



Young Designers 2016 - In 3 Tagen die Welt verändern!

- 6 dreitägige Kurse an 5 Standorten
- 40 engagierte Jugendliche zwischen 14 und 16 Jahren
- begeisterte Auftraggeber und Partner
- nach der Methode des Design Thinking - vom Verstehen, über das Befragen und Problem definieren hin zum Ideen finden, Prototypen und Testen
- entstanden sind auch diverse Multimedia-Beiträge:

"Young Designers - in 3 Tagen die Welt verändern"

<https://www.youtube.com/watch?v=wsKDVPExzVY&feature=youtu.be>

"Young Designers gestalten eine Truck App"

https://www.youtube.com/watch?v=_rmJchi6w58

"Kino im Park - Young Designers Steyr"

https://www.youtube.com/watch?v=_rmJchi6w58

"Young Designers gegen Hass im Netz"

<https://www.edugroup.at/praxis/news/detail/young-designers-gegen-hass-im-netz.html>

Young Designers Linz - 3 Tage, um das Netz zu verändern

"Hack den Hass!" war das Motto der Linzer Jugendlichen, die sich der Herausforderung "Hass im Netz" stellten. Im ersten Schritt, der Exploration, bekamen die Jugendlichen Inputs von der Designerin Magdalena Reiter und machten sich im Internet auf die Suche nach „Hass im Netz“. Neben Plattformen wie Youtube, Instagram und Co. sind auch Online Magazine ein beliebter Treffpunkt für sogenannte „Hater“. Am Nachmittag statteten die Gruppe daher der Online Redaktion der Oberösterreichischen Nachrichten einen Besuch ab, wo den Jugendlichen ein Einblick in die Onlinewelt durch die Chefredakteurin gewährt wurde.

Die gesammelten Erkenntnisse des ersten Tages waren dann Basis für die Ideenfindung am Tag 2. Die Jugendlichen entschieden sich dafür, mit Liebe gegen „Hass im Netz“ ankämpfen zu wollen. Dazu bauten sie selbst eine Website (**spreadthelove.ga**), in der sie einerseits aufklären, was „Hass im Netz“ bedeutet und andererseits, was man selbst dagegen tun kann. Dies wurde mit Hilfe von Texten und Videos dargestellt. Um die Website dann noch bekannter zu machen, teilten sie in der Innenstadt Luftballons an Passanten aus. An den Luftballons waren kleine Kärtchen mit netten Worten und der Link zur Website.

Am Ende von Tag 3 wurde die Website, die Inhalte und Videos dann noch der Designerin, der Chefredakteurin, einem Vertreter von Open Commons Linz, der Creative Region Linz und einigen Eltern präsentiert.

Leitung: Patricia Stark



Young Designers Ennstal - 3 Tage für ein Ennstal-Update

Was denken Jugendliche über das Ennstal? Wollen sie hier leben und arbeiten? Was brauchen sie dafür? ... eine Aufgabenstellung der **Initiative Lebensraum Ennstal**.

Im ersten Schritt sammelten die "Young Designers" ihre persönlichen Ansichten zur Thematik, klärten ihre eigenen Standpunkte und tauschten Wissen dazu innerhalb der Gruppe aus.

Um eine repräsentative Einschätzung der Zielgruppe (12- bis 20-jährige EnnstalerInnen) zu bekommen, galt es in weiterer Folge andere Sichtweisen einzuholen. Dazu wurden gemeinsam Fragen erarbeitet und in persönlichen sowie telefonischen Interviews von der Ennstaler Jugend beantwortet. Das Ergebnis war eine umfangreiche Sammlung an Aussagen, aus der es eine vorherrschende Meinung herauszufiltern galt. Mit dem Übertragen der Antworten auf fiktive Personas (= zentrale Methode des Design Thinkings) konnte ein konkretes Hauptproblem der Ennstaler Jugend (= „problem statement“) definiert werden, welches im Sinne der „Überschrift des Kurses“ ein Update der Region einfordert: *„Im Ennstal gibt es wenig Vernetzungsmöglichkeiten für die junge Generation untereinander und wenig Bezug zur regionalen Wirtschaft.“*

Mit großem Engagement erarbeitete die Gruppe das Konzept mit dem Arbeitstitel „YOUFUS“ - **Young Future Space** - eine „Organisation/Bewegung“ für die junge Generation des Ennstals, für Bildung, Freizeit und Perspektiven. Ein Raum in jeder Ennstal-Gemeinde und vor allem gemeindeübergreifende Aktivitäten unter Einbindung der regionalen Wirtschaft und der ansässigen Vereine sind Grundsteine des YOUFUS-Konzepts.

Das Konzept umfasst im entwickelten protoypischen Konzept drei zentrale Bestandteile: Beim **YOUFUS-Maker Day** betätigen sich junge Leute handwerklich mit Rohstoffen regionaler Firmen. Diese können sich dort präsentieren und Anleitungen bei der Arbeit mit den Materialien geben. Ein Maker-Van = eine mobile Werkstatt, würde als Zusatz die Möglichkeit bieten, dieses Event in verschiedenen Ennstal-Gemeinden stattfinden zu lassen.

Weiters sind der **Outdoor-Day** mit Klettern, Wandern, Yoga etc. und Unterstützung der entsprechenden Ennstaler Vereine sowie der **Swap-Day** konzeptioniert worden: Dieses Tausch-Event soll zu verschiedenen Themen abgehalten werden (z. B. Kleidung oder Werkzeug) und zusätzlich mit Upcycling-Workshops der Wegwerfgesellschaft entgegenwirken.

Die authentische, treffende Präsentation überzeugten bei der JungenUni-Sponson das begeisterte Publikum. Landtagsabgeordneter Markus Vogl, Weyers Bürgermeister Gerhard Klaffner und die Initiative Lebensraum Ennstal bleiben am Ball und freuen sich über weitere ergänzende Ideen, InitiatorInnen und MitmacherInnen aus dem Ennstal. Erste Gespräche fanden bereits statt.

Leitung: Michael Plasch

„Der Workshop hat mir vor Augen geführt, dass Jugendliche in einem unkonventionellen und offenen Umfeld extrem tolle Leistungen liefern können. Die Arbeitsweise lässt zu, sich Probleme vor Augen zu führen und tatsächliche Lösungen zu verfolgen.

Die verwendeten Methoden unterstützen spielerisch greifbare Lösungsentwicklung.“

Michael Plasch, FH Steyr



Young Designers Steyr - 3 Tage, um eine Truck-App zu gestalten

Wie läuft eine LKW-Produktion ab? Welche Schritte stecken dahinter? Welche Fachkräfte sind beteiligt ... und vor allem: welche Möglichkeiten haben Jugendliche hinsichtlich der Entscheidungshilfe für eine Lehre in einem Unternehmen wie bspw. der Automobilindustrie?

Das Unternehmen **MAN Truck & Bus Österreich GesmbH** mit Standort in Steyr agierte als Auftraggeber für die Arbeit der Jungen Forscher. Eine spannende Führung durch das Werk in Steyr, Einblicke in den Montageprozess und den Berufsalltag der relevanten Fachkräfte sowie persönliche Gespräche mit Lehrlingen ermöglichten den Jugendlichen (unter ihnen auch drei junge Asylwerber aus Afghanistan) gleich zu Beginn des dreitägigen Programms interessante Erkenntnisse rund um die LKW Produktion und die damit verbundenen Abläufe und Aktivitäten.

Die Feldforschung erfolgte in Form von Interviews im Steyrer Stadtzentrum wo die passende Zielgruppe der Jugendlichen von 14-17 Jahren betreffend Erfahrungen,

Wünsche und Herausforderungen im Zuge der Entscheidungsfindungsphase Lehre oder höhere Schulausbildung befragt wurde.

Die am zweiten Tag generierten Ideen basierten auf den Erkenntnissen, die dem jungen Forscherteam durch die Befragungen bewusst gemacht wurden. Eine transparente Darstellung von Ausbildungsmöglichkeiten und relevanten Informationen zu Lehrberufen in Unternehmen der Kraftfahrzeugsindustrie sowie ein Persönlichkeitstest, der die Entscheidung und Planung grundlegend unterstützt, wurde als notwendig identifiziert. Das Konzept wurde mit einer „Firmensuchfunktion“ (für Lehrlingsplätze) ergänzt.

Aus dieser konzeptuellen Basis entwickelten die Young Designers am Tag 3 mit Unterstützung der Workshopleiter ihre Konzepte in **zwei App-Prototypen** (mit den Arbeitstiteln „**Ausbildungsheld**“ und „**AMARA**“). Sie präsentierten die Lösungen auf unkonventionelle und durchdachte Art und Weise dem interessierten Publikum von Eltern, politischen Vertretern und den Auftraggebern von MAN. Beide Ergebnisse konnten durch Detailtreue (trotz des enorm straffen Zeitplans von 3 Tagen) und Nutzenrelevanz hinsichtlich der Zielgruppe die Anwesenden überzeugen.

Leitung: Michael Plasch

*„Ich finde es cool, dass ich bei der ersten JungenUni dabei sein konnte :-)
Das Thema und die Tatsache, dass man wirklich selbst etwas entwickeln musste/konnte haben mir sehr gefallen!*

Es war eine richtige Herausforderung - mir rauchte der Kopf!“

„Young Designer“ aus Ternberg



„Obwohl wir nur zu dritt und mega unterschiedlich waren, haben sich unsere Ideen super ergänzt. Sogar die verrücktesten Vorschläge hatten Platz und die Arbeitsmethoden waren spielerisch und lustig gestaltet. Das Team war sehr sympathisch und ich habe mich sofort wohl gefühlt. Ein großes DANKE an euch, dass ihr euch so bemüht habt.

Schön, dass unser Konzept von ‚YOUFUS‘ so gut angekommen ist – ich hoffe, wir können noch weiter daran arbeiten und erhalten Unterstützung dabei.“

„Young Designerin“ aus Garsten

Young Designers Steyr - 3 Tage, um Steyr zu verändern

Eine kleine Gruppe weiblicher Jugendlicher beschäftigte sich mit der Herausforderung, wie man eine Möglichkeit für Begegnung von Jugendlichen unterschiedlicher Kulturen in Steyr schaffen kann. Im ersten Schritt, der Exploration, bekamen die Gruppe Inputs

vom **Roten Kreuz** und der **Caritas/Paraplü Steyr**. Als ersten Schritt der Exploration suchten die Jugendlichen im Netz nach Angeboten für Jugendliche in Steyr. Im Anschluss daran interviewten sie Jugendliche mit unterschiedlichen kulturellen Backgrounds über ihre Erfahrungen und Wünsche. Die gesammelten Erkenntnisse von Tag 1 waren dann Basis für die Ideenfindung am Tag 2. Aus einer Reihe an unterschiedlichsten Ideen entschieden sich die Jugendlichen nach einem Input eines Landschaftsarchitekten dann für die Idee „Kino im Park“. Durch die Interviews fanden sie nämlich heraus, dass Jugendliche gerne Film schauen und das ein Raum der Begegnung für alle frei zugänglich sein sollte. Außerdem, so die Idee, könnten die Filme mit Untertitel gezeigt werden und die Zuseher hätten danach Gelegenheit für gemeinsamen Austausch. Das Kino im Park wurde zuerst mittels Storyboards skizziert und die Idee wurde durch Interviews von 12 Personen bestärkt. Am Tag 3 wurde dann eine Videoprototyp gedreht um die Idee zu visualisieren und den Organisationen (Caritas, Rotes Kreuz und Stadt Steyr) als Basis für die Umsetzung zur Verfügung zu stellen. Im Rahmen der KinderUni Steyr wurde das Ergebnis dann noch vor größerem Publikum präsentiert.

Leitung: Patricia Stark

Young Designers Hagenberg - 3 Tage, um die Flugzeugkabine der Zukunft zu designen

Die Fragestellung wurde vom Unternehmen **FACC** mit Sitz in Ried im Innkreis gestellt und die Jugendlichen bekamen als Einführung in das Thema einen Vortrag vom Produktmanager des Unternehmens, welcher die Bestandteile einer Flugzeugkabine kurz vorstellte und Aspekte der Planung aufzeigte. Danach starteten sie mit einer Recherche und verfassten einen Interview-Leitfaden, mit welchem sie am gesamten Campus diverse Personen befragten und herausfinden wollten, welche Probleme, Wünsche oder Bedürfnisse Menschen generell hinsichtlich einer Flugzeugkabine und dem Flug hatten. Die Ergebnisse wurden in weiterer Folge von den beiden Teams ausgewertet und es stellten sich einige wesentliche Aspekte heraus, welche mehrere befragte Personen als Problem empfanden bzw. als wichtig erachteten. Durch diese wesentlichen Erkenntnisse formulierten die beiden Teams ihre schlussendliche Fragestellung, welche Ausgangspunkt für die zu entwickelnde Lösung war: „Wie könnte eine geräumige Flugzeugkabine mit individueller Klimatisierung und Entertainment aussehen?“ sowie „Wie kann ein Sitzplatz im Hinblick auf Komfort und Benutzerfreundlichkeit optimiert werden?“.

Durch Brainstorming mit Bildkarten und weiteren Designmethoden wurde versucht, möglichst originelle und neuartige Ideen zu sammeln, um diese dann in einem nächsten Schritt als Prototyp darzustellen und mit Personen am Campus zu testen. Prototypen aus Lego und Karton wurden gebastelt, getestet und weiterentwickelt. Die beiden Teams entwickelten Gesamtlösungen für Schlafkojen, individuelle Entertainmentsysteme, welche mit Tablets von den Fluggästen in Anspruch genommen werden konnten, als auch multifunktionelle Sitze mit Anpassung an die jeweilige Körperform der Passagiere.

Schlussendlich erfolgte am letzten Tag des Workshops die Präsentation vor zwei Vertretern des Unternehmens.

Leitung: Theresa Sposato



„Das JungeUni-Projekt war noch besser, als ich es mir vorgestellt habe und ich empfand die kleine Gruppe als sehr angenehm. Spannend waren für mich die Interviews – hier sind die Menschen viel gesprächsbereiter und offener als in Wien. Außerdem kann ich mit ihnen im Dialekt sprechen :-).

Die Taktiken zur Ideenfindung kannte ich noch nicht, aber sie sind sehr gut und darum werde ich sie auch in Zukunft verwenden. Generell bin ich überrascht, dass man in der Region so wenige junge Leute sieht. Aber das ändert sich mit der Umetzung unserer ‚YOUFUS‘-Idee!

„Young Designer“ aus Wien (verbringt seine Ferien bei den Großeltern im Ennstal)

Young Designers Wels - 3 Tage, um mit Laserkraft aus einer Idee ein Projekt zu machen

Wie werden in der Lasertechnik neue Produkte entwickelt? Wer sind die Kunden und vor allem wo wird Lasertechnik erstaunlicherweise überall eingesetzt? Das Unternehmen **Trotec Laser GmbH** mit Sitz in Marchtrenk stellte die Jugendlichen vor die Herausforderung, neue Modelle für den Einsatz der Lasertechnologie zu entwickeln. Nach einer Führung durch den Leiter der Trotec Academy (interne Abteilung zur Förderung und Weiterbildung der Mitarbeiter) durch das Unternehmen und dem Einblick in die Vielfalt und die unendlichen Möglichkeiten des Lasereinsatzes entstand bei den TeilnehmerInnen bereits die Frage, ob man denn Laser auch "für den Hausgebrauch" mieten könne? Konkret gedacht: wenn ein Kindergarten für seine Kinder Tassen und Teller mit Namen gravieren möchte, dann wäre ein Lasermodell mit Namensprogrammierung zum Mieten optimal. Hochmotiviert wurden nun in Kleingruppen Interviews geführt, um die Nachfrage der Kunden zu erfahren und so konnten am Tag 2 bereits aus den gewonnenen Erkenntnissen drei Modellideen kreiert werden, die dann am dritten Tag mittels Einsatz von 3D-Druckern zu Prototypen weiterentwickelt wurden. Im MedienKulturHausWels entstanden zum Abschluss drei Filme, die im Rahmen einer Präsentation der Unternehmensleitung vorgestellt wurden. Sichtlich beeindruckt von der Kreativität der Jugendlichen wird an einer Umsetzung der Ideen gefeilt.

Leitung: Anna Zbiek, Maria Fuchs