Zusammenarbeit

Räume und Technologien fördern die kreative Leistung

Lesen 10 Minuten



Even if you grew up in this belief: creativity is not innate. People are not fated for careers as artists or musicians. Rather, research shows that creativity is based on iterative processes that are not limited to a specific group of people and that anyone can contribute to.

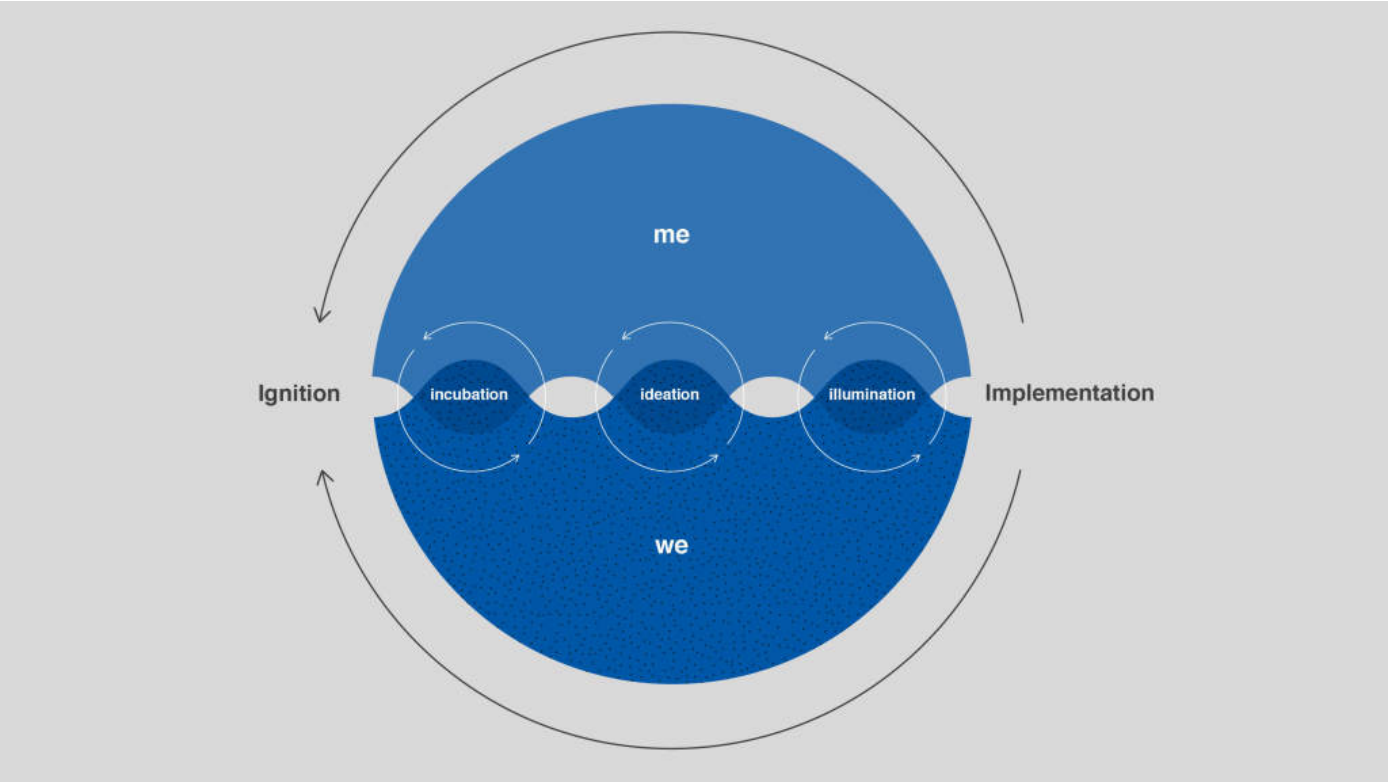
Recently, Steelcase and Microsoft have announced a new partnership to help people bring their creative potential to work. Both companies believe that everyone has the ability to be creative. However, joint research from Steelcase and Microsoft also shows that creative work by employees is increasingly expected, while the working environment is by no means ideal for most jobs:



83%	Respondents who say that they are asked either to work creatively once a week or daily.
72%	Employees who think that their future success depends on the ability to be creative.
40%	Less than half of the employees say they have a corporate culture that encourages creativity.
44%	People who feel they are more creative in the office when they have a place where they can work undisturbed.
25%	Employees who think they can be creative in group work environments.

Rhythm of creativity

For a long time, work was based on very linear processes and was characterized above all by the efficiency of repetitive tasks that people could specialize in. The need for more creative work requires a completely different rhythm. Although there are many different models for creative processes (the first presented by social psychologist Graham Wallas in 1926 in his book “The Art of Thought”), researchers also see similarities. Creativity can be described as the ebb and flow of activities that involve working alone or in pairs, as well as teamwork in large and small groups. These processes are fluid, and ideas evolve as teams interact iteratively and organically.



CREATIVITY IS AN ITERATIVE PROCESS

Circularity is an iterative process. For a long time, work was dominated by thoughts of efficiency and linear processes that were divided so that people could specialize in specific areas.

The problems we face today are much more complex. They require creative thinking as well as completely different work processes in which people and ideas diverge, converge and iterate.

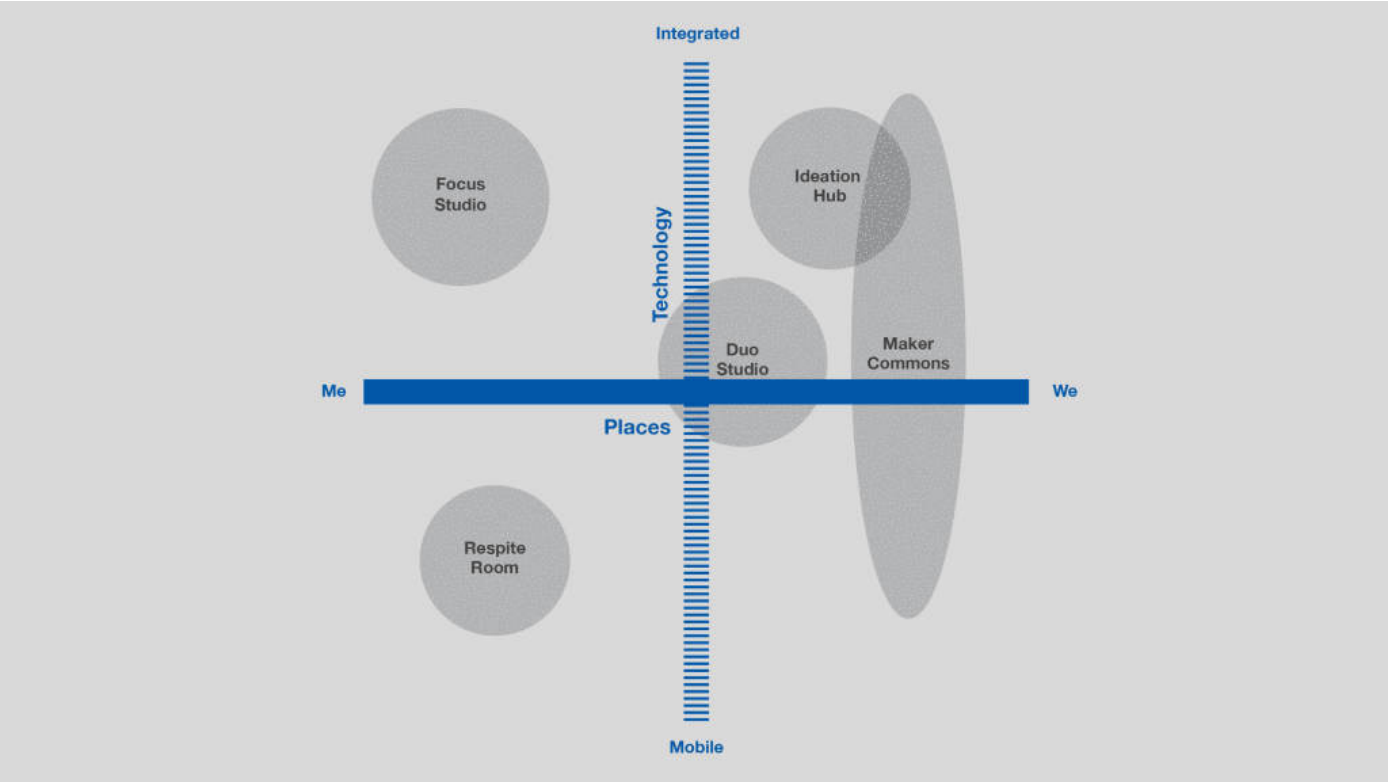
Creativity is an iterative process. For a long time, work was characterized by efficiency and linear processes, which were divided so that people could specialize in specific areas.

But the problems we face today are much more complex. They require creative thinking as well as completely different work processes in which people and ideas diverge, converge and iterate.

The gap between space and technology

To support this creative process, we need new creative spaces and technologies in the office. To date, both have often been independently planned by different teams with different goals. That’s why Steelcase and Microsoft have started their collaboration by developing ” Creative Spaces ” – an integrated ecosystem of room solutions that blends space and technology to help people generate new ideas and drive them forward.

Die neuen „Creative Spaces“ ermöglichen einen kreativen Rhythmus. Zu einem ausgewogenen Ökosystem zählen mobile und in die Arbeitsumgebung integrierte Technologien ebenso wie Räume, deren Gestaltung sowohl die „Ich“-Einzelarbeit als auch die „Wir“-Gruppenarbeit unterstützt.



EIN VIELFÄLTIGES ÖKOSYSTEM

Menschen brauchen ein Ökosystem von aufeinander abgestimmten Orten und Geräten, die die verschiedenen Phasen und Aktivitäten der kreativen Arbeit unterstützen. Ein vielfältiges Ökosystem beinhaltet mobile und integrierte Technologien, aber auch Räume, deren Gestaltung sowohl die „Ich“-Einzelarbeit als auch die „Wir“-Gruppenarbeit unterstützt.

Derzeit werden fünf „Creative Spaces“ im Steelcase WorkLife Center in New York ausgestellt.

DAS ÖKOSYSTEM DER „CREATIVE SPACES“ UMFASST:

Focus Studio

Focus Studio ist der Ort, an dem Ideen entstehen, bevor sie mit anderen geteilt werden. Es fördert das konzentrierte kreative Arbeiten allein und die Fähigkeit, schnell in einen Flow zu kommen. Zugleich unterstützt es den raschen Wechsel zur Zusammenarbeit mit einer zweiten Person.



Wesentliche Merkmale

Körperhaltung: Der Bürostuhl Gesture® unterstützt vielfältige Sitzhaltungen, die Menschen einnehmen, wenn sie Surface® Studio nutzen. Der höhenverstellbare Tisch AirTouch® erlaubt schnelle Wechsel vom Sitzen zum Stehen und sorgt dadurch für mehr Bewegung und ein höheres Energieniveau beim Arbeiten.
Privatsphäre: In diesem Raum bleiben Informationen vertraulich und visuelle Ablenkungen minimal. V.I.A.® Wände halten Umgebungsgeräusche fern, damit die Menschen im Flow bleiben können.
Umfeld: Der Tisch vereinfacht die kurze Zusammenarbeit zu zweit, das Teilen von Informationen mithilfe von Surface® Pro 4 oder Surface® Book, sowie das Präsentieren großer, kabellos übertragener Bilder am Surface® Studio. Stauräume mit integrierter Beleuchtung werden in geöffnetem Zustand zur Erweiterung der Arbeitsfläche.

Duo Studio

Duo Studio wurde mit dem Wissen entwickelt, dass die Arbeit zu zweit ein wesentlicher Bestandteil kreativer Prozesse ist. Dieser Raum trägt dazu bei, das gegenseitige Vertrauen zu stärken – zwei Mitarbeiter können nebeneinander zusammenarbeiten und sich zugleich eigenen Aufgaben widmen. Loungemöbel schaffen einen Ort zum Entspannen und Sammeln neuer Kräfte, z.B. bei intensiven Arbeitssitzungen.



Wesentliche Merkmale

Körperhaltung: Aufgereihte, höhenverstellbare Ology™ Tische vereinfachen den Wechsel zwischen Sitzen und Stehen und unterstützen sowohl das unabhängige Nebeneinanderarbeiten als auch den regen Austausch. Außerdem sorgen sie dafür, dass die Menschen im Flow bleiben und Surface® Dial und Surface® Pen optimal nutzen können. Umami™ Lounge schafft einen Ort zum Entspannen und Sammeln neuer Kräfte, z.B. bei intensiven Arbeitssitzungen.
Privatsphäre: V.I.A.® Wände reduzieren *akustische Ablenkungen* und erlauben ungestörte vertrauliche Gespräche. Die „Fertig“-Sicherheitsfunktion von Surface Hub™ entfernt sicher alle Inhalte der letzten Arbeitssitzung und unterstützt dadurch den schnellen Start in eine neue Zusammenarbeit.
Umfeld: Diese Konfiguration sorgt für ein behagliches Umfeld, das den einfachen Zugang zu Techniklösungen, Stauräumen, analogen Inhalten und den Kollegen ermöglicht. Es bietet ein informelles, theaterartiges Umfeld zum Besprechen von Arbeitsergebnissen am integrierten Surface Hub™.

Maker Commons Raum

Der Maker Commons Raum fördert den schnellen Wechsel zwischen Besprechen, Experimentieren und Konzentrieren. Hier können Kollegen Ideen austauschen und Rapid Prototyping betreiben – beides wesentliche Bestandteile kreativer Arbeit. Eine Worklounge mit Sichtschutzelementen schafft auch in offenen Bereichen ein Umfeld mit hoher Privatsphäre, in das sich die Mitarbeiter mit eigenen mobilen Geräten zurückziehen können, um konzentriert zu arbeiten.



Wesentliche Merkmale

Körperhaltung: Dieser Bereich unterstützt die unterschiedlichsten Körperhaltungen – Sitzen, Stehen und bequemes Zurücklehnen – und sorgt dadurch für mehr Bewegung, ohne dabei den Flow zu stören.
Privatsphäre: Brody® Worklounge ist ein mit integrierter Beleuchtung, Stromanschluss und Taschenablage ausgestatteter Mini-Arbeitsplatz, der in offenen Bereichen viel Privatsphäre zum konzentrierten Arbeiten bietet. Sichtschutzelemente schaffen ein geschütztes Umfeld, das sich z.B. zwischen zwei Brainstormings zum Erstellen von Skizzen oder Notizen auf dem Surface® Pro 4 eignet.
Umfeld: Mittig in einem Ökosystem angeordnet, lässt dieser Bereich eine gemeinschaftliche Atmosphäre entstehen, die die Menschen dazu anregt, sich zu treffen und neue Ideen durchzuspielen. Zudem fördert er den Wechsel zwischen Ich“- und „Wir“-Aktivitäten innerhalb der verschiedenen Phasen des kreativen Prozesses.

Ideation Hub

Der Ideation Hub eignet sich ideal für Brainstormings und bietet eine Hightech-Umgebung, die zur aktiven und gleichberechtigten Beteiligung am Schaffensprozess einlädt. Hier können Menschen gemeinsam Neues schaffen und weiterentwickeln, oder Ideen mit verteilt arbeitenden Kollegen austauschen.



Wesentliche Merkmale

Körperhaltung: Ein Stehtisch mit *Barhocker*n animiert zu mehr Bewegung und zum Wechsel zwischen der Arbeit am eigenen Gerät und der Teamarbeit am Surface Hub™.
Privatsphäre: V.I.A.® Wände mit integriertem Surface Hub™ bieten eine hervorragende akustische Abschirmung. Dadurch vermeiden sie Störungen und verbessern die Beteiligung verteilt arbeitender Kollegen.
Umfeld: Die maßstäbliche Möblierung sorgt für viel Bewegungsfreiheit und erlaubt es den Teammitgliedern, sich intensiv zu engagieren oder sich für einen Moment zurückzuziehen, um nachzudenken oder andere Perspektiven zu gewinnen.

Respite Room

Der Respite Room wurde mit dem Bewusstsein gestaltet, dass Kreativität die Balance zwischen aktiver Gruppenarbeit und zurückgezogener Denkarbeit erfordert. Hier können Menschen ungestört ihre eigenen Ideen entwickeln oder neu erworbene Informationen verarbeiten.



Wesentliche Merkmale

Körperhaltung: Entspannte Körperhaltungen können die *diffuse Aufmerksamkeit fördern, den Kopf frei machen und Geistesblitze auslösen. Zugleich unterstützen sie das aktive Brainstorming jenseits des eigenen Arbeitsplatzes und den schnellen Wechsel zwischen analogem und digitalem Schreiben.*
Privatsphäre: Durch die optische Zurückhaltung und die akustische Abschirmung reduzieren V.I.A.® Wände Außenreize, sodass das Gehirn ungestört zur Ruhe kommen, neue Verknüpfungen herstellen und neue Ideen generieren kann.
Umfeld: Thread® Modular Power erleichtert das Aufladen mobiler Geräte, Massaud Ottoman lässt sich zum Verstauen persönlicher Gegenstände öffnen, und die vielfältig verstellbare Dash® LED-Leuchte erlaubt das optimale Einstellen der *Lichtstärke.*

Discover the creative spaces and partnership between Steelcase and Microsoft .



Rebecca Charbauski
Senior Communications Specialist

Rebecca Charbauski, eine mit dem Emmy ausgezeichnete Journalistin, berichtet über globale Forschungsprojekte, die sich auf Orte auswirken, in denen Menschen arbeiten, lernen und heilen. Im Lauf ihrer 17-jährigen Karriere veröffentlichte sie lokale und nationale Nachrichten im Fernsehen und bei einer Vielzahl von digitalen Plattformen. Sie leitete drei Jahre lang eine Digital News Group in Kansas City und war fünf Jahre lang als Nachrichtendirektorin in Grand Rapids, Michigan, tätig. Bevor sie zu Steelcase kam, arbeitete sie mit einer der vier größten Mediengruppen in den USA zusammen und koordinierte die Berichterstattung von 48 Newsrooms zwischen der Ost- und Westküste.