



Herausforderungen in kreativen, interdisziplinären Teams lösen – dies könnte für die Uni Kassel ein Lernformat der Zukunft sein. Erprobt wurde es im November beim Workshop „Machen!“

TEXT Ann-Katrin Heimbuchner
FOTOS Harry Soremski

Sarah Jensen hat ein mulmiges Gefühl. Erst vor ein paar Wochen ist sie nach Kassel gezogen – von Neuhalingersiel an der Nordseeküste. Jetzt studiert sie Biologie und Deutsch an der Uni Kassel. Wird sie viele Freunde finden? Wer hilft ihr beim Unichaos? Und wie war das doch gleich mit der Prüfungsordnung? Diese Situation können viele Studierende nachvollziehen; Sarah ist jedoch nur ein Phantasieprodukt – geschaffen von Teilnehmern des Workshops „MACHEN! Experimente in der Ideenwerkstatt“ von UniKasselTransfer.

Kreatives Selbstvertrauen wecken, disziplinübergreifende Teamarbeit lernen und Lösungen für knifflige Probleme finden – in der Ideenwerkstatt wurden 25 Studierende völlig verschiedener Fachrichtungen vor Aufgaben jenseits des theoretischen Unialltags gestellt. Um Techniken zur Ideenfindung zu erlernen, lag der Fokus auf einer Beispielfragestellung: Wie lassen sich die Fachbereiche und Einrichtungen an der Universität Kassel untereinander besser vernetzen? Für dieses Problem galt es, eine kreative und machbare Lösung zu finden. Sarah Jensen ist dabei Mittel zum Zweck. Entsprungen ist sie der Phantasie der Kunststudentin Katharina Wenderoth, der angehenden Wirtschaftswissenschaftlerin Sebastian Klemann und Yasmin

Dambitis, des künftigen Wirtschaftsingenieurs Christof Kalthof und des Lehramtsstudenten Ben Hartmann. Nach einer intensiven Recherche haben sie Sarah entworfen, um durch die Augen einer anderen Person frei zu werden im kreativen Ideenfindungsprozess.

In elf Schritten zur Idee

Eine fiktive „Persona“ zu kreieren, gehört zur Methode der Seminarleiter Carmen Luippold und Dr. Julian Gebhardt. „Wir haben aufbauend auf bestehenden Methoden gemeinsam eine Technik entwickelt, bei der eine Idee nach für nach konstruiert und stetig weiterentwickelt wird“, erklärt Luippold, die als Architektin seit rund eineinhalb Jahren an der Potsdamer School of Design Thinking unterrichtet. Dabei wird in elf Schritten eine Idee zur Lösung: Zunächst hinterfragen die fünf Studierendenteams die Aufgabenstellung, sensibilisieren sich für das Themenfeld, um ein Verständnis für das System Universität zu entwickeln. In einer Entdeckungsphase sprechen sie mit anderen Studenten, Professoren und Mitarbeitern, um aus Problemen, Bedürfnissen und Wünschen neue Inspiration zu gewinnen. Im Analyseteil gilt es, Meinungen, Notizen, Fotos und Skizzen zusammenzufügen und durch die Kreation einer „Persona“ einen

bestimmten Standpunkt einzunehmen. „Wir möchten, dass die Studierenden lernen, nutzerorientiert zu arbeiten, das heißt, ihren Blickwinkel zu erweitern und die Dinge durch die Augen eines anderen zu betrachten“, erklärt Kommunikationswissenschaftler Gebhardt die Vorgehensweise: „Eine Persona zu entwerfen hilft dabei, die Perspektive zu ändern.“

Und so statten Katharina, Sebastian, Yasmin, Christof und Ben ihre schüchterne Studienanfängerin Sarah sogar mit Hobbies wie Reiten und Gardetanz aus. Ihre Lieblingsmusiker sind die Red Hot Chili Peppers. „Durch die Schaffung dieser Persönlichkeit mit all ihren Attributen, konnten wir uns besser in unser Projekt hineinversetzen und auf diese Weise Wege und Ideen finden, die Studierenden verschiedener Fachbereiche besser zu vernetzen“, erläutert die 25-jährige Yasmin. Dies hilft den Studierenden, die Phantasie

Von der Idee zum Prototypen:
Katharina Wenderoth, Christof Kalthof, Sebastian Klemann, Yasmin Dambitis und Ben Hartmann entwickelten in der Ideenwerkstatt ein Modell, um Studierende verschiedener Fachbereiche besser miteinander zu vernetzen.

HAST DU 'NE IDEE?

INSPIRATION DURCH VERVIELFACHUNG VON POTENZIAL



spielen zu lassen und in der nächsten Phase konkrete Vernetzungsideen zu sammeln. Eindeutiger Favorit bei „Team Sarah“: ein Inforaum, in dem sich die Studierenden zukünftig über Angebote aus Studium, Universität und Freizeit austauschen und informieren können. Um diesen anschaulich zu machen, wird nun aus Pappe, Tonkarton und Knete ein Modell angefertigt. „Modellieren ist Denken mit den Händen und Kommunikation mit Materialien“, sagt Luippold, während die Studierenden an die Arbeit gehen. „Durch die Produktion eines Prototypen konkretisiert sich die Idee und wird von der Grundvorstellung zum Projekt.“

Die Mischung macht's

Gratiscaffee, Musik, Internetabeitsplätze, ein breites Infoangebot sowie ausführliche Beratung zu Uni, Studium und Freizeit schwebt den fünf Studierenden vor. Der Werkstattcharakter des Alten Zollamtes am Kulturbahnhof, in dem der Workshop stattfindet, setzt zusätzlich kreative Kräfte frei: die einzelnen Arbeitsbereiche der Teams sind mit Bauzäunen voneinander abgegrenzt, als Sitzmöglichkeiten dienen leere Bierkisten und die Wände sind ausgekleidet mit weißem Papier, um Gedankenblitze sofort in Skizzen und Notizen festhalten zu können. Bunte Post-Its, allerlei Bastelmaterialien und lockere Musik komplettieren das Bild. „Die Atmosphäre, in der Ideen geboren werden, ist für den Kreativitätsprozess sehr wichtig; man muss sich ein produktives Umfeld schaffen“, sagt Luippold. „Der Charakter der alten Werkstatt eignet sich gut, um kreativ zu arbeiten.“ Dies beweist auch Team Sarah. Nach 140 Minuten Brainstorming, Recherchieren, Schneiden, Kneten und Kleben ist der Prototyp des Inforaums fertig. Mit dem Modell im Gepäck geht es anschließend zur Evaluation auf den Campus. Funktioniert die Grundidee? Gibt es Veränderungsvorschläge? Durch die Befragung von Studierenden unterschiedlicher Fachrichtungen als potenzielle Nutzer des Inforaums, bekommen die Studierenden Feedback und Verbesserungsvorschläge zu ihrem Projekt. Diese verwenden sie, um ihrer Lösung

den letzten Schliff zu verpassen. „Immer wieder an der eigenen Idee zu feilen, sie ständig zu hinterfragen und neue Aspekte mit einzuarbeiten, ist der besondere Clou“, sagt Luippold.

Besonders ist auch die angewandte Technik, die Luippold und Gebhardt gemeinsam entwickelt haben: ein Mix aus der Ideenfindungsmethode „Design Thinking“ und dem sozialwissenschaftlichen Ansatz der „Grounded Theory“. Anwendungsbezogen, im Team und unter Zeitdruck, aber insbesondere interdisziplinär zu arbeiten sind grundlegende Elemente des Design Thinking. Bestandteile der Grounded Theory sind dagegen, über den Menschen zu neuen Ideen zu finden, verschiedene Meinungen einzuholen und aus den gemachten Erfahrungen Schritt für Schritt zu lernen. Die Kombination aus Elementen beider Strategien erzeugt den speziellen Effekt. „Es ist unheimlich spannend zu beobachten, was dabei herauskommt, wenn man beispielsweise

einen Germanisten, einen Produktdesigner, einen Theologiestudenten und einen Agrarwissenschaftler an ein gemeinsames Projekt setzt“, erklärt Gebhardt: „Je bunter das Team, umso intensiver die Ideen. Die Mischung macht's eben.“

Vervielfachung von Potenzial

Auch Jörg Froharth von UniKasselTransfer ist sicher, dass Studierende nicht nur innerhalb des Studiums, sondern auch im späteren Berufsleben von den Erfahrungen aus der Ideenwerkstatt profitieren: „Viele Studierende fühlen sich, was Methoden- und Sozialkompetenzen angeht, durch das Studium nicht richtig vorbereitet.“ Durch die Kommunikation, das Brückenschlagen zu anderen Disziplinen und insbesondere durch die Arbeit im Team, würden die Studierenden in der Ideenwerkstatt ermutigt, eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen. „Ziel ist es, mit der Ideenwerkstatt einen

01





02



03



04

- 01 Der Teamgedanke steht bei der interdisziplinären Arbeitsweise im Vordergrund.
- 02 Dinge hinterfragen, sich für das Thema sensibilisieren und Erfahrungen austauschen – am Anfang des Ideenfindungsprozesses steht ein intensives Brainstorming.
- 03 Tonkarton, Knete und Papier: um ihre Idee zu veranschaulichen, bauen die Studierenden ein Modell.
- 04 Carmen Luippold und Dr. Julian Gebhardt boten den Workshop an und entwickelten die Methode zur Ideenfindung.

Beitrag zu einer vielfältigen Ideenkultur an der Universität Kassel zu leisten und dass einige der Ideen als Projekte auch umgesetzt werden“, sagt Froharth: „Für ihr zukünftiges Berufsleben hoffen wir, einen großen Mehrwert für die Studierenden zu bieten.“

gelernt sein“, ist sich Ben sicher. Dem stimmt auch Katharina zu: „Die Teilnahme an der Ideenwerkstatt war eine tolle Erfahrung und eine Vervielfachung von vorhandenem Potenzial. Jemand anders kommt auf Ideen, auf die du nie kommen würdest. Diese Inspiration ist eine echte Bereicherung.“ ■

Konsequenterweise wird die Teilnahme an der Ideenwerkstatt den Studierenden daher auch als Studienleistung in Form von Credits und als Schlüsselkompetenz angerechnet. Kompetenter und durch die Teilnahme an der Ideenwerkstatt besser vorbereitet für das spätere Berufsleben fühlen sich auch Katharina, Sebastian, Yasmin, Christof und Ben. „Aus dem Workshop können wir viele positive Erfahrungen für später mitnehmen, denn Kommunikation und interdisziplinäres Arbeiten will auch

