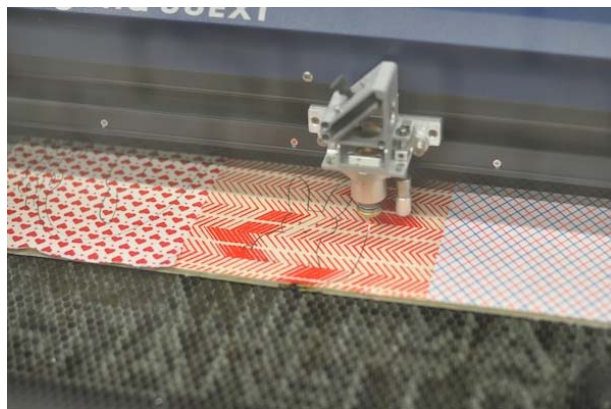
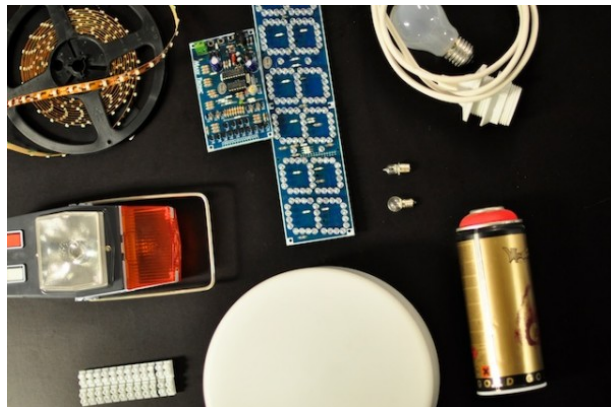
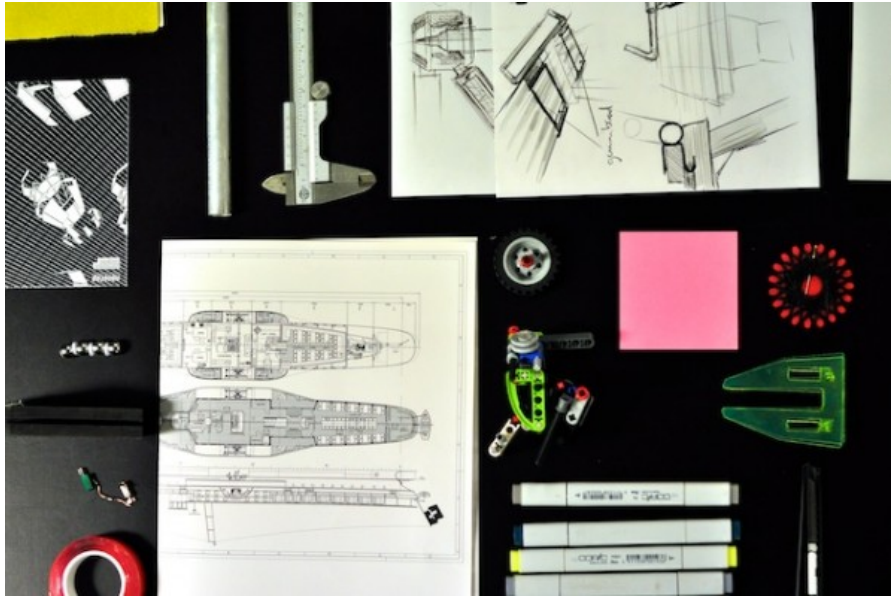


IS «CreaLab»

Projektdokumentation 2010-2011



Die geförderten F&E-Projekte

meet2create – Ecologies for Learning and Creating.....	3
FabLab Luzern – dream it. make it. share it.	4
TINA – Tools für Innovationsakteure.....	5
Kreatives Gründen	6
JUST ARCHITECTURE? – Architektur als Kontext des «Creative Living».....	7
Urban Vision Lab.....	8
Methodenwerkstatt.....	9
Ressourcenimpact mobiler Arbeitsformen	10

meet2create – Ecologies for Learning and Creating

Die Förderung und Begünstigung von Innovationsprozessen spielt für die Erhaltung und Erhöhung der Marktanteile von Unternehmen eine entscheidende Rolle. Bei kreativen Ideenentwicklungsprozessen und bei integrierenden Auswahl- und Entscheidungsprozessen sind unterschiedliche Ausstattungs- und Raummerkmale für die jeweiligen Meetings förderlich. Der Wissensstand über innovationsfördernde Gestaltung von Meeting-Umgebungen und erweiterten Beratungs- und Dienstleistungen ist bislang noch nicht gesamthaft aufbereitet und systematisch weiterentwickelt worden. Das Forschungsprojekt zielt deshalb darauf ab, eine Gesamtkonzeption für Meeting-Umgebungen in Unternehmen und Business-Hotels zu entwickeln, die darauf ausgerichtet ist, das Wissens- und Kreativitätspotenzial für die Beteiligten an Innovationsprozessen optimal zu erschliessen.

Innovationsprozesse gliedern sich in verschiedene Phasen, wie u. a. Kreativitäts-, Selektions- und Entscheidungsphasen. Diese erfordern jeweils unterschiedliche Methoden in der Kommunikations- und Interaktionsform. Um den Output bei Innovationsprozessen zu optimieren, müssen für diese unterschiedlichen Methoden unterschiedliche Raumtypen, welche Kommunikation, Interaktion, Kreativität und Lernen der Akteure optimal unterstützen, angeboten werden.

Bislang fehlt eine systemische Untersuchung der Bedingungen hinsichtlich Raumkonstellationen (inkl. Ausstattung und Technik) und Services/Dienstleistungen, die erfüllt sein müssen, um Innovationsprozesse zu unterstützen. Anbietern, wie z.B. Hotelbetreibern, die sich in diesem Feld spezialisieren möchten, steht bislang kein Planungshilfsmittel zur Verfügung, das alle Aspekte der Meeting Ecology umfasst.

Das Forschungsprojekt zielt deshalb darauf ab, die Hypothese zu prüfen, ob die Produktivität in Innovationsprozessen durch die Bereitstellung einer Meeting Ecology gesteigert werden kann. Es soll geprüft werden, ob sich durch eine systematische Ausgestaltung von Meeting Ecologies die Ausschöpfung des Wissens- und Kreativitätspotenzials der Nutzer für die innovative Arbeit im Team verbessern lässt. Dazu ist eine gesamtheitliche Betrachtung im Sinne von Ecologies for Learning and Creating erforderlich. Hierfür werden nicht nur die eigentlichen Meeting-Räume, sondern auch das unmittelbare Umfeld (ergänzende Räume wie Hotelzimmer, Empfang, Aufenthalts-, Wellness- oder Essräume) und das mittelbare Umfeld (Umgebung, Verkehrsanbindung usw.) in die Untersuchung einbezogen. Zudem werden interne und externe Services (Catering, Hospitality, Angebote für Moderation und Training, usw.) sowie Technik und Ausstattung der Räume untersucht.

Förderinstrument(e)

IS CreaLab |
Grundlagen-Projekte

Forschungsfeld

Innovationsprozesse und -methoden

Departemente

Technik & Architektur
Wirtschaft

Institute | Zentren

Typologie & Planung in Architektur

SG Innenarchitektur
Betriebs- &
Regionalökonomie

Team

Sibylla Amstutz
Prof. Dr. Peter Schwehr
Patricia Wolf

Volumen

CHF 35'000.00

Dauer

15.7.2010 – 31.01.2012

Beabsichtigte

Nachfolgefinanzierung

KTI

Kontakt

sibylla.amstutz@hslu.ch

FabLab Luzern – dream it. make it. share it.

Die Hochschule Luzern eröffnete am 24. Februar 2011 in der Schweiz das erste Fabrication Laboratory (FabLab) nach international bewährtem Vorbild. Das FabLab ist ein Werkplatz, der insbesondere für Jugendliche, Studierende, Forschende, Start-up's und Unternehmer eine fruchtbare Begegnungsstätte mit einem ausgezeichneten Innovationsklima zu werden verspricht.

International ein Erfolg – in der Schweiz noch kaum bekannt: das Fabrication Laboratory, kurz FabLab. Das erste FabLab wurde 2005 von Neil Gershenfeld am Massachusetts Institut of Technology (MIT) eingerichtet. Sein Konzept ist einfach und bestehend: Es ist ein Werkplatz «to make (almost) anything» (Gershenfeld). Jeder soll Zukunft gestalten können. Dazu wird ein Raum mit Geräten wie einer computergesteuerten 3D-Fräsmaschine bestückt und seine Tür für alle weit geöffnet. Ein FabLab-Coach sorgt dafür, dass selbst Laien ihre Ideen als dreidimensionale Prototypen realisieren können. Im weltweiten Netzwerk tauschen sich die FabLabs über ihre Erfahrungen mit Projekten und Methoden aus.

Dank den FabLabs gelingt der im Programm BREF der GEBERT RÜF STIFTUNG geforderte und geförderte Brückenschlag zwischen dem bisher klar ingenieurgetriebenen High-Tech-Herstellungsbereich und sonst eher technologiefernen Akteuren mit grossem Erfolg. Denn beim FabLab steht der Mensch im Zentrum, mit seinem Interesse, die Zukunft zu gestalten. FabLab fördert kreativ-schöpferische und ästhetische Prozesse, die im Forschungs- und Entwicklungsbereich so wichtig sind. Die FabLabs bieten zahlreiche Anregungen dafür, wie sich Kooperationen zwischen wichtigen aber bisher häufig getrennt voneinander arbeitenden Innovationsakteuren neu denken und gestalten lassen.

Die Hochschule Luzern will die Idee des FabLab mit ihren regionalen und nationalen Partnern in der Schweiz einführen und bekannt machen. In den Jahren 2010 und 2011 erfolgte der Aufbau des FabLabs. Zudem wurden in einer Master-Arbeit die spannendsten Ansätze aus 30 FabLabs analysiert und ein Geschäftsmodell für die Schweiz entwickelt. Nun wird das FabLab der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Seine Aktivitäten werden von der GEBERT RÜF STIFTUNG im Rahmen des Programms «BREF – Brückenschläge mit Erfolg» und dem Interdisziplinären Schwerpunkt CreaLab der Hochschule Luzern finanziert. Eine Private-Public-Partnership (PPP) soll das FabLab nach 2011 betreiben und langfristig die regionale Innovationskraft stärken. Im FabLab Luzern freut sich Roman Jurt, Industriedesigner und erster FabLab-Manger der Schweiz, darauf, Interessenten auf dem Weg in die digitale Produktionsrevolution begleiten zu können. Noch in diesem Frühjahr sollen erste Projekte sowie ein FabLab-Wettbewerb dafür sorgen, dass die Schweiz auch bei der Verbindung von digitaler Informations-, Kommunikations- und Produktionstechnologie mit sozialer Innovation eine Vorreiterrolle einnehmen kann.

Weitere Informationen: <http://luzern.fablab.ch/>

Förderinstrument(e)

IS CreaLab |
Grundlagen-Projekte
Gebert RUF Stiftung

Forschungsfeld

Unternehmertum

Departemente

Wirtschaft
Design & Kunst

Institute | Zentren

**Betriebs- &
Regionalökonomie**
Kommunikation &
Marketing
Kunst
Material, Struktur & Energie

Team

Patricia Wolf
Roman Jurt
Roman Aebersold
Jens Meissner
Madeleine Renner
ITZ-Cornelia Wüthrich
Externe

Volumen

CHF 600'000.00

Dauer

01.01.2010 – 31.12.2011

Beabsichtigte

Nachfolgefinanzierung
Übernahme durch Departement Technik & Architektur

Kontakt

patricia.wolf@hslu.ch

TINA – Tools für Innovationsakteure

Das Projekt TINA zielt darauf ab, die optimale Informatik-Infrastruktur für Living Lab-Aktivitäten zu identifizieren, aufzubauen, zu testen, sowie durch eine Aktionslernmethode iterativ zu optimieren. Zudem wird ein Methodenbaukasten erarbeitet, um die Infrastruktur nutzbringend in der virtuellen Projektarbeit einsetzen zu können.

Living Labs sind Formen der Nutzergetriebenen Open Innovation im Rahmen virtualisierter Projektorganisationsformen. In Living Labs kommen verschiedenste Forschungspartner aus Hochschulen, meist kleine und mittlere Unternehmen und Endkunden als Innovationsgruppen zusammen, treffen sich regelmässig und pflegen eine enge Zusammenarbeit und einen offenen Wissensaustausch über den gesamten Innovationsprozess hinweg.¹ Es werden nicht einzelne voneinander unabhängige Projekte bearbeitet sondern Projektportfolios mit denen häufig komplexe Lösungen im Sinne von Systeminnovationen angestrebt werden. In Living Labs kooperieren (Technologie-)Anbieter und Forschungspartner mit dem Ziel, gemeinsam bestehendes Wissen optimal zu nutzen und in neue, innovative Lösungen zu transformieren.

Zum Erreichen des Projektziels wird eine «Living Lab Workbench» erstellt, welches es Living Labs ermöglicht, ihre ICT-Bedürfnisse nach dem Cafeteria-Prinzip zu decken. Das zu erarbeitende Living Lab Framework stellt dabei das User-Interface dar, innerhalb dessen verschiedene Applikationen bedürfnisgerecht «abonniert» und zusammengestellt werden können. Diese Applikationen decken zentrale Living Lab-Prozesse ab, wie beispielsweise Document sharing, Online Meetings, Distributed Project Management, Commented Editing, Knowledge Sharing, Distributed Software Development, Creativity Support, Open innovation process structuring, Network visualization, Social media interface, Mobile interface, Online Survey.

Der erste Projektschritt dient der Programmierung einer Basisversion der «Living Lab Workbench». Anschliessend wird die bestehende Lösung innerhalb von mehreren praktischen Fallstudien an drei verschiedenen Hochschulen iterativ weiterentwickelt. Parallel laufend wird zur Sicherung der nachhaltigen Nutzung ein Methodeninstrumentarium entwickelt und ein Businessplan erstellt. Im Projekt werden auch rechtliche Aspekte abgeklärt sowie Experten aus den Bereichen Design, Software Development und Usability beigezogen.

Der Nutzen des Hauptprojekts besteht in der Verbesserung der Infrastruktur für Living Labs, also interdisziplinäre, organisationsübergreifende und wissensintensive Teamarbeit. Der Nutzen für andere Living Labs besteht darin, dass sie künftig auf eine technologische Basis aufsetzen können, die die Effizienz und Effektivität ihres Handelns erheblich unterstützt.

Förderinstrument(e)

IS CreaLab |
Grundlagenprojekt

Forschungsfeld

Arbeitsformen der Zukunft

Departemente

Wirtschaft
Technik & Architektur
Design & Kunst

Institute | Zentren

Betriebs- & Regionalökonomie
Distributed Secure Software Systems (D3S)
Design

Team

Jens Meissner
Roland Portmann
Roman Jurt
Patricia Wolf
Ursula Sury

Volumen

CHF 30'000.00

Dauer

01.01.2010 – 31.03.2012

Kontakt

jens.meissner@hslu.ch

¹ Schumacher, J. (2008): Living Labs: Merkmale, Potenzial, Beispiele. benefit Auftaktveranstaltung dritte Ausschreibung 23.09.08. Fachhochschule Vorarlberg.

Kreatives Gründen

«Kreatives Gründen» führt mit fünf gründungswilligen Jungunternehmern ein interdisziplinäres Projekt für eine (kreative) Gründerplattform durch und sammelt dabei Erfahrungen, die in ein Folgeprojekt einfließen sollen. Dieser Pilot ist im extracurricularen Raum angesiedelt, ist aber auf sinnvolle Weise mit Aktivitäten und Angeboten im curricularen und intercurricularen Angebot der Hochschule Luzern verknüpft.

Fachhochschulen sind im Vergleich zu Universitäten schwächer in der Förderung von Start-up-Unternehmen oder von Patentanmeldungen von Hochschulangehörigen. Ein Studie der HTW von letztem Jahr zeigt, dass es zwar viele Initiativen und Standardprogramme wie beispielsweise dasjenige des Instituts für Jungunternehmen oder des Venturelabs gibt, dass aber Disziplinen-spezifische Angebote zumeist fehlen². Schweiz weit bestehen besonders Defizite bei der Unterstützung der Gründungsaktivitäten von Mitgliedern der Kreativindustrie. Obwohl viele kreative Methoden gerade aus dem Designbereich existieren, die sich vor allem für den Einsatz vor und während der Gründungsphase eignen wie beispielsweise die frühzeitige Differenzierung von Produkten und Dienstleistungen durch Produkt- und Industriedesign, von Marken, Kommunikation und Corporate Identity junger Unternehmen.

Das Projekt «Kreatives Gründen» hat zum Ziel ein interdisziplinäres Konzept für ein extracurriculares Angebot für Hochschulangehörige (Forschende, etc.), Absolvent/-innen der Hochschule Luzern sowie potenziellen Jungunternehmer/-innen aus der Region zu formulieren. In einem Pilotprojekt mit fünf Gründungswilligen soll das Angebot ein erstes Mal durchgeführt und getestet und damit wertvolle Erfahrungen gesammelt werden, die ein Folgeprojekt im grösseren Stil informieren sollen. Das Pilotprojekt soll ausserdem sinnvoll in den Hochschulraum der Hochschule Luzern eingegliedert werden und allenfalls in eine grössere Hochschulinitiative Unternehmertum einfließen.

Mögliche Inhalte von «Kreatives Gründen» sind:

- Erstberatung von potentiellen Jungunternehmern/-innen
- Coaching und Begleitung der Start-Up Unternehmen mit Marktpotential
- Match-Making und Networking Anlässe (Investoren/Business Angels)
- Sensibilisierungsanlässe im intercurricularen Raum für kreatives Gründen

Die Entwicklung erfolgt in fünf Schritten:

1. Kleine Bestandaufnahme bestehender Angebote zu kreativem Gründen (In- und Ausland) und Literaturrecherche (hier wurde bereits viel Arbeit im Vorfeld geleistet)
2. Bedürfnisanalyse bei Gründungswilligen / in Gründung Befindlichen und Suche nach «Pilotkunden»
3. Konzeption interdisziplinäres Pilotprojekt «Kreatives Gründen»
4. Durchführung Pilotprojekt mit fünf Gründungswilligen (drei innerhalb, zwei ausserhalb Hochschule Luzern)
5. Einbettung in Unternehmertum-Initiative der Hochschule Luzern

Förderinstrument(e)

IS CreaLab

1. Call for Proposals

Forschungsfeld

Unternehmertum

Departemente

Design & Kunst

Wirtschaft

Musik

Technik & Architektur

Institute | Zentren

CC Design and Management

Institut für Betriebswirtschaft und Regionalökonomie

Wirtschaftsingenieurwesen und Innovation

Team

Claudia Acklin

Simon Santschi

Michael Zollinger

Patrick Renz

Roland Germann

Martin Iseli

Oscar Steffen, SDT

Volumen

CHF 32'000.00

Dauer

01.08.2011 – 28.02.2012

Beabsichtigte

Nachfolgefinanzierung

Hochschule Luzern

und/oder Swiss Design

Transfer

Kontakt

claudia.acklin@hslu.ch

² (2010) Die Förderung von Gründungsaktivitäten an Schweizer Fachhochschulen Becker, K., Wagner, K. (Hrsg.), HTW Chur: Chur

JUST ARCHITECTURE? – Architektur als Kontext des «Creative Living»

Der Architekturwettbewerb ist das vorherrschende Instrument zur Gestaltung unseres gebauten Lebensumfelds. In seinen aktuellen Formen begünstigt er verkaufsorientierte Strategien und bildhafte Designprodukte. Oft taugt unser Lebensumfeld nicht als Möglichkeitsraum, der kreatives Denken und Arbeiten unterstützt. «JUST ARCHITECTURE?» fragt nach dem Potential von Wettbewerben, Kontexte zu schaffen, die kreatives Denken und Handeln ermöglichen. An diesem angewandten Gegenstand wird einerseits die wechselseitige Kausalität zwischen dem prozessorientierten Möglichkeitsraum des kreativen Denkens und dem objektorientierten Möglichkeitsraum der Architektur erforscht, andererseits die Veränderbarkeit von Möglichkeitsräumen als Qualitätsmerkmal untersucht. Diese Fragen zielen auf ein Verständnis von Architektur als kreativitätsförderndes Medium hin. Im Hinblick auf eine Tagung werden in einer Ausschreibung sowohl architektonische wie auch begriffliche, das Thema reflektierende Prozessvorschläge gesucht. Die Architektur und Wirtschaft bringen beide ihren Teil für diese interdisziplinäre Zusammenarbeit mit. Die Architektur stellt das Fachwissen zur Verfügung und die Wirtschaft sorgt vermittelnd für eine wissenschaftliche Durchführung. Der methodische Beitrag der Kunst besteht im mäandernden Erforschen von Nebenzweigen. So bleibt der projektimmanente Möglichkeitsraum für Veränderungen offen.

Die Frage nach einer Wettbewerbsform, welche Architektur selbst als Forschung nicht nur ermöglicht, sondern auch fordert und fördert, wurde bisher kaum gestellt. Das Projekt «JUST ARCHITECTURE?» möchte das Wettbewerbsverfahren in der Architektur auf sein Potential zur Unterstützung von Prozessen und Kontexten untersuchen, welche kreatives Denken und Handeln ermöglichen und schliesslich zu einer Architektur als Möglichkeitsraum führen.

Erstens wird die wechselseitige Kausalität zwischen dem prozessorientierten, systemischen, methodischen, sozialen, organisatorischen oder konzeptuellen Möglichkeitsraum des kreativen Denkens (hier des architektonischen Entwerfens bzw. des Lebens in der Architektur) und dem objektorientierten, gegenständlichen, räumlichen, gebauten und ästhetischen Möglichkeitsraum der Architektur untersucht, zweitens, die Offenheit gegenüber eigener Veränderung – neben dem Potential für Veränderung der Akteure – als Qualitätsmesser für den Möglichkeitsraum.

Die für die kunstbasierter Forschung typische Taktik der Ästhetisierung besteht darin, den Forschungsgegenstand in der Forschungsmethode zu formalisieren.³ Dadurch wird der distanzierte Gegenstand für die Forschenden direkt im Rahmen der Untersuchung wahrnehmbar und behandelbar gemacht.

Zunächst wird ein Positionspapier über «Architektur als Möglichkeitsraum» verfasst, auf dessen Basis ein Call for Contributions für prozessorientierte Beiträge zu einer Tagung ausgeschrieben wird. Verlangt werden sowohl eine architektonische wie auch begriffliche Reflexionen des Themas, das heisst,

Förderinstrument(e)

IS CreaLab |

1. Call for Proposals

Forschungsfeld

Innovationsprozesse und -methoden

Departemente

Design & Kunst

Wirtschaft

Technik & Architektur

Institute | Zentren

Betriebs- & Regionalökonomie

Kommunikation & Marketing

Kunst

Material, Struktur & Energie

Team

Ronny Hardliz

Jacqueline Holzer

Alberto Alessi

Volumen

CHF 35'000.00

Dauer

01.09.2011 – 01.09.2012

Beabsichtigte

Nachfolgefinanzierung

SNF

Kontakt

ronny.hardliz@hslu.ch

³ Besonders in diesem Zusammenhang von Kunstforschung: Sarat Maharaj, «Unfinishable Sketch of 'An Unknown Object in 4D': scenes of artistic research», in: Balkema, A W & Slager, H (eds.), Artistic Research, Lier en Boog Series, Volume 18, Editions Rodopi B. V., Amsterdam/New York, NY, 2004.

es werden Prozessvorschläge gesucht, welche ein zusammenhängendes Ereignis aus Referat und Raum erzeugen. Während der Tagung werden diese Beiträge präsentiert bzw. ausgeführt. In einem Workshop im Verlauf der Tagung werden die Implikationen der Beiträge für eine angebrachte Wettbewerbsform für «Architektur als Möglichkeitsraum» diskutiert.

Urban Vision Lab

Um konkurrenzfähig zu bleiben, brauchen Städte (genauso wie Unternehmen) laufend Ideen, Entwicklungen und Innovationen. Die Geschichte von erfolgreichen Städten zeigt, dass es oft visionäre Einzelpersonen oder Gruppen und Netzwerke sind, die durch Ideen und deren Umsetzung eine Stadt voranbringen.

In jüngerer Zeit existieren darüber hinaus eine Reihe von beschriebenen Ansätzen der zukunfts-orientierten Stadtentwicklung, wie z.B. «Bilbao-Effekt» (Aufwertung von Orten durch spektakuläre Architektur), «Creative City» (nach Landry 2005, Kultur als Motor des Wandels) oder «Science City» (Kombination von innovativen Forschungsstätten und verwandten Firmennetzwerken zur Aufwertung von Quartieren). Manche Städte haben schon unter Beteiligung der Bürger/innen leitbildartige Zukunftsprozesse durchgeführt, bei denen es darum ging, übergeordnete Visionen zu entwickeln und die künftige Stadtpolitik danach auszurichten. All diese verschiedenen Ansätze versuchen Städte hinsichtlich ihrer urbanen Entwicklung voranzubringen und sie auch zu positionieren. Damit dies nachhaltig gelingen kann und nicht als künstlich aufgesetzte Marketingaktivität erscheint, ist es nötig, das kreative Potenzial einer Stadt optimal zu erschliessen und eine Kultur der mentalen Öffnung zu fördern, damit eine zukunftsorientierte Stadtentwicklung möglich wird. Gemäss Landry (2005) bedarf es zur Aufrechterhaltung einer kreativen Stadt eines Netzwerks kreativer Menschen sowie Aktivitäten, die durch einen ständigen Austausch von Ideen, Informationen und Möglichkeiten aktiv gehalten werden.

Bislang scheint es an gesicherten Erkenntnissen zur Funktionsweise urbaner Innovationsförderung und an einer systematisch entwickelten Methodik zu fehlen.

Das Forschungsprojekt zielt deshalb darauf ab, ein Verfahren zu entwickeln, das unter Einbezug verschiedenster Akteure gezielt Ideen, Visionen und Innovationen für die verschiedenen städtischen Handlungsfelder (z.B. Städtebau, Kultur, Soziales, Ökologie, Verkehr, Bildung, Sicherheit) fördert, auslöst, verbindet und möglichst einer Umsetzung zuführt.

Im Rahmen eines Vorprojekts werden vorerst die analytischen und methodischen Grundlagen für das Hauptprojekt gelegt, Partner für die Umsetzung gesucht und die Finanzierung des Hauptprojekts sichergestellt. Im Hauptprojekt wird die Methodik zur Generierung städtischer Visionen und Innovationen entwickelt und in einer noch zu bestimmenden Stadt praktisch erprobt.

Förderinstrument(e)

IS CreaLab |
1. Call for Proposals

Forschungsfeld

Innovationsprozesse und -methoden

Departemente

Soziale Arbeit
Wirtschaft
Technik & Architektur
Design & Kunst

Institute | Zentren

Soziokulturelle Entwicklung

Betriebs- &
Regionalökonomie
Institut für Kommunikation und Marketing
Master & Forschung
Bachelor & Vorkurs
Material, Struktur & Energie in Architektur

Team

Alex Willener
Myriam Baumeler
Nina Gellersen
Ronald Germann
Angelika Juppieri
Werner Müller
Dorothea Schaffner
Gregor Zbinden

Volumen

CHF 33'000.00

Dauer

1.9.2011 – 1.9.2012

Beabsichtigte

Nachfolgefinanzierung

Wirtschaftspartner

Kontakt

alex.willener@hslu.ch

Methodenwerkstatt

Das Projekt greift die These auf, dass es beim Thema Innovation essentiell ist, die Methoden zu kennen, mit denen man es wahrscheinlicher machen kann, dass Neues entsteht. Verschiedene Disziplinen verwenden ganz unterschiedliche Methoden im Prozess des Schöpfens von Neuem. Entsprechend erhebt, dokumentiert und ordnet dieses Projekt die Methoden, um eine Übersicht und Handlungsanleitungen für Innovationsprozesse zu erstellen. Aus der interdisziplinären Diskussion dieser Übersicht sollen künftige Forschungsfelder erarbeitet werden.

Innovationsmanager aus Unternehmen beklagen sehr oft, dass es schwierig ist, geeignete Methoden zu identifizieren, die es wahrscheinlicher machen, dass kontinuierlich Innovationsprozesse auf der Ebene von Individuen, Gruppen und der Organisation stattfinden. Dabei fehlt es nicht an Methodensammlungen und Empfehlungen für den betrieblichen Alltag. Das Problem ist vielmehr, dass diese sehr häufig nur die betriebswirtschaftliche Seite des Phänomens Innovation beleuchten. So werden Innovationsprozesse mit den angebotenen Methoden mehrheitlich auf Schnelligkeit und Effizienz ausgelegt statt auf offene Entwicklungsarbeit. Das Ergebnis sind meist Verbesserungen statt grundlegender Neuerungen.

Dabei ist bekannt, dass andere Disziplinen wie beispielsweise die Kunst oder die Musik herausragende Kompetenzen hinsichtlich von Methoden, die offene Innovationsprozesse anleiten, entwickelt haben. Bislang fehlt jedoch eine systematisch entwickelte Übersicht über die von verschiedenen Disziplinen in Innovationsprozessen verwendeten Methoden.

Das Forschungsprojekt zielt deshalb darauf ab, im interdisziplinären Dialog zwischen Akteuren aus allen Departementen der Hochschule Luzern eine solche Übersicht zu entwickeln. In einer Interviewstudie werden die Methoden, welche in den einzelnen Disziplinen zum Schöpfen von Neuem verwendet werden, ermittelt, dokumentiert und geordnet. Das resultierende Methodenhandbuch soll internen und externen Interessierten am Thema Innovation zur Verfügung gestellt werden. In weiterführenden Diskussionen sollen hieraus Forschungsfelder abgeleitet werden, welche in Zukunft inter- und transdisziplinär bearbeitet werden müssen.

Förderinstrument(e)

IS CreaLab |
Grundlagenprojekt

Forschungsfeld

Innovationsprozesse und -
methoden

Departemente

Soziale Arbeit

Wirtschaft

Technik & Architektur
Design & Kunst

Musik

Team

Jens Meissner

Patricia Wolf

Madeleine Renner

Seraina Mohr

Ursula Sury

Walter Hess

Roland Portmann

Sibylla Amstutz

Michael Doerk

Mariana Christen Jakob

Volumen

CHF 50'000.00

Dauer

1.9.2011 – 31.12.2012

Kontakt

Jens.meissner@hslu.ch

Ressourcenimpact mobiler Arbeitsformen

Gemeinsam mit der Beratung EBP (Ernst Basler & Partner) wurde von der Initiative «Home Office Day», dem Bundesamt für Energie sowie dem Entwicklungsfond von EBP ein Projekt zur Bemessung des «Ressourcenimpacts mobiler Arbeitsformen» aufgesetzt. Die Rolle des Teams der Hochschule Luzern ist die Forschungspartnerschaft in diesem Projekt, insbesondere die fundierte sozialwissenschaftliche Begleitung. Für den IS CreaLab ist diese Studie zentral, weil sich hinter der Beantwortung der Frage, welche Folgekosten das mobile Arbeiten nach sich zieht, Konsequenzen für die Gestaltung von Räumen zum Kreativen Arbeiten verbergen.

Flexibilität und Selbstbestimmung werden für die Gestaltung der Arbeit immer wichtiger. Unternehmen erhöhen die Attraktivität als Arbeitgeber, wenn sie dem Wunsch der Arbeitnehmenden nach mehr Flexibilität in der Gestaltung der Arbeitszeiten und des Arbeitsortes entgegen kommen und mobiles Arbeiten ermöglichen. Dies geschieht hauptsächlich über die Bereitstellung der technischen Ausstattung wie ein passender Computer, standfeste Netzwerkverbindungen und entsprechende Sicherheitsvorkehrungen. Wie Untersuchungen zeigen, verbindet sich mit mobilem Arbeiten nicht nur mehr Lebens- und Arbeitsqualität, sondern auch eine höhere Produktivität, verminderte Pendelzeit aber auch ein reduzierter Ressourceneinsatz in den Bereichen Transport, Mobilität, Büroräume und Bürofläche.

In verschiedenen Einzelbereichen wie beispielsweise der Grenzproduktivität oder der Arbeitskultur liegen Studien vor, die sich zu den positiven Auswirkungen des mobilen Arbeitens äussern. Was jedoch fehlt ist eine Gesamtschau der Impacts der neuen Arbeitsformen auf den gesamten Ressourceneinsatz.

Als Input für den Home Office Day 2012 soll der physische und soziale Impact von neuen Arbeitsformen für den gesamten Ressourceneinsatz einer kleineren, mittleren und grossen Unternehmung ermittelt werden. Das Projektteam entwickelt dafür ein einfaches Wirkungsmodell, das eine unabhängige Einschätzung der damit verbundenen Vor- und Nachteile qualitativ und quantitativ berechnet. Diese Untersuchungsergebnisse werden am kommenden Home Office 2012 der Trägerschaft zur Verfügung stehen und Unternehmen aufzeigen, welche Potenziale auf der einen Seite und Auswirkungen auf der anderen mit dem Home und Mobile Office beziehungsweise den neuen Arbeitsformen verbunden sind. Sie werden für eine breite Kommunikation und Sensibilisierung verwendet.

Die Trägerschaft des Home Office Day beauftragt ein Konsortium unter der Leitung von Ernst Basler + Partner (EBP) mit der Quantifizierung der Impacts der neuen Arbeitsformen für die gesamte damit verbundene Ressourcennutzung. Unter Ressourcennutzung verstehen wir sowohl die physischen Aspekte wie CO₂-Emissionen, Transport, Mobilität, Geräteausstattung, Büroräume, Bürofläche wie auch soziale Aspekte wie Arbeitszufriedenheit, Gesundheit und Wohlbefinden am Arbeitsort.

Förderinstrument(e)

IS CreaLab | Initiative «Home Office Day», Bundesamt für Energie, Entwicklungsfond Ernst Basler & Partner

Forschungsfeld

Arbeitsformen der Zukunft

Departemente

Soziale Arbeit

Wirtschaft

Institute | Zentren

Sozialmanagement & Soziale Arbeit

Betriebs- & Regionalökonomie

Wirtschaftspartner

Ernst Basler & Partner, Home Office Day, Microsoft Schweiz, Bundesamt für Energie, Free-Style

Team

Jens Meissner

Gian-Claudio Gentile
EBP: Ingrid Kissling-Näf,
Denise Fussen, Clea Henzen,
Christina Seyler

Volumen

Gesamtvolumen:
CHF 115'000.00
Volumen Hochschule
Luzern:
CHF 35'000.00

Dauer

01.10.2011 – 30.06.2012

Beabsichtigte

Nachfolgefinanzierung

BFE

Kontakt

Jens.meissner@hslu.ch