

ARBEITSHILFEN

VORAUSSETZUNGEN AN DER FHS

zusammengestellt von Prof. Frank-Joachim Grossmann

1. Die Arbeit muss als Abschlußarbeit umfangreich genug sein, damit sie den wissenschaftlichen-künstlerischen Kriterien laut Prüfungsordnung entspricht.

2. Während der Prüfungszeit (3 Monate) hat der Student regelmäßigen Kontakt mit den Erstbetreuer, mindestens alle 14 Tage.

3. Arbeiten, die vorab schon mit einem Kunden erstellt worden sind, sind nicht akzeptabel. Während der Prüfungszeit muss eine Entwicklung des Prüfungsthemas erkennbar sein, an dem der Erstbetreuer als Gesprächspartner beteiligt ist.

4. Zur Abschlußarbeit gehört eine umfangreiche Recherche in der Literatur und die Analyse der Konkurrenzsituation.

WENN DU NACH EINEM THEMA SUCHST

- Beobachten Sie genau, was in Ihrer nächsten Umgebung verbessern/erneuert werden kann.

- Fragen Sie sich nach den elementaren Bedürfnissen (Hand, Kopf, Fuß); die Idee liegt ganz in der Nähe.

- Was können Sie für andere Menschen tun? Was genau wollen sie kommunizieren?

- Befragen Sie sich genau, was Sie interessiert und was Sie wollen.

- Stellen Sie viele Fragen; die richtige Frage ist manchmal schon der Weg zur Antwort.

- Benutzen Sie Mind-Mapping, Brainstorming oder andere Techniken; nehmen Sie sich genug Zeit dafür.

- Sammeln Sie Stichwörter und ordnen Sie diese Stichwörter zu Gruppen.

- Führen Sie ein Tagebuch, Heft, Zettelkasten oder Skizzenbuch.

- Sprechen Sie viel mit Freunden und Kollegen darüber; Führen Sie Gespräche mit anderen Menschen.

- Gehen Sie in Bibliotheken und suchen Sie passende Literatur (erste Recherche im Internet ist sehr gut, ist aber nur der Anfang)

- Schauen Sie mal unter <http://www.inputoutput.de/> nach, was Studenten an anderen FH machen.

- Halten Sie die Unsicherheit aus, die sich ergibt, wenn noch nicht klar ist, was man will; Sicherheit schafft eine Sammlung von Büchern, Bildern, Gegenständen etc.

- Vertrauen Sie, dass Sie es spüren werden, wann das Thema zu Ihnen passt; das Thema wird plötzlich da sein. Aber gehen Sie ihr Thema auch sachlich an durch Nachdenken.

- Prüfer sind an neuen Dingen interessiert, nicht die wievielte Neuauflage einer Kinderbuch-Jazzgeschichte-Kunst-Abschlußarbeit; Prüfer erkenne auch das Risiko, das ein Student eingeht.

- Was wollen Sie hinterher beruflich machen? Fragen Sie sich genau, was Sie mit der Bachelor-Arbeit hinterher machen wollen und wo Sie sich bewerben wollen. Das wird Ihre erste Visitenkarte!

FRAGEBOGEN ALS HILFE ZUR THEMENFINDUNG

1. Welche Berufsziele haben Sie nach dem Bachelor-Abschluss?

2. Wo möchten Sie sich später bewerben?

3. Welche Hobbies haben Sie?

4. Kooperieren Sie mit einer Firma bezüglich Ihrer Abschlussarbeit?

5. Haben Sie Kontakt zu Fachleuten Ihres Themas?

6. Möchten Sie Ihre Abschlussarbeit später verwerten?

7. Worin besteht genau Ihr „Problem“? Welches Ziel hat Ihre Abschlussarbeit?

8. Haben Sie einen Überblick der Fachliteratur (Buch, Zeitschrift, Internet, ...) bzgl. Ihres Themas?

9. Wie hoch ist Ihr Kenntnisstand in Prozente?

10. Was sind Ihre Lernziele? Welche Fertigkeiten möchten Sie durch die Abschlussarbeit erwerben?

11. Sehen Sie un/lösbare Probleme? (Technik, Ressourcen, Organisation, ...)

12. Worin besteht die „Lücke“ Ihrer Abschlussarbeit? Was ist das bisher Niedergewesene?

13. Welche Themenbereiche wird Ihre Abschlussarbeit beinhalten?

14. Welchen Prozess wählen Sie? (sequen-

ziell, generalisierend, spiralförmig, evolutionär; Experiment, Fallstudie, Umfrage)

15. Ist es ein forschungsbasiertes Projekt, ein Entwicklungsprojekt, ein Evaluierungsprojekt, ein industriebasiertes Projekt oder eine Lösung eines Problems?

16. Welches Vorgehen wollen Sie wählen? (induktiv, deduktiv, zufällig, umkehrend, aufteilend, Pattern bildend, Analogie bildend, Lösung zurückverfolgend, Unlösbarkeit beweisend)

17. Gibt es bereits ähnliche Abschlussarbeiten?

18. Wird Ihre Abschlussarbeit jemandem nutzen? Wem wird sie nutzen?

dingt „gut“, es bedeutet die Erforschung unbekannter Regionen, deren Ergebnis vielleicht, aber nicht unbedingt zu unserer Forschung beitragen können. Solange du dich an das Gute hältst, wirst du nicht wachsen.

03. Der Prozess ist wichtiger als das Resultat.

Wenn das Resultat den Prozeß antreibt, gehen wir stets dahin, wo wir bereits gewesen sind. Wenn der Prozeß hingegen das Resultat bestimmt, wissen wir zwar nicht, wohin wir gehen, aber wir wissen, daß wir dort sein möchten.

04. Liebe deine Experimente (wie du auch dein häßliches Kind lieben würdest).

Freude ist der Motor des wachstums. Nutze die Freiheit aus, deine Arbeit als Experiment, Wiederholung, Ansatz, Versuch und Irrtum anzulegen. Nimm Distanz zu ihr ein und gestehe dir die Freude am Scheitern jeden Tag zu.

05. Grabe tief.

Je tiefer du gräbst, umso wahrscheinlicher entdeckst du etwas von Wert.

06. Archiviere deine Unfälle.

Die falsche Antwort ist oft die richtige Antwort auf eine andere Frage. Sammle die falschen Antworten als teil des Prozesses. Stelle immer verschiedene fragen.

07. Studiere.

Ein Studio ist ein Ort des Studiums. Nutze die Notwendigkeit der Produktion als Entschul-

EIN UNVOLLSTÄNDIGES MANIFEST ZUM WACHSTUM

von John Maeda

01. Lass dich durch Ereignisse verändern.

Du musst zum Wachstum bereit sein. Wachstum geschieht nicht einfach, du machst es, du lebst es. Die Vorbedingungen für Wachstum: die Offenheit zum Erleben von Ereignissen und die Bereitschaft, durch sie geändert zu werden.

02. Vergiss „Gut“.

Gut ist eine bekannte Größe. Gut ist der gemeinsame Nenner. Wachstum ist nicht unbe-

digung, um zu studieren. Alle werden davon profitieren.

08. Lass dich treiben.

Erlaube dir zielloses Umherwandern. Erforsche Grenzgebiete. Vermeide Urteile. Verzögere Kritik.

09. Fang irgendwo an.

John Cage erklärt, nicht zu wissen, wo man anfangen soll, sei eine bekannte Form der Lähmung. Sein Rat: fang irgendwo an.

10. Jeder ist ein Führer.

Wachstum geschieht. Wenn das passiert, lass es geschehen. Lerne zu folgen, wenn es sinnvoll ist. Lass irgendwen führen.

11. Sammle Ideen.

Überarbeite deine Applikationen. Ideen benötigen ein dynamisches, flüssiges, großzügiges Klima, um lebendig zu bleiben. Anwendungen profitieren andererseits von der kritischen Härte. Das Verhältnis von Idee zu Anwendungen sollte möglichst groß sein.

12. bleibe beweglich.

Der Markt tendiert dazu, nur den Erfolg zu belohnen. Widerstehe ihm. Lass zu, dass Scheitern und Umkehr Bestandteil deiner Arbeit sind.

13. Sei langsam.

Sich abzukoppeln von standardisierten Zeitmodellen beschert dir überraschende Möglichkeiten.

14. Sei nicht „cool“.

„cool„ ist konservative Angst in schwarzen Anzügen. Befreie dich von Grenzen dieser Art.

15. Stelle dumme Fragen.

Wachstum wird von Leidenschaft und unschuld angetrieben. Suche eine gute Antwort, nicht eine gute Frage. Stelle dir vor, dein ganzes Leben lang wie ein Kind zu lernen.

16. Kollaboriere.

Der Raum zwischen Menschen, die zusammen arbeiten, ist mit Konflikten, Spannungen, Streit, Gelächter, Freude und beträchtlichem Potential angeführt.

17. _____ .

Absichtlich freigelassen. Lass Platz für Ideen, die du noch nicht hattest und für die Ideen anderer.

18. Bleibe lange wach.

Merkwürdige Dinge geschehen, wenn du weit gehst, zu lange aufbleibst, zu hart arbeitest und dich von der Welt zurückziehst.

19. Arbeite an den Metaphern.

Jedes Ding kann für etwas anderes als das Offensichtliche Stehen. Arbeite an diesem Anderen.

20. Gehe bewusst Risiken ein.

Zeit verhält sich genetisch. Das Heute ist das Kind des Gestern und die Mutter des Morgen. Die Arbeit, die du heute tust, erzeugt deine Zukunft.

21. Wiederhole dich.
Wenn du etwas magst, wiederhole es. Wenn du etwas nicht magst, wiederhole es ebenfalls.
22. Mache dein eigenes Werkzeug.
Hybridisiere deine Hilfsmittel, um einzigartige Dinge aufzubauen. Das simpelste Werkzeug, das du selbst schaffst, führt dich vielleicht auf bisher unbeschrittene Wege. Denk daran, Werkzeuge verstärken unsere Möglichkeiten; Auch ein kleines Hilfsmittel kann grosse Unterschiede erzeugen.
23. Stehe auf jemandes Schulter.
Deine Reise führt dich weiter, wenn du dich von den Erfahrungen anderer tragen lässt. Obendrein kannst du so viel weiter sehen.
24. Vermeide Software.
Das Problem mit Software ist, dass jeder sie hat.
25. Lass deinen Schreibtisch unaufgeräumt.
Du könntest morgen etwas finden, das du abends übersehen hast.
26. Nimm nicht an Wettbewerben teil.
Tu es einfach nicht. Es ist nicht gut für dich.
27. Lies nur linke Seiten.
Marshall McLuhan tat dies. Indem wir die Menge von Informationen verringern, lassen wir Raum für das, was er unser „Hirnschmalz,“ nannte.
28. Bilde neue Wörter. Erweitere das Lexikon.

Die neuen Bedingungen verlangen eine neue Weise des Denkens. Das Denken fordert neue Formen des Ausdruckes. Der Ausdruck legt neue Bedingungen fest.

29. Denke mit dem Verstand. Vergiss Technologie.

Kreativität ist nicht von Geräten abhängig.

30. Organisation = Freiheit.

Wirkliche Innovation im Design oder jedem anderen Gebiet, geschieht im Kontext. Dieser Kontext ist normalerweise irgendeine Form kooperativ gehandhabten unternehmens. Frank Gehry zum Beispiel konnte Bilbao nur verwirklichen, weil sein Studio den entsprechenden Etat hat. Der Mythos der Spaltung von „Kreativen,“ und „Krawatten“ ist, mit Leonard Cohen gesprochen, ein „bezauberndes Artefakt der Vergangenheit“.

31. Borge dir kein Geld.

Noch ein Rat vom Frank Gehry. indem wir finanziell die Kontrolle behalten, behalten wir kreativ die Kontrolle. Das ist keine genialische Erkenntnis, aber es überrascht, wie schwer es ist, diese Disziplin aufrecht zu erhalten, und wie oft man hier scheitert.

32. Höre sorgfältig zu.

Jeder Mitarbeiter, der unsere Bahn kreuzt, bringt eine merkwürdigere und komplexere Welt mit sich als wir uns jemals vorstellen können. indem wir auf die Details und die ihnen

zugrundeliegenden Wünsche, Bedürfnisse und Ambitionen hören, breiten wir seine Welt in unserer Eigenen aus, und keiner der Beteiligten bleibt unverändert zurück.

33. Betreibe Feldforschung.

Die Bandbreite der Welt ist größer als die deines Fernsehers oder des Internets oder auch einer voll immersiven, interaktiven, dynamisch erzeugten, objektorientierten Echtzeitsimulation.

34. Mach deine Fehler schneller.

Dieses ist nicht meine Idee – ich borge sie. Ich glaube, sie ist von Andy Grove.

35. Imitiere.

Schäme dich nicht dafür. Versuch so nah ans Original zu kommen, wie es geht. Du wirst nie eine völlige Übereinstimmung erreichen, und gerade der Unterschied könnte das Bemerkenswerte sein. Wir brauchen nur Richard Hamilton und seine Version von Marcel Duchamp's „das große Glas“ anzusehen, um zu begreifen, wie reichhaltig, diskreditiert und unterrepräsentiert Imitation als Technik ist.

36. Stottere.

Wenn du Wörter vergisst, tu, was Ella tat: bilde etwas anderes... aber nicht Wörter.

37. Brich es, dehne es aus, verbiege es, zerquetsche es, knack es, falte es.

38. Erforsche die andere Seite.

Die meiste Freiheit erfahren wir, wenn wir

ohne technologisches Gepäck marschieren. Wir verpassen meist das Entscheidende, weil es so oft unterpflügt wurde. Versuche, technisch veraltete, vom ökonomischen Standpunkt obsolekte Ausrüstung zu nutzen, um dir ihr Potential zu erhalten.

39. Kaffeepausen, Taxifahrten, Ruheräume.

Echtes Wachstum findet oft außerhalb der Orte statt, an denen wir es erwarten; Im Zwischenraum. den Dr. Seuss „den Warteplatz,“ nennt. Hans Ulrich Obrist organisierte einmal eine Wissenschafts- und Kunstkonferenz mit kompletter Infrastruktur – den Beteiligten, den Schwätzchen, Mittagessen, Flughafenankünfte – aber ohne tatsächlicher Konferenz. Anscheinend war sie sehr erfolgreich und gebar viele fortlaufende Kooperationen.

40. Vermeide Spezialisierung. Überspringe Zäune.

Disziplinäre Grenzen und regulative Systeme sind Versuche, die Wildheit des kreativen Lebens zu kontrollieren. Sie sind (häufig verständliche) Bemühungen, die vielfältigen, komplizierten und evolutionären Entwicklungsprozesse zu ordnen. Unsere Aufgabe ist es, Zäune zu überspringen und Spezialgebiete zu vermischen.

41. Lache.

Leute, die unser Studio besuchen, bemerken oft, wie oft dort gelacht wird. Seit ich mir dessen

bewusst geworden bin, verwende ich es als Barometer für den Grad des Wohlbefindens, mit dem wir uns äussern.

42. Erwinnere dich.

Wachstum ist nur als Produkt der Geschichte möglich. Ohne Erinnerung ist Innovation bloß Neuheit. Geschichte gibt dem Wachstum eine Richtung. Aber eine Erinnerung ist nie vollkommen. Jede Erinnerung ist ein verkapptes oder zusammengesetztes Bild eines vorhergehenden Momentes oder Ereignisses. Das verdeutlicht uns ihre Qualität als Vergangenheit, nicht als Gegenwart. Es bedeutet, dass jede Erinnerung neu ist, ein teilweises Konstrukt, von seiner Quelle verschieden und, als solches, einm Potential für das Wachstum selbst.

43. Alle Macht dem Volk.

Nur wer fühlt, das er sein Leben selbst beherrscht, ist frei zu spielen. Wir können nicht für die Freiheit eintreten und selbst unfrei sein.

Wer gerne mehr über Kreativität wissen möchte, findet Aussagen berühmter Leute unter www.why-are-you-creative.com

KREATIVITÄTSKILLER

01. Null-Fehler-Toleranz

Wo gehobelt wird, fallen Späne. Wo gedacht wird, unterlaufen Irrtümer – das lässt sich nicht vermeiden. Wer sich selbst in ein Korsett aus Sicherheitsdenken und Unfehlbarkeitsanspruch schnürt, verhindert jede Kreativität. Dasselbe gilt auf Unternehmensebene.

02. Erwartungshaltung

Erwartung prägt Erfahrung, behaupten neuere Bewusstseinstheorien. Allem Anschein nach stimmt das, da intensive Erwartungen nachweisbar die Achtsamkeit und die Wahrnehmung einschränken. So erleben wir im Extremfall genau das, was wir von vornherein als Resultat prognostiziert hatten – nicht, weil es wirklich so ist, sondern weil unsere Erwartungen es unmöglich machen, andere Ergebnisse überhaupt wahrzunehmen.

03. Selbstzufriedenheit

Wir sind die Tollsten – eine wunderbare Einstellung, aber leider nicht gerade der fruchtbarste Boden für Neues: Warum über Strukturen hinausdenken, die offenkundig so prima funktionieren. Zu den nahen Verwandten der Selbstzufriedenheit zählen das Das-haben-wir-immer-so-gemacht-Management und das Sicherheitsdenken.

04. Schwaches Selbstbewusstsein

Wer sich nichts zutraut, der bringt auch nichts zustande. Die Angst vorm Versagen geht mit einem schwachen Selbstbild Hand in Hand und trägt das ihrige zum Scheitern bei.

05. Sprunghaftigkeit

Kreativität ohne Disziplin ist sinnlos verballertes Schießpulver. Das wilde Produzieren immer schrägerer Ideen verstellt den prüfenden Blick auf Tragfähigkeit und Angemessenheit der jeweiligen Idee. Wer wie ein Schmetterling von Einfall zu Einfall flattert, ohne jeden einer gründlichen Bewertung zu unterziehen, erzeugt Beliebigkeit – und untergräbt das eigene Potenzial.

06. Desinteresse

„Ich hab hier lediglich ein Amt und keine Meinung.“ Neun-bis-Fünfer, die Dienst nach Vorschrift machen, findet man unter Kreativen erfreulicherweise selten. Doch selbst die treuesten Überstundenleister leiden manchmal unter Gleichgültigkeit und Motivationsmangel – damit fehlt der wichtigste Antrieb für kreatives Denken: die viele solcher Mitarbeiter in ihrer eigenen Reihen vermuten, sind gut beraten, in einem selbstkritischen Augenblick nach selbst produzierten Ursachen zu forschen...

07. Starre Strukturen, mangelhafte Rahmenbedingungen

Viele Unternehmen halten kreative Mee-

tings genauso ab wie andere auch. Sie finden in denselben öden Räumen statt, unterscheiden sich nicht wahrnehmbar vom Arbeitsalltag, nehmen häufig keine Rücksicht auf überindividuelle Leistungskurven (Biorhythmus). Zum Glück lassen sich die Rahmenbedingungen aber oft mit relativ wenig Aufwand verändern.

08. Belohnungen

Hier kommt eine der Säulen des modernen Motivationsmanagements ins Wanken: In kreativen Prozessen behindert nämlich die Aussicht auf Prämien und Gratifikationen die Aufmerksamkeit, weil dann nicht die Lösung des Problems, sondern die Prämie Ziel und Zweck des Denkens wird.

09. Konkurrenzdruck

Richtig Feuer untern topf, dann wird der Kessel schon dampfen? Falsch. Wer sich selbst oder sein Team unter Konkurrenzdruck setzt, erzeugt negative Gefühle von Existenzangst und Bedrohung – beides überaus wirkungsvolle Kreativitätskiller, die über das limbische System sämtliche Hirnregionen mit Stresshormonen überfluten.

10. Zeitdruck

Viele Kreative haben es gern, den Daumen der Zeit im Auge zu spüren – dient dieser Druck doch oft als Initialzündler für die Umsetzung. Vorausgegangen ist ihr aber meist die sogenannte Inkubationszeit, in der das Problem im

Hinterkopf herumgeisterte. Echter Zeitdruck erzeugt jedoch solche Zwänge, dass keine Möglichkeit mehr besteht, Alternativen zu entwickeln. Killerpotenzial: immens.

11. Persönliche Probleme

Die Freundin ist ausgezogen, die Bank bittet zum ersten Gespräch, der Job wackelt: Wer unter Negativstress steht, wen Angst, Zorn, Trauer quälen, der kann nicht kreativ sein. Das mag simpel klingen, ist aber der zentrale Kreativitätskiller. Warten Sie also lieber einen ruhigen Moment ab, oder versuchen Sie sich bewusst in eine positive Stimmung zu versetzen