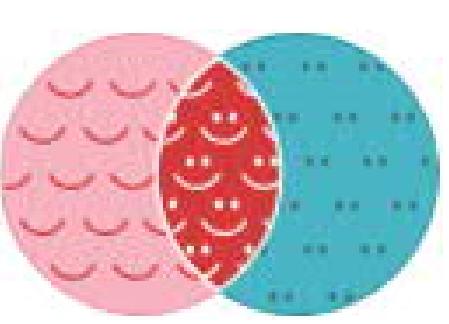


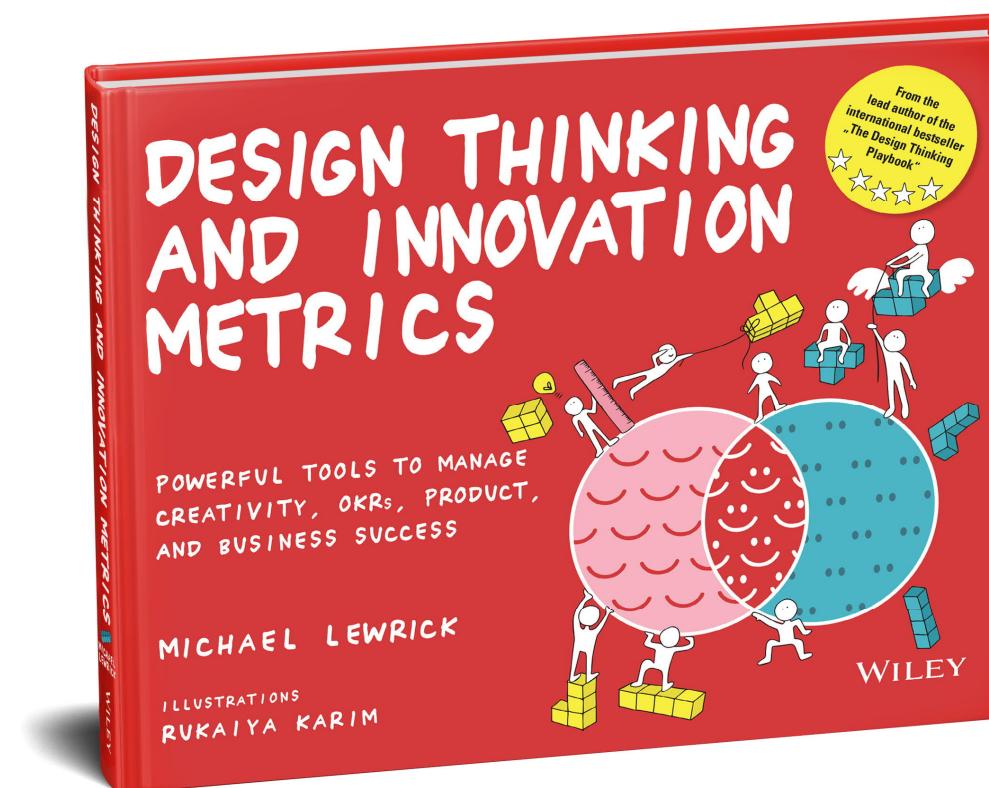


5Ps CREATIVITY CANVAS



Kurzanleitung: Der Canvas behandelt wichtige Aspekte zur Messung von Kreativität. Am besten wird er angewendet, indem die entsprechenden Fragen für die Reflexionsaktivitäten im Zusammenhang mit den divergierenden und konvergierenden Designphasen gestellt werden. Das Ziel ist es, alle Elemente auf einen Blick zu dokumentieren, um z.B. neue Programme zum Aufbau von Fähigkeiten zu evaluieren.

Tipps & Tricks zum Template auf Buchseite: 209



Lewrick, M.
Design Thinking and Innovation Metrics
978-1-1198-1515-0
www.design-metrics.com

Persuasion

Netzwerke und Gemeinschaften

Wer sind die Menschen, die das kreative Streben unterstützen können?

Soziales Umfeld

Welches soziale Umfeld ist für kreative Arbeit erforderlich?

Zusammenarbeit

Wie sieht die Zusammenarbeit aus?

Process

Problem

Gibt es ein Problem, das es wert ist, gelöst zu werden, und wenn ja, was genau ist das Problem?

Warum sollte es gelöst werden?

Einblicke

Wie wird das Entstehen von Einsichten unterstützt und geteilt?

Wie werden Unterbrechungen und Neuformulierungen vorgenommen?

Ideenfindung

Welche Denkwerkzeuge werden eingesetzt, um neue Ansätze zu entwickeln?

Welche Techniken sind geeignet, und wie können sie trainiert werden?

Erkundung

Wie radikal sollte eine potenzielle Lösung sein, und welchen Einfluss sollte sie auf einen Bereich haben?

Inwieweit beeinflussen Fragen, Gedanken, Aktivitäten das Resultat?

Person/Team

Neugierde

Was ist die Grundlage für Neugierde und warum?

Wie können Teams neugierig sein und/oder die Chancen auf unvorhergesehene Situationen erhöhen?

Zweck

Was sind die wahren Triebkräfte und Motivatoren und warum?

Was ist der innere Kern, der zum Ausdruck gebracht wird?

Wissen

Welche Kenntnisse und Fähigkeiten sind erforderlich, um ein bestimmtes kreatives Ziel zu erreichen? Wie können bestimmte Fähigkeiten aufgebaut werden?

Reflexion

Wie kann kreatives Handeln reflektiert und daraus gelernt werden?

Wie können Teile des kreativen Prozesses geplant werden?

Product

Erfolg

Wie sieht Erfolg auf Projekt-, Team- und Verhaltensebene aus?

Welches Ergebnis ist gut genug, um es als Erfolg zu werten?

Qualität/Quantität

Wie wird die Qualität der kreativen Leistung bewertet? Wie viele Funktionen und Erlebnisse aus den Anforderungen sind umgesetzt worden?

Nützlichkeit

Wie nützlich ist die Dienstleistung, das Produkt oder das Erlebnis aus der Sicht des Kunden/Bewerters? Wie eng ist die emotionale Bindung des Kunden/Nutzers?

Neuheit

Wie neu ist das Produkt für den Kunden und den Markt?

Wie radikal unterscheidet sich die Lösung von bestehenden Lösungen?

Place

Denkweise

Welches sind die Merkmale und Perspektiven, die Kreativität fördern oder behindern?

Ressourcen

Welche Ressourcen werden benötigt, welche sind vorhanden?

Raum

Wie sieht die physische, hybride oder virtuelle Arbeitsumgebung aus, um die Aufgaben zu bewältigen?

