

Details zu den Bewertungskriterien

- Preis (20%)

- Multifunktionalität der Ausstattungsgegenstände (20%)

Die Elemente des Raumes sollen flexibel eingesetzt werden: Als Raumtrenner, Notizblock, Sofa, Rednerpult. Die Ausstattung erlaubt es Ideen zu entwickeln, zu besprechen, zu modellieren, zu präsentieren und zu konkretisieren.

- Vielfalt der möglichen Szenen (20%)

Stellen Sie sich eine Filmszene vor: Zwei Mitarbeiterinnen und ein Mitarbeiter einer Investmentbank besprechen in einem Raum ihr nächstes Projekt. Stellen Sie sich einen anderen Film vor: Drei Studierende träumen von ihrer Zukunft und entwickeln Ideen für ihr zukünftiges Unternehmen. Stellen Sie sich eine weitere Szene vor: Drei Professorinnen stellen den internationalen Wirtschaftsvertreterinnen und –Vertretern ihre Forschung vor. Vermutlich haben die Szenen in ihrem Kopf in drei verschiedenen Räumen stattgefunden. Über verschiedene und variable Szenenbilder und Beleuchtungsvarianten soll das *Inspire Lab* seine Nutzerinnen und Nutzer dazu verleiten, in diverse Rollen zu schlüpfen und die Perspektive zu wechseln.

- Modularität des Raumes (20%)

Im Raum können kleine Denknischen und Gruppenarbeitsplätze ebenso spontan eingerichtet werden wie ein Setting für große Gruppen. Die angenehme Akustik geht auch durch die Veränderungen nicht verloren bzw. passt sich an den jeweiligen Nutzungskontext an. Stauraum für nicht benötigtes Mobiliar und Arbeitsmaterial ist ein wichtiger Aspekt.

- Inspirierende und innovative Gestaltung aus einem Guss (20%)

Die Nutzerinnen und Nutzer sollen sich im Raum wohl fühlen und von seiner Stimmung inspiriert sein. Der Raum soll eine besondere Atmosphäre versprühen und nicht den Eindruck eines herkömmlichen Workshop- oder Seminarraums vermitteln. Gleichzeitig schließt der Raum an die vorhandenen Designs des *Inspire Logos* und der Ampelfarben des *Inspire Spiels* an.

Wichtig ist der Jury bei allen Kriterien die Plausibilität Ihrer Angaben.