

# Exkurs Methodenkompetenzen

# EXKURS METHODENKOMPETENZ

## Brainstorming

Die etablierteste Methode zur Ideenfindung ist das Brainstorming.

Eine Brainstormings Sitzung durchläuft folgende Phasen:

- Individuelles Sammeln von Ideen
- gemeinsames Klären von Ideen
- gemeinsames Wichten der Ideen
- gemeinsames Sortieren der Ideen
- gemeinsames Verdichten der Ideen zu Themenkreisen
- gemeinsame Darstellung der Ideen



# **EXKURS METHODENKOMPETENZ**

## Brainstorming

Folgende Regeln sind zu beachten:

### Quantität geht über Qualität

- Hier wird bewusst auf die Menge der Ideen nicht auf deren Qualität geachtet, da nach dem Gesetz der Wahrscheinlichkeitstheorie das Finden guter Ideen mit der Anzahl der vorgeschlagenen Ideen zunimmt. Eine Ideenbewertung erfolgt grundsätzlich erst später

### Keine Kritik

- Es ist unbedingt notwendig, dass sowohl verbal als auch körpersprachlich keine Kritik -positiv wie negativ- geäußert wird, da diese eine Hemmschwelle für einen freien ungestörten Gedankenfluss ist

### Keine Grenzen der Phantasie

- Auch verrückte und unrealistische Ideen sollen ausgesprochen werden, denn solche Ideen sind auch Anregung für andere, in ungewohnter Richtung zu denken

### Gruppenleistung vor Individualleistung

- Es werden dann besonders neue und originelle Ideen gefunden, wenn vorgeschlagene Ideen von anderen Teilnehmern aufgegriffen werden und "weitergesponnen" werden. Solches hin- und herwerfen von Ideen regt an, fremde Ideen zu verstehen

# **EXKURS METHODENKOMPETENZ**

## Brainstorming

Folgende Regeln sind zu beachten:

### Quantität geht über Qualität

- Hier wird bewusst auf die Menge der Ideen nicht auf deren Qualität geachtet, da nach dem Gesetz der Wahrscheinlichkeitstheorie das Finden guter Ideen mit der Anzahl der vorgeschlagenen Ideen zunimmt. Eine Ideenbewertung erfolgt grundsätzlich erst später

### Keine Kritik

- Es ist unbedingt notwendig, dass sowohl verbal als auch körpersprachlich keine Kritik -positiv wie negativ- geäußert wird, da diese eine Hemmschwelle für einen freien ungestörten Gedankenfluss ist

### Keine Grenzen der Phantasie

- Auch verrückte und unrealistische Ideen sollen ausgesprochen werden, denn solche Ideen sind auch Anregung für andere, in ungewohnter Richtung zu denken

### Gruppenleistung vor Individualleistung

- Es werden dann besonders neue und originelle Ideen gefunden, wenn vorgeschlagene Ideen von anderen Teilnehmern aufgegriffen werden und "weitergesponnen" werden. Solches hin- und herwerfen von Ideen regt an, fremde Ideen zu verstehen

# EXKURS METHODENKOMPETENZ

## Mindmapping

- Beim Mindmap wird das zentrale Thema in die Mitte eines großen Blattes geschrieben
- Drei bis fünf Haupt(gliederungs)äste werden zum Thema vorgegeben
- Die Teilnehmer schreiben ihre Ideen / Anmerkungen an die Hauptäste
- Die Themen werden dann diskutiert, korrigiert, gestrichen und ergänzt. Die äußere Form spielt zu diesem Zeitpunkt noch keine Rolle. Erst wenn diese Phase abgeschlossen ist, sollte eine optisch ansprechende Aufbereitung stattfinden
- Es ist auch möglich, dass Arbeitspapiere von Gruppe zu Gruppe zur weiteren Bearbeitung weitergereicht werden
- Mindmaps haben sich auch zur Strukturierung und optischen Darstellung von Lernstoff bei „visuellen Lerntypen“ bewährt

### Brainstorming und mind-map



Quantität vor Qualität  
Keine Kritik  
Keine Grenzen der Phantasie  
Gruppen- vor Individualleistung

Bewegung öffnet Phantasie



Geordnete  
effektivere  
Ideenfindung

Sammeln  
einzeln

Klären  
gemeinsam

Wichten  
gemeinsam

Sortieren  
gemeinsam

Verdichten  
gemeinsam

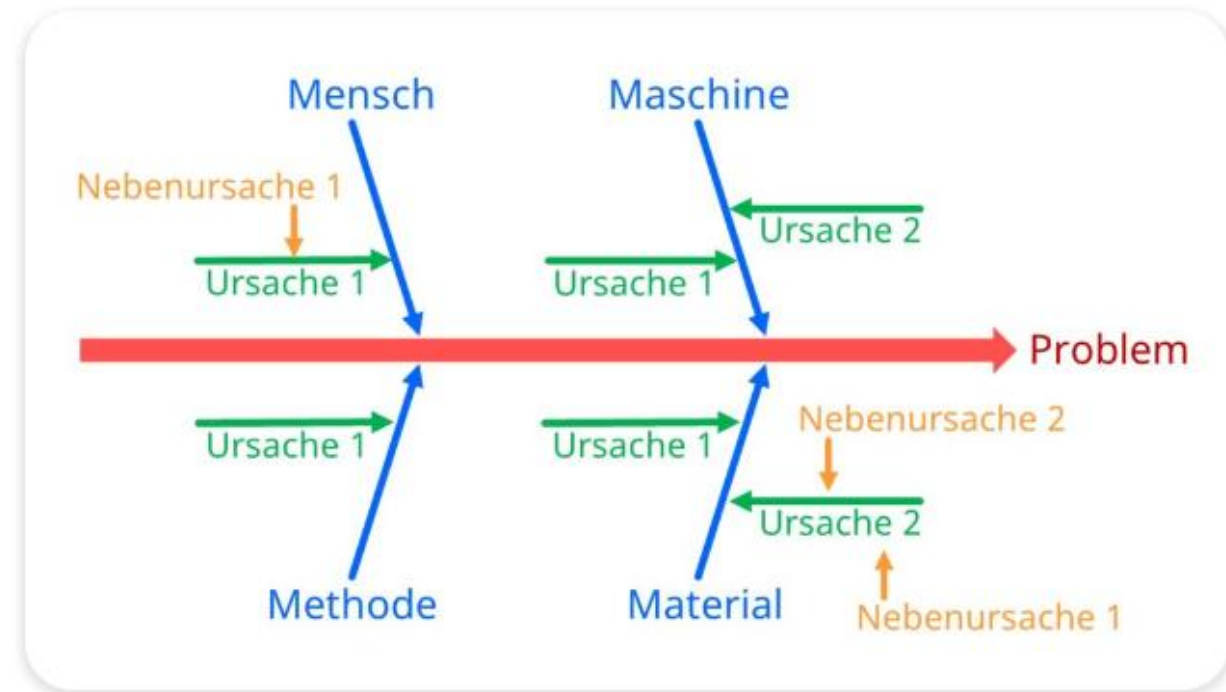
Darstellen  
gemeinsam



# EXKURS METHODENKOMPETENZ

## Ishikawa-Diagramm

- Das Ishikawa Diagramm, auch Ursache-Wirkungs-Diagramm, wird auch Fischgräten Diagramm genannt → Der Kopf stellt das Problem dar und die Gräten bilden die Ursachen!
- Du verwendest das Ishikawa Diagramm, um eine Situation zu analysieren:
  - ein Problem, dessen Ursachen du finden willst
  - ein Prozess, dessen Ablauf du veranschaulichen willst
  - Dazu schreibst du dann an den Hauptpfeil das Ergebnis des Prozesses und an die anderen Pfeile die einzelnen Schritte.
- Um ein Ishikawa Modell selbst zu erstellen, brauchst du nur 5 Schritte:
  - Problem formulieren
  - Haupteinflussgrößen bestimmen
  - Ursachen suchen und sortieren
  - Vollständigkeit überprüfen
  - Diagramm auswerten



Ishikawa Diagramm

# EXKURS METHODENKOMPETENZ

## SWOT-Analyse

### Die **SWOT-Analyse**

**Strengths** (Stärken)

**Weaknesses** (Schwächen)

**Opportunities** (Chancen)

**Threats** (Risiken)

- ist ein Instrument der strategischen Planung
- Sie dient der Positionsbestimmung und der Strategieentwicklung von Unternehmen
- Chancen sind beispielsweise Möglichkeiten, durch neue oder verbesserte Produkte und Dienstleistungen Kunden zu gewinnen
- Diese **Chancen** können durch (attraktive) Angebote von Wettbewerbern oder durch technologische und wirtschaftspolitische Veränderungen gefährdet sein (**Risiken**)
- Sobald die Risiken aus Sicht der Verantwortlichen zu groß werden, sind geeignete Maßnahmen einzuleiten
- Die Auswahl der Aktionen richtet sich nach der Einschätzung der eigenen **Stärken und Schwächen** (im Vergleich zum Wettbewerb) durch die Entscheidungsträger



# EXKURS METHODENKOMPETENZ

## Nutzwert-Analyse

- Die Nutzwertanalyse ist eine Methode, die im Entscheidungsprozess herangezogen werden kann.
- Mit dem Modell werden die verschiedenen Alternativen anhand der wichtigsten Kriterien bewertet.
- Im Gegensatz zu herkömmlichen Investitionsrechnungen werden hier auch nicht messbare Kriterien miteinbezogen.

Akquise-Tool		Scoring 1 bis 4 Sterne (4=beste)					
	Gewichtung	Kundenkarte einführen		Rabatt-Aktion		Anzeigenschaltung	
		Sterne	gewichtet	Sterne	gewichtet	Sterne	gewichtet
Kosten	50%	★	0,5	★★★★	1,5	★★	1
Zeit bis zur Umsetzung	5%	★	0,05	★★★★★	0,2	★★★★★	0,2
Streu-Effekt	15%	★	0,15	★★★★★	0,6	★★★★★	0,6
Aufwand	30%	★	0,3	★★★★★	1,2	★★	0,6
	100%		1		3,5		2,4

### In 5 Schritten zur Entscheidung – so geht die Nutzwertanalyse:

1. Erstellen Sie eine Tabelle
2. Legen die Gewichtung der Kriterien in Prozent fest
3. Vergeben Sie ein Scoring-Modell
4. Überlegen Sie pro Möglichkeit und Kriterium, welche Punktzahl Sie vergeben
5. Berechnen Sie Ihre Gewichtung (Sterne x Gewichtung / 100).