

WORKSHOP

„Kreativität“

Hinweis: wir bilden hier die Dokumentation des Workshops ungefiltert ab. Die meisten Diskussionen fanden zu den Themen „Digitale Arbeitsmittel“ und „Arbeitsumgebung“ statt (hier auch dokumentiert), die Themen „Kultur“ und „Organisation“ wurden aus Zeitgründen nur am Rande behandelt.

DIGITALE ARBEITSMITTEL

VIRTUELLE REALITÄT



1

- Aufwand & Entwicklung d. Modelle derzeit sehr hoch
- Sehr System fokussiert

VR/AR Labs sind oft nur „Show“

+ zusätzl. Option u. Dimensionen
Parallelität & Kommunikation

Kommunikation zum Kunden

+ Produkte virtuell in künft. Umgebung sehen
+ unterstützt das Verstellungs-

Interaktion mit VR!

Man denkt, fühlt, handelt, als wäre man tatsächlich in virtueller Welt

VR

Sehen

spüren

Was genau macht die KI?

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ



2

- Kognitive Fähigkeiten d. Menschen werden nicht genutzt

- Assoziatives Denken kann KI heute nicht leisten
- Menschl. Intelligenz wird unterschätzt

- Reines Sammeln und Auswerten von Daten
- Generalisierung

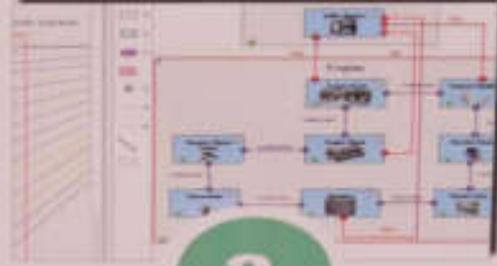
+ Entscheidungsunterstützung

+ Routinearbeit wird abgegeben, neue Freiheitsgrade für Kreativität

+ Ansporn für den Menschen, KI als Konkurrenz

+ Variantenmanagement (Vorab-Auswahl)

ENTWICKLUNGSTOOLS



3

Welche Tools sind gemeint?
Einschätzung hängt stark davon ab, um welche Werkzeuge es sich handelt...

+ Formalisierung

+ Komplexitätsbeherrschung

+ zusätzliche Elemente und Ideen können visualisiert werden

+ Grundvoraussetzung f. Kreativität

+ bei Validierung nützlich

3D-DRUCK



4

- Dauer d. Herstellung zu lang, technische Reife ist nicht da

- Überflüssig, Prototyping Kann man in VR machen

+ Rapid Prototyping, Schnelle Umsetzung v. Ideen
+ Vorstellungskraft

+ Spiel / Haptische Reize

+ ganz neue Produkte können nun entwickelt werden
+ Mehr Möglichkeiten

+ Ideen können kommuniziert werden
+ Greifen heißt begreifen!

ARBEITSUMGEBUNG

INSPIRIERENDE ARBEITSUMGEBUNG



1



+ spielerische, reale Umgebung

+ eigenes, ggf. selbstgeschaffenes Umfeld

+ Rausholen aus den Gewohnheiten

Fördert assoziatives Denken und Inspirationen

+ Wohlfühlatmosphäre

ZELLENBÜROS



2



- „Legehenne“

+ Rückzugsmöglichkeit

KREATIV ZUM ANFASSEN

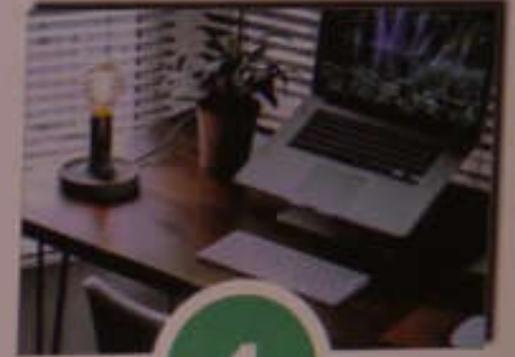


3



Greifen heißt Begreifen!

HOME OFFICE



4



- Man verkümmert
- Zu viel Routine hemmt Kreativität

+ Wohlfühl-Ort
Räuml. + zeitl. Flexibilität

+ Rückzugsraum