



## REGULUS-Nachwuchswissenschaftler\*innen Workshop

### Einführung in agiles Arbeiten & Teambuilding

Durchgeführt in Kooperation mit UnternehmerTUM Academy for Innovators



iGZW, Gregor-Mendel-Str. 4, 85354 Freising

14. und 15. Juni 2023

## DOKUMENTATION





---

## Impressum

### **WaHo\_boost – Wissenschaftliches Querschnittsvorhaben**

Ansprechpartner:

Thünen-Institut für Holzforschung

Malte Jörn Krafft

Leuschnerstraße 91, 21031 Hamburg

[malte.krafft@thuenen.de](mailto:malte.krafft@thuenen.de)

### **Autor\*innen**

Lea Ostrowski, Malte Jörn Krafft, Tim Kunkowski, Andy Selter, Christiane Trost

### **Bildquellen**

Projektteam Querschnittsvorhaben WaHo\_boost

### **Stand**

Juni 2023

### **Förderung**

WaHo\_boost ist ein vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) gefördertes Forschungsprojekt und als Querschnittsvorhaben Teil der REGULUS-Fördermaßnahme im Rahmen der Strategie „Forschung für Nachhaltigkeit“ (FONA).



---

## Inhaltsverzeichnis

Programm.....	1
Hintergrund .....	2
Einführung und Ziele des Workshops.....	2
Teambuilding.....	3
Grundlagen des agilen Arbeitens .....	4
Design Thinking als Methode des agilen Arbeitens .....	4
Abschluss und Ausblick.....	8

## Programm



*Kennenlernen der REGULUS-Nachwuchswissenschaftler\*innen auf der Dachterasse des iGZW Freising*

### Mittwoch, 14.06.2023

Uhrzeit	Aktionen
08:30	Willkommen, Vorstellung und Organisatorisches vom WaHo_boost Team
09:00	Begrüßung durch die Trainerinnen
09:30	Teambuilding
10:30	Aktive Pause
10:45	Einstieg in die Grundlagen zu agilem Arbeiten
12:00	Gemeinsames Mittagessen
13:00	Energizer   Design Thinking, Teil 1: Empathie-Input & Interview Vorbereitung
15:00	Aktive Pause
15:15	Energizer   Design Thinking, Teil 2: Interview Durchführung und Synthese
17:00	Abschluss des 1. Workshoptages
Im Anschluss	Gemeinsames Abendessen im traditionsreichen Bräustüberl Weihenstephan

### Donnerstag, 15.06.2023

Uhrzeit	Aktionen
09:00	Check-In und Rückblick
09:20	Design Thinking   Ideation   Clustering   Introduction to Prototyping
11:00	Pause
11:15	Rapid Prototyping   Testing   Reflections   Check-Out und Feedback
13:00	Abschluss des 2. Workshoptages und Verabschiedung
im Anschluss	Optionales Mittagessen

## Hintergrund

Ein Kernaspekt der Arbeit von WaHo\_boost ist die Förderung von in den REGULUS-Innovationsgruppen forschenden Nachwuchswissenschaftler\*innen, um deren wissenschaftliche Fähigkeiten auch jenseits ihrer fachlichen Qualifikation weiterzuentwickeln. Darüber hinaus hat WaHo\_boost als Querschnittsprojekt die Aufgabe, die REGULUS-Innovationsgruppen miteinander zu vernetzen, auch die Nachwuchswissenschaftler\*innen untereinander. Hier steht insbesondere die Organisation von Angeboten für Workshops o. Ä. im Fokus. Im Rahmen der ersten Vernetzungsveranstaltung wurde der Bedarf an gemeinsamen Aus- und Fortbildungsmaßnahmen erhoben, um künftig passende und strukturierte Bildungsangebote für die Nachwuchswissenschaftler\*innen zur Verfügung zu stellen.

## Einführung und Ziele des Workshops

Für die erste Vernetzung der Nachwuchswissenschaftler\*innen stand ein gegenseitiges Kennenlernen im Vordergrund. Insgesamt haben 23 Personen aus allen fünf regionalen Innovationsclustern an dem ersten REGULUS-Nachwuchswissenschaftler\*innen Workshop teilgenommen.



*Einführung in den Vernetzungsworkshop durch Trainerinnen der UnternehmerTUM*

Zu Beginn der Veranstaltung stellte sich WaHo\_boost als Projektteam vor. Es gab einen kurzen Überblick über die wichtigsten Arbeitspakete, die Funktionen als Querschnittsprojekt sowie die geografische Verortung der einzelnen WaHo\_boost Projektmitarbeitenden. Der Workshop startete mit einer kurzen Einführung durch die beiden Trainerinnen in die Strukturen und Aufgaben des Gründungszentrums „UnternehmerTUM“.

Ein Ziel des Workshops bestand im Vernetzen und besseren Kennenlernen der Nachwuchswissenschaftler\*innen untereinander (Teambuilding). Der weitere Austausch des Workshops setzte sich mit dem Themengebiet des „Agilen Arbeitens“ und einer Methode dessen, dem „Design Thinking“ auseinander, um den Teilnehmenden unter anderem nützliche Methoden und Tools für deren Alltag mitzugeben.



## Teambuilding

Der erste Part des Workshops diente dem Teambuilding. Dazu füllten die Teilnehmenden zunächst sogenannte individuelle „Bedienungsanleitungen“ aus, die darauffolgend vor der Gruppe präsentiert wurden. So erfolgte eine erste Vorstellungsrunde, die weiteren Gesprächsstoff bot, indem beispielsweise vorgestellt wurde, worüber sich die Teilnehmenden „ewig unterhalten“ werden könnten.

MEINE BEDIENTUNGSANLEITUNG		
NAME .....	DARÜBER KANN ICH MICH EWIG UNTERHALTEN...	
FUNKTION .....		
MEIN # / .....		
MEIN MOTTO .....		
<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>		VOR 9 UHR MORGENS BIN ICH ...
		<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 
<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>		IN DER ZUSAMMENARBEIT MIT MEINEN KOLLEGTINNEN IST MIR BESONDERS WICHTIG...
		<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>

„Bedienungsanleitung“ für eine kreative Vorstellungsrunde (Quelle: UnternehmerTUM)



Teilnehmende optimieren Kommunikation und Kooperation beim „Ball Point Game“

Im Anschluss folgte ein interaktiver Part und das sogenannte „Ball Point Game“ wurde auf der Dachterrasse gespielt. Im Zuge dieses iterativen, dynamischen Gruppenerlebnisses wurde ein erster Schritt hin zum Verständnis der Konzepte von „Agilität“ und „Scrum“ getan. Ziel dessen ist es, durch einen klaren Rahmen die Zusammenarbeit im Team zu fördern und die Kreativität anzuregen. Im Laufe von vier Iterationen galt es, den Spielmodus zu optimieren, um das Spielergebnis zu verbessern und die Gruppe in einen gemeinsamen „Flow“ zu bringen.

## Grundlagen des agilen Arbeitens

Neben dem Teambuilding stand das Kennenlernen agiler Innovationsmethoden im Fokus. Nach einem kurzen theoretischen Input ging es in einer ersten Gruppendiskussion darum herauszufinden, wie komplex oder auch kompliziert der eigene Alltag ist und wo agile Methoden notwendig bzw. sinnvoll sein könnten. Methoden wie „Kanban“, die die Visualisierung und ideale



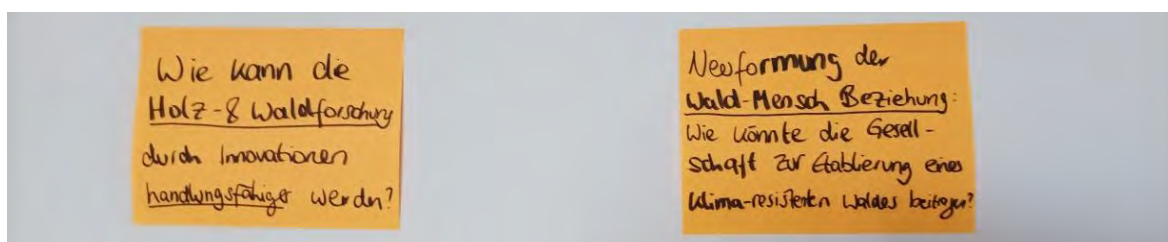
Verteilung von zu erledigenden Arbeiten im Rahmen der verfügbaren Kapazitäten unterstützen können, wurden vor Ort durch die Trainerinnen genutzt und so für alle Teilnehmenden direkt veranschaulicht.

Aktive Pausen stellen einen wichtigen und wertvollen Ort für den Austausch und die Vernetzung unter den Nachwuchswissenschaftler\*innen dar. Sie wurden teilweise genutzt, um den erfahrenen Input zu vertiefen, neue Energie zu schöpfen oder sich untereinander auszutauschen.

*Austausch zwischen  
Teilnehmenden in der Pause*

## Design Thinking als Methode des agilen Arbeitens

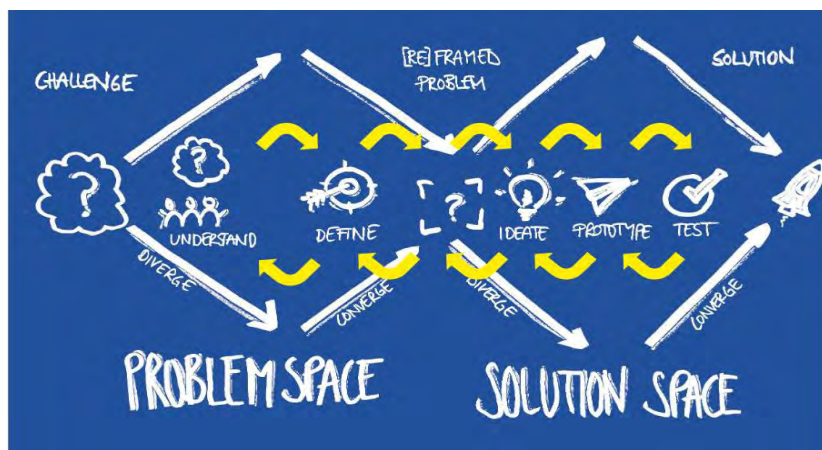
Nachdem sich die Teilnehmenden „warm“ gespielt und einen ersten Einblick in die Grundlagen und die Anwendungsgebiete des agilen Arbeitens erhalten hatten, ging es daran, tiefer in eine ausgewählte Methode dieses Konzepts – das Design Thinking – einzusteigen. Der Prozess wurde sowohl theoretisch als auch praktisch durchlebt. Der Design Thinking Prozess wird unterstützt durch ein innovatives Experimentierfeld, in dem Raum für kreatives Denken und verschiedene Ideen besteht. Neben der Anwendung von Tools und Methoden ging es darum, im konkreten Tun zu lernen und die Inhalte intensiv zu reflektieren. So soll ein nachhaltiges Aneignen der Methoden bei den Nachwuchswissenschaftler\*innen erzielt werden.



*„Challenges“ für das Teamwork im Design Thinking Prozess*

Der gesamte Prozess wurde durch zwei „Challenges“ angestoßen, die in Form von Fragestellungen zum Thema Wald und Holz beschrieben wurden. Die Aufgabenstellung wurde in der Vorbereitung durch die beiden Trainerinnen und das WaHo\_boost Team entwickelt. Es folgte eine Gruppenbildung von im Schnitt vier Personen, die für den folgenden Prozess des Design Thinkings

als Team zusammenarbeiteten. Der Design Thinking Prozess als Methode des agilen Arbeitens lässt sich dabei grob folgendermaßen beschreiben: Die Methode arbeitet mit Phasen von Divergenz und Konvergenz. Die Phasen der Divergenz sind wichtig, um der Komplexität der Ausgangs-



Vom Problemraum zum Lösungsraum – die sechs Phasen des Design Thinking Prozesses (Quelle: UnternehmerTUM)

fragestellung gerecht zu werden. Die Phasen der Konvergenz sind nötig, um im interdisziplinären Teams Entscheidungen bzgl. Innovation treffen zu können. Der iterative Design Thinking Prozess besteht aus sechs Phasen: 1. Verstehen, 2. Beobachten, 3. Sichtweisen definieren, 4. Ideen finden, 5. Prototypen entwickeln - mit den Händen denken und schlussendlich 6. Testen.

Bevor es an die Gruppenarbeit ging, stand eine gemeinsame Mittagspause in der Mensa der TUM auf der Agenda, gefolgt von einem Spaziergang über das Gelände.



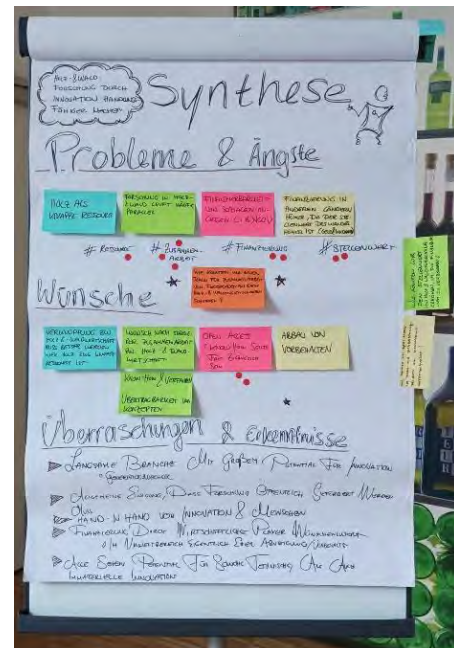
Brainstorming unter den Teilnehmenden

Nach der Pause startete die Arbeit in den zuvor definierten Teams. Um die Problemwahrnehmung in der Challenge detaillierter zu durchdringen und ein gemeinsames Verständnis für die Fragestellung in den Gruppen zu entwickeln, wurde mit einem Brainstorming auf Grundlage von Mindmapping begonnen. Dabei war es wichtig, dass die Teilnehmenden zunächst einmal offen Ideen sammelten, ganz im Sinne der agilen Leitsätze „Geschwindigkeit

vor Konsens“ oder „Aktion vor Analyse“. Im nächsten Schritt wurden die Ideen mittels Klebepunkten durch die Gruppenmitglieder priorisiert. Da es bei wissenschaftlichen Problemlösungen meist um die Interessen von Nutzern, Stakeholdern bzw. Kunden geht, galt es anschließend Empathie für die Zielgruppen zu entwickeln. Hierzu wurden in den einzelnen Gruppen kurze Interviewleitfaden entwickelt. Für den Interviewprozess wurden verschiedene Rollen (Notizen machen, Fragen stellen, Beobachten) verteilt. Nach einer kurzen Kaffeepause startete die empirische Datenerhebung und es wurden insgesamt 25 Interviews von den Gruppen mit Passant\*innen auf dem Campus durchgeführt.



Durch die Synthese der Interviews erlangten die Teilnehmenden einen empirischen Blick auf ihre jeweiligen Challenges. Dazu wurden die Interviewtranskripte und Erfahrungen analysiert, Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Interviews ausgemacht und die Ergebnisse in die Bereiche „Probleme & Ängste“, „Wünsche“ und „Überraschungen und Erkenntnisse“ geclustert. Das Ziel der Synthese war es, sich auf eine neu formulierte Herausforderung bzw. Problemstellung zu konzentrieren. Hier gab es eine weitere Übung, in der die Teilnehmenden ein sogenanntes Point-of-View Statement für den definierten Fokus formulierten. Es galt dabei, Aspekte wie „Wessen Problem möchtet ihr lösen?“ und „Welches Problem möchtet ihr lösen?“ abzudecken. Um den Lösungsraum im Design Thinking Prozess vorzubereiten, gab es anschließend einen kurzen Input zum Thema Umformulierung. Anschließend sollten die Teilnehmenden eine neue, spezifischere und zu lösende Frage formulieren. Hier galt wieder das Brainstorming-Prinzip, erst einmal so viele „Wie könnten wir“-Fragen zu sammeln und sich anschließend via einer Punktevergabe für eine zu entscheiden.



*Die Synthese der Interviewdaten hilft dabei, die Challenge besser zu verstehen*



*Die Challenges wurden durch intensive Teamarbeit...*

einer berühmten Person versetzt werden (z.B. Steve Jobs und Mahatma Gandhi) und überlegt werden sollte, wie sie das Problem lösen würden.

Es folgte eine Übung zur Ideation mit Brainwriting. Dazu erhielten alle Teilnehmenden ein Blatt Papier mit Post-its, dessen erste Reihe es innerhalb von vier Minuten auszufüllen galt. Die neu formulierte Frage diente dabei als neue Leitfrage. Anschließend wurde das Papier an den linken Nachbarn weitergegeben und von dem rechten Sitznachbarn entgegengenommen, der Vorgang wurde mehrfach wiederholt. Die Teilnehmenden wurden zusätzlich herausgefordert, indem sich in die Position

Die Post-its aller Gruppen von einer Challenge wurden im nächsten Schritt an die Wand geklebt, damit man sich aus den Ideen aller Teilnehmenden eine individuelle Lösungsstrategie zusammenstellen konnte. Die Methode dieser Übung nannte sich „Ideen-Shopping“. Die Teilnehmenden nahmen sich Zeit, die Ideen zunächst durchzulesen und abzuwägen, welche gut gefallen (Kernidee) und welche kleineren Ideen gut passen.



*... kreative Lösungsvorschläge ...*

Die Auswahl wurde innerhalb der Teams vorgestellt, mittels Dot-Voting wurde eine von der Gruppe favorisierte Idee identifiziert. Diese Idee diente als Vorlage für das Prototyping, welches nach einer kreativen Kaffeepause folgte. Das Prototyping sollte helfen durch Inspiration Ideen zu erweitern, zu verbessern und zu testen. Die Teilnehmenden überlegten gemeinsam, auf welche Weise sich der Kern der Idee am besten kommunizieren lässt. Material für das Bauen des Prototyps wurde durch die Trainerinnen mitgebracht, als Alternative wurden auch digitale Möglichkeiten des Prototypings (z.B. über Miro) vorgestellt.



*... und (kunstvolles) Prototyping angenommen und bewältigt.*

Die vielfältigen Ergebnisse des Prototypings durchliefen anschließend eine letzte Phase der Testung, bei der es vor allem um ein erstes gegenseitiges Feedback ging. Dazu wurden die Gruppen neu gemischt, sodass ein Teil die Idee testete und präsentierte, ein anderer Teil das Publikum für die Präsentation der Prototypen stellte und Feedback gab. Nach einem kurzen Wrap-up der einzelnen Teams über die jeweiligen Ideen und Feedbacks der anderen Teilnehmenden wurde

schlussendlich in der Gesamtgruppe besprochen, was von dem neu Gelernten in den eigenen (Arbeits-)Alltag integriert werden könnte.

## Abschluss und Ausblick

Zum Abschluss baten sowohl die Trainerinnen als auch das Team von WaHo\_boost um Feedback. Durch die Einbindung der Nachwuchswissenschaftler\*innen in die inhaltliche Ausgestaltung kommender Workshops sollen individualisierte Angebote für die Bedürfnisse der REGULUS-Forschungsgruppen entwickelt werden. Daher wurden die Teilnehmenden nach Themen gefragt, die sie besonders interessieren. So können sie die Inhalte zukünftiger Weiterbildungsangebote von WaHo\_boost aktiv mitgestalten.

Der Workshop zu agilem Arbeiten und Design Thinking hat bei allen Teilnehmenden einen positiven Eindruck hinterlassen und ein erstes Kennenlernen und Vernetzen ermöglicht. Zudem berichteten viele Teilnehmende von dem Wunsch, die Inspiration und Motivation aus dem Workshop für kommende Herausforderungen des Wissenschaftsalltags mitzunehmen.