

Next-Gen Lab am Bildungscampus Heilbronn

## Open Innovation by digital Collaboration

Lassen sich aufwändige Offline-Innovationsprozesse durch effizientere, rein digitale Lösungen substituieren bzw. optimieren?

Prof. Dr. Sonja Salmen



Hochschule Heilbronn, Leiterin des Next-Gen Lab am Bildungscampus Heilbronn, Studiengang Wirtschaftsinformatik, [sonja.salmen@hs-heilbronn.de](mailto:sonja.salmen@hs-heilbronn.de)

Professor Dr. Sonja Salmen ist seit 2003 Professorin für BWL & E-Strategie im Studiengang Wirtschaftsinformatik an der Fakultät Wirtschaft und Verkehr der Hochschule Heilbronn. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich Social Media Management, Social Relationship Management, KI-getriebene Business Model Innovation, Network Leadership und Entrepreneurship. Sie setzt sich als Transferpartner für das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderte Projekt des Fraunhofer IAO „Smart Service KMU’s“ sowie als Leiterin des Steinbeis Beratungszentrums *Social Media Management & Digital Business Model Innovation* für eine nachhaltige Digitalisierung der Wirtschaft und der Gesellschaft ein.

### Abstract

Anwendungsorientierte Begleitforschung zur Generierung digitaler Innovationen ermöglicht zeitnah eine individuelle Transformation vom Hidden zum “Digital Champion” im deutschen Mittelstand. Auf globalen VUKA-Märkten ist dies ein elementarer Erfolgsfaktor zur Sicherung der zukünftigen Wettbewerbsfähigkeit. Ziel des interdisziplinären internationalen Think Tanks Next-Gen-Lab am Bildungscampus Heilbronn ist es, etablierte Offline-Innovationsprozesse durch effizientere, rein digitale, cloudbasierte Lösungen zu revolutionieren, um so einzigartige Produkte, Dienstleistungen und smarte Geschäftsmodelle für den Mittelstand zu kreieren. Dies geschieht durch den Einsatz cloudbasierter Softwaretools, um Innovationen in Echtzeit durch Einsatz neuartiger Methoden und Vorgehensweisen sowie neuartige Use-Cases zu generieren.

**Keywords:** *Mirco Testbed, Innovation Ecosystem, SAP Jam, Cisco Webex Teams, Digital Design Thinking, Digital Business Modell Innovation, AI-based Ideation, AI-based Business Model Innovation, Digital Disruption, Digital Science Fiction Ideation, Open Innovation, Social Workplace Learning, Talententfaltung, Speed-up Innovation, Digital Science Fiction Thinking*

## **1 Innovationsbeschleunigung zur Zukunftssicherung (Problemstellung)**

Die Digitalisierung von Wirtschaft und Gesellschaft ist in den letzten Jahren in den Fokus der Öffentlichkeit gerückt. Automatisierte Kernprozesse, skalierbare und effiziente IT-Prozesse sowie flexible Arbeitsmodelle ermöglichen die zeitnahe Entwicklung flexibler, kollaborativer smart Business aus starren, hierarchisch organisierten Betrieben. Clouds, Mobile Computing, automatisierte Wertschöpfungsketten und Business-Intelligence-Systeme, Artificial Intelligence oder Machine Learning lassen cyberphysische Unternehmen entstehen. Diese generieren Innovationen und einzigartige digitale Customer-Experience in Echtzeit, durch welche heutige Preiskämpfe und Dumpingpreise wie ein Relikt der „Steinzeit“ erscheinen. Eine digitale Führungskompetenz fördert eine digitale Strategie sowie Innovationskultur und rundet das Bild eines digitalen Masters ab.

Digitale Master wie Amazon.com, Apple oder Google setzen außerdem auf die Vernetzung des Wissens (z. B. mit Think-Tanks), auf Wertschöpfungsketten (Smart Prozesse) und auf „Prosumenten“. Nicht zuletzt wegen revolutionärer Produkte oder Geschäftsmodelle (Amazon als reines Online-Kaufhaus, iPhone als Smartphone ohne Tastenblock) haben sie den Markt und das Zeitalter geprägt. Das fahrerlose Auto des IT- Unternehmens Google bedroht die traditionelle Automobilbranche und illustriert zur Genüge die Herausforderung, welche etablierte Unternehmen aller Branchen in der digitalen Welt künftig fürchten müssen: innovative und aggressive Konkurrenz aus unbekanntem Lager.<sup>1</sup>

Mit Digitalisierung beschreibt man nicht nur die High-Tech-Ökonomie sondern viel mehr eine agile kollaborative Netzwerk Ökonomie. Oft werden im Zusammenhang mit der Digitalisierung werden zwei wichtige Spieler vergessen, der Kunde und der Mitarbeiter; diese definieren den neuen Wert. Am Ende geht es darum, dass Unternehmen für den und mit dem Kunden immer individueller und agiler zusammenarbeiten, um so eine höhere Wertschöpfung zu realisieren und Wettbewerbsfähigkeit sicherzustellen.

Nur mit optimaler technologischer Unterstützung wird sich diese Komplexität meistern lassen. Wo Lücken in einer idealen Customer-Journey bestehen, Geschäftsprozesse, Touchpoints oder Services nicht eine einzigartige Userexperience bieten, bestehen latente Bedrohungen durch digitale Aggressoren.

Heute noch lukrative Geschäftsmodelle unserer mittelständischen Weltmarktführer könnten quasi über Nacht Opfer eines digitalen Disruptors werden. Daher heißt die Devise, stetig zu prüfen, ob eine unvermeidliche Zerstörung bevorsteht, um dem potenziellen Angreifer selbst zuvorzukommen. Es sind mutige neue Wege zu gehen, auf denen Misserfolge als

---

<sup>1</sup> Vgl. (Hüttges u.a.,2016)

Erfahrungsschätze gefeiert, Kannibalismus am aktuellen Geschäftsmodell täglich eingefordert, Spaß und Freude bei der Automatisierung lieb gewonnener Routineprozesse erfahrbar wird.

Die cloudbasierte Generierung von Innovationen in Echtzeit durch Einsatz neuartiger Methoden und Vorgehensweisen im Rahmen interdisziplinärer, internationaler Ecosysteme wird ein elementarer Wertschöpfungspartner und Wettbewerbsfaktor für Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft werden.

### **1.1 Next-Gen Lab am Bildungscampus Heilbronn – Testlabor für neuartige digitale Methoden u. Verfahren der Innovationsgenerierung (Methodik)**

Das Next-Gen-Lab am Bildungscampus Heilbronn versteht sich als ein **Micro Testbed** für internationale, hochschulübergreifende, interdisziplinäre und anwendungsorientierte Transferforschung zur Generierung von Methoden und Vorgehensweisen zur Erzielung nachhaltiger Innovationen in der Cloud.

**Aktuelles Forschungsziel** des Micro Testbed ist es, die Möglichkeiten einer Digitalisierung der Methoden Science-Fiction & Design Thinking sowie Business Model Innovation im Rahmen interdisziplinärer, explorativer Experimentalstudien zu erforschen. Dabei wird die Methoden in generationsübergreifenden Teams (Studierenden, Wissenschaftlern sowie Experten aus der Praxis) eingesetzt, um insbesondere disruptive Innovationsideen zu stimulieren.

**Folgenden zentralen Forschungsfragen wird in branchenübergreifenden, praxisrelevanten und explorativen Experimenten zur Generierung von disruptiven Ideen/Innovationen nachgegangen:**

- Ist eine Digitalisierung der Methoden Science-Fiction & Design Thinking sowie Business Model Innovation Ansatzes möglich?
- Wenn ja, mit welchen Informations-, Kommunikations- sowie Kollaborationstools kann eine systematische Digitalisierung des Science-Fiction & Design Thinking Ansatzes erfolgen?
- Welche Software Tools eignen sich in welchen Phasen für eine digitale, kollaborative und interdisziplinäre Wissensgenerierung?
- Wie kann ein Bewertungsraster für eine kontextbezogene Auswahl geeigneter Tools aussehen?
- Wie könnte sich die kontextbezogene Ausgestaltung der Tools im Hinblick auf die User Experience gestalten?
- Wie könnte eine kontextbezogene Kosten-/Nutzenanalysen aussehen?



Abbildung 3: Aufbau des Forschungsdesigns „Digital Science-Fiction & Design Thinking“ für die Challenge „Vereinbarkeit von Beruf & Familie“ in Kooperation mit Steinbeis Beratungszentren GmbH & Better@home Service GmbH sowie Machtlabn, Los Angeles

**Anwendungsorientierte Begleitforschung** zur Weiterentwicklung bisher erforschter Methoden und Vorgehensmodelle zur Generierung digitaler disruptiver Innovationen wird in Kooperation mit SAP Deutschland SE & Co. KG, Cisco System GmbH, Vico Reserach & Consulting GmbH, Lamano GmbH & Co. KG sowie Hochschulen, Universitäten und Forschungseinrichtungen am Bildungscampus Heilbronn sowie mit internationalen Partnern betrieben.

Zukünftig wäre eine Erweiterung um SAP Leonardo, HANA sinnvoll, um die generierte Datenfülle mit Hilfe von künstlicher Intelligenz für automatisierte Innovationsgenerierung nutzen zu können. Je nach Forschungsfokus werden neuartige, cloudbasierte Software-Systeme auf Kompatibilität, User Experience, Forecast Customer Behavior, Usability Tests von Softwaretools, Test Driven Development, User Interface Improvement usw. in realen Anwendungsfeldern mit Partner/Probanden interdisziplinäre zur Innovationsgenerierung getestet.

## 1.2 Das Ecosystem ermöglicht Innovationsbeschleunigung für den Mittelstand in Kooperation mit Hochschulen und Universitäten

Das **Micro Testbed** stellt einen **Vertrauensraum für alle beteiligten Partner** dar, der es erlaubt, die gegenseitigen Interessen zu identifizieren und in der gemeinsamen Umsetzung Lösungen zu entwickeln, die den Erwartungen aller Partner entspricht. Diese Methodik wurde bereits mehrfach erfolgreich im Ferdinand-Steinbeis-Institut (FSTI) eingesetzt.

Die **Testbeds** sind dadurch gekennzeichnet, dass Unternehmen branchenübergreifend, partnerschaftlich und pragmatisch zusammenarbeiten, um gemeinsam Wertschöpfungsszenarien

im realen Unternehmensumfeld sowie in einer vorher nicht praktizierten Art und Weise experimentell umsetzen. Dabei wird der Fokus auf die Umsetzung kleiner Anwendungsszenarien gelegt. Auf diese Art und Weise entstehen unter Nutzung bestehender Technologien durch die interdisziplinäre Zusammenarbeit neue Produkte und Services im Kontext der Digitalisierung und Vernetzung. Das Ergebnis von Testbeds ist damit vielfach ein vorher nicht antizipierbarer Nutzen für alle Beteiligten.

Als **Auftraggeber oder Forschungspartner, d.h. Challenge-Geber**, fungieren im Rahmen der Transferforschung Industriepartner, mittelständische Unternehmen, Forschungsinstitute sowie Start-ups aller Branchen.

Durch sogenannte „on demand“ oder „as-a-service“ Dienstleistungen (z.B. SAP Jam und auch Cisco WebEx Teams) müssen komplexe Anwendungen nicht mehr vom Unternehmen oder den Hochschulen selbst aufgesetzt und gewartet werden. Gleichzeitig werden Sicherheitsrisiken minimiert. Damit einher geht die Senkung der Implementierungs- sowie Instandhaltungskosten neuartiger IT-Anwendungen, da Infrastruktur und Anwendungen zeitnah und einfach bei geringer Kostenbindung aus der Cloud bezogen werden können.

Cloud-Computing, das Internet-of-Things (IoT) und künstliche Intelligenz (KI) bieten neue Möglichkeiten für eine Optimierung einer wertschöpfenden Arbeitsplatzgestaltung sowie kollaborative Zusammenarbeit durch intelligente Vernetzung von selbstgesteuerten Geräten und Anwendungen. Erfreulich ist, dass bereits rund 60% der Mitarbeiter in Deutschland erkannt haben, dass ihr aktueller IT-Arbeitsplatz den notwendigen Erfordernissen nicht mehr entspricht.<sup>2</sup> Einher geht die Nutzung von Konsumenten Applikationen, wie zum Beispiel WhatsApp, die weder dem IT-Lifecycle entsprechen noch den IT Sicherheitsanforderungen genügen. Überspitzt gesagt hat sich der Trend Bring Your Own Device (BYOD) in eine Abwandlung Bring Your Own Applikation (BYOA) entwickelt. Dennoch wird prognostiziert, dass durch die Digitalisierung des Arbeitsplatzes eine Produktivitätssteigerung von bis zu 33 Prozent und die Kosten der Bereitstellung um 26 Prozent reduziert werden können.<sup>3</sup>

Ein wichtige Stellgröße für eine Optimierung der digitalen Kollaboration ist, dass vorhandene Anwendungen (z.B. Cisco WebEx Teams) eine herstellerübergreifende Integration unterschiedliche Kommunikationswege (z.B. Voice, Video, Persistent-Messaging, Chat Bots, Whiteboards usw.) kontextbezogen ermöglichen. Eine einfache Föderation der Kollaboration über Wertschöpfungsketten und Unternehmensgrenzen hinweg, einhergehend mit einem durchgängigen Identity Management sowie ein Ende zu Ende Verschlüsselung ist in der kollaborativen Netzwerkökonomie unumgänglich.

Mit diesem **Innovation Ecosystem** lassen sich für die jeweiligen Challenge-Geber wesentlich schneller, intuitiver neuartige nachhaltige Produkte und Dienstleistungen, Brainstorming Meetings, Science-Fiction sowie Design Thinking Phasen, Business Meetings, Phasen des Business Model Innovation Prozesses realisieren.

Heutige Preiskämpfe und Dumpingpreise werden wie ein Relikt der „Steinzeit“ erscheinen, da die gewonnene Datenfülle und Datenqualität „Einzigartigkeit in eine Vielzahl“ entstehen lassen wird, die Innovationsführerschaft, insbesondere auch für den Mittelstand (KMU's), bezahlbar

---

<sup>2</sup> Vgl. PAC (2017)

<sup>3</sup> Vgl. IDC (2016)

sichert. Eine digitale Führungskompetenz fördert eine digitale Strategie sowie Innovationskultur und rundet das Bild eines digitalen Masters im Mittelstand ab.

## **2 Talententfaltung via selbstorganisiertem Kompetenzerwerb & personalisiertem Lernen im Next-Gen Lab am Bildungscampus Heilbronn (Methodik der Didaktik)**

Bereits im Jahr 2020 werden 80 Prozent der gesamten Wertschöpfung auf digitale Geschäftsmodelle zurückgeführt werden, was enorme Auswirkungen auf die Arbeitswelt hat. Die mit der Digitalisierung einhergehenden agilen Arbeits- und Lernmethoden stellen immer höhere Anforderungen an die Selbstorganisationskompetenzen von Wissensmanagern. Um wettbewerbsfähige Wissensmanager ausbilden zu können, werden Studierende in Social Workplaces proaktiv auf neuartige Herausforderungen vorbereitet. Der hierfür notwendige Kompetenzerwerb wird als Befähigung der Studierenden verstanden, in offenen, unüberschaubaren, komplexen, dynamischen und zuweilen chaotischen Situationen selbstorganisiert und kreativ handeln zu können.<sup>4</sup>

Die neue **Lernkultur à la Silicon Valley**<sup>5</sup> versteht sich als ein System sozialer Prozesse und Handlungen. Deren Kern besteht aus Normen und Werten, die das Lernen von Studierenden, Professoren und Mitarbeitern auf allen Stufen der Bildungseinrichtung bestimmen. Dabei konkretisiert sie sich im Lernhandeln und in den Kompetenzen der Lernenden und setzt damit ein ständiges Lernen aller Beteiligten voraus. Deshalb gilt es, permanent Lernkonzepte und Lernmaterialien, u.a. in Experimental-Studien, kritisch zu prüfen, ob sie Wissensmanager befähigen, in offenen und dynamischen Situationen kreativ zu handeln.

### **2.1 Das Konzept des Social Workplace Learning im Next- Gen Lab am Bildungscampus Heilbronn**

Der Fokus der Hochschulleitung liegt auf der Gestaltung des Ermöglichungsrahmens für den Bildungsprozess, der Lernbegleitung durch die Professoren u. Mitarbeiter sowie der proaktiven Gestaltung notwendiger Veränderungsprozesse. Dementsprechend wird *Lernen mit dem Netz* als selbstorganisierte und eigenverantwortliche Kompetenzentwicklung aufgefasst. Bewertet wird ausschließlich die Fähigkeit, Wissen problemlösend in realen Herausforderungen anzuwenden. Wissen prägt sich am besten ein, wenn es in der Praxis Wirkung entfaltet und zu profunden praxisrelevanten Erfahrungen führt.

---

<sup>4</sup> Vgl. Erpenbeck und Heyse (2007)

<sup>5</sup> Vgl. Rosenberg (2019)

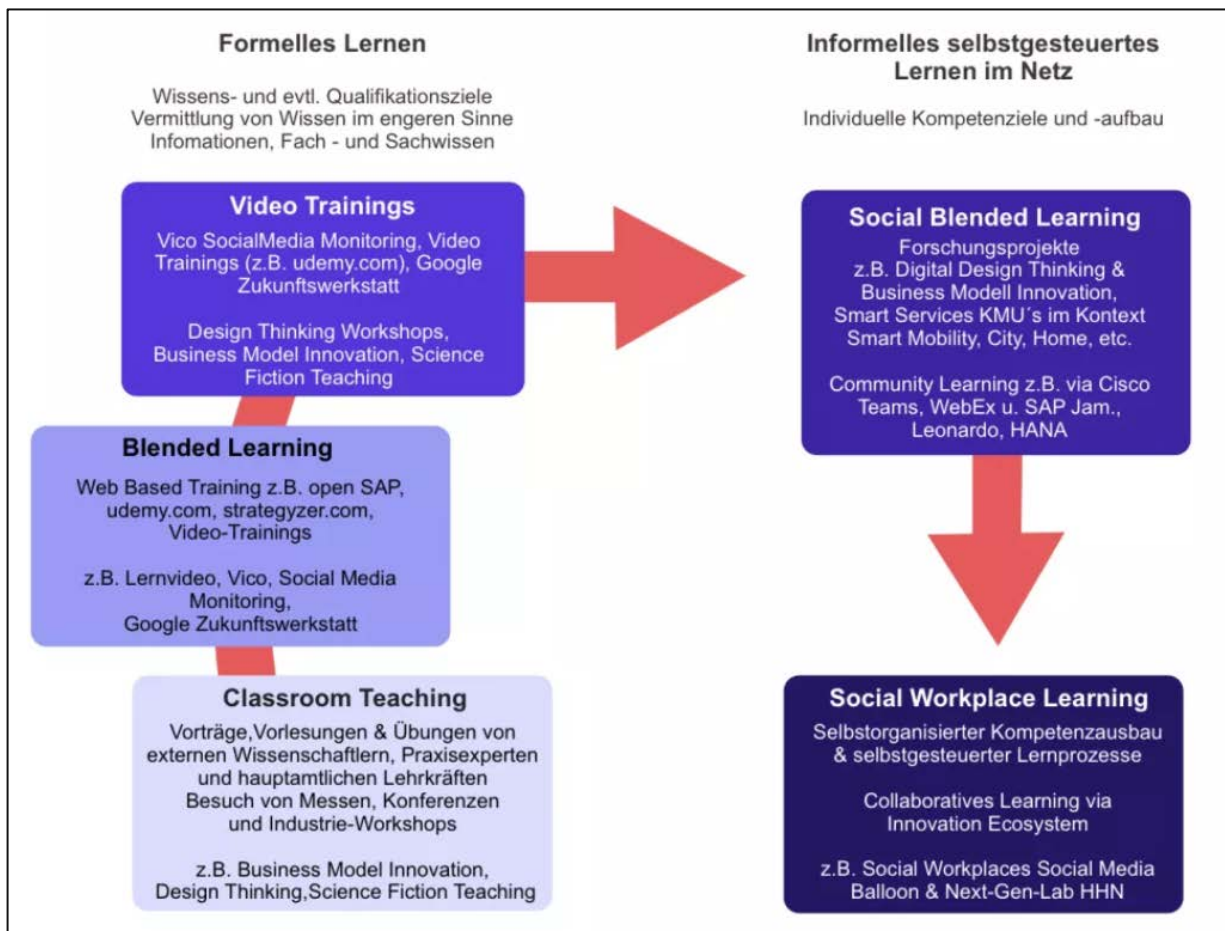


Abbildung 1: Social Workplace Learning in den Lernwerkstätten Social Media Balloon & Next-Gen Lab am Bildungscampus Heilbronn im Überblick

## 2.2 Umsetzung des Konzepts Social Workplace Learning an der Hochschule Heilbronn

Zu Semesterbeginn wird zunächst "Talent Scouting" betrieben, in dem Interviews mit den Studierenden geführt werden. Dabei werden Interessen und Stärken identifiziert und entsprechende Aufgabenbereiche – sogenannte Challenges im Rahmen der anzustrebenden Qualifikationsziele – festgelegt. Die Teams zu den Challenges werden so gebildet, dass eine optimale Zusammenarbeit funktioniert. Ziel des digitalen Zusammenarbeitens via SAP Jam, Cisco Teams und WebEx usw. ist es, bereits im Studium die Grundlagen für ein interdisziplinäres, vernetztes Denken und Handeln zu legen.

Die Studierenden erhalten die **Freiheit, eigene Visionen** zu entwickeln, vorzustellen und anschließend direkt umzusetzen. Hieraus ergeben sich individuelle Challenges, welche die Studierenden eigenverantwortlich ausarbeiten und stetig mit den Lehrenden kritisch reflektieren und optimieren. Dieser offene Lernprozess ermöglicht es, Herausforderungen eigenständig zu erkennen, kritisch zu reflektieren und unkonventionelle individuelle Lösungswege zu finden. Dadurch kann schließlich wertvolles, praxisrelevantes Erfahrungswissen gewonnen werden.

In Zeiten der Digitalisierung ist es selbstverständlich, dass alle Teammitglieder unabhängig von Zeit und Raum an ihren Challenges arbeiten können, um so eine optimale **“Work-Life-Balance”** zu ermöglichen. Da selbstbestimmtes Arbeiten nur dann zum Erfolg führt, wenn man ein eindeutiges Ziel vor Augen hat, wird dieses stets aufgezeigt. Deshalb finden physische Projektmeetings mit den Lehrenden im 2-3 Wochen Rhythmus zur Unterstützung statt. Hierbei soll den Studierenden unter anderem wertvolles Feedback gegeben, aber auch neue Wege aufgezeigt und diskutiert werden. Diesbezüglich wird eng mit Experten des **Innovation Ecosystems** aus den unterschiedlichsten Branchen zusammengearbeitet. Diese begleiten die Teams bei ihrem Lernprozess, vermitteln praxisnahe Erfahrungen und liefern weiteres wertvolles Feedback.

An dieser Stelle soll nicht unerwähnt bleiben, dass ein verantwortungsvoller Arbeitgeber **Techno-Stress und Techno-Uncertainty** als mögliche negative Folgewirkungen eines digitalen, durchgetakteten Arbeitsalltags durch präventive Maßnahmen entgegenwirken sollte.<sup>6</sup> In den Experimentalstudie kommt per Video-Aufzeichnung die **Synchromethode**<sup>7</sup> mit gezielten Übungen zur **Stress-Resilienz** für alle Projektteilnehmer jeweils vor und nach den teilweise sehr fordernden Web-Ex Konferenzen zum Einsatz. Alle Nutzer der Methode gaben an, dass sie sich schnell entspannen und in Folge dessen eine verbesserte Leistungsfähigkeit bei sich feststellen konnten.

### 3 Erfahrungen aus Pilotprojekten (2015 – 2019) (Ergebnisse)

Als Basis-Technologien kamen bisher **SAP Jam** sowie **Cisco WebEx Meetings** und **-Teams** sowie eine Reihe von Spezialsoftware im Rahmen der experimentellen Versuche zum Einsatz. Die Pilotprojekte wurden in den Forschungskontexten *„Smart Home for Best Ager“*, in Kooperation mit der Handwerkskammer Stuttgart, *„Self-Integration Plattform for Migration to EU“* als Start-up Idee sowie *„Digitale Vertriebsinnovation im stationären Großhandel“* in Kooperation mit Transgourmet Deutschland GmbH & Co. OHG sowie *„Vereinbarkeit von Beruf & Familie im Kontext Smart Home“* für die Plattform Better@home der Better@home Service GmbH realisiert.

---

<sup>6</sup> Vgl. Wilkerns u. Hermann (2016)

<sup>7</sup> Weitere Informationen zu dieser Methode finden Sie unter <https://institut-nosko.de>.



## Next-Gen Lab Bildungscampus Heilbronn lebt Transferforschung



Abbildung 3: Auswahl von teilnehmenden Unternehmen als Challenge-Geber sowie Wissenstransferpartner in den Jahren 2015 bis 2019

Es konnte in allen Experimental-Studien nachgewiesen werden, dass digitale Customer Experience sowie Innovation in Echtzeit global mit geringem Investment an Zeit und Geld realisierbar ist und von der Wirtschaft und Wissenschaft angenommen wird. In den Jahren 2015 und 2019 haben bereits über 50 Fach- und Führungskräfte an den Experimentalstudien teilgenommen von diesen waren durchschnittlich 90 Prozent sehr Zufriedenheit mit der Methodik sowie den Ergebnissen sowie ihrer persönlichen Lernkurve.

### 4. Engagement zahlt sich für alle Partner des Innovation Ecosystems aus (Resümee)

#### Business Units der Industriepartner bekommen Unterstützung bei der Innovationsgenerierung

- **Der Handlungsmaxime „learning by doing“ folgend, ist eine interaktive Einbindung von Fach- und Führungskräften**, als Challenge-Geber, in den offline- sowie online-Prozesse der Innovationsgenerierung gewährleistet.
- **Digitale Customer Experience** sowie Innovation wird in „Echtzeit“ global mit geringem Investment an Zeit und Geld in Echtzeit realisierbar.
- **Forecast Customer Behavior**, ermöglicht kostengünstige individualisierte Produkte und Dienstleistungen, dem Kunden vorab zur Verfügung zu stellen.

- **Neuen sowie neuartigen Geschäftsfeldern, Produkten, Services**, die erschlossen werden und den Wirtschaftsstandort Deutschland sichern helfen.
- **Customer Experience** werden gewonnen und so neue Ideen für treffsichere Innovationen und Serviceleistungen realisiert.
- **Funktionaler Prototyp** eines innovativen Produktes oder Services als Showcase für das Unternehmen generiert.

**Mittelständische Unternehmen sowie Bildungsträger bekommen einen „Experimental-Raum“, um pro aktiv Fehlerkultur, IKT- Technologien und Network-Leadership erproben zu können, ohne Risiken eingehen zu müssen.**

#### **Weitere Vorteile stellen sich wie folgt dar:**

- Fach- und Führungskräfte lernen die Methode und Vorgehensmodelle der digitalen Innovationsgenerierung via Kollaboration kennen und deren digitale Umsetzungsmöglichkeiten
- Mitarbeiter erfahren die **Mehrwerte der digitalen Innovationsgenerierung** in ihrem Arbeitsumfeld u. -kontext, was zu einer besseren Akzeptanz der Veränderungsprozesse sowie einer höheren Motivation zur **proaktiven Teilhabe** führt.
- Mitarbeiter und Partner werden zu **Botschaftern** neuartiger technologiegetriebener Innovationsgenerierung
- **Potenziale der Digitalisierung für mittelständische Kunden** sowie Partnern werden **erlebbar** und Erfahrungswissen wird geschöpft
- **Forecast Customer Behavior**
- **Customer Experience** gewinnen
- Beitrag zur **Digitalisierung von Best Agern** (Experten der Generation Babyboomer, Generation X)
- Neue sowie **neuartige Geschäftsfelder, Produkte, Services** werden erschlossen
- Systematische **offene interdisziplinäre Innovationsgenerierung** wird eigenständig erprobt
- **Interdisziplinäre, branchenübergreifende Kooperation** in kollaborativen Netzwerken als Gatekeeper für neuartige, smarte Geschäftsmodelle und –Innovationen werden ausgebaut.
- **Mirco Testbed werden als Ökosysteme** etabliert, die einen ungehinderten, schnellen Zugriff auf interdisziplinäres Wissen für alle Business Units ermöglichen
- **Science-Fiction Teaching** = Erprobung neuartiger digitaler Lern- und Lehrformen
- Usability Tests von Softwaretools
- Test Driven Development
- User Interface Improvement
- **Medienkompetenz für Studierende, Mitarbeiter und Professoren** wird durch stets kontextbezogenes „learning by doing“ spielerisch und sinnstiftend erworben.
- Ideen für innovative **neuartige Forschungs- und Lernkonzepte** können entwickelt werden
- **Forschungsprojekte in Kooperation mit der Wirtschaft** lassen sich hochschulweit bzw. hochschulübergreifend in einem interdisziplinären Kontext platzieren.

- **Fehlervermeidungskultur wird als obsolet** wahrgenommen, da Scheitern als elementare Erfahrung gefeiert wird.
- **Usability-Test** von kollaborativen Tools
- **Neuartige Technologien** recherchieren, testen und Einsatz planen
- **Digitales Community Management** wird erprobt im Internationalen Think Tank SAP Jam im Rahmen von Challenges mit Studierenden aller Fachrichtungen
- **Digital Innovationen** generieren lernen durch **out of the box thinking via Science Fiction Teaching**
- **Technik- affine junge Talente aller Fachrichtungen** werden motiviert, Visionen gemeinsam zu leben, im zeitnahen engen Austausch mit Wissenschaft und Wirtschaft

#### **Vorteile für weitere Industriesponsoren:**

- **Funktionaler Prototyp** eines innovativen Produktes oder Services als Showcase für das Unternehmen
- Umfangreiche Dokumentation und visionäre Präsentation
- Identifikation von Business Opportunities
- Einblicke in einen **systematischen Weg zur Innovation** (Methoden, Kultur, Mindset) durch Beobachtung des Studierendenteams
- Enabling der nächsten Generation von innovativen Ingenieuren
- Kombination deutscher Ingenieurs-Kultur mit dem Spirit des Silicon Valleys
- Integration in einem globalen Innovations-Netzwerk von SAP Next-Gen-Labs

**Sie haben Interesse als Challenge-Geber und/der Fachexperte Erfahrungswissen im Next-Gen Lab zu sammeln, dann kontaktieren Sie uns.**

Hochschule Heilbronn  
Prof. Dr. Sonja Salmen  
Leitung des Next-Gen Lab  
Büro S.343  
Bildungscampus Nord, Bauteil N / Nr. 12,  
D- 74076 Heilbronn  
Mail: [sonja.salmen@hs-heilbronn.de](mailto:sonja.salmen@hs-heilbronn.de)  
Mobil: +49 (0)1711747152

## **4 Literatur**

Erpenbeck, John, und Volker Heyse (2007). Die Kompetenzbiographie. Strategien der Kompetenzentwicklung durch selbstorganisiertes Lernen und multimediale Kommunikation. 2. Auflage Münster

Höttges, T. u. a. (2016) Was treibt die Digitalisierung, Igarss 2014. doi: 10.1007/978-3-658-10640-9.

IDC (2016) Advance Workplace Strategies in Deutschland. IDC Central Europe GmbH, Frankfurt.

PAC (2017) Die digitalen Trends 2017 Von der Vision zur Realität! Trend-Spotlight, Pierre Audio Consultants (PAC) GmbH & Swisscom AG, München.

Rosenburg, A. (2019) Science Fiction: A Starship for Enterprise Innovation (English Edition), Sissel Hansen Verlag, Copenhagen K

Wilkins, U. und Herrmann T. (2016) Gibt es eine Arbeitswissenschaft der Digitalisierung? Ein Diskursbeitrag. In: Schlick C [Hrsg.] Megatrend Digitalisierung – Potenziale der Arbeits- und Betriebsorganisation. GITO, Berlin, S. 215-230.