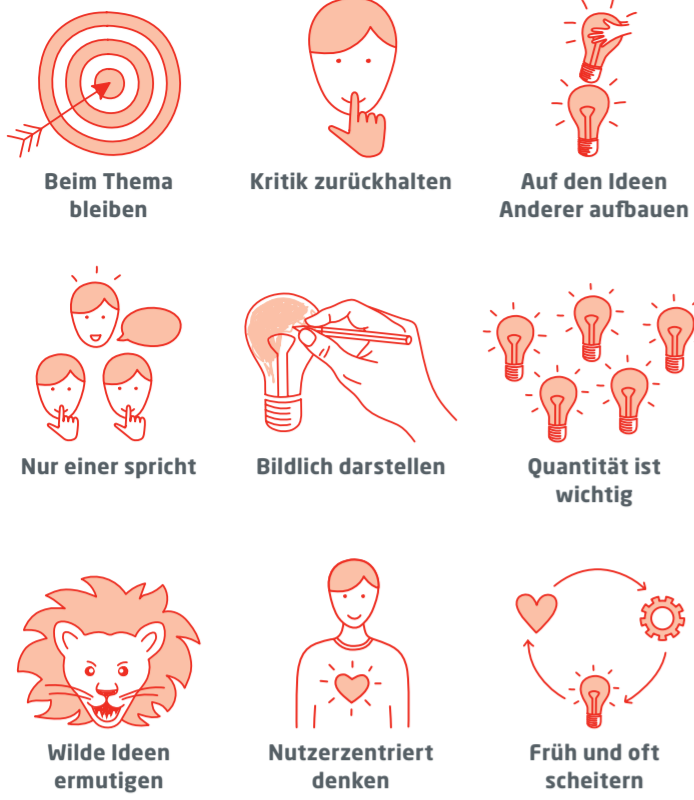


BRAINSTORMING-REGELN



- Beim Thema bleiben
- Kritik zurückhalten
- Auf den Ideen Anderer aufbauen
- Nur einer spricht
- Bildlich darstellen
- Quantität ist wichtig
- Wilde Ideen ermutigen
- Nutzerzentriert denken
- Früh und oft scheitern

BRAINSTORMING

Methodensammlung

16 kreative Brainstorming-Methoden für die erfolgreiche Entwicklung innovativer Ideen im Team

www.hpi-academy.de

EINLEITUNG

Diese Sammlung enthält 16 kreative Methoden für ein erfolgreiches Brainstorming in eurem Team. Ihr benötigt vertikale Flächen wie Wände, Whiteboards, Pinnwände oder Fenster, um eure Ideen mit Hilfe von Post-Its zu externalisieren. Achtet zu Beginn darauf, dass ihr alle das gleiche Verständnis der Challenge/Problemstellung habt und die Ausgangsfragestellung, die „Wie-Können-Wir“-Frage (WKW) verständlich ist. Haltet euch an die Brainstorming-Regeln, um gemeinsam zu innovativen Ideen zu gelangen.

Die Methoden in dieser Sammlung sind in drei Kategorien sortiert, die die unterschiedlichen Bedürfnisse eines Teams ansprechen: **Innere Ressourcen aktivieren**, **Zusammenarbeit fördern** und **Durch Bewegung fokussieren**. Auf der Rückseite findet ihr detaillierte Beschreibungen der jeweiligen Methoden sowie Evaluations-Frameworks, um eure Ideen zu selektieren und für die Fortsetzung eurer Arbeit zu priorisieren.

Plant für eine Brainstorming-Runde mindestens 60 min ein. Die Zeitangaben zu den jeweiligen Methoden sind für eine Teamgröße von 5 bis 6 Personen bemessen.

Viel Spaß beim Brainstormen!



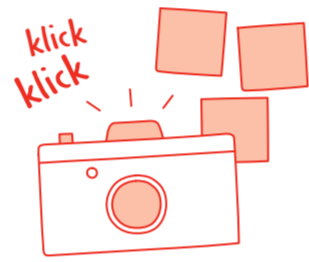
INNERE RESSOURCEN AKTIVIEREN



10 min

STILLES BRAINSTORMING

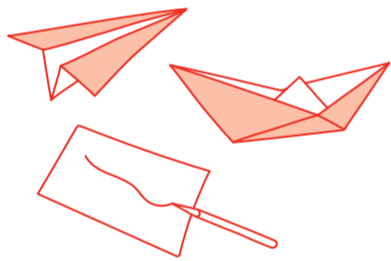
Jedes Teammitglied generiert zunächst Ideen für sich selbst und hält diese auf Post-Its fest. Nach Ablauf einer vorher vereinbarten Zeit werden die Ideen im Team geteilt.



20 min

FOTO-BRAINSTORMING

Neue Ideen werden durch Fotos ausgedrückt und dadurch den anderen Mitglieder des Teams verständlich gemacht.



20 min

INDIVIDUELLE PROTOTYPEN

Das sofortige Bauen von Ideen ermöglicht ein direktes Erleben der Idee für sich selbst und andere Mitglieder des Teams.



15 min

IDEEN ZEICHNEN

Das Team versucht, Ideen so visuell wie möglich auszudrücken und den anderen Teammitgliedern verständlich zu machen.



10 min

PERSPEKTIVWECHSEL

Die Teammitglieder einigen sich auf eine neue Perspektive, die sie für ihre Brainstorming-Runde einnehmen wollen.



10 min

GELD SPIELT KEINE ROLLE

Diese Methode lebt davon, die monetären Grenzen auszuhebeln. Das Team geht davon aus: Geld spielt keine Rolle und alles ist möglich.



15 min

OBJEKTSTORMING

Verschiedene Gegenstände werden als Inspirationsquelle genutzt, um neue Ideen passend zur Challenge zu entwickeln.



10 min

AUF IDEEN ANDERER AUFBAUEN

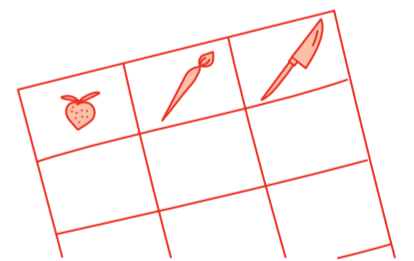
Es wird gezielt auf den Ideen der anderen Teammitglieder aufgebaut, um tiefer ins Detail zu gehen.



15 min

GEMEINSAMES IDEENZEICHNEN

Bei dieser Methode zeichnen alle Teammitglieder gemeinsam. Es wird dabei auf den Zeichnungen der anderen aufgebaut.



30 min

6-3-5-METHODE

Die Teammitglieder haben pro Runde 5 min Zeit, aufbauend auf den Ideen der anderen, jeweils 3 neue Ideen zu entwickeln und weiterzugeben.

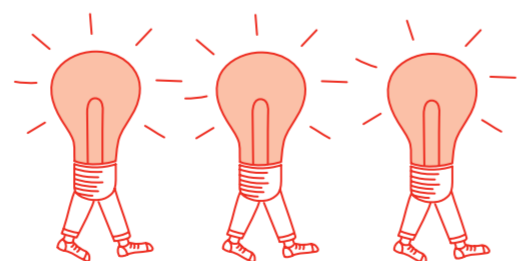
ÄUSSERE INSPIRATIONEN NUTZEN



10 min

SEESTERN

Das Team legt sich auf den Boden, die Köpfe aneinander. Der Perspektivwechsel und die entspannte Position befähigen das Team dazu, neue Ideen zu generieren.



10 min

IDEENZUG

Die Teammitglieder bewegen sich hintereinander als „Ideen-zug“ durch den Raum und entwickeln dabei neue Ideen.



10 min

2050 ZUKUNFTSSZENARIO

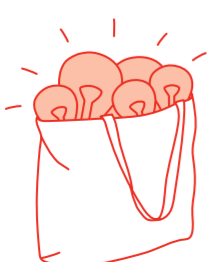
Das Team versetzt sich in eine Situation, die in der Zukunft spielt. Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Alles ist möglich.



10 min

REVERSE BRAINSTORMING

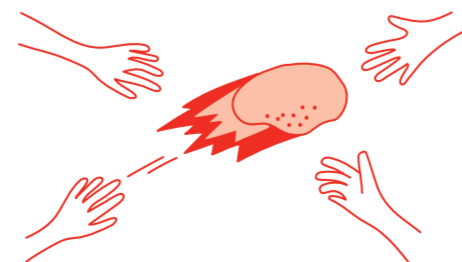
Ziel ist es, Ideen aus einer gegenteiligen Perspektive zu entwickeln: Was muss alles passieren, damit die Lösung nicht zustande kommt?



20 min

IDEEN-SHOPPING

Nach einem ersten Brainstormen unternimmt das Team einen Rundgang im Raum. Die Ideen anderer Teams werden als Inspiration für die eigene Challenge herangezogen.



10 min

HEISSE KARTOFFEL

Diese schnelle und wilde Methode motiviert dazu, unter Zeitdruck viele Ideen zu generieren. Eine „heiße Kartoffel“ wird im Team hin und her geworfen.

Join us!
[hpi-academy.de/newsletter](http://www.hpi-academy.de/newsletter)
[hpi-academy.de/facebook](https://www.facebook.com/hpi-academy)
[hpi-academy.de/linkedin](https://www.linkedin.com/company/hpi-academy)
[hpi-academy.de/twitter](https://twitter.com/hpi-academy)
[hpi-academy.de/instagram](https://www.instagram.com/hpi-academy)

EVALUATION VON IDEEN

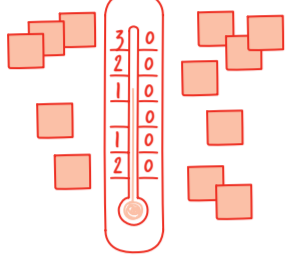
Heiß/Kalt

Alle eure Ideen werden anhand der Kategorien „Heiß“ oder „Kalt“ aufgeteilt: heiß = gut zum Weiterarbeiten geeignet; kalt = weniger geeignet zum Weiterarbeiten.

Teammodus: Die Team braucht eine Priorisierung der Ideen.

Ziel: Klare und übersichtliche Entscheidungsfindung.

Durchführung: Zeichnet ein einfaches Thermometer, das eine eindeutige Mittellinie besitzt. Sortiert eure Ideen ober- oder unterhalb der Linie zu den Kategorien „Heiß“ oder „Kalt“. Je weiter ihr eine Idee nach oben oder unten platziert, desto mehr spricht für die weitere Arbeit mit dieser Idee.



Risiko-Nutzen-Evaluation

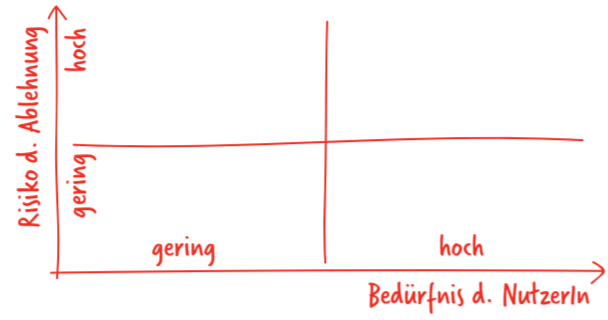
Ideen werden anhand von zwei Kriterien eingeordnet. Inwieweit wird ein Bedürfnis für NutzerInnen erfüllt und wie hoch ist das Risiko der Ablehnung?

Teammodus: Das Team braucht eine Entscheidung, welche Ideen zur Weiterarbeit geeignet sind.

Ziel: Klare und übersichtliche Entscheidungsfindung.

Durchführung: Ordnet auf der X-Achse die Bedürfniserfüllung für NutzerInnen und auf der Y-Achse das Risiko der Ablehnung ein. a) X-Achse: Je stärker das Bedürfnis der NutzerInnen erfüllt wird, desto weiter wandert die Idee nach rechts; b) Y-Achse: Je höher das Risiko auf Ablehnung, desto höher kann die Idee platziert werden.

Überlegt euch, mit welchen Ideen ihr weiterarbeiten möchtet. Ideen, die ein hohes Bedürfnis erfüllen, aber auch ein hohes Risiko der Ablehnung besitzen, gilt es zu testen.



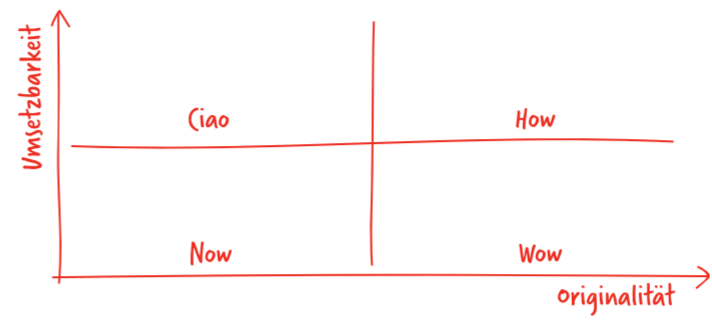
How-Now-Wow-Ciao-Matrix

Ideen werden nach Originalität und Umsetzbarkeit eingeordnet. Hierbei werden die Ideen den vier Kategorien *How?*, *Now*, *Wow* und *Ciao* auf Achsen der Originalität (X-Achse) und Umsetzbarkeit (Y-Achse) zugeordnet.

Teammodus: Das Team braucht eine Entscheidung, welche Ideen zur Weiterarbeit geeignet sind.

Ziel: Klare und übersichtliche Entscheidungsfindung.

Durchführung: Sortiert eure entwickelten Ideen auf den Achsen zu Originalität und Umsetzbarkeit. Orientiert euch dabei an den vier Feldern mit den Kategorien: a) *How?*: Sehr originell und schwer umsetzbar; b) *Now*: Wenig originell und leicht umsetzbar; c) *Wow*: Sehr originell und leicht umsetzbar; d) *Ciao*: Wenig originell und schwer umsetzbar. Überlegt euch, welches Kriterium für euch gerade wichtiger ist: Originalität, Umsetzbarkeit oder beides und wählt danach die Idee für eure weitere Arbeit aus.



Klebepunkte

Gut geeignet, um vorhandene Ideen schnell zu evaluieren. Alle TeammitgliederInnen verteilen eine vorher festgelegte Anzahl an Klebepunkten auf ihre favorisierten Ideen.

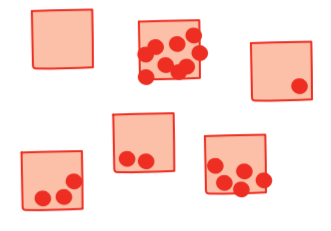
Material: Klebepunkte in unterschiedlichen Farben.

Teammodus: Das Team hat viele Ideen, die unterschiedlichste Möglichkeiten der Weiterarbeit ermöglichen.

Ziel: Es wird eine schnelle Entscheidung ermöglicht, die ggf. sogar anonym stattfinden kann.

Variation: Unterschiedliche Farben der Klebepunkte für unterschiedliche Kriterien (Gelb = schnell umsetzbar, Rot = großer Effekt, Blau = Nutzerzentriert).

Durchführung: Teilt eine vorher festgelegte Anzahl von Klebepunkten (ca. 3 pro Person) unter euch auf. Überlegt euch, ob ihr Kriterien für die unterschiedlichen Farben bestimmt. Beginnt gleichzeitig oder nacheinander (je nach Wunsch), die Klebepunkte direkt auf den Post-Its zu verteilen. Entscheidet anhand der Verteilung, an welcher Idee ihr weiterarbeiten könntet und besprecht diese weiter.



INNERE RESSOURCEN AKTIVIEREN

Stilles Brainstorming

10 min

Teammodus: Das Team steht am Beginn der Phase „Ideen finden“.

Ziel: Die Teammitglieder können individuell überlegen, für sich brainstormen und Ideen aufschreiben. Alle bekommen die gleiche Chance, ihre Ideen einzubringen.

Durchführung: Legt eine Zeit von 3 bis 5 min fest, um eure Ideen aufzuschreiben. Bringt die beschriebenen Post-Its noch nicht an die Arbeitsfläche, sondern sammelt sie erst. Teilt eure Ideen nach Ablauf der Zeit im Team.

Foto-Brainstorming

20 min

Voraussetzung: Zugang zu Kameras, Smartphone, Beamer, Drucker zum Zeigen der Bilder.

Teammodus: Das Team steht am Beginn der Ideenfindungsphase.

Ziel: Die Teammitglieder können individuell und in Ruhe überlegen und fotografieren.

Durchführung: Legt eine Zeit von ca. 10 min fest, um eure Ideen zu fotografieren. Bringt nach Ablauf der Zeit eure Fotos an die Arbeitsfläche und zeigt eure Ideen.

Individuelle Prototypen

20 min

Material: Material zum Prototypen bauen.

Teammodus: Das Team steht am Beginn der Ideenfindungsphase.

Ziel: Die Teammitglieder überlegen und bauen individuell. Alle bekommen die gleiche Chance, mit den Händen zu denken.

Durchführung: Legt eine Zeit von 15 bis 20 min fest, um eure Ideen zu bauen. Stellt im Anschluss eure Prototypen nacheinander vor und macht sie so für die anderen erlebbar.

Ideen zeichnen

15 min

Teammodus: Das Team steht am Beginn der Ideenfindungsphase.

Ziel: Jedes Teammitglied überlegt und zeichnet individuell. Alle bekommen die gleiche Chance, ihre Ideen danach vorzustellen.

Durchführung: Legt eine Zeit von ca. 5 bis 10 min fest, um eure Ideen auf Post-Its zu scribbeln. Haltet die Skizzen zunächst zurück und bringt sie erst nach Ablauf der Zeit nacheinander an die Arbeitsfläche, um sie im Team zu teilen.

ZUSAMMENARBEIT FÖRDERN

Perspektivwechsel

10 min

Material: Vorschläge für mögliche Perspektiven sind z.B. PolitikerInnen, SuperheldInnen, WissenschaftlerInnen oder InnovatorInnen (z.B. Trump, MacGyver, Ada Lovelace etc.)

Teammodus: Das Team braucht einen gemeinsamen Ausgangspunkt, um Ideen zu generieren.

Ziel: Die neue Sichtweise führt dazu, außerhalb der gewohnten Denkmuster zu denken und Ideen zu entwickeln, die den eigenen Horizont erweitern.

Durchführung: Wählt eine für euch passende Perspektive aus. Überlegt zunächst 5 min für euch allein. Teilt eure Ideen anschließend mit den anderen Teammitgliedern und baut auf ihren Ideen auf.

Objectstorming

15 min

(Alex Faickney Osborn, 1953)

Material: Verschiedene Gegenstände (mind. 2 pro Teammitglied).

Teammodus: Das Team braucht inspirierende Ansätze.

Ziel: Neue Möglichkeiten zu eröffnen.

Durchführung: Teilt verschiedene Gegenstände unter euch auf. Entwickelt mithilfe der Gegenstände jede/r für sich ca. 10 Ideen, die zur Challenge passen. Besprecht die Ideen anschließend mit den anderen und baut aufeinander auf. Bei Bedarf könnt ihr weitere Runden mit anderen Gegenständen drehen.

Geld spielt keine Rolle

10 min

Teammodus: Das Team denkt sehr wirtschaftlich und blockiert dadurch kreative Herangehensweisen.

Ziel: Durch Aushebeln der finanziellen Komponente können kreativere und verrücktere Ideen entwickelt werden, die den Innovationsprozess voranbringen.

Durchführung: Beginnt mit einer Brainstorming-Runde auf der Grundlage, dass Geld keine Rolle spielt. Überlegt zunächst jede/r für sich und dann gemeinsam. Bringt eure Ideen anschließend nacheinander an die Arbeitsfläche. Ihr seid dazu eingeladen, direkt auf den Ideen anderer aufzubauen.

Auf den Ideen Anderer aufbauen

10 min

Teammodus: Es gibt bereits viele Ideen, die aber noch nicht sehr detailliert sind.

Ziel: Durch das Ergänzen von Einzelheiten werden die Ideen konkreter.

Durchführung: Nachdem ihr bereits einige Ideen an die Arbeitsfläche gebracht habt, wählt jedes Mitglied eures Teams eine Idee aus, zu der er/sie gerne detaillierter arbeiten möchte. Setzt euch eine Zeit von ca. 5 min, in der jede/r für sich an der Idee weiterarbeitet, indem 3 Post-Its passend zur Idee ergänzt werden. Tauscht euch im Anschluss über die neuen Details aus.

ÄUSSERE INSPIRATIONEN NUTZEN

Seestern

10 min

Voraussetzung: Idealerweise ein entspannter Ort, an dem das Team sich gut auf den Boden legen kann.

Teammodus: Das Team braucht neue Perspektiven. Es ist eine Bereitschaft für alternative Methoden erkennbar.

Ziel: Das gemeinsame Liegen auf dem Boden und die harmonische Atmosphäre verändern die Sichtweise des Teams.

Durchführung: Legt euch wie ein Seestern auf den Boden, mit den Köpfen aneinander. Eine coachende Person leitet das Team an, zu brainstormen und auf den Ideen der anderen aufzubauen.

Ideenzug

10 min

Teammodus: Das Team benötigt neue Impulse. Es ist eine Bereitschaft für spaßige Methoden erkennbar.

Ziel: Durch die Bewegung bekommt das Team neue Impulse.

Durchführung: Der „Ideenzug“ besteht aus den Teammitgliedern, die sich hintereinander durch den Raum bewegen. Sie schreiben ihre Ideen im Gehen auf Post-Its, kleben sie auf den Rücken der vorderen Person und sprechen sie laut aus. Alternativ kann sich das Team auch im Kreis um ein Whiteboard bewegen.

Ideen-Shopping

20 min

Voraussetzung: Mehrere Teams, die sich in räumlicher Nähe aufhalten.

Teammodus: Das Team hat bereits eigene Ideen entwickelt und ist neugierig darauf, was andere Teams gerade machen.

Ziel: Weitere Anreize und Ideen, die bisher nicht aus dem eigenen Team kamen.

Durchführung: Schaut euch die anderen Team-Spaces an. Schaut, ob ihr Ideen findet, die auch zu eurer Challenge passen würden. Ihr habt 5 bis 10 min Zeit, euch im Raum umzuschauen und die wichtigsten Eindrücke auf Post-Its festzuhalten. Kommt wieder zusammen und stellt eure gesammelten Eindrücke den anderen vor.

Variation: Es können auch Termine mit anderen Teams vereinbart werden, an denen die Ideen beispielhaft vorgestellt werden.

Heiße Kartoffel

10 min

Material: Ein Gegenstand, der sich gut werfen und fangen lässt, eure „heiße Kartoffel“.

Teammodus: Es ist eine Bereitschaft für spaßige Methoden erkennbar.

Ziel: Das Team wird unter Zeitdruck dazu bewegt, eine Vielzahl an Ideen zu generieren.

Durchführung: Bestimmt eine Person im Team, die für das Aufschreiben der Ideen verantwortlich ist. Eine freiwillige Person wirft die Kartoffel an eine gegenüberstehende Person und sagt dabei die erste Idee. Nachdem die Kartoffel gefangen wurde, sagt die nächste Person eine weitere Idee und wirft die „heiße Kartoffel“ weiter. Die Runde endet nach einer vorher festgelegten Zeit (ca. 5 min), oder wenn ihr bestimmt, keine weiteren Ideen entwickeln zu können.

Gemeinsames Ideenzeichnen

15 min

Material: Große Fläche zum Zeichnen.

Teammodus: Das Team steht am Beginn der Phase „Ideen finden“. Bereitschaft zum Zeichnen erkennbar.

Ziel: Die Mitglieder des Teams können ihre Ideen individuell zeichnen und mit Ideen der Anderen verbinden oder darauf aufbauen.

Variation: Entweder zeichnet jeder gleichzeitig für sich und es ergeben sich von selbst Verknüpfungen. Oder es wird nacheinander gezeichnet und auf den Ideen der anderen aufgebaut.

Durchführung: Sucht euch eine große Fläche, an der ihr alle gleichzeitig zeichnen könnt. Bestimmt einen Zeitraum von ca. 10 min für die gemeinsame Zeichnung. Wertet das Bild aus und beschreibt, was ihr seht bzw. gezeichnet habt.

6-3-5-Methode

30 min

Teammodus: Die Teammitglieder denken viel für sich allein und kritisieren die Ideen anderer.

Ziel: Die Methode motiviert das Team, direkt auf den Ideen anderer aufzubauen. Es werden Ideen mit sehr spezifischen Einzelheiten formuliert.

Durchführung: Es beginnt mit, auf einem Blatt 3 Ideen zu formulieren. Gebt das Blatt nach 5 min an die nächste Person weiter. Für die folgenden 5 min wird auf den Ideen der anderen aufgebaut. Reicht das Blatt so lange weiter, bis alle TeammitgliederInnen jedes Blatt bearbeitet haben.

2050 Zukunftsszenario

10 min

Teammodus: Das Team blockiert sich durch Fragen der Umsetzbarkeit und Machbarkeit.

Ziel: Durch das zeitliche Versetzen in die Zukunft werden Grenzen in den Hintergrund gestellt.

Variation: Es kann frei entschieden werden, wie weit sich das Team in die Zukunft versetzt.

Durchführung: Stellt euch vor, dass ihr euch in einem anderen Jahr in der Zukunft befindet. Überlegt zunächst für euch selbst und anschließend gemeinsam im Team. Bringt eure Ideen nacheinander an die Arbeitsfläche. Baut auf den Ideen der anderen auf.

Reverse Brainstorming

10 min

Teammodus: Das Team ist blockiert und hat Schwierigkeiten, neue Ideen zu generieren.

Ziel: Die spätere Umkehr von „negativen“ in „positive“ Ideen generiert neue Möglichkeiten der Umsetzung.

Durchführung: Es beginnt mit einer Brainstorming-Runde mit dem Ziel, die entsprechende Challenge umzukehren und bewusst nicht zu lösen. Die „negativen“ Ideen können aufeinander aufbauen. Danach kehrt ihr die „negativen“ wieder in „positive“ Ideen um.