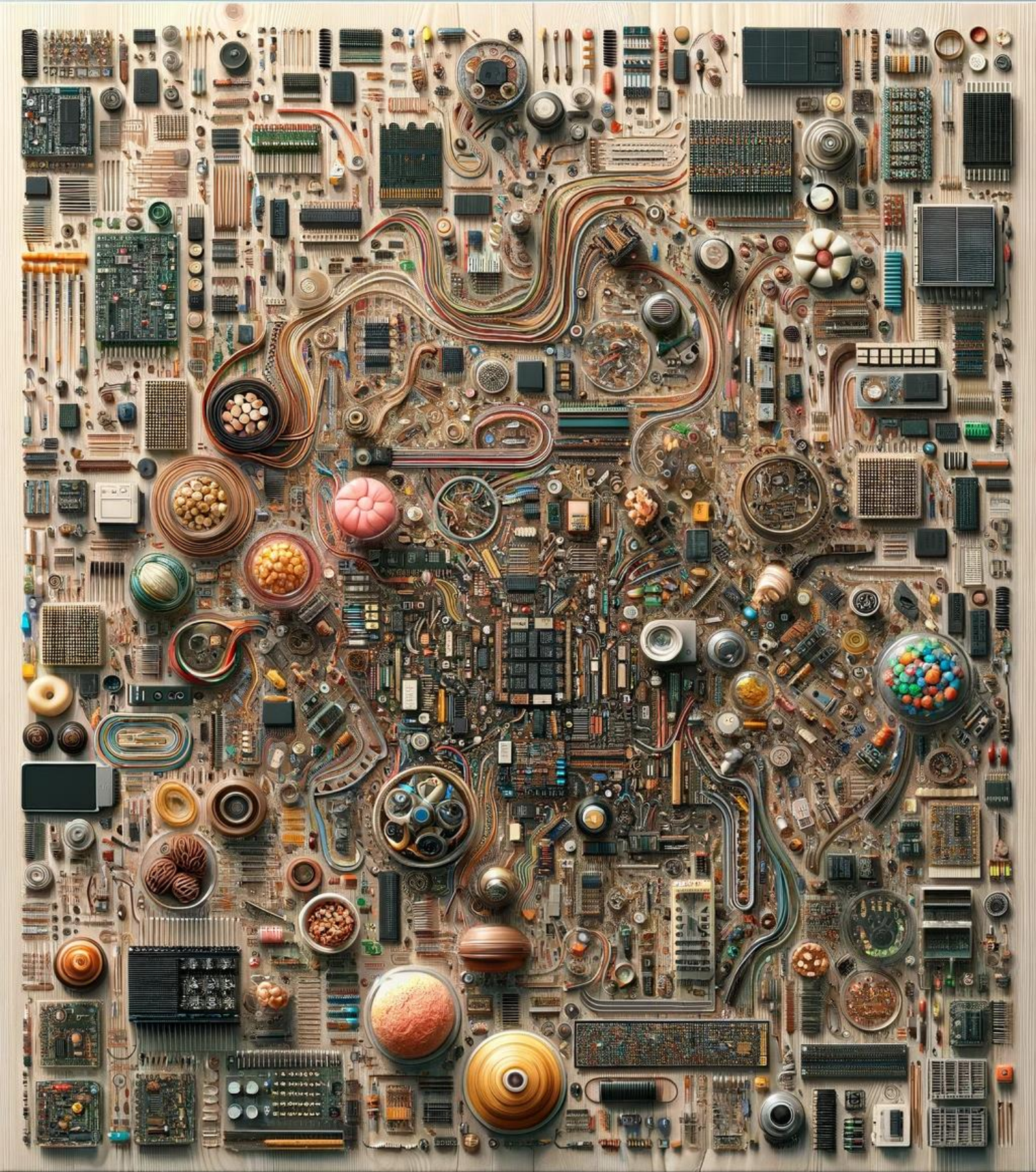
Prototyping - Evaluierung beinhaltet die Möglichkeit den KundInnen den Prototypen vor Ort ebenso wie digital einwandfrei und in vollem Umfang (inkl. Durchführung von Experimenten) zu präsentieren. Zudem soll es dem KundInnen möglich sein, Anforderungen ganzheitlich aufzuzeigen und festzuhalten.



Außentüre, Verdunklung des Raums, Wifi und Steckdosen  
Antistatikboden, Flexible Raumgestaltung, Spotlight Lichtsetzung,  
Steckdosen von der Decke, Tische mit Rollen  
Darstellungsflächen, Plotter für Plakate, Sicherheitshinweise  
Belüftungssystem, Inklusion / Barrierefreiheit  
Öffentliche Nutzung, Regeln zur Nutzung, Room Facilitator, Vorstellung  
Methoden  
Außenwerbung, Raum für Erfolge



ausführlich  
ab S. 30



Die Art und Weise



# Ideenbrainstorming

Wichtigkeit



Aufwand



- Die Arbeit in Kleingruppen der Mitarbeitenden soll effektiver und innovativer werden?
- Bei Gruppenarbeiten sollen alle Teilnehmenden aktiv teilnehmen?
- Es soll besonders in großen Gruppen nicht vorkommen, dass einzelne Teilnehmenden nicht zu Wort kommen?
- Die Ergebnisse aus Gruppenarbeiten sollen in die Gesamtidee integriert werden können?



Das Ziel besteht darin, unterschiedlichsten Positionen und Ideen einer Gruppe zu ordnen, um eine oder mehrere ausgereifte Ideen festzumachen, mit denen sich alle Teilnehmenden identifizieren können.



Ideenbrainstorming beinhaltet die kreative Zusammenführung von Teilnehmenden in interaktiven Workshops, die sowohl Plenumspräsentationen mit moderner Technologie als auch flexible Kleingruppenarbeit mit traditionellen Mitteln wie Flipcharts und Whiteboards umfassen. Die Atmosphäre fördert einen dynamischen Ideenaustausch, während die Möglichkeit besteht, eine gemeinsame Agenda sichtbar zu platzieren und den Fortschritt zu strukturieren.



Beschreibbare Wände, Flexible Raumgestaltung, Kreatives Mobiliar,  
Sitzgelegenheiten

Plotter für Plakate

Inklusion / Barrierefreiheit

Externe Veranstaltungen, Öffentliche Nutzung, Regeln zur Nutzung,  
Vorstellung Methoden

Personalisierung, Urban Jungle



ausführlich  
ab S. 30

# Frontale Präsentation

Wichtigkeit



Aufwand



- Zentrale Inhalte von Präsentationen sollen effektiv und ansprechend dargelegt werden?
- Die Präsentierenden sollen die Möglichkeit haben das Interesse und die Aufmerksamkeit ihrer Zuschauer zu gewinnen?
- Die Präsentationsumgebung soll professionell wirken und thematische Inhalte unterstützen?
- Informative und inhaltlich ansprechende Präsentationen sollen Wirkung beim Publikum haben?



Das Ziel besteht darin, zentrale Inhalte vor anderen Teilnehmenden zu präsentieren, wobei der Präsentierende sowie seine Arbeit im Fokus steht.



Frontale Präsentation beinhaltet die Vorstellung von erarbeiteten Ergebnissen, die Erklärung von Methoden, Studienprojekte usw., wobei der bzw. die Präsentierende durch geschickt eingesetzte Einrichtung und gut genutzte Räumlichkeiten das Gefühl eines Auftritts bekommt.



Flexible Wände, Verdunklung des Raums, Wifi und Steckdosen  
Sitzgelegenheiten, Sitztreppe, Spotlight Lichtsetzung, Tische mit Rollen  
Mobile Präsentationsstage, Plotter für Plakate, Soundsystem  
Inklusion / Barrierefreiheit, Pitch Area  
Externe Veranstaltungen, Öffentliche Nutzung,  
Raum für Erfolge



ausführlich  
ab S. 30

# Gallery Walk

Wichtigkeit



Aufwand



- Es fehlt eine interaktive Präsentationsmethode für Ergebnisse, die effektiv und reibungslos abläuft?
- Präsentationsmethoden von Ergebnissen sollen zu konstruktivem Feedback führen?
- Es besteht derzeit nicht die Möglichkeit Ergebnisse konsistent und in einer leicht vergleichbaren Darstellung zu präsentieren?
- Ergebnispräsentationen sollen interaktiv sein und für eine lockere Stimmung sorgen?



Das Ziel besteht darin, Ergebnisse einheitlich zu präsentieren, um Vergleiche und Feedback zu fördern. Übergreifend ermöglicht die interaktive Form der Präsentation einen lebendigen Austausch.



Gallery Walk beinhaltet eine dynamische Präsentationsmethode, bei der die TeilnehmerInnen ihre Ergebnisse an verschiedenen Stationen enthüllen, während das gesamte Teilnehmerfeld zwischen den Orten hin und her geht. Für eine optimale Umsetzung muss ausreichend Platz und technische Ausstattung an den Präsentationsorten bereitgestellt werden.



Verdunklung des Raums, Wifi und Steckdosen  
Flexible Raumgestaltung, Spotlight Lichtsetzung, Steckdosen von der Decke, Tische mit Rollen

Digitales Plakat, Mobile Präsentationsstage, Plotter für Plakate, Soundsystem

Inklusion / Barrierefreiheit, Pitch Area

Externe Veranstaltungen

Außenwerbung, Raum für Erfolge



ausführlich  
ab S. 30

# Technologie erleben

Wichtigkeit



Aufwand



- Die KundInnen sollen bei internen Veranstaltungen eine umfassende und aussagekräftige Erfahrung mit Technologien machen?
- Technologien führen aufgrund ihrer Präsentation zu grundlegenden Verständnisfragen bei den KundInnen?
- Die Art und Weise wie Technologien vorgestellt werden soll die KundInnen mehr begeistern?
- Die Möglichkeiten Technologien anschaulich und nachvollziehbar darzustellen sollen ausgebaut werden?



Das Ziel besteht darin, KundInnen Technologien verständlich und sichtbar zu machen, um ihnen die Möglichkeit zu bieten diese in Use Cases zu integrieren.



Technologie erleben beinhaltet die unmittelbare Erfahrung von Technologien in interaktiven Veranstaltungen und Workshops. Durch den Einsatz von Demonstratoren und TV-Monitoren werden die konkreten Fähigkeiten der Technologien greifbar gemacht.



Verdunklung des Raums, Wifi und Steckdosen  
Flexible Raumgestaltung, Kreatives Mobiliar, Tische mit Rollen  
Darstellungsflächen, Digitales Plakat, Mobile Präsentationsstage, Plotter für  
Plakate, Soundsystem  
Inklusion / Barrierefreiheit, Pitch Area  
Externe Veranstaltungen, Öffentliche Nutzung, Regeln zur Nutzung, Room  
Facilitator  
Außenwerbung, Raum für Erfolge



ausführlich  
ab S. 30

# Hybride Arbeitsweise

Wichtigkeit



Aufwand



- Es sollen Möglichkeiten für eine störungsfreie Kommunikation und störungsfreie Zusammenarbeit zwischen vor Ort und virtuell teilnehmenden Personen bestehen?
- Eine virtuelle Arbeit in Kleingruppen soll technisch unterstützt werden?
- Die Sound- und Videoqualität unterstützt die hybride Arbeit umfangreich?
- Mitarbeitende vor Ort sind besser in Arbeitsprozesse integriert als virtuell zugeschaltete Teilnehmende?



Das Ziel besteht darin, effektive Zusammenarbeit zwischen Teilnehmenden vor Ort und virtuell Teilnehmenden zu unterstützen.



Hybrides/digitales Arbeiten beinhaltet gute Sound- und Videotechnik an jedem Ort im Raum, sodass nicht nur Präsentationen streambar sind, sondern eine virtuelle Mitarbeit in Kleingruppen ebenso möglich ist.



Verdunklung des Raums, Wifi und Steckdosen  
Flexible Raumgestaltung, Kreatives Mobiliar, Technikbundle für Hybrid,  
Telefonkabine, Tische mit Rollen  
Darstellungsflächen, Schallabsorber, Soundsystem  
Inklusion / Barrierefreiheit, Pitch Area  
Externe Veranstaltungen, Öffentliche Nutzung, Regeln zur Nutzung, Room  
Facilitator



ausführlich  
ab S. 30

# Zutatenregister

## Lightning Demos



# INFRASTRUKTUR

## Außentür



Die Außentür ist eine direkte Verbindung zum Außenbereich, um Prototypen zu testen und bietet ebenfalls einen einfachen Zugang für Be- und Anlieferung. Daneben können auch kreative Arbeiten nach draußen verlegt werden.

- Wie groß sind meine Prototypen?
- Benötige ich eine Rampe?
- Wer soll schließberechtigt sein und wie wird das verwaltet?

## Flexible Wände



Die flexiblen Wände sind Raumverbindungen, die es erlauben Räumlichkeiten anwendungsbezogen ideal zuschneiden und dadurch die Effizienz zu steigern.

- Sollen die Wände gleichzeitig als Pinnwände fungieren oder beschreibbar sein?
- Sind die Wände fest installiert, also Schiebetüren oder reine Aufsteller?
- In wie viele Teile soll sich der Raum trennen lassen?

## Küche



Die Küche ist ein kleiner, gut ausgestatteter Funktionsraum zur Zubereitung von Lebensmitteln, der idealerweise abgetrennt werden kann.

- Müssen größere Mengen für Events zubereitet werden?
- Gibt es eine zuständige Person für Sauberkeit und Ordnung?
- Welche Elektronikgeräte ergeben Sinn (z.B. Mikrowelle, Wasserkocher)?

## Raumverdunklung



Die Verdunklung des Raumes ist eine Option zur Steuerung der Helligkeit, die Tests von Demonstratoren ermöglicht oder für die Stimmungsgestaltung verwendet werden kann.

- Präferiere ich Vorhänge über fest eingebaute Rollos?
- Wie sollen die Verdunklungsoptionen gesteuert werden?
- Will ich eine konstante Verspiegelung durch z.B. Folien nach außen?

## Waschbecken



Das Waschbecken ist der effektivste und einfachste Weg Werkstücke und Hände zu reinigen sowie Flüssigkeiten abzugießen.

- Wo soll und kann das Waschbecken platziert werden?
- Benötige ich zusätzlich einen Papiertuchhalter und Mülleimer?
- Benötige ich nur Ab- oder auch Frischwasser?

# INFRASTRUKTUR

## Wifi und Steckdosen



Ein funktionierendes WLAN und ausreichend Steckdosen ermöglichen es jedem, seine technischen Geräte zu nutzen.

- Benötige ich Starkstrom?
- Wie ist mein WLAN geschützt?
- Benötige ich in der Raummitte Steckdosen (z.B. doppelter Boden)?



# RAUMGESTALTUNG

## Antistatikboden



Der Antistatikboden vermeidet ESD-Schäden an der Elektronik von Bauteilen.

- In welchen Bereichen muss ein Antistatikboden verlegt werden?
- Welche Bauteile müssen vor Schäden geschützt werden?
- Benötige ich zusätzliche Erdungsbänder an den Werktschen?

## Beklebte Scheiben



Die beklebten Scheiben sind eine optisch ansprechende Gestaltung des Raums und dienen als Identifikationsmerkmal. Die Scheiben sind im besten Fall schallisoliert.

- Was möchte ich auf die Scheiben kleben?
- Möchte ich mit der Beklebung einen Sichtschutz sicherstellen?
- Wie stark soll die Schallisolierung der Scheiben sein?

## Beleuchtung



Die Beleuchtung gestalten das Raum- und Arbeitsklimas aktiv. Ein angenehmes Arbeiten ohne volle Raumbeleuchtung und Akzentsetzung bei Vorträgen ist einfach möglich.

- In welchen Bereichen brauche ich welches Licht?
- Möchte ich mit dem Licht bestimmte Akzente im Raum setzen?
- Wie soll sich das Licht steuern können?

## Beschreibbare Wände



Die beschreibbaren Wände sind nicht mit einem klassischen Whiteboard zu verwechseln. Sie sind ein stylisches Element, dass in den Raum integriert ist und ein unkompliziertes Festhalten von Gedanken ermöglicht.

- Welche Wände sollen beschreibbar sein?
- Mit welchen Stiften soll die Wand beschreiben werden können?
- Welche Materialien werden zum Entfernen der Beschriftung benötigt?

## Flexible Raumgestaltung

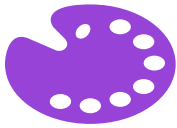


Die flexible Raumgestaltung umschreibt eine individuell änderbare Raumaufteilung. Ein offenes Raumkonzept ermöglicht es einen Raum durch Trennelemente so umzugestalten, dass er den unterschiedlichsten Anforderungen gerecht wird.

- In wie viele Bereiche soll der Raum getrennt werden können?
- Wie flexibel muss die Trennlösung sein?
- Sollen die Trennwände noch andere Funktionen erfüllen können, wie z.B. eine Stauraumlösung?

# RAUMGESTALTUNG

## Kreatives Mobiliar



Das kreative Mobiliar sorgt für eine kreative und lockere Stimmung und verändert aktiv die Raumwahrnehmung.

- Wofür möchte ich das kreative Mobiliar verwenden, z.B. Workshop, Pausenoption?
- Soll das Mobiliar zu mehr Bewegung anregen, z.B. Schaukeln?
- Wie flexibel muss das kreative Mobiliar sein?

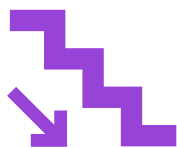
## Sitzgelegenheiten



Die Sitzgelegenheiten dienen als gemütlicher Verweilungsgrund für verschiedene Anlässe wie bspw. Social Events oder Kreativsessions.

- Welche Art von Sitzgelegenheit möchte ich, z.B. Bürobälle, Sitzsäcke?
- Wofür möchte ich die Sitzgelegenheiten einsetzen?
- Sollen die Sitzgelegenheiten noch andere Funktionen erfüllen, z.B. Raumtrenner?

## Sitztreppe



Die Sitztreppe dient als ausgebaute Sitzgelegenheit und ist vor allem im Sinne der aktiven Raumgestaltung im Vortragssetting interessant, da sie die Aufmerksamkeit aktiv auf den Vortragenden richtet.

- Für wie viele Personen benötige ich Sitzgelegenheiten?
- Soll auf der Treppe auch Gruppenarbeit gemacht werden können?
- Muss ich Fluchtwege über die Treppe beachten und freigehalten?

## Spotlight Lichtsetzung



Die Spotlight Lichtsetzung umschreibt ein atmosphärisches Lichtkonzept, das den Fokus auf Präsentationen richtet. Hier ist vor allem von Deckenbeleuchtung die Rede.

- In welchem Bereich soll die Lichtsetzung zum Einsatz kommen?
- Soll das Spotlight statisch sein oder auch Bewegung antizipieren können?
- Sollen die Lampen durch ein zentrales Steuersystem geschaltet werden?

## Stauraum



Der Stauraum kann von allen genutzt werden und unterstützt eine Clean Desk Policy. Er dient dem Verwahren von Werkzeugen ebenso wie persönlichen Projekten.

- Benötige ich eine Abstellkammer?
- Ist ein großer Schrank ausreichend?
- Sind Schließfächer sinnvoll?

## RAUMGESTALTUNG

### Technikbundle für Hybrid



Das Technikbundle für Hybrid umschreibt einen Raum, der mit sinnvoller Technik für das hybride Arbeiten ausgestattet ist.

- Welche Videoübertragung ist nötig?
- Wie kann eine gute Tonqualität gewährleistet werden?
- Welche Unterstützung ist für eine nahtlose Bildschirmübertragung notwendig?

### Telefonkabine



Die Telefonkabine ermöglicht getrenntes, ruhiges Arbeiten allein oder zu zweit und dient als kleiner multifunktionaler Raum im Raum.

- Wie viele schallgeschützte Arbeitsplätze benötige ich?
- Soll in einer solchen Zelle auch zusammengearbeitet werden können?
- Wo kann eine solche Zelle platziert werden?

### Tische mit Rollen



Die Tische mit Rollen unterstützen ein modulares Raumkonzept und unterstützen somit Vorträge und Gruppenarbeiten gleichermaßen.

- Gibt es Stauraum für die Tische?
- Sind die Tische höhenverstellbar?
- Können die Tische flexibel verkabelt werden?

## GADGETS

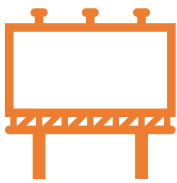
### Darstellungsflächen



Die Darstellungsflächen umfassen verschiedenste Optionen für die Projektion digitaler Inhalte, um dem gemeinsamen Betrachten von Inhalten auf kleinen Bildschirmen entgegenzuwirken.

- Benötige ich einen Projektor?
- Habe ich eine freie Projektionsfläche?
- Sind große Bildschirme ausreichend?

### Digitales Plakat



Das digitale Plakat ist ein Bildschirm im Format eines Plakats der je nach Anlass mit unterschiedlichen Medien bespielt wird.

- Ist eine Willkommenstafel als Begrüßung externer Gäste sinnvoll?
- Soll die Agenda eines Seminars visualisiert werden können?
- Sollen Methoden oder Referenzen zu Praxisprojekten vorgestellt werden?

### Gruppenfotos



Die Gruppenfotos schaffen Andenken, bringen den Teilnehmenden Spaß und schaffen eine gute Gruppendynamik.

- Welche Bildqualität ist erforderlich?
- Wie können Bilder geteilt werden?
- Soll es eine Fotowand geben?

### Kühlschrank



Der Kühlschrank im Raum stellt Externen ungezwungen kühle Getränke zur Verfügung, schafft bei Mitarbeitenden einen Anreiz den Raum aufzusuchen und fördert allgemein den informellen Austausch.

- Wie groß soll der Kühlschrank sein?
- Welche extra Funktionen brauche ich (z.B. Wasserspender)?
- Ist ein Gefrierfach sinnvoll?

### Mobile Präsentationsstage



Die mobile Präsentationsstage ist eine modulare Erhöhung die Präsentierende aktiv in den Mittelpunkt stellt. Sie kann bei Bedarf genutzt und wieder verstaut werden.

- Wie viele Leute sollen gleichzeitig präsentieren?
- Soll die Stage dauerhaft installiert oder flexibel sein?
- Wo im Raum möchte ich die Präsentationsstage platzieren?

## GADGETS

### Plotter für Plakate



Der Plotter für Plakate bietet die Möglichkeit große Plakate in den eigenen Räumlichkeiten zu drucken und sich somit finanziell und zeitlich von Druckereien unabhängig zu machen.

- Welche Plakatgröße soll gedruckt werden?
- Soll randlos gedruckt werden können?
- Welche Dateitypen sollen gedruckt werden können?

### Polaroid Erinnerungen



Die Polaroid Erinnerungen schaffen ähnlich wie die Gruppenfotos ein Andenken, haben allerdings ein spielerisches Element und die Ergebnisse sind sofort verfügbar.

- Wie viele Kameras brauche ich?
- Macht ein Fotoalbum Sinn?
- Wie können die Bilder digitalisiert werden?

### Prospektständer



Der Prospektständer macht Flyer, Prospekte und Magazine für alle sichtbar und ist im Idealfall faltbar, wodurch er auf Messen o.ä. ebenso zum Einsatz kommen kann. Besonders interessant ist dies für externe Besucher.

- Liegt dieses Whitepaper im Prospektständer?
- Wie groß sollen die ausgestellten Dokumente sein?
- Wie viele Dokumente sollen ausgestellt werden?

### Schallabsorber



Die Schallabsorber sorgen für ein gutes, ruhiges Arbeitsklima und ermöglichen somit eine parallele Raumnutzung. Sie sind die ideale Ergänzung zur schalldichten Wand.

- Können Lärmquellen auch baulich von Ruhebereichen getrennt werden?
- Wo sollen die Schallabsorber positioniert werden?
- Wie stark muss der Schall gedämmt werden?

### Sicherheitshinweise



Die Sicherheitshinweise dienen der Verdeutlichung von Gefahren und vermeiden dadurch Unfälle. Sie sollten verständlich und sichtbar angebracht werden.

- Welche Arbeitsschutzvorschriften sind relevant?
- Kann man die Gefahrenquellen auch anders vermeiden?
- Wird eine passende Schulung angeboten, wie mit den Gefahren umzugehen ist?

## GADGETS

### Soundsystem



Das Soundsystem dient der Unterstützung bei Veranstaltungen und Vorträgen im Falle von schlechter Akustik im Raum. Es ermöglicht auch das Abspielen von Musik oder Timern.

- Welche Lautsprecher bringen den größten Nutzen?
- Sind Mikrophone sinnvoll?
- Benötige ich ein Schaltpult?

### Stehtische



Die Stehtische sind ein Ort für Empfänge und bieten einen ungezwungenen Ort für Networking.

- Sollen die Tische auch zur Arbeit verwendet werden?
- Sollen die Tische als Sozialfläche genutzt werden?
- Wo möchte ich die Stehtische bei Nichtnutzung verstauen?

### Werkstatt



Die Werkstatt ist ein Ort zum haptischen Prototyping, an dem getrennt von regulären Arbeitsplätzen gearbeitet wird.

- Welche Werkzeuge benötige ich z.B. 3D-Drucker und Lötgerät?
- Möchte ich Anleitungen zur Nutzung der Werkzeuge zur Verfügung stellen?
- Sollen die Werkzeuge für jeden uneingeschränkt nutzbar sein?

# BAULICHE GESTALTUNG

## Belüftungssystem



Das Belüftungssystem sorgt für eine ausreichende Frischluftversorgung sowie die Abfuhr von Schadstoffen, welche beim Prototyping entstehen.

- Wo wird Frischluft benötigt?
- Muss das System fest installiert sein oder ist eine Standlüftung ausreichend?
- Wo wird Abluft (z.B. Dämpfe beim Löten) benötigt?

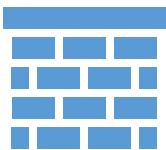
## Inklusion / Barrierefreiheit



Inklusion ist, wenn man alle Teilnehmenden willkommen heißt und bei allen Veranstaltungen eine offene Kultur demonstriert.

- Wie viele rollstuhlgerechte Zugänge brauche ich?
- Welche Unterstützungssysteme sind sinnvoll?
- Gibt es Wickeltische?

## Massive Wand



Die massive Wand ist die Grundlage für das Anschrauben von Schränken und Wandpaneelen. Dadurch wird Ordnung geschaffen und Räume bspw. Stauräume effizient genutzt.

- Was wird an die Wände montiert?
- Wo kann ich auf flexible Gadgets verzichten?
- Welche Voraussetzungen müssen erfüllt werden?

## Pitch Area



Die Pitch Area ist ein Bereich, welcher als Sitzgelegenheit bei Ideenvorstellungen genutzt wird. Außerdem wird eine lockere Atmosphäre ermöglicht, der Blick automatisch auf die Leinwand gerichtet und Sitzkissen sowie kleine Tische sorgen für Bequemlichkeit.

- Wie viel Raum soll den Zuschauern gegeben werden?
- Wie sind die Sitzgelegenheiten ausgestaltet (z.B. Stühle, Couch)?
- Brauche ich unterstützendes Material (z.B. Whiteboards und Stifte)?

## Schalldichte Wand



Die schalldichte Wand ist ein effektiver Lärmschutz vor Hardwarearbeiten und vermeidet somit eine Störung durch Werkzeuge.

- Wo sind meine Lärmquellen?
- Wie stark muss der Schall gedämpft werden?
- Wo befinden sich große Gruppen an Menschen?

## NUTZUNGSKONZEPT

### Externe Veranstaltungen



Die externen Veranstaltungen sind eine Möglichkeit das Gemeinschaftsempfinden der Teilnehmer zu stärken. Die öffentliche Wirksamkeit des Raums wird erhöht und man knüpft neue Kontakte.

- Welche Art von Veranstaltungen möchte ich durchführen?
- Wer soll zu den Veranstaltungen eingeladen werden?
- Was benötige ich zur Durchführung einer solchen Veranstaltung?

### Öffentliche Nutzung



Die öffentliche Nutzung und Betreuung der Räume mit festen Öffnungszeiten und einem Serviceangebot ist vorgesehen.

- Was sind die Öffnungszeiten der Räumlichkeiten?
- Wie möchte ich den Raum während der Öffnungszeiten betreuen?
- Welche Services möchte ich der Öffentlichkeit zur Verfügung stellen?

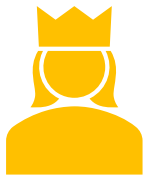
### Regeln zur Nutzung



Die Regeln zur Nutzung sind Konzepte für einzelne Elemente, da die Teilnehmenden sich in einer anderen Umgebung als gewöhnlich befinden.

- Welche Regeln zur Raumnutzung möchte ich aufstellen?
- Was möchte ich mit den Regeln erreichen?
- Wie kann ich mit den Regeln das kreative Arbeiten sicherstellen?

### Room Facilitator



Der Room Facilitator ist eine für die Räumlichkeiten verantwortliche Person, die dafür sorgt, dass Potenziale voll ausgenutzt werden können.

- Wen möchte ich als Room Facilitator benennen?
- Wie viel Kapazitäten soll für die Aufgabe eingeplant werden?
- Welche konkreten Tätigkeiten gehören zur Rolle des Room Facilitators?

### Vorstellung Methoden



Die Vorstellung von Methoden ist eine persönliche und verständliche Darstellung von Expertenwissen die ebenso ein Begeisterungsfaktor für Kunden ist.

- Welche Methoden möchte ich darstellen?
- Wie möchte ich die Methoden im Raum vermitteln?
- Möchte ich spezifische Flächen für die Anwendung der unterschiedlichen Methoden bieten?



# OPTISCHE GESTALTUNG

## Außenwerbung



Die Außenwerbung ist eine Art Schaufenster, wo Erfolge nach außen präsentiert werden. Dies stärkt die öffentliche Wahrnehmung und macht Projekte bzw. Forschung für die Öffentlichkeit sichtbar.

- Welche Informationen können veröffentlicht werden?
- Welche Projekte zeichnen uns aus?
- Was macht unsere Forschung besonders?

## Personalisierung



Die Personalisierung ist eine kreative Gestaltung von Elementen oder Bereichen eines Raums, z.B. mit den Unternehmenserfolgen. Sie fördert und schafft Identifikation mit den Räumlichkeiten bei den Mitarbeitenden.

- Welche Elemente kann ich personalisieren?
- Müssen Regeln bzgl. persönlicher Elemente etabliert werden?
- Für welche Zielgruppe möchte ich den Raum personalisieren?

## Raum für Erfolge



Der Raum für Erfolge ist eine offene Präsentation bzw. Ausstellung von Erfolgen. Dies dient als ein gute Gesprächseinstieg und schafft Eindruck sowie Identität.

- Ist der Raum auch für Externe ange-dacht?
- Soll jeder Mitarbeitende mitgestalten können?
- Welche Informationen können veröffentlicht werden?

## Urban Jungle



Der Urban Jungle ist eine Gestaltung der Arbeitsflächen mit Pflanzen und sorgt damit für eine angenehmen und kreative Atmosphäre, die belebend wirkt.

- Wer pflegt die Pflanzen?
- Ist die Pflege gut organisierbar?
- Soll es echte oder künstliche Pflanzen geben?

## 5 Literaturverzeichnis

- Amabile, T. M., Conti, R., Coon, H., Lazenby, J., & Herron, M. (1996). Assessing the Work Environment for Creativity. *Academy of Management Journal*, *39*, 1154–1184.
- Banfield, R., Lombardo, C. T., & Wax, T. (2015). *Design Sprint: A Practical Guidebook for Building Great Digital Products*. O'Reilly Media, Inc.
- Bergmann, F. (2020). *Neue Arbeit, neue Kultur*. Arbor Verlag.
- Braun, S., Feldwieser, M., Schex, M., & Yapici-Öztaş, C. (2021). *Kommunale Innovationsräume für digitale Zukunftskommunen: Eine qualitativ-explorative Analyse zur Relevanz von Innovationsräumen und Ihren Erfolgsfaktoren in Kommunalverwaltungen*.
- Dyer, J., Gregersen, H., & Christensen, C. M. (2019). *The Innovator's DNA, Updated, with a New Preface: Mastering the Five Skills of Disruptive Innovators*. Harvard Business Press.
- Editorial Team. (2024, Januar 23). *The Definition of New Work—Everything You need to know*. Workpath. <https://www.workpath.com/magazine/new-work-definition>
- Friedrich, F., Kreuzer, T., & Kuch, F. (2023). A Match Made in Heaven: The Empowering Effects of Business Process Management and Digital Innovation Capabilities. *ECIS 2023 Research Papers*. [https://aisel.aisnet.org/ecis2023\\_rp/227](https://aisel.aisnet.org/ecis2023_rp/227)
- Gürtler, M. R., & Lindemann, U. (2016). Innovationsmanagement. *Handbuch Produktentwicklung*, 483–511.
- Hasso, P., Christoph, M., & Larry, L. (2011). *Design Thinking*. Springer. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-642-13757-0.pdf>
- Jaeger, N. (2021, April 13). *Zitat der Woche—Alexander Osterwalder, Innovationsforscher*. COPETRI. <https://www.copetri.com/alexander-osterwalder-innovationsforscher/>
- Klooker, M., & Hölzle, K. (2023). A generative design of collaborative innovation space. *R&D Management*. <https://doi.org/10.1111/radm.12582>
- Kraus, S., Ferraris, A., & Bertello, A. (2023). The future of work: How innovation and digitalization re-shape the workplace. *Journal of Innovation & Knowledge*, *8*(4), 100438. <https://doi.org/10.1016/j.jik.2023.100438>
- Kreuzer, T., Lanzl, J., Römmelt, J., Schoch, M., & Wenninger, S. (2022). Ein integriertes Konzept für nachhaltige hybride Arbeit – Erkenntnisse und Handlungsempfehlungen aus einem Transformationsprojekt. *HMD Praxis der Wirtschaftsinformatik*, *59*(4), 1032–1045. <https://doi.org/10.1365/s40702-022-00882-9>
- Kreuzer, T., Lindenthal, A.-K., Oberlaender, A., & Röglinger, M. (2022). The Effects of Digital Technology on Opportunity Recognition. *Business & Information Systems Engineering*, *64*(1), 47–67.
- Kröger, J. (2021, September 20). *Die 5 größten Home-Office-Nachteile ## Das sind die Schattenseiten von Remote Work*. IT-SERVICE.NETWORK Blog. <https://it-service.network/blog/2021/09/20/home-office-nachteile/>

- Lim, Y.-K., Stolterman, E., & Tenenberg, J. (2008). The anatomy of prototypes: Prototypes as filters, prototypes as manifestations of design ideas. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction, 15*(2), 7.1-7.27. <https://doi.org/10.1145/1375761.1375762>
- Lindenthal, A.-K., Oberländer, A. M., Rosemann, M., & Röglinger, M. (2023). Ideation Patterns für ressourcenzentrierte digitale Innovation. *HMD Praxis der Wirtschaftsinformatik, 60*(3), 550–566. <https://doi.org/10.1365/s40702-023-00970-4>
- Moultrie, J., Nilsson, M., Dissel, M., Haner, U., Janssen, S., & Van Der Lugt, R. (2007). Innovation Spaces: Towards a Framework for Understanding the Role of the Physical Environment in Innovation. *Creativity and Innovation Management, 16*(1), 53–65. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8691.2007.00419.x>
- Oberländer, A. M., & Leyer, P. D. M. (2022). The Influence of Mental Models on Employee-Driven Digital Process Innovation during Times of a Crisis. *ICIS 2022 Proceedings*. [https://aisel.aisnet.org/icis2022/general\\_is/general\\_is/7](https://aisel.aisnet.org/icis2022/general_is/general_is/7)
- Oestereich, B., & Weiss, C. (2008). *Agiles Projektmanagement. APM: erfolgreiches time-boxing für IT-Projekte*. Dpunkt-Verlag.
- Oliver, S., & Flüter-Hoffmann, C. (2022). Homeoffice nach fast zwei Jahren Pandemie. *Stettes IW-Report, 2*. <https://www.iwkoeln.de/studien/christiane-flueter-hoffmann-oliver-stettes-homeoffice-nach-fast-zwei-jahren-pandemie.html>
- Peng, L., & Jia, R. (2023). Exploring the Interplay of the Physical Environment and Organizational Climate in Innovation. *Sustainability, 15*(20), Article 20. <https://doi.org/10.3390/su152015013>
- Saidi, T., Villiers, K., & Douglas, T. S. (2017). The sociology of space as a catalyst for innovation in the health sector. *Social science & medicine (1982), 180*, 36–44. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2017.03.015>
- Senoo, D., Magnier-Watanabe, R., & Salmador, M. P. (2007). Workplace reformation, active ba and Workplace reform, active ba and knowledge creation: From a conceptual to a practical framework. *European Journal of Information Management, 10*(3), 296–315.
- Stryker, J. B., Santoro, M. D., & Farris, G. F. (2012). Creating Collaboration Opportunity: Designing the Physical Workplace to Promote High-Tech Team Communication. *IEEE Trans. Eng. Manag., 59*, 609–620.
- Wyrтки, K., Röglinger, M., & Rosemann, M. (2021). Opportunity-led ideation: How to convert corporate opportunities into innovative ideas. *Creativity and Innovation Management, 30*(3), 523–541. <https://doi.org/10.1111/caim.12450>
- Zink, L., Hostetter, R., Böhmer, A. I., Lindemann, U., & Knoll, A. (2017). *The use of prototypes within agile product development: Explorative Case Study of a Makeathon*. 68–77. <https://doi.org/10.1109/ICE.2017.8279871>

## Kontakt

---

Fraunhofer-Institut für Angewandte  
Informationstechnik FIT  
Institutsteil Wirtschaftsinformatik  
Wittelsbacherring 10  
95444 Bayreuth  
[info@fit.fraunhofer.de](mailto:info@fit.fraunhofer.de)  
[www.wi.fit.fraunhofer.de](http://www.wi.fit.fraunhofer.de)