

BACHELORARBEIT:

CO-CREATION AND USER INVOLVEMENT IN A LIVING LAB: AN EVALUATION OF APPLIED METHODS

Was hast du in deiner Bachelorarbeit gemacht?

Im Rahmen meiner Abschlussarbeit „Co-Creation and User Involvement in a Living Lab: An Evaluation of Applied Methods“ am Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik 1 an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg habe ich im JOSEPHS® Innovationsmethoden untersucht. Dabei habe ich in einem ersten Schritt Methoden identifiziert und charakterisiert, und daraufhin den Grad der Nutzereinbindung bei der Anwendung genauer beleuchtet. Dazu habe ich Experteninterviews durchgeführt sowie schriftliche Dokumentationen analysiert, was beides als Teil einer qualitativen Fallstudie ausgewertet wurde.

Seit nun schon mehr als zwei Jahren wird im JOSEPHS® alle drei Monate eine neue Themenwelt präsentiert, wodurch schon über 60 Produkte und Dienstleistungen zusammen mit Besuchern entwickelt und verbessert wurden. Das ist natürlich eine tolle Fundgrube für Informationen, um übergreifende Vergleiche und Untersuchungen anzustellen und dadurch Co-Creation mit Nutzern besser zu verstehen.



Theodor Beutel

Wirtschaftswissenschaften

mit Schwerpunkt Wirtschaftsinformatik

Warum hast du dir genau dieses Thema ausgesucht?

Im Laufe des Studiums empfand ich die Konzepte der User Innovation um Eric von Hippel und der Open Innovation um Henry Chesbrough besonders interessant. Nachdem in offenen Living Labs beide Konzepte Anwendung finden und mit dem JOSEPHS® ein solches sogar direkt hier in der Nürnberger Innenstadt präsent ist, bot sich das Thema geradezu an.

Besonders spannend finde ich, wenn Produkte und Dienstleistungen interaktiv und in engem Bezug zu Endnutzern entwickelt werden. Ob Co-Creation, Design Thinking oder Lean Management – heute spielt der Nutzer bei Innovationsprozessen eigentlich immer eine ganz zentrale Rolle. Veränderte und unterschiedlichste Nutzerbedürfnisse kommen da nicht nur zum Vorschein, sondern können mithilfe von Kommunikations- und Produktionstechnologien wie weltweiten Online-Communities, modularen Produkt-Baukästen oder 3D-Druckern auch tatsächlich kollektiv und individuell realisiert werden. Es ist spannend festzustellen, wie Innovation über Firmengrenzen hinweg praktiziert wird und User Innovatoren darüber hinaus sogar imstande sind, völlig losgelöst von Firmen Innovation zu betreiben. Von Hippel beschreibt das als Demokratisierung von Innovation, was spannende und weitreichende Implikationen für Einzelpersonen, Organisationen und ganze Volkswirtschaften nach sich zieht.

Was hast du herausgefunden, was du dem JOSEPHS® mitgeben kannst?

Auch wenn eine intensivere Nutzereinbindung nicht immer gleich besser ist, besteht hier noch Luft nach oben. Da fehlt es manchmal auch einfach an Bereitschaft und Mut auf Seiten der Unternehmen. Beispielsweise könnten Nutzer noch früher in Entwicklungsprozesse eingebunden werden, wo der Lösungsraum noch größer ist. Insbesondere eine stärkere praktische Nutzereinbindung wie bei Workshops oder dem Bauen von Prototypen ist zwar relativ aufwändig, hat aber viel Potenzial.

Spannend wäre es, in Zukunft mehr neue Technologien sowie Internetschnittstellen zu integrieren. Zwar differenzieren sich Living Labs gerade durch den real-physischen Kontext gegenüber internetbasierten Innovationsmethodiken, nichtsdestotrotz können hier interessante Brücken geschlagen werden. So könnten z.B. mithilfe von Kommunikationstechnologien JOSEPHS®-Besucher vor Ort mit einem Entwickler der Firma direkt Kontakt aufnehmen und eine interaktive Brainstorming-Session starten. Darüber hinaus halte ich es für vielversprechend, durch Virtual Reality-Anwendungen das Besuchererlebnis zu intensivieren und den Nutzer dadurch noch effektiver in den Produkt-/Dienstleistungskontext zu versetzen.

JOSEPHS® - Das offene Innovationslabor
Karl-Grillenberger-Straße 3, 90402 Nürnberg
Telefon 0911/27436520
www.josephs-innovation.com

Ein Projekt von



unterstützt durch



gefördert durch



Bayerisches Staatsministerium für
Wirtschaft und Medien, Energie
und Technologie