

# Innovation in Unternehmen: Von Spielwiesen und Dream-Teams

Nadine Stutz

Strukturen überwinden, Agilität fördern, Fehler zulassen – Für die meisten Unternehmen aktuelle Top-Themen im Zeitalter des Digital Change. Doch wie verordnet kann Kreativität sein? Wie disruptiv müssen Ideen wirklich sein? Eine Geschichte über Dream-Teams und das Glück des Anfassens.

## Look but don't touch – Wieso eigentlich?

Als Kinder haben wir irgendwann einmal gelernt, dass wir nicht mit den Händen schauen dürfen. „Bitte nicht anfassen“ wird bei den meisten noch in Erinnerung sein. In einer zunehmend digitalisierten und immer komplexeren Welt eine ziemlich passende Aussage. Könnte man meinen. Aber wer erinnert sich nicht an die haptische Sensation des ersten Schnees? An das Parfum der ersten Freundin? An das Lieblingslied aus seiner Jugend? Erlebnisse sind unweigerlich mit all unseren Sinnen verbunden, nicht nur mit dem Sehen.



Photo by Thomas Züger

Betrachtet man auf der Innovations-Ebene das Bestreben in den Unternehmen, dann sind Aussagen wie „Denkt innovativ – seid kreativ“ meist nicht weit weg. Gut gemeinte Aufforderungen, Weckrufe, von einigen sicherlich umsetzbar. Doch wie weckt man die Lust an Innovation? Wie baut man Berührungsängste bei Mitarbeitenden ab? Was ist mit Mitarbeitenden, die ihre Ideen nicht in Meetings präsentieren, die keine Plattformen haben sich einzubringen – den Hidden Champions?

## Alles digital oder was?

Wir wurden dieses Jahr genau mit dieser Frage konfrontiert. Im Rahmen eines Projektes wurden alle Raiffeisen-Mitarbeitenden aufgefordert über Themen der Zukunft u.a. Innovation sowohl digital wie auch analog an einem Grossanlass zu diskutieren. Das Interesse war gross, der geplante Austausch sollte intensiv werden. Doch uns, einem Team bestehend aus IT und Kommunikation, fehlte im Thema "Innovationskraft und Digitalisierung" ein zentrales Element: das Erlebnis. Das Anfassen, Ausprobieren, Neues entdecken. Physisch, nicht in Kommentarspalten und Q&As auf einer Plattform.

Wir stellten uns drei zentrale Fragen:

1. Wie macht man Innovation erlebbar?
2. Wie baut man Ängste ab?
3. Wie fördert man den kreativen Austausch?

Die Antwort auf alle drei Fragen war die gleiche: spielerisch.

## Jede Idee zählt!

Entsprechend kreierte wir für diesen Grossanlass einen Innovationsstand mit zehn Touchpoints. Diese ermöglichten es den Mitarbeitenden, umgesetzte und aktuelle Innovationsprojekte von Raiffeisen sowie neue Technologien spielerisch und mit allen Sinnen zu erleben und entdecken. Damit wollten wir Interesse wecken und Berührungsängste abbauen.

Zusätzlich konnten, ganz nach dem Motto «für gute Ideen braucht es gute Ideen», alle Mitarbeitenden ihre Ideen und Gedanken einbringen.

Dazu standen vor Ort sechs Zeichnerinnen und Zeichner bereit, welche Ideen visualisierten und an so genannten «Wall of Ideas» aufhängten. So konnte sich jeder erneut inspirieren lassen und zusätzlich mit Flüssigkreide eine Idee weiterentwickeln oder kommentieren.



Photo by Felix Walker

Nicht wirklich disruptiv. Sicherlich keine Neuheit. Bestimmt schon mehrfach eingesetzt. Aber für unsere Fragestellung die richtige Antwort. Für unsere Bedürfnisse die richtigen Instrumente.

Welche Erkenntnisse haben wir gewonnen?

- Abteilungsübergreifendes, gemeinsames Arbeiten ist nichtimmer einfacher, aber spannender, zielführender und humorvoller. Dream-Teams sind Realität, auch ausserhalb des Basketball-Platzes
- Wir müssen Menschen mit gleichem Mindsetzusammenbringen, unabhängig von der Hierarchie. Ein solcher “Digital Backbone” ist entscheidend
- Jeder ist gut. Alle sind kompetent. Aber manchmal muss daseigene Ego-Tierchen Ferien machen
- Mut zu Spass und Spiel – sie sind starke Treiber fürInnovation
- Solche Vorhaben brauchen den Willen einen Schrittweiterzugehen, eine Macher-Qualität mit dem Wunsch etwas zu bewegen – es lohnt sich

Wie es weitergeht? Ganz im Sinne von einmal hin und zurück: mittlerweile haben wir eine Innovationsplattform gebaut, auf welcher jeder Mitarbeitende seine Idee einreichen kann. Diese kann kommentiert und über eine Weiterentwicklung abgestimmt werden. Auf der Plattform sollen die Experimentierfreude, der Austausch und das Wissen gefördert werden. Ob wir damit innovative Ideen generieren und diese auch erfolgreich umsetzen werden? Vielleicht. Ob wir damit einen aktiven Beitrag zu einer erlebbaren Experimentier-Kultur leisten? Auf jeden Fall!

**Zur Autorin:**

Dr. Nadine Stutz verantwortet bei Raiffeisen Schweiz die digitale Kommunikation. Sie unterstützt und berät die Fachbereiche bei Fragen zur Digitalen Kommunikation, Digitalisierung und Social Media. Gemeinsam mit Stefan Jeker, der als IT-Abteilungsleiter Digitalisierungsthemen umsetzt und sich mit viel Herz für das Fördern der Innovationskraft einsetzt, schaffen sie erwähnte Spielwiesen und bauen DreamTeams. Nadine Stutz unterrichtet als Dozentin an diversen Hochschulen und anderen Ausbildungsinstituten.