HaLe
The evi:One Company



Denkwerkzeuge
für Moderatoren
Thinktools
for facilitators

Handbuch

Information zum Dokument:

Datei: EVI_Basis_01_03_DE.docx
Name: Bernd Haussmann
Erstellt: 2026-02-15 gedruckt: 26-02-16
Version: 02.01.00 Status: A Seite 1/27
Verteiler: Download – Kundenbereich

Inhalt

1 EINLEITUNG 3
1.1 GRUNDSÄTZLICHES 3
1.2 STARTSEITE 4
1.2.1 Die Kopfleiste 4
1.2.2 Die Navigationsleiste 5
2 ORGANISATION 6
2.1 ORGANISATION 6
2.2 MITARBEITER 7
2.3 BERECHTIGUNGEN 7
2.3.1 Stammdaten – Rollen 7
2.3.2 Stammdaten – Währungen 7
3 PROJEKTLISTE 8
3.1 PROJEKTORGANISATION 8
3.1.1 Projekte importieren und exportieren 9
4 PROJEKTE 10
4.1 INDUSTRIELLE BASISDATEN 10
4.2 TEAM UND MILESTONE/GATES 11
4.3 STÜCKZAHL-ÄNDERUNGEN 13
4.4 PRODUKT 14
4.5 IDEEN 14
4.5.1 Ideen duplizieren, Kopieren, Import-/Export 15
4.5.2 Ideenbearbeitung 16
4.6 STATUS 19
5 IDEENLISTE 20
6 PAKETIERUNG 21
7 TASKLISTE 22
7.1 VERZWEIGEN IN ANDERE OBJEKTE 22
7.2 RÜCKMELDUNG EINES TASKS 22
8 EVI:INNO 23
8.1 WISSENSMANAGEMENT 23
8.2 EXTERNES WISSEN / VIRTUELLER MESSEGANG 24
9 EINSTELLUNGEN 25
10 DEMO MANDANT 26
11 VERZEICHNISSE 27
11.1 BILDVERZEICHNIS 27

1 Einleitung

Produkt- und Kostenoptimierung ist elementarer Bestandteil jeder Produktstrategie. Wie kann diese Strategie jedoch in die Entwicklungsphase integriert werden?

Für VAVE/ TRIZ/LEAN oder DFMA-Anwender ist diese Frage bereits für die Produkt-Optimierung beantwortet. Durch systematische Team-Events werden Ideen generiert, die bewertet werden und in verschiedene Kategorien eingeordnet werden.

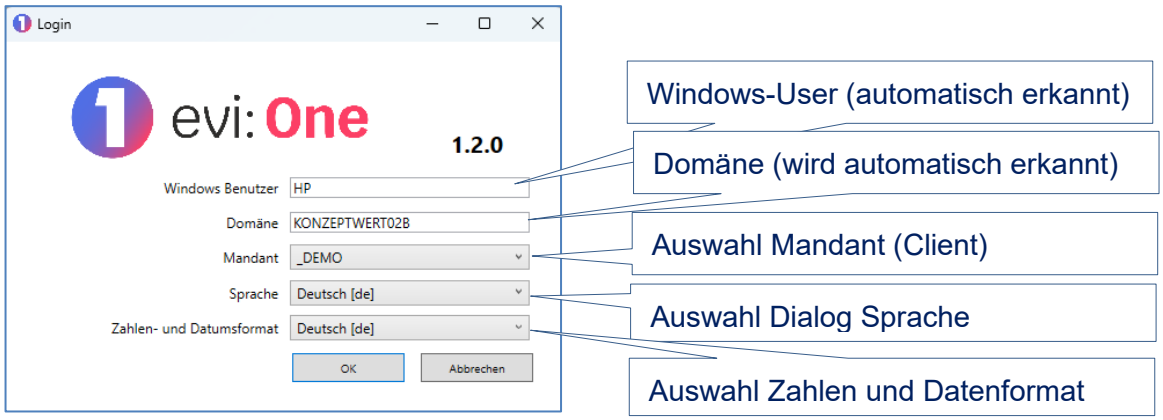
Im weiteren Projektverlauf werden diese Ideen weiter verfeinert, umgesetzt oder ergänzt. Es entsteht ein Schatz an Ideen der innerhalb des Unternehmens Verwendung findet, aber auch Hinweise darauf geben kann, wo weiterentwickelt und geforscht werden sollte, um weitere Optimierungen zu ermöglichen.

Um dieses Vorgehen zu unterstützen, dem Moderator ein leistungsfähiges und doch einfach zu bedienendes Werkzeug zur Verfügung zu stellen und die Teamleistung darstellen zu können wird EVI:ONE in der Teamarbeit angewendet.

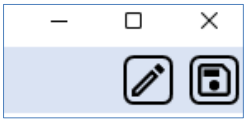
1.1 Grundsätzliches

EVI:ONE ist, um international einsatzbar sein zu können, **multilingual**. Des Weiteren können mehrere Mandanten (Klienten) verwaltet werden.

Dies bedeutet, dass sowohl der Mittelstand mit einer Entwicklungsabteilung als auch der international agierende OEM mit verschiedenen Entwicklungsstandorten die Fortschritte in der Ideenfindung fördern und verwalten kann.



Die Dialoge sind grundsätzlich zur Bearbeitung gesperrt. Um die Daten zu bearbeiten, gibt



es unterhalb des Menüs zwei Schaltflächen zum Editieren und zum Speichern.

1.2 Startseite

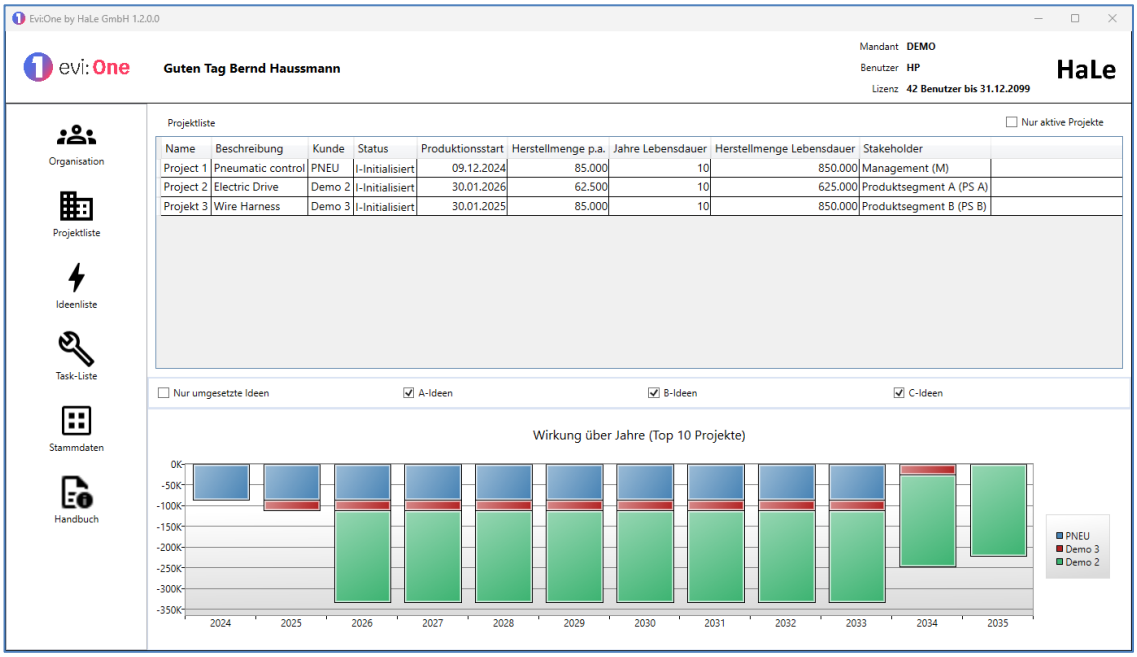


Abbildung 1-1 Startseite

Die Startseite zeigt vier Bereiche

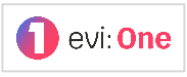
- Die Kopfleiste oben
- Die Projektliste
- Die Navigationsleiste links
- Die Wirkungsgrafik

1.2.1 Die Kopfleiste



Abbildung 1-2 Kopfleiste

1.2.1.1 LOGO (Admin Funktion)



Hinter dem EVI:ONE-Logo verbirgt sich eine Funktion für Administratoren oder für Situationen bei der in der Fernwartung auf mögliche Fehlermeldungen zugegriffen werden muss. Für den User sollte diese Funktionalität im täglichen Gebrauch keine Rolle spielen.

Beim Klick auf das Logo öffnet sich eine Listung verschiedener Meldungen, die im laufenden Betrieb gesammelt wurden. Die Liste lässt sich nach Benutzer, Computer und Datum filtern, um zielgerichtet möglichen Fehlern auf die Spur zu kommen.

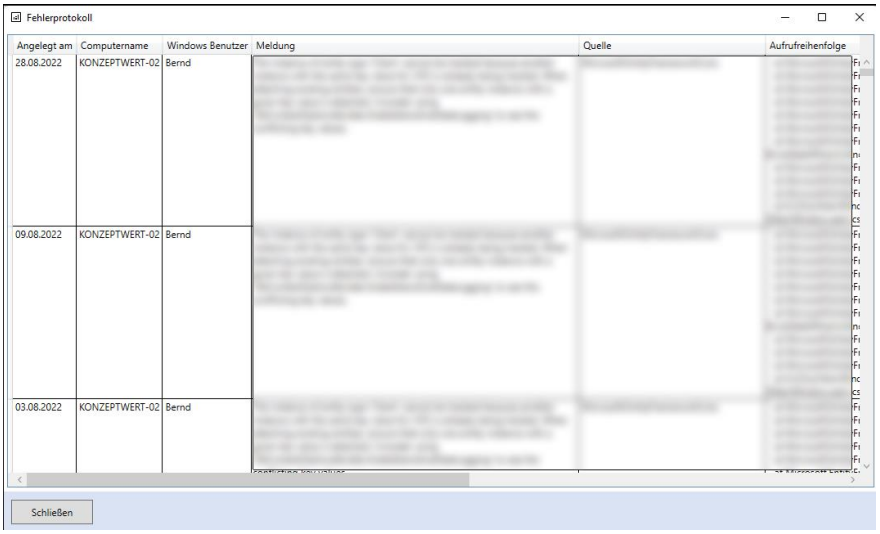


Abbildung 1-3 Fehlerlistung

1.2.1.2 Die Statusanzeige



In der Statusanzeige wird der aktuelle Mandant und der aktuelle User angezeigt. Des Weiteren die aktuelle Lizenzsituation (im Beispiel sind 5 Benutzer bis einschließlich 30.09.2022 lizenziert)

1.2.2 Die Navigationsleiste



Die Navigationsleiste unterstützt den Anwender beim direkten Zugriff auf die für die Projektarbeit notwendigen Dialoge. Die einzelnen Dialoge werden im Anschluss erläutert.

Die für den Anwender wichtigsten Dialoge sind die Projektliste, die Ideenliste und die Taskliste.

Die Organisation und die Stammdaten sind vzgw. für Keyuser oder Administratoren, da diese Datensätze für alle Projekte gleichermaßen Auswirkungen haben.

2 Organisation

Um mit EVI:ONE schnell zu arbeiten ist es sinnvoll, die wichtigsten Projektteilnehmer schrittweise, idealerweise als Vorbereitung zu einem Workshop zu erfassen. Alternativ könnte ein vorbereitetes Vorlagenprojekt importiert werden.

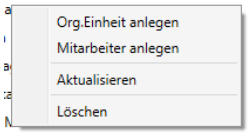
Die Organisation (incl. Logo) lässt sich so schrittweise darstellen und die jeweiligen Mitarbeiter zu den Organisationseinheiten zuordnen.

Auch die Rechtevergabe wird im weiteren Verlauf über die Organisation geregelt.



Abbildung 2-1 Organisation

2.1 Organisation



Die Organisation kann über den Organisationsbaum per rechter Maustaste angelegt, erweitert oder verändert werden. Eine Organisationseinheit (OE) wird immer unterhalb der OE angelegt, die aktuell markiert ist. Sollte noch keine OE existieren, wird der Kopf angelegt.

Innerhalb der Organisation sollte auch die Stakeholder für Projekte berücksichtigt werden, da zu jedem Projekt (Siehe 4.1 Industrielle Basisdaten Seite 10) auch der Stakeholder abgefragt wird.

Für jede Organisationseinheit kann auch die **postalische Adresse** angegeben werden. Dies ermöglicht das Reporting aufgeteilt nach geografischem Attribut (z.B. Potenziale aller Nordwerke o.ä.)

Das Logo lässt sich per Dateiauswahl (rechte Maustaste) aus einer üblichen Grafikdatei importieren.

2.2 Mitarbeiter

Innerhalb der OE werden die Mitarbeiter angelegt. (rechte Maustaste)

Mitarbeiter können frei benamst werden, einzig das Feld Windows Benutzer muss dem Login des Windowssystem entsprechen, um die Rechtevergabe zu steuern.

Da die meisten Mitarbeiterdaten in anderen System gepflegt werden, empfiehlt es sich, so wenig wie möglich und so viel wie nötig. Sollten Aufgaben an ein Projektmanagementtool JIRA übergeben werden, sollten die gleichen Kenner (wie z.B. die E-Mail-Adresse) gepflegt sein.(optional)

2.3 Berechtigungen

Jedem Mitarbeiter können ein oder mehrere Rollen zugeordnet werden. Jede Rolle enthält spezifische Rechte zu einzelnen Dialogobjekten.

So hat z.B. der Mitarbeiter im Bild („Egon Toller“) die Rechte *Engineer* und *Task-Response* erhalten, um in den verschiedenen Bereichen jeweils zugreifen, lesen und/oder schreiben zu können.

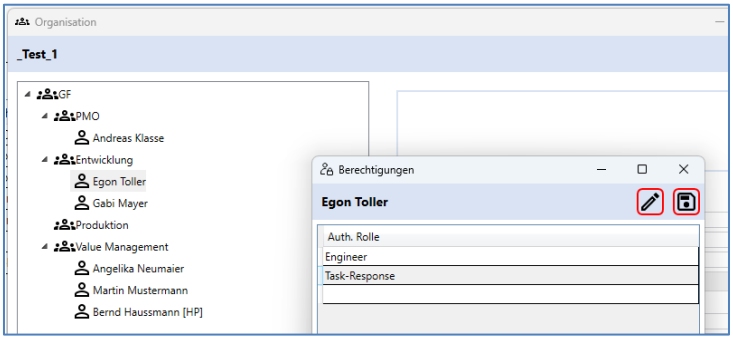


Abbildung 2-2 Berechtigungen

Berechtigungen und Rollen können nur vom Administrator erstellt / vergeben werden.

2.3.1 Stammdaten – Rollen

[nur für Administratoren]

Im Bereich Stammdaten, **Tab „Auth. Rolle“** können die Rollen definiert werden. Jede Rolle beschreibt den Zugriff auf ein Auth. Objekt (AO) und die entsprechende Aktivität (AA) dazu.

Es gibt vier AOs („Project“, „Idea“, „Task”, “Organization”) und zwei AAs („Edit“, „Display”).

Die individuellen Rechte eines Mitarbeiters ergeben sich aus der Zuordnung dieser Rollen zu seinem Berechtigungsprofil.

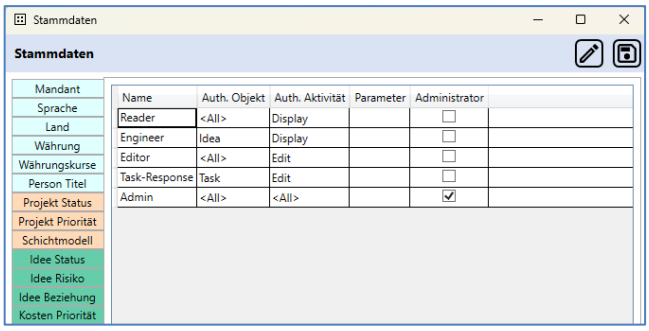
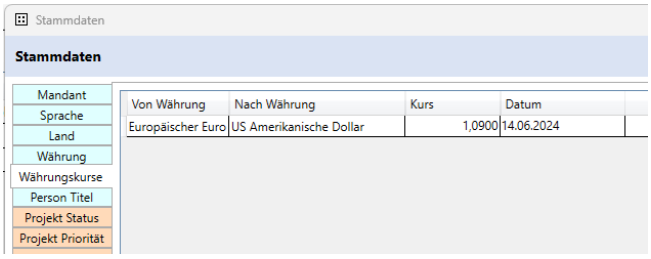


Abbildung 2-3 Stammdaten Berechtigungen

2.3.2 Stammdaten – Währungen

Um Projekte in verschiedenen Währungen realisieren zu können, gibt es eine Umrechnungstabelle. Diese Einträge sollten von entsprechend geschulten Mitarbeitern gepflegt werden.

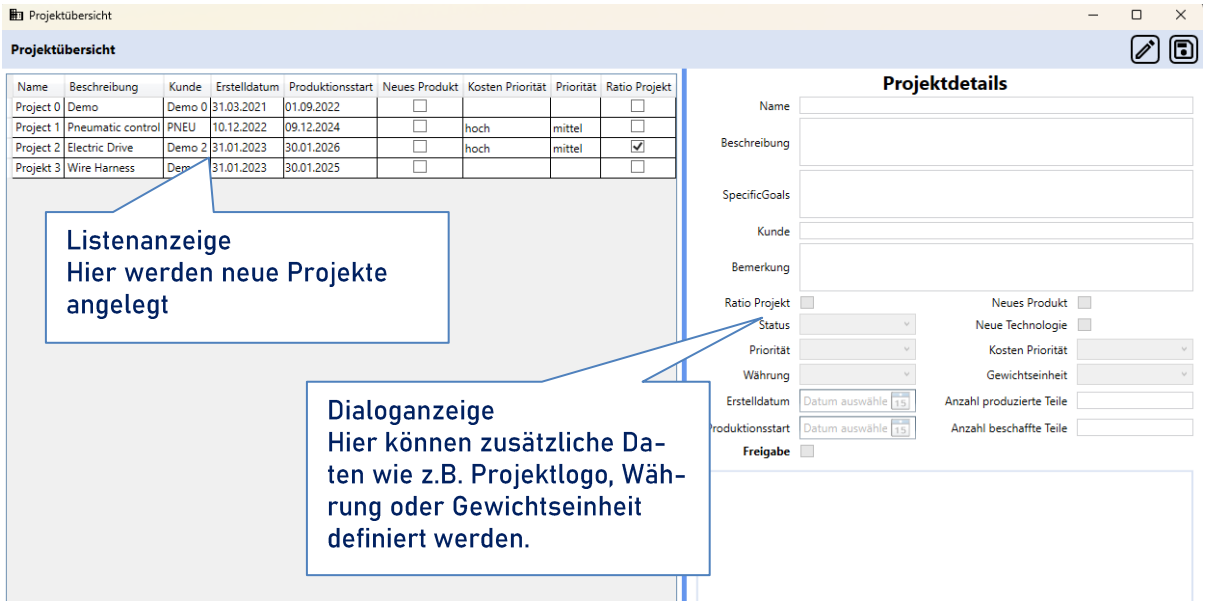
Eine Umstellung während eines Projekts führt **nicht** zur Umrechnung aller Beträge.



3 Projektliste

3.1 Projektorganisation

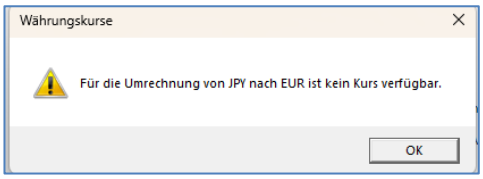
Jede Organisation führt verschiedene Projekt in verschiedenen Prioritäten durch. Um die Prioritäten abgestimmt darzustellen und die weitere Projektplanung vorzunehmen, werden die aktiven Projekte in einer Liste und mittels Detaildaten dargestellt.



Diese Anwendung verhilft dem Projektkoordinator oder Steuergremium die Moderatoren und Experten den Projekten zuzuordnen. Jedes Projekt wird mit signifikanten Kennzahlen beschrieben, um den Moderatoren und Experten den Einstieg ins Projekt zu erleichtern und die Abschätzung der Team-Event Dauer zu ermöglichen.

Ebenso werden Detaileinstellungen wie **Gewichtseinheit** und **Währung** in der Projektübersicht eingestellt.

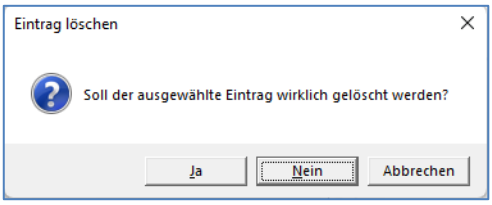
- ⇨ Ein Projekt kann in einer beliebigen Fremdwährung angelegt werden. Die Umrechnung erfolgt durch einen Eintrag in den Stammdaten.
- ⇨ Sollte im Projekt eine Währung ohne Umrechnung selektiert werden, bekommt der Anwender eine entsprechende Meldung



- ⇨ Sollte die Währung des Projekt zu einem späteren Zeitpunkt geändert werden, erfolgt jedoch keine Umrechnung. Deshalb bitte vorsichtig mit dieser Einstellung umgehen.
- ⇨ Sollte die Gewichtseinheit während des Projekts geändert werden, erfolgt ebenso keine Umrechnung.

Per Doppelklick auf den Projekteintrag in der Liste kann direkt in das jeweilige Projekt verzweigt werden.

Ebenso kann hier ein Projekt gelöscht werden. Es erfolgt eine Warnung, nach dieser werden alle mit dem Projekt in Verbindung stehenden Elemente gelöscht.



Je nach Lizenzierung Einträge wie Ideen, Projekt-FMEAs, Produkt-FMEAs, damit in Verbindung stehende Aktionen etc.

3.1.1 Projekte importieren und exportieren

In diesem Dialog ist es ebenso möglich, Projekte zu importieren oder exportieren. Diese Funktion kann z.B. beim Vorbereiten oder Anwenden von sogenannten Vorlagenprojekten hilfreich sein.



Ein Vorlagenprojekte kann z.B. mit typischen Teamkollegen oder Besprechungssequenzen vorausgefüllt sein, die dann lediglich auf die Zeitschiene angepasst werden sollten.

Beim Importieren werden auch die Währung und die Gewichtseinheit mit importiert.

Auch der Produktbaum wird mit importiert.

4 Projekte

Die organisatorische Basis von EVI:ONE ist das Projekt.

Jedes Projekt sammelt die relevanten Optimierungsdaten für die Bearbeitung, und die spätere Nachverfolgung offener Aktionen zu Ideen oder Risiken.

4.1 Industrielle Basisdaten

Jedes industrielle Projekt hat spezifische Kennzahlen, die Einfluss darauf nehmen, wie die kommenden «Entscheidungen», die vom Projekt-Team bzw. dem Projektleiter getroffen werden müssen/dürfen , ausfallen.

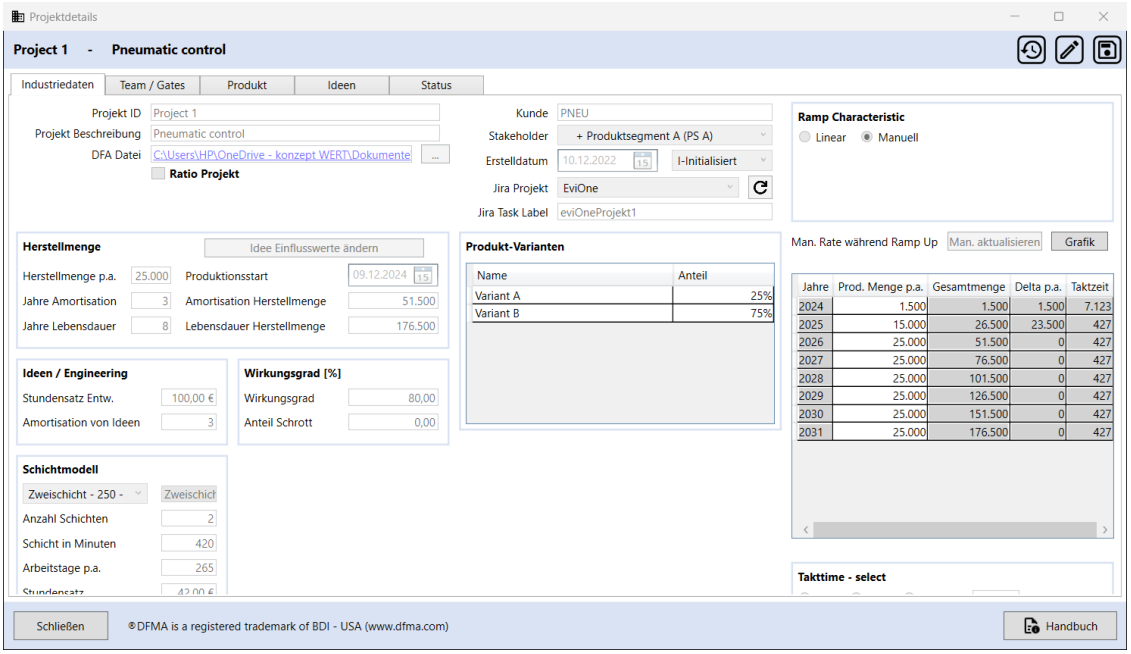
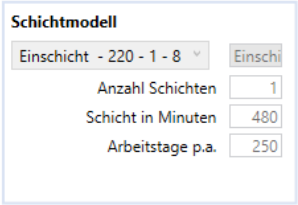
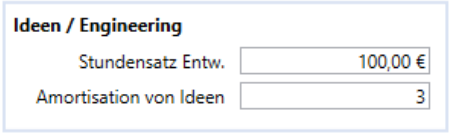
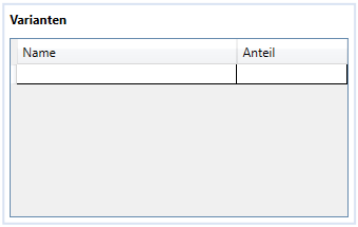
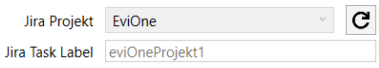


Abbildung 4-1 Projektdetails – Industriedaten

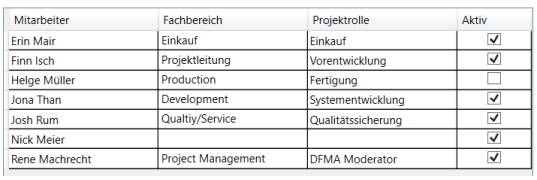
Für kostenrelevanten Entscheidungen sind u.a. wichtig.

a) die Herstellmengen des Produkts, über den Lebenszyklus, aber auch über die Amortisationszeit.	**Herstellmenge** Herstellmenge p.a. 5.000 — Produktionsstart 27.07 Jahre Amortisation 3 — Amortisation Herstellmenge 15.000 Jahre Lebensdauer 7 — Lebensdauer Herstellmenge 35.000
b) Die Verteilung der Stückzahlen über die Lebenszeit zur Abschätzung der Kunden-Taktzeit (in Sekunden)	**Ramp Characteristic** Linear Manuell Man. Rate während Ramp Up — Update man. — Grafik Jahre / Prod. Menge p.a. / Gesamtmenge / Delta p.a. / Taktzeit 2024 5.000 5.000 5.000 1.224 2025 5.000 10.000 0 1.224 2026 5.000 15.000 0 1.224 2027 5.000 20.000 0 1.224 2028 5.000 25.000 0 1.224 2029 5.000 30.000 0 1.224 2030 5.000 35.000 0 1.224

c) Das Schichtmodell und die Effizienz des Produktionssystems (für die Ermittlung der Taktzeit) Es stehen drei Modell zur Verfügung, die manuell angepasst werden können.	 *Abbildung 4-2 Schichtmodell*
d) Der Stundensatz für notwendige ungeplante Anpassung für die Realisierung von Ideen	 *Abbildung 4-3 Basisdaten Entwicklung*
e) Eine Variantenbeschreibung, um die Ideen / Szenarien ggf. einer oder mehreren Varianten zuordnen zu können. z.B. „Marktanteile“ oder bei Automobilen der Anteil „Rechtslenker“ Es findet keine Plausibilitätsprüfung statt..	 *Abbildung 4-4 Varianten*
f) JIRA Anbindung Bei einer (optionalen) Anbindung an JIRA kann nach der Einrichtung das entsprechende JIRA-Projekt ausgewählt und mit einem Kenner versehen werden.	

4.2 Team und Milestone/Gates

Jedes Projekt wird durch Menschen durchgeführt. Jedes Projektmitglied füllt eine spezifische Rolle aus, bringt Kompetenzen und Erfahrungen mit und verantwortet die ein oder andere spezifische Entscheidungen.

g) Es können für Projekte spezifische Mitgliedslisten angelegt werden. Zur namentlichen Benennung der Mitglieder kann deren Funktion/Rolle festgelegt werden. h) Sollten Mitarbeiter innerhalb des Projekts ausscheiden, kann einfach der „Aktiv“-Klick entfernt werden.	 *Abbildung 4-5 Teammitglieder/Rollen*
i) Projektrollen kommen in anderen Modulen zur Anwendung	

j) Jede Teamsitzung wird mit Datum und Titel dokumentiert.

Datum	Besprechungstitel
29.08.2022	Loop 2
10.10.2022	Loop 3
26.09.2022	Preliminary Design Review
28.07.2022	Vorbesprechung
25.10.2022	Loop 4
16.08.2022	Loop 1

k) Per Doppelklick auf einen einzelnen Eintrag gibt es weitere Dokumentationsmöglichkeiten, um die Projekte ideal moderieren zu können.
   l) Teilnehmer
   m) Agenda
   n) Erwartungen
   o) Feedback
   p) Tasks zur Besprechung
   q) Ideenstatus
   r) Lessons Learned

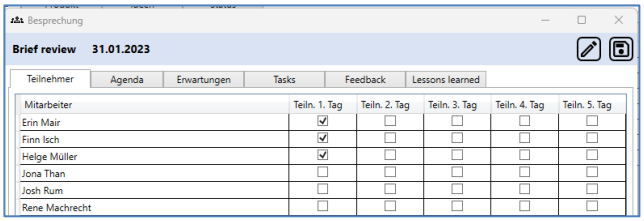


Abbildung 4-6 Besprechungsdetails Teilnehmer

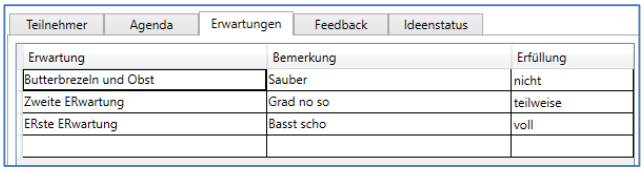


Abbildung 4-7 Besprechungsdetails Erwartungen

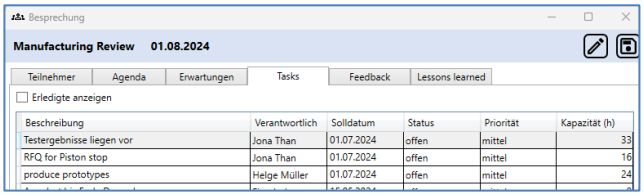


Abbildung 4-8 Besprechungsdetails Tasks

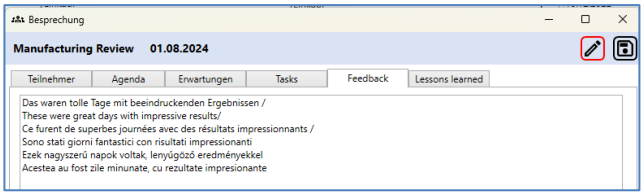


Abbildung 4-9 Besprechungsdetails Feedback

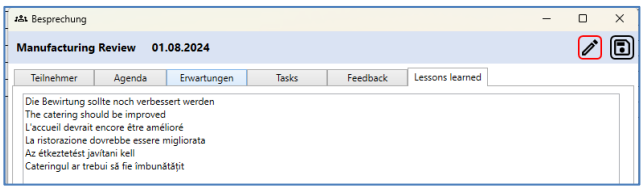


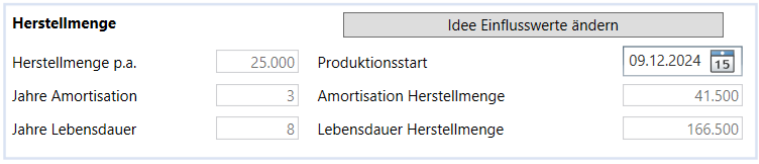
Abbildung 4-10 Besprechungsdetail Lessons learnt

Die Besprechungsdetails Lessons learnt werden in keinem Bericht ausgegeben. Sie sind lediglich zur Reflexion des Moderator(-teams).

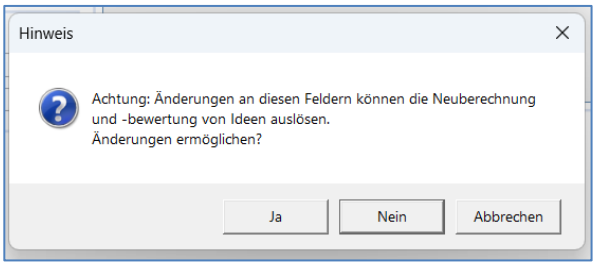
4.3 Stückzahl-Änderungen

Im Verlauf eines Entwicklungsprojekts können sich Absatz-Szenarien ändern. Es stellt sich die Frage, welche der generierten Ideen sich danach noch rentieren oder sich sogar ins Negative verändern.

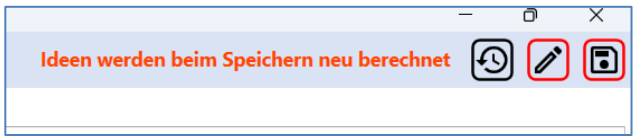
Ausgang einer Stückzahländerung ist der Button „Ideen Einflusswerte ändern“



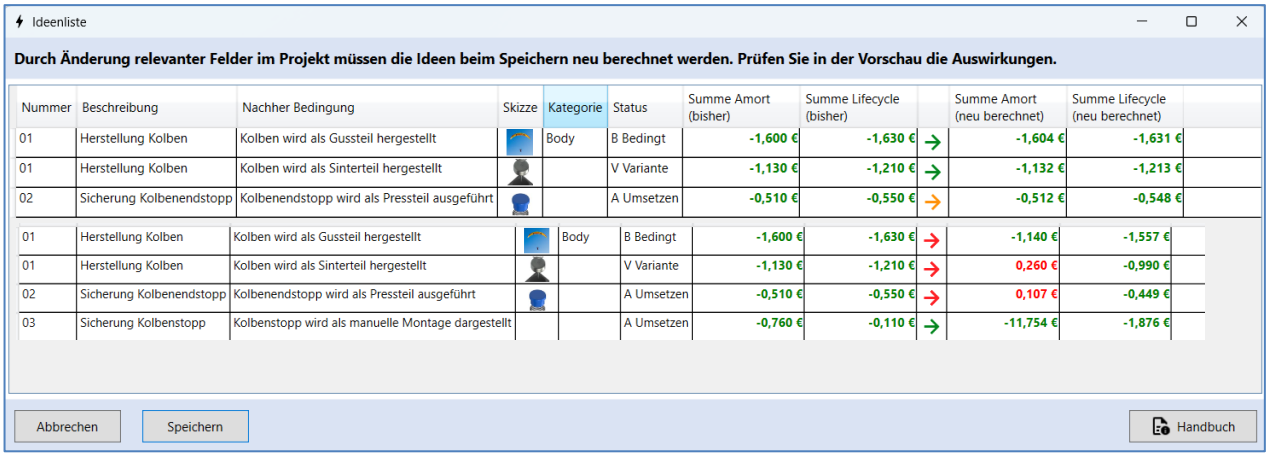
Die zugrunde liegenden Zahlen können erst nach dieser „Freigabe“ und einem entsprechenden Hinweis verändert werden.



Nachdem die Basiszahlen verändert wurden, ist auf der rechten oberen Seite der Warnhinweis zu sehen.



Nach dem Speichern wird ein Dialog geöffnet, der die Berechnung der Ideen mit den neuen Zahlen darstellt.

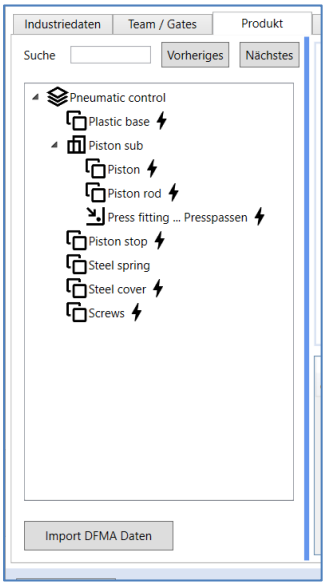


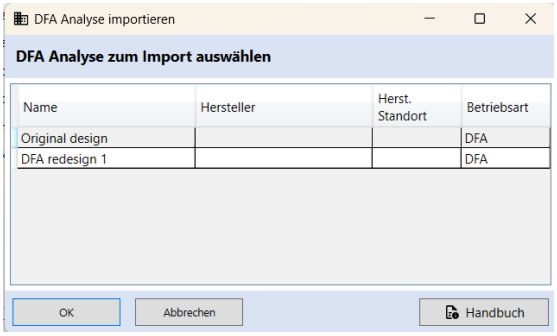
Es werden für jede Idee sowohl die bisherigen als auch die neuen Zahlen dargestellt. Ob und wie sich eine Idee verändert wird am Indikationspfeil dargestellt. (Rot = wird schlechter, Gelb = bleibt neutral, Grün = verbessert sich.

Durch Speichern werden die neuen Zahlen übernommen.

4.4 Produkt

Bei der Arbeit mit DFMA ist es hilfreich die Daten für die weitere Ideenbearbeitung zu importieren. Durch Klick auf „Import DFMA Daten“ öffnet sich das Auswahlfenster, um die richtige DFA-Datei auszuwählen.





Nach Auswahl und Bestätigung werden die Daten entsprechend importiert.

Die Daten sind nun in der evi:One verfügbar.

4.5 Ideen

Der eigentliche Kern eines jeden Workshops ist das Generieren von Ideen. Es ist sekundär, wie diese Ideen entstehen. Für die Produkt- und Kostenoptimierung können die Ideen z.B. aus den Fragen der DFMA-Methodik generiert werden.

In EVI:ONE können Ideen dokumentiert, ausgearbeitet und verwaltet werden. Innerhalb eines Projekts gibt es zur Ideenbearbeitung das Register „Ideen“.

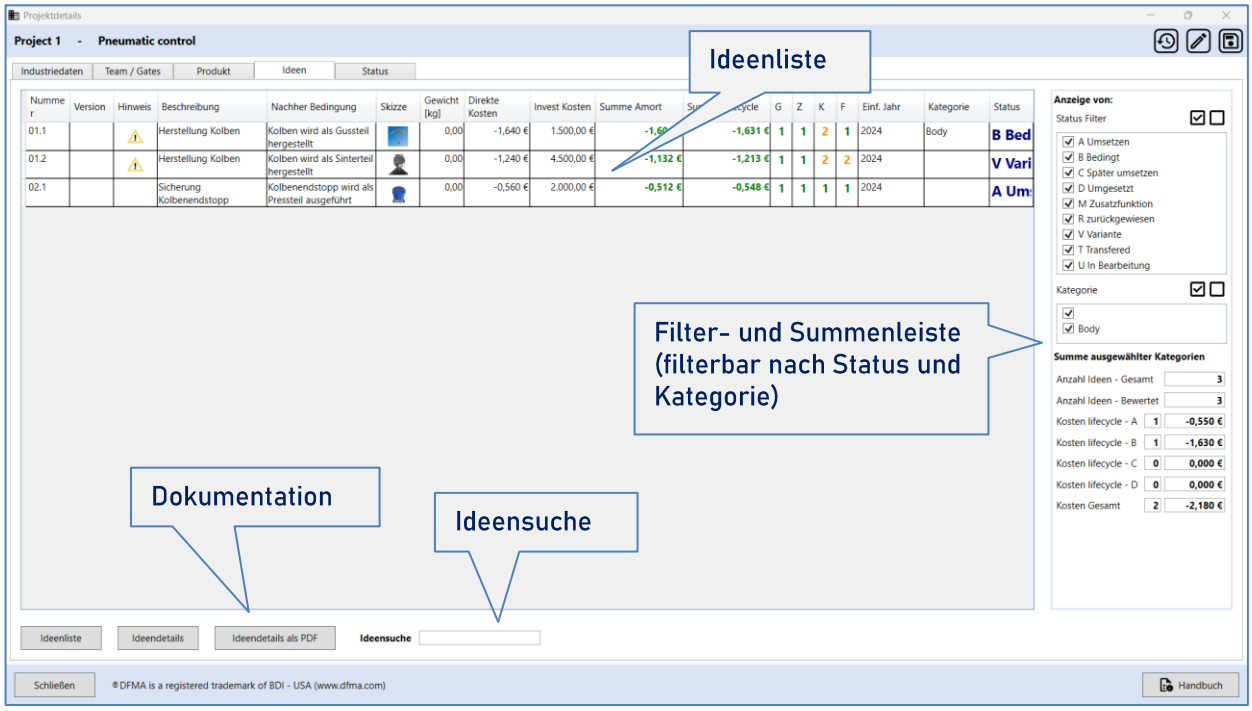


Abbildung 4-11 Ideenlistung im Projekt

Jede Idee kann entweder als einfacher Eintrag in die **Ideenliste** aufgenommen werden, oder detailliert ausgearbeitet werden.

Zum einfachen Eintrag gehören folgende Informationen:

- Nummer (empf. Fortlaufend)
- Version
- Vorher
- Gewichtsänderung
- Änderung Invest Kosten
- Status
- Beschreibung (der Idee)
- Nachher
- Änderung Direkte Kosten
- Einführungsjahr

Die Felder Summe Amort und Summe Lifecycle werden automatisch generiert

Die Felder zur Risikoabschätzung G (=Gewicht), K (=Kosten), Z (=Zeit), F (=Funktion), C (=CO2e) und R (=Repairability) stehen bei der detaillierten Ideenbearbeitung zur Verfügung

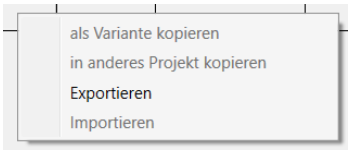
Gibt es zu einer spezifischen Produktstelle mehrere Ideen (wobei letztendlich nur eine Idee realisiert werden kann), können diese Ideen mit einer Version versehen werden.

Per Doppelklick auf einen Eintrag der Ideenliste wird das Bearbeitungsfenster zur detaillierten Ausarbeitung der Idee geöffnet.

Wenn Ideen gesucht oder gefiltert werden sollen, stehen die Auswahlliste rechts und die Freitext-Suche zur Verfügung. Diese Funktionalität arbeitet interaktiv, d.h. es ist möglich erst zu filtern und dann zu suchen.

Die Summenleiste wird durch die Kategorien gesteuert.

4.5.1 Ideen duplizieren, Kopieren, Import-/Export



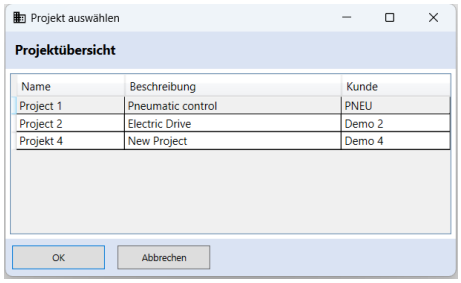
Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf einer Idee ist es möglich, diese als Variante zu duplizieren, in ein anderes Projekt zu kopieren, oder zu exportieren.

Auch der Import von anderen Ideen wird hier initiiert.

a) Als Variante kopieren
Wird mit der Meldung beendet, die Kopie der Idee erhält in der Beschreibung die Ergänzung „(Kopie)“



b) In ein anderes Projekt kopieren
Wird mit dem Auswahlfeld der anderen aktiven Projekte beantwortet:



Durch Markieren und mittels OK wird die Idee in das selektierte Projekt kopiert.

c) Exportieren
Beim Klicken auf Exportieren wird der Windows-Dialog „Speicher unter“ geöffnet.. durch Auswahl des Verzeichnisses und Benennen der Idee ist diese dann als XML-File verfügbar.

d) Importieren
Beim Klicken auf Importieren wird der Windows-Dialog „Öffnen“ geöffnet. Die Dateiendung ist auf XML eingestellt. Es können dann einzelne Ideen ausgewählt und importiert werden.

4.5.2 Ideenbearbeitung

4.5.2.1 Detaillierte Ideenausarbeitung

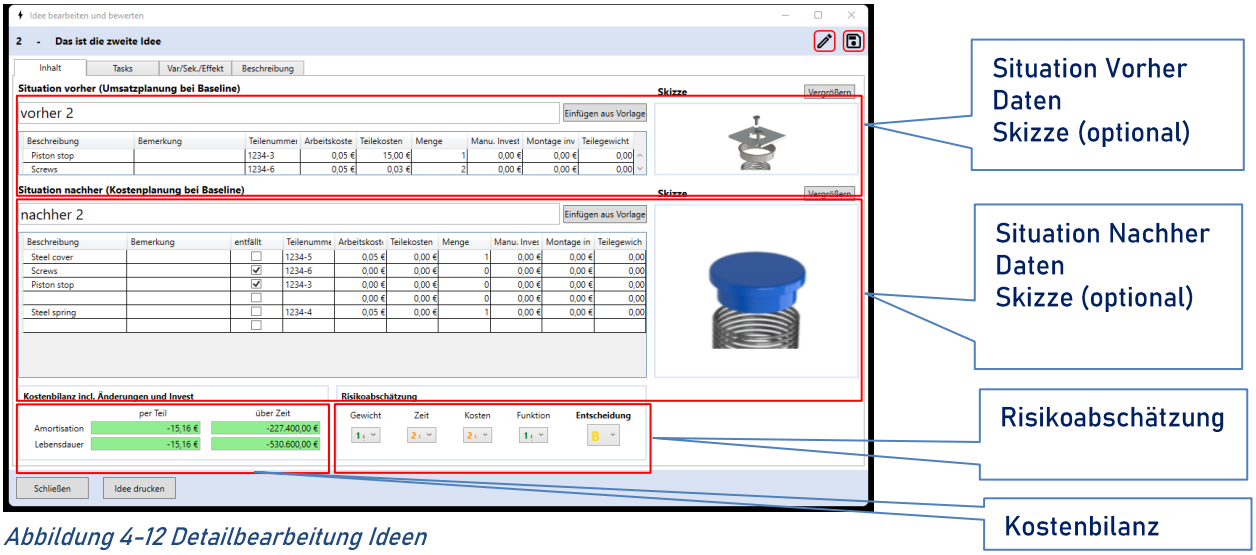
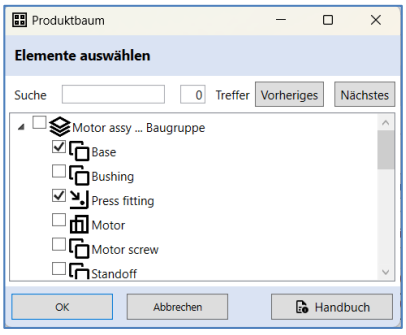


Abbildung 4-12 Detailbearbeitung Ideen



Wenn das Modul „Producttree light“ lizenziert wurde, können die Daten durch Auswahl aus dem Produktbaum durch einen einfachen Klick selektiert und in die Idee importiert werden.

4.5.2.2 Tasks zur Idee

Wir wollen kein Mikromanagement betreiben.

Tasks sollten mit dem Verantwortlichen festgehalten werden können, um den Fortschritt im Auge zu behalten und bei besonderen Begebenheiten (Krankheit, Wechsel, Kündigung etc.) die Tasks verwalten zu können.

Wenn die notwendige Kapazität für einen Task abgeschätzt wird, geht es darum, die verantwortliche Person nicht zu überlasten.

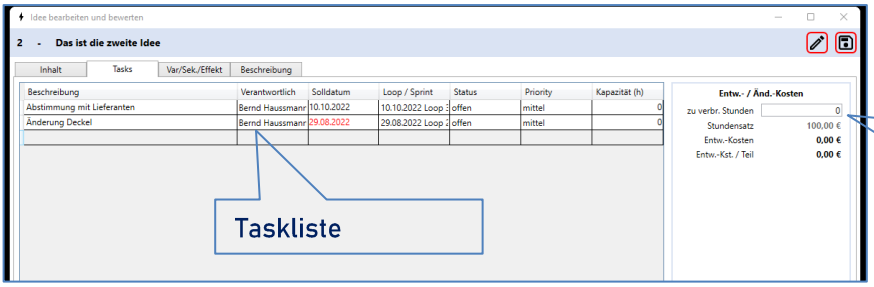


Abbildung 4-13 Tasks zur Idee

4.5.2.3 Varianten / Sekundäre Effekte

Bei der Ausarbeitung von Ideen kann es drei Möglichkeiten geben.

1) Die Idee ist für den gesamten Projektumfang anwendbar
2) Die Idee ist nur für einen definierten Anteil des Projektumfangs anwendbar (entweder den definierten Varianten oder einer frei definierbaren Einschränkung)
3) Die Idee ist für zusätzliche (über den Projektumfang hinausgehend) Produkte anwendbar.

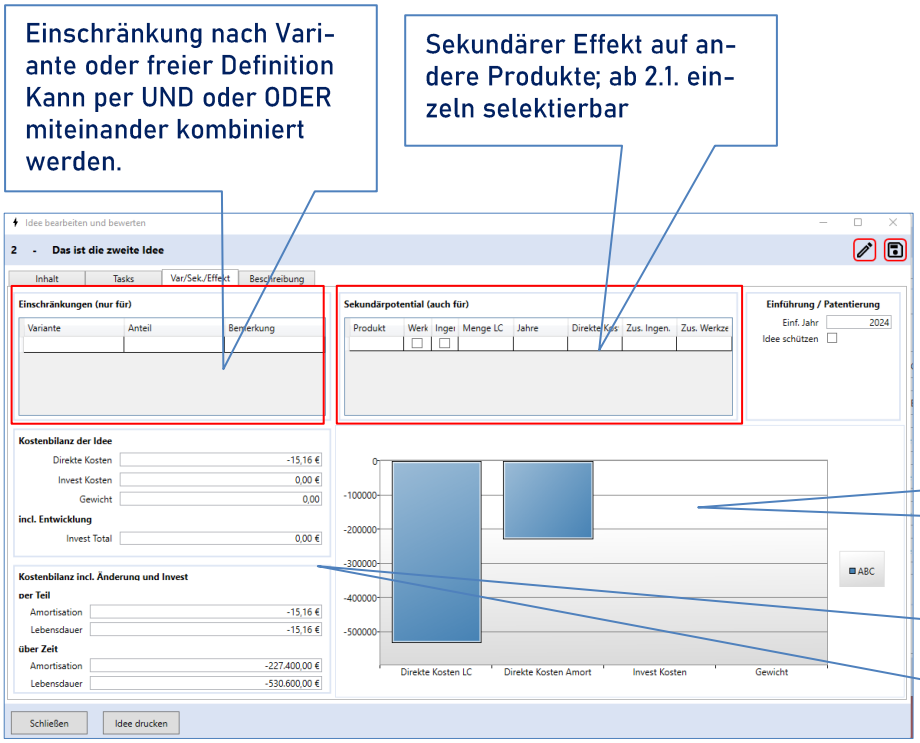


Abbildung 4-14 Sekundäreffekte zur Idee

4.5.2.4 Beschreibung

Im Tab „Beschreibung“ lassen sich für jede Idee zusätzliche

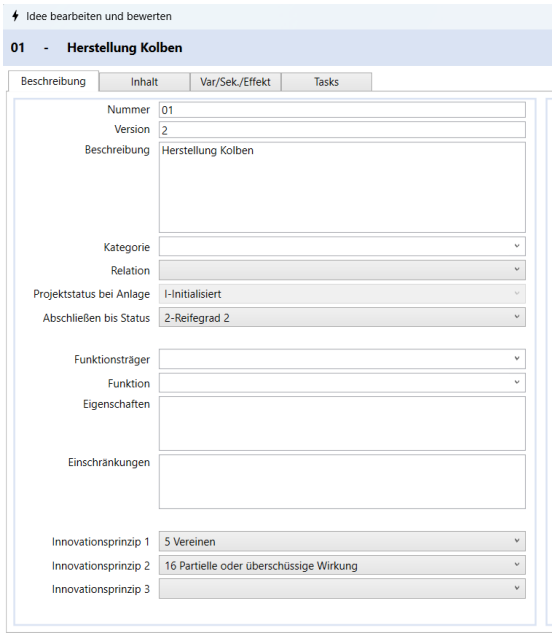


Abb. 4-15 Beschreibung und Kategorie einer Idee

Die Beschreibung lässt sich durch folgende Informationen ergänzen:

Kategorie zur Gruppierung der Ideen (freie Einteilung möglich)
Relation (ist das eine Chance oder ein Risiko)
Der **Projektstatus** in der die Idee erfasst wurde (Standardeinstellung ist zunächst I = Initialisiert)
Erwarteter Abschluss der Idee (bei EVI:ONE-Basis ist dieses Feld offen)

Funktionsträger: Hier können Ideen Funktionsträgern zugeordnet werden. (freie Einteilung möglich)

Funktion: Hier können Ideen Funktionen zugeordnet werden. (freie Einteilung möglich)

Eigenschaften: Freier Text zur Idee

Einschränkungen: Freier Text zur Idee

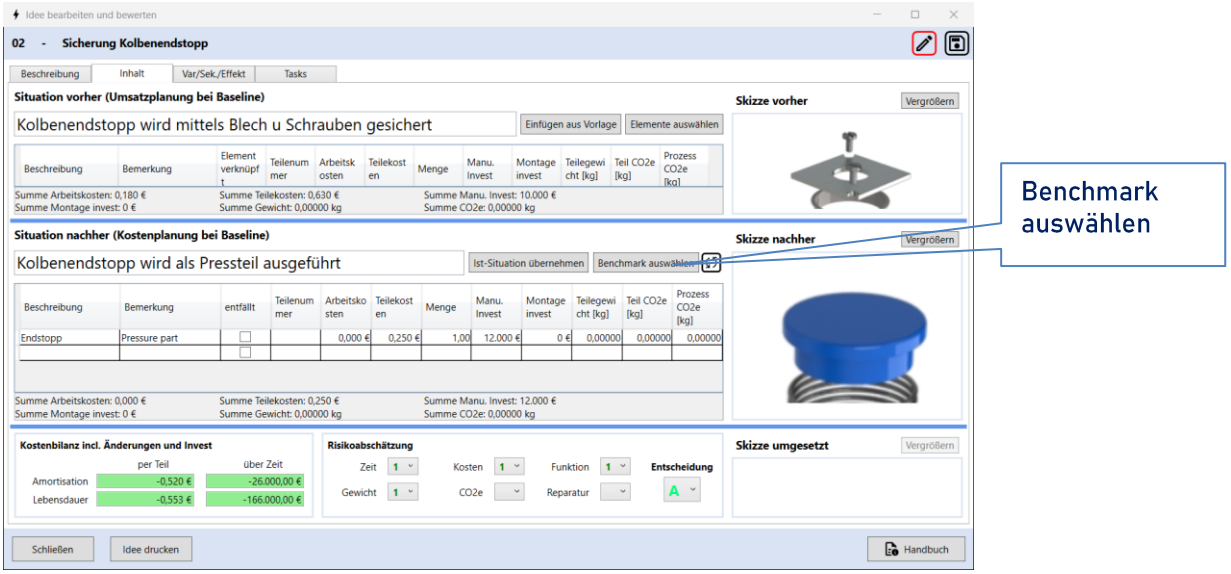
Innovationsprinzip 1-3: Zuordnung zu Innovationsprinzipien aus der TRIZ-Methodik

4.5.2.5 Benchmark Funktionalität

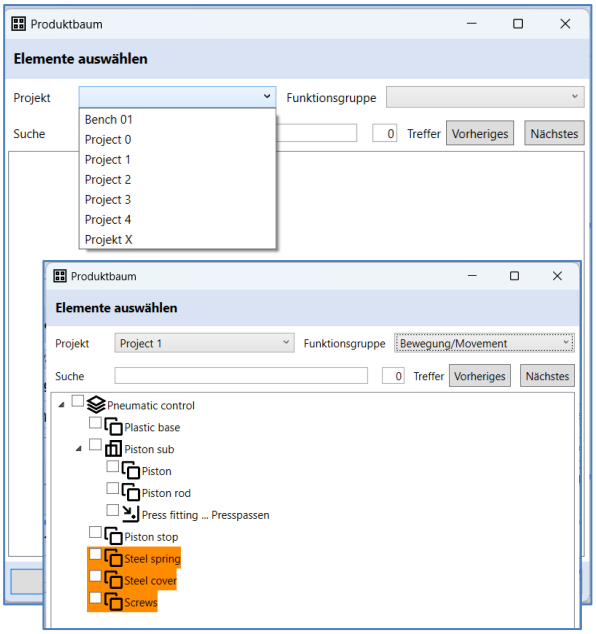
Insbesondere wenn mit Funktionsträgern und Funktionen gearbeitet wird, kann beim Ideen generieren und -ausarbeiten auf eine spezielle evi:Funktion zurückgegriffen werden.

Wenn Funktionsträger zweier Produkte miteinander verglichen werden sollen, lassen sich die Komponenten und Operationen, die zu diesem Funktionsträger gehören einfach generieren.

Bei der Ideenbearbeitung kann auch auf die Komponenten anderer Projekte zurückgegriffen werden.



Durch Klicken öffnet sich ein Dialog, der dem Anwender den Zugriff auf alle Projekte und Produktbäume eröffnet.



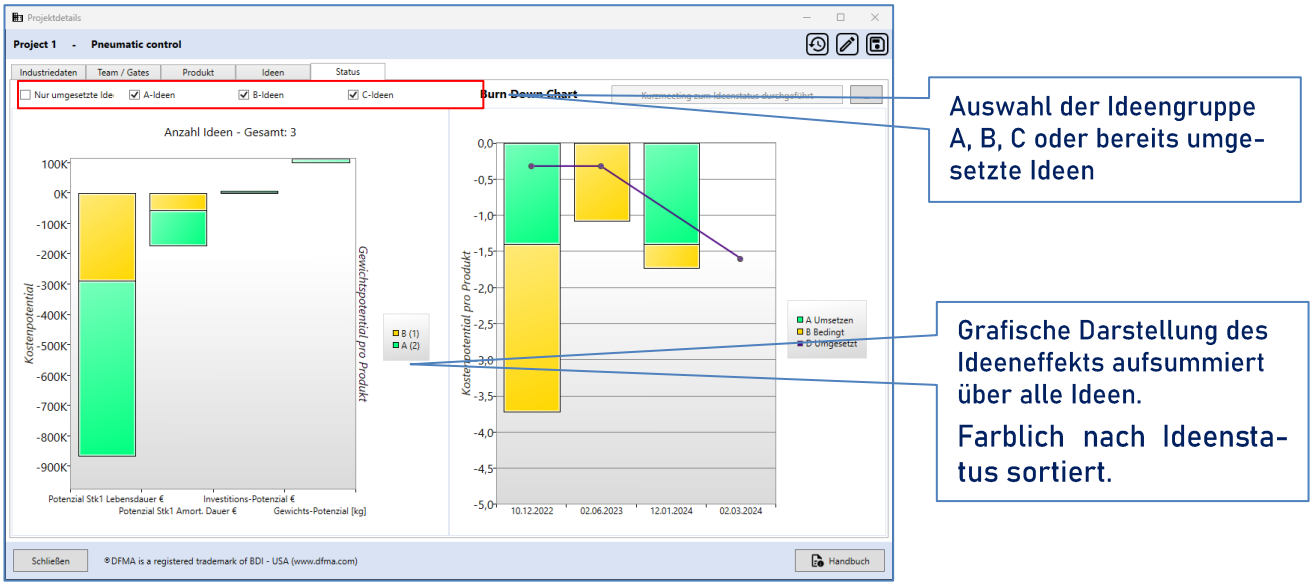
Insbesondere wenn Wettbewerbs- und Marktanalyse betrieben wird, kann so effektiv auf die einzelnen Komponenten und Operationen zugegriffen werden.

Nach der Auswahl des Projekts wird der Produktbaum aufgebaut, nach Auswahl der Funktionsgruppe (Synonym zu Funktionsträger) werden alle Komponenten und Operationen farbig markiert, die diesem Funktionsträger zugeordnet sind.

Durch Markieren und Klick auf OK werden die Einträge in die Zielsituation der Idee kopiert.

4.6 Status

Im Laufe der Projektbearbeitung ist für den Projektleiter in aller Regel wichtig, welche Möglichkeiten für sein Projekt noch bestehen. Diese Momentaufnahme ist im Tab „Status“ abrufbar.



Auswahl der Ideengruppe A, B, C oder bereits umgesetzte Ideen

Grafische Darstellung des Ideeneffekts aufsummiert über alle Ideen.

Farblich nach Ideenstatus sortiert.

Abbildung 4-16 Ideen-Status eines Projekts

5 Ideenliste

Um das Suchen und die Bearbeitung der Ideen zu ermöglichen, ohne jedes Mal das Projekt zu öffnen, kann dies über die Ideenliste erfolgen.

Vor dem Bearbeiten kommt zunächst die SUCHE.

Die Listung aller Ideen kann effizient mit den folgenden Möglichkeiten durchsucht werden.

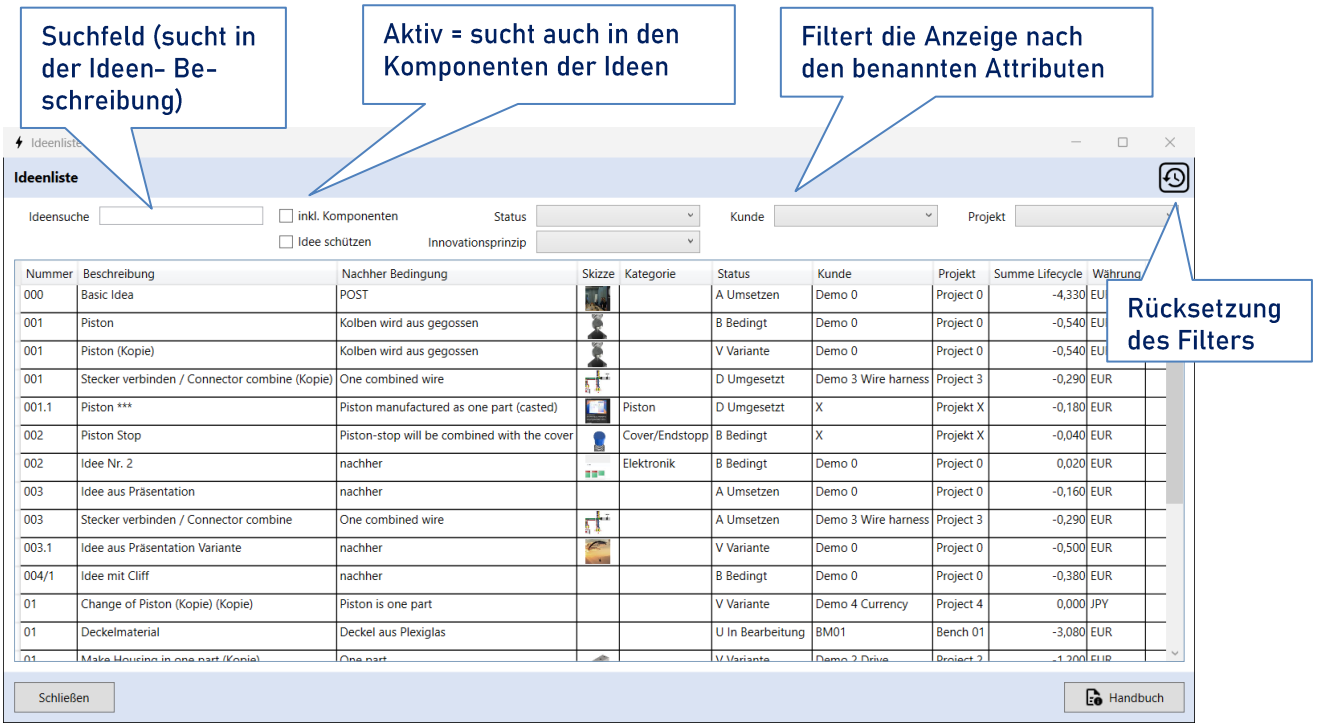


Abbildung 5-1 Ideenliste

Durch Doppelklick auf einen Eintrag wird direkt die selektierte Idee geöffnet.

Über die Zeit entsteht ein Bibliothek an Ideen, die u.a. für neue oder jüngere Kollegen eine Hilfe darstellt.

6 Paketierung

In vielen Projekten und in frühen Projektphase werden sehr viele Ideen generiert. Es gibt für eine Problem- oder Fragestellung mehrere, alternative Entwicklungsrichtungen, die sich womöglich auch noch gegenseitig ausschließen.

Zu dieser Fragestellung wurde das Modul „Ideen Pakete“ entwickelt.

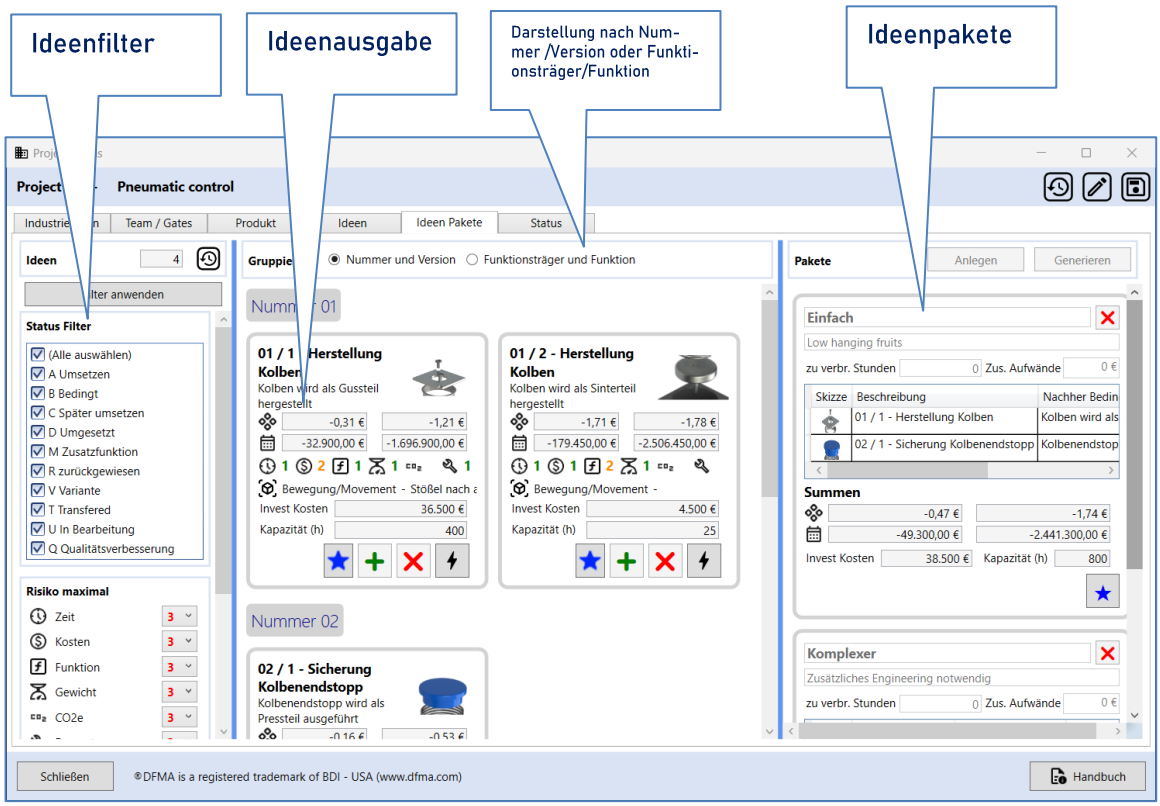


Abbildung 6-1 - Ideen Paketierung

Die Anwendung ist denkbar einfach, auf der rechten Seite wird im Änderungsmodus ein neues Paket angelegt, und durch Klicken auf ★ markiert (oranger Rahmen). Durch Klicken auf + wird die Idee dem Paket zugeordnet. Die Potenziale der Ideenwerte werden im Paket aufaddiert.

Es können somit verschiedene Pakete generiert und Verglichen werden.

Sollten zusätzliche Aufwände für ein Paket notwendig werden, können die innerhalb des Pakets ergänzt werden.

Eine übliche Anwendung wäre, kurz- mittel- und langfristige Ideen miteinander zu kombinieren.

Durch „Generieren“ kann automatisiert ein neues Paket generiert werden.

7 Taskliste

Um einen Überblick über die zu den Ideen dokumentierten Tasks zu erhalten kann die Taskliste geöffnet werden. Sie unterteilt sich in zwei Bereiche.

Links in den **Task-Baum**, in dem alle Tasks zu allen Projekten angezeigt werden, und die über die Filterfunktion effizient reduzieren lassen.

Auf der rechten Seite kann der Status des Tasks, das Sollbearbeitungsziel und verschiedenen Dateien als Dokumentation verlinkt werden.

Ebenso erfolgt dort die Rückmeldung.

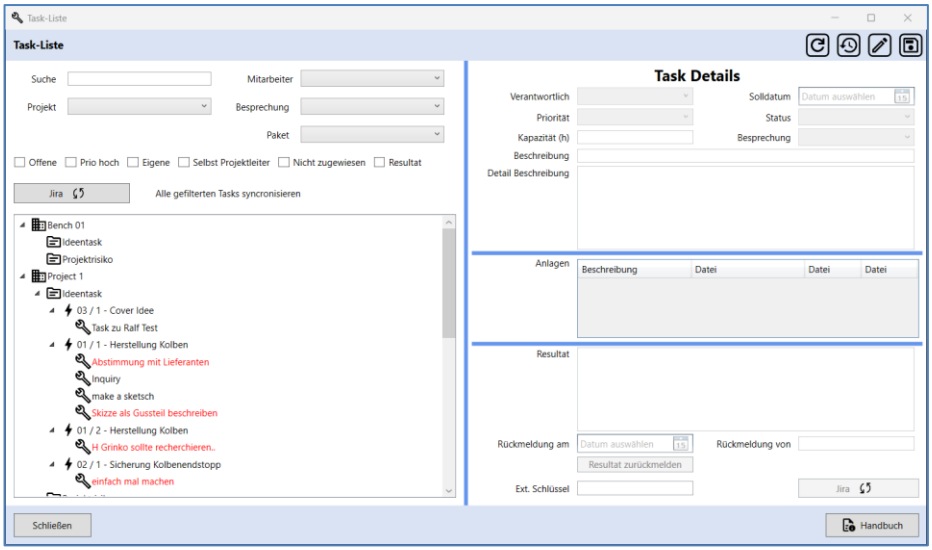


Abbildung 7-1 Taskliste

Wenn die Funktion **Task Management** lizenziert wurde, können die alle durch den Filter selektierten Tasks im Batch-Verfahren entweder zu Microsoft Planner oder Atlassian JIRA synchronisiert werden.

Die Einstellungen für das Task Management werden separat behandelt.

7.1 Verzweigen in andere Objekte

Durch Selektieren der Idee oder des Projekteintrags mittels der rechten Maustaste erscheint die Möglichkeit direkt in die Idee oder das Projekt zu verzweigen.



Abbildung 7-2 Verzweigung

7.2 Rückmeldung eines Tasks

Jeder Task wird durch Auswahl des Status „erledigt“, einem Rückmeldekommentar und dem Rückmeldedatum geschlossen.

Es können zu jedem Task Anlagen wie Skizzen, Bilder oder PDFs (z.B. Angebote) angehängt werden.

8 evi:Inno

Gerade in der frühen Konstruktionsphase, wenn sich technische oder physikalische Widersprüche konkretisieren, gibt es Möglichkeiten diese Widersprüche durch geeignete Innovationsprinzipien aufzulösen. (TRIZ)

Die in evi:Inno zur Verfügung gestellten Daten werden, durch eine Lizenz-Kooperation mit Systematic Innovation ® stets aktuell gehalten. Die Erläuterungen wurden z.T. in Zusammenarbeit mit der TRIZ Consulting Group erstellt.

Die Anwendung der Creative Contradiction wird im Rahmen eines Trainings gerne genauer erläutert.

Kurz: Durch die Kombination von sowohl sich verbessernden Merkmalen als auch sich verschlechternden Merkmalen werden Innovationsprinzipien angezeigt, die sich bei dieser Kombination bisher als erfolgreich erwiesen hatten (Ermittelt aus der Analyse von Mio Patenten). Diese Prinzipien können dann auf die „Ressourcen" des Systems angewendet werden. Die Stärke des Innovationsprinzips wird aus der Benennungsreihenfolge in der Matrix generiert. Je stärker, desto häufiger wurde es in den analysierten Patenten benannt.

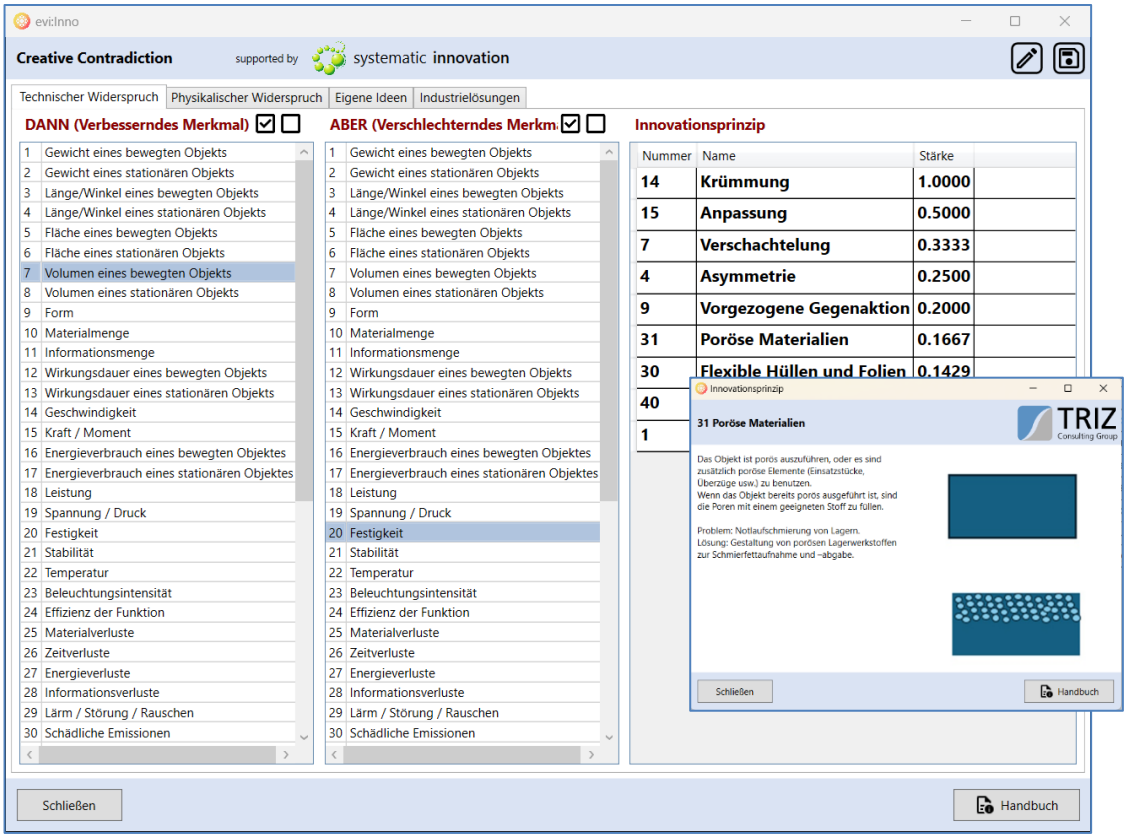
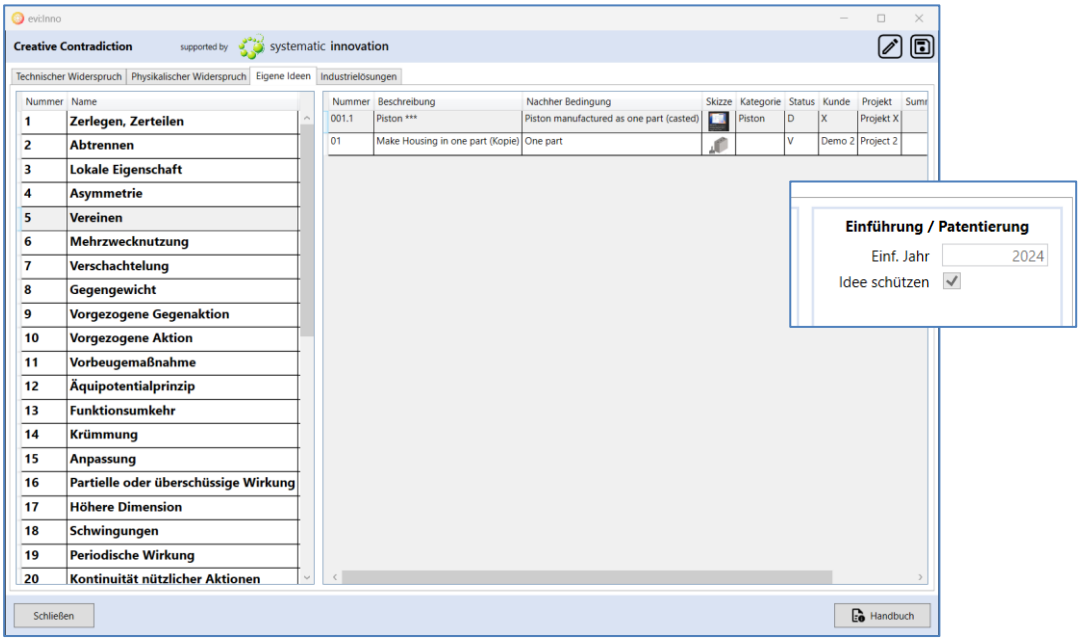


Abbildung 8-1 Widerspruchsmatrix

8.1 Wissensmanagement

Um gute Ideen der Organisation abzuspeichern, um sie anderen Kolleg: innen zur Verfügung zu stellen, können diese den o.g. Innovationsprinzipien zugeordnet werden.

Soll dies erfolgen kann die Idee im Tab „Var/Sek./Effekt" als „Idee schützen" deklariert werden. Daraufhin gibt es die Möglichkeit im Tab „Beschreibung" die Idee drei Innovationsprinzipien zuzuordnen.

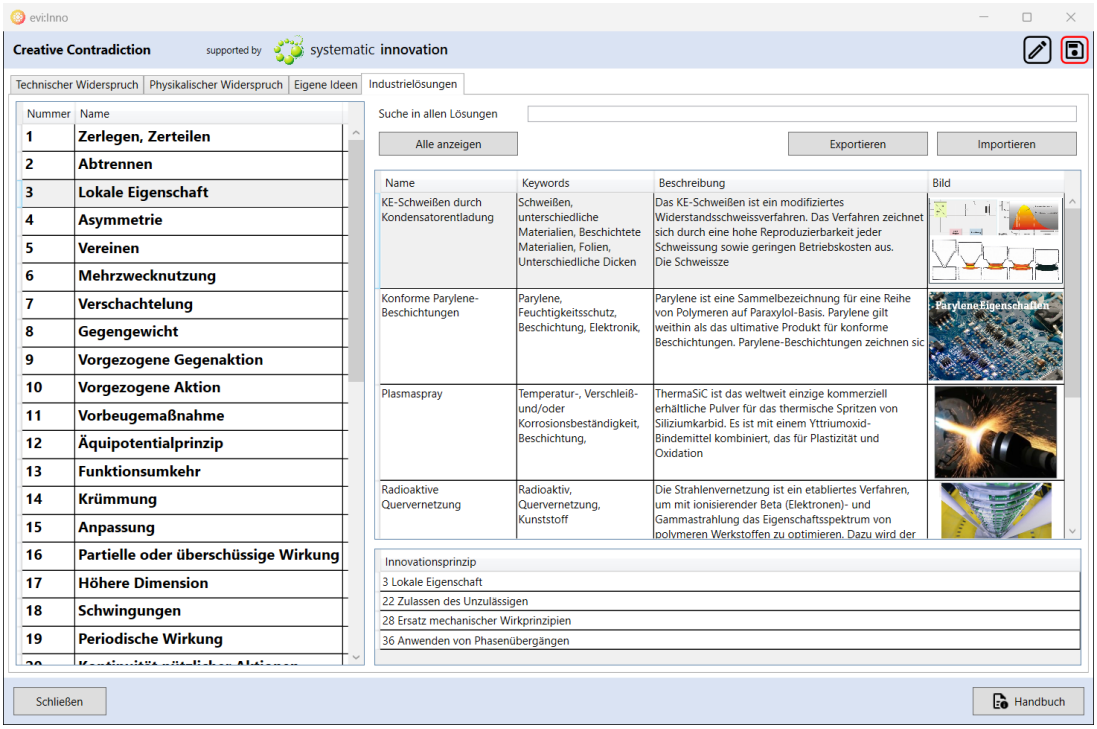


Durch Doppelklick kann die Idee geöffnet werden.

„Lessons learnt“ werden hier als Ideen und Erfahrungen aktiv organisiert und zur Weiterentwicklung der Organisation verwendet.

8.2 Externes Wissen / Virtueller Messegang

Ideen werden auch außerhalb der Organisation generiert. Bei Lizenzierung der evi:Inno werden regelmäßig neue Technologien synchronisiert und den Innovationsprinzipien zugeordnet.



9 Einstellungen

Für die Experten der evi:One können verschiedene Funktionen speziell eingestellt werden.

Allgemein

Chart anzeige	Anzeige der Ideenwerte entweder Amort oder LC
Ideen Varianten	Die Addition der verschiedenen Varianten lässt sich mit der Berechnungslogik einstellen.
Ideen Dezimalstellen	Stellt die Anzahl der Dezimalstellen in der Idee ein.
Tasks: Standard Auswahl	Bei „WAHR“ wird der Task automatisch dem nächsten Projekt Meeting zugeordnet (änderbar) Bei „FALSCH“ wird der Task durch den Moderator selbst zugeordnet
Tasks: Standard Solldatum	Bei den Tasks wird als Solldatum das heutige Datum + die eingestellte Zahl vorbelegt (änderbar)
Besprechung: Tasks auf geänderte Besprechung verschieben.	Bei WAHR werden alle Tasks die zu einer Besprechung verlinkt wurden mit dem Datum der Besprechung mitverschoben.
Integrierte Berichte verwenden	Bei JA werden die internen Berichte verwendet, bei NEIN noch die alten SQL-Report-Berichte

Vollbild

Hier kann eingestellt werden, welche Fenster beim Öffnen automatisch im Vollbildmodus dargestellt werden.

Auswahl	Auswahl des jeweiligen Fensters

Task Management

Hier werden alle Einstellungen zu den jeweiligen PM-Systemen konfiguriert.

Die ersten Felder beinhalten die jeweilig notwendigen Links und Einträge.

Die spezielle eviOne Konfiguration beinhaltet folgendes:

Verantwortlichen erzwingen	Tasks werden in JIRA nur angelegt, wenn die Kennung in evi:One und JIRA identisch sind.
Solldatum prüfen	Das Solldatum muss existieren und in der Zukunft liegen.
Anlagen exportieren	Bei „WAHR“ werden die Anlagen aus evi:One exportiert
Ideen Details exportieren	Die im Workshop dokumentierten Details werden exportiert.
Ideen Skizzen exportieren	Die im Workshop dokumentierten Skizzen werden exportiert.
Anlagen importieren	Be „WAHR“ werden Anlagen aus JIRA in die evi:One importiert
Kommentare importieren	Bei „WAHR“ werden die Kommentare aus JIRA importiert
Externe Benutzer	Es werden externe Benutzer importiert, die noch nicht in der eviOne angelegt sind.

10 Demo Mandant

Um die verschiedenen Möglichkeiten von EVI:ONE ohne Risiken ausprobieren zu können, wird immer ein DEMO-Mandant mit installiert.

Zum DEMO-Mandanten kommt man über die Anmeldemaske durch Auswahl des entsprechenden Eintrags.

In den Stammdaten wird der Demo-Mandant mit einem Flag versehen.



Abbildung 10-1 Anmeldung Demo-Mandant

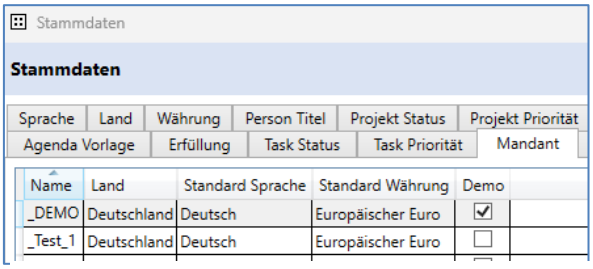


Abbildung 10-2 Kennzeichnung DEMO-Mandant

Im Demo-Mandant sind Projekte mit Ideen und Tasks angelegt, die nach Belieben verändert und gelöscht werden können.

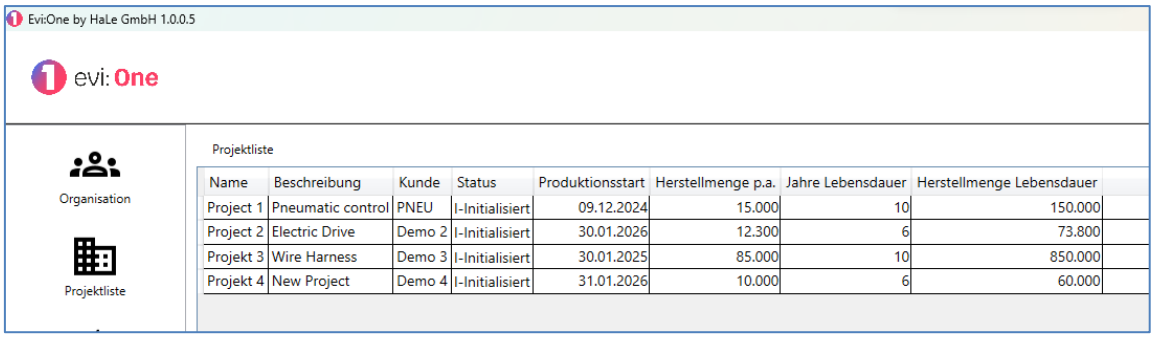


Abbildung 10-3 Projekte im DEMO-Mandanten

11 Verzeichnisse

11.1 Bildverzeichnis

Abbildung 1-1 Startseite 4
Abbildung 1-2 Kopfleiste 4
Abbildung 1-3 Fehlerlistung 5
Abbildung 2-1 Organisation 6
Abbildung 2-2 Berechtigungen 7
Abbildung 2-3 Stammdaten Berechtigungen 7
Abbildung 4-1 Projektdetails - Industriedaten 10
Abbildung 4-2 Schichtmodell 11
Abbildung 4-3 Basisdaten Entwicklung 11
Abbildung 4-4 Varianten 11
Abbildung 4-5 Teammitglieder/Rollen 11
Abbildung 4-6 Besprechungsdetails Teilnehmer 12
Abbildung 4-7 Besprechungsdetails Erwartungen 12
Abbildung 4-8 Besprechungsdetails Tasks 12
Abbildung 4-9 Besprechungsdetails Feedback 12
Abbildung 4-10 Besprechungsdetail Lessons learnt 12
Abbildung 4-11 Ideenlistung im Projekt 14
Abbildung 4-12 Detailbearbeitung Ideen 16
Abbildung 4-13 Tasks zur Idee 17
Abbildung 4-14 Sekundäreffekte zur Idee 17
Abb. 4-15 Beschreibung und Kategorie einer Idee 18
Abbildung 4-16 Ideen-Status eines Projekts 19
Abbildung 5-1 Ideenliste 20
Abbildung 6-1 - Ideen Paketierung 21
Abbildung 7-1 Taskliste 22
Abbildung 7-2 Verzweigung 22
Abbildung 8-1 Widerspruchsmatrix 23
Abbildung 10-1 Anmeldung Demo-Mandant 26
Abbildung 10-2 Kennzeichnung DEMO-Mandant 26
Abbildung 10-3 Projekte im DEMO-Mandanten 26