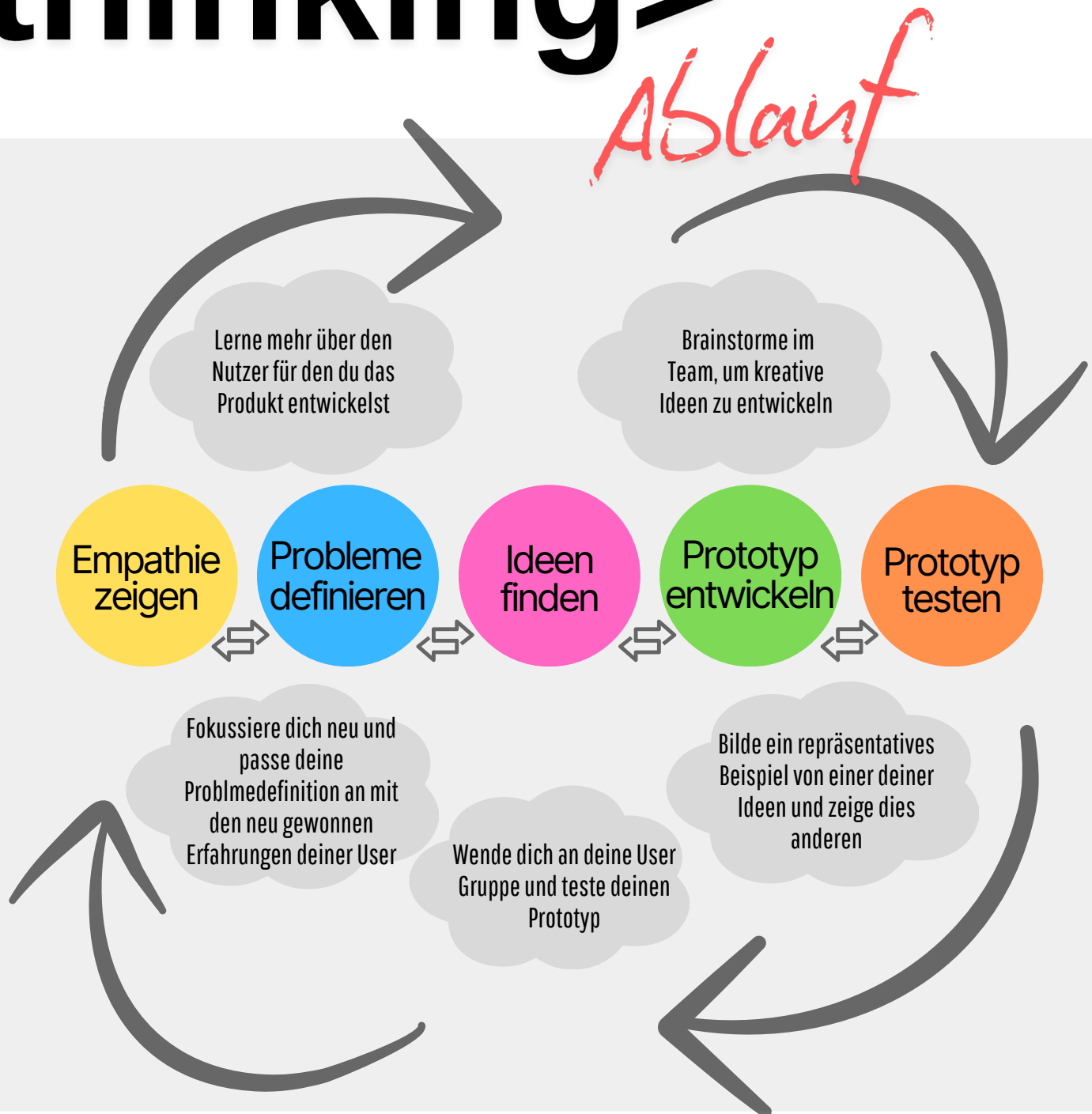


Design thinking>

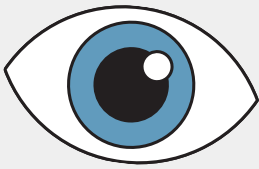


Design Thinking ist ein kreativer Ansatz zur Problemlösung. Er stellt die Bedürfnisse und Erfahrungen der Menschen in den Mittelpunkt. Der strukturierte Prozess hilft Teams komplexe Herausforderungen durch Empathie, Kreativität und Innovation zu fördern.

Design thinking>

1

Sieh ihre Welt!



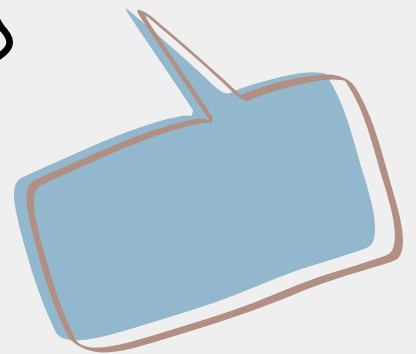
Verstehe ihre Gefühle!



Empathie



*Schätze sie als
Persönlichkeiten!*



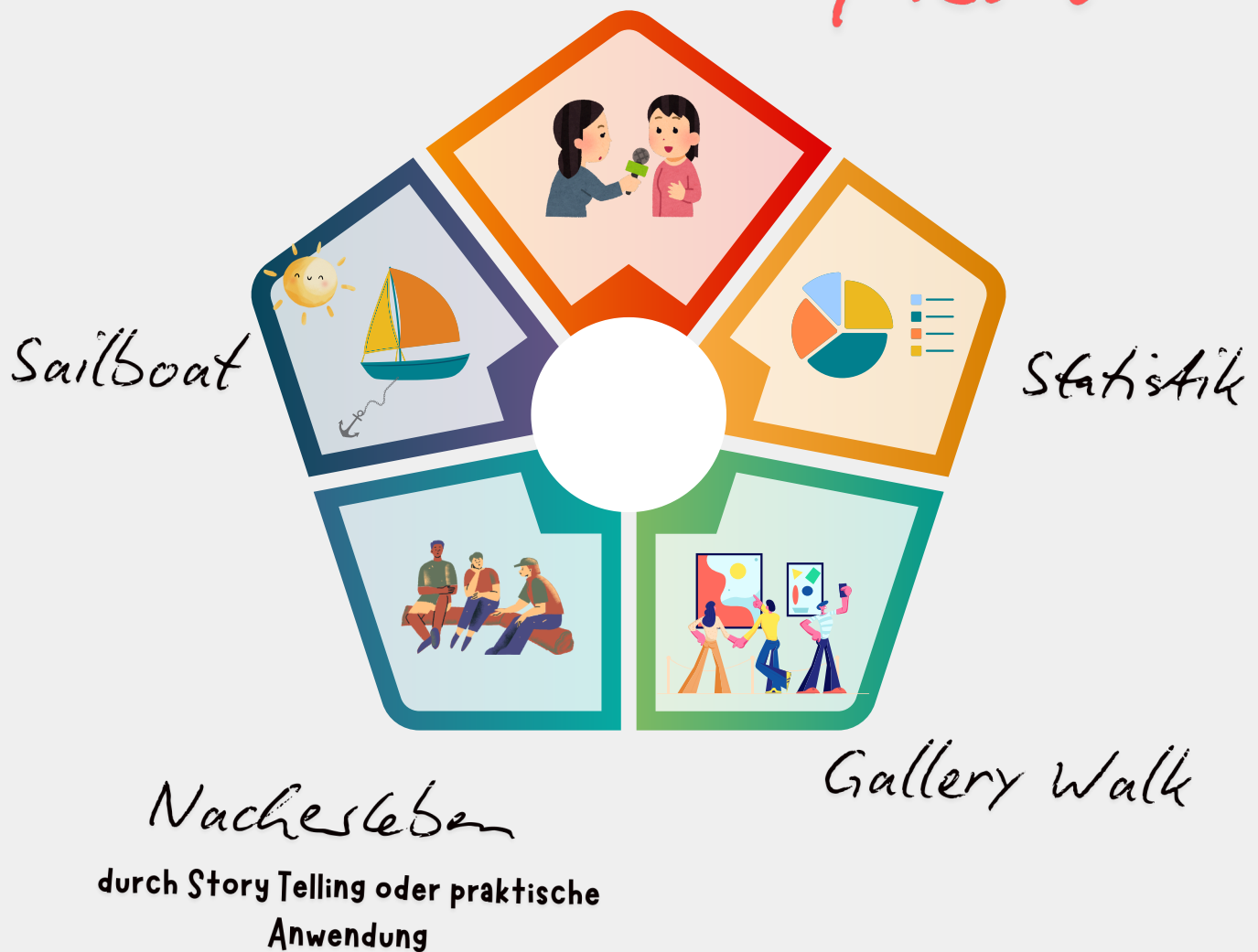
*Sage, was du verstanden
hast!*

EMPATHIE zielt darauf ab, ein tiefes Verständnis für die Bedürfnisse, Probleme und Realitäten der Menschen zu entwickeln, für die man entwirft. Es geht darum, die Perspektiven der Nutzer zu erfassen, ihre Herausforderungen zu erkennen und ihre latenten Bedürfnisse zu entdecken.

Design thinking>

1

Empathie
Methoden



Methoden um EMPATHIE zu entwickeln können verschiedene sein. Man kann seine **Nutzer Interviewen**, um ein tieferes Verständnis für die Bedürfnisse, Probleme und Realitäten der Menschen zu gewinnen. Man kann aber auch mit der **Sailboat Methode** Erfahrungen erfragen, was stärkt oder hemmt. Ein **Nacherleben** durch Story Telling oder eigene Erfahrungen kann ein neues Bewusstsein schaffen. In einer **Gallerie** können verschiedene Perspektiven gezeigt werden. **Statistiken** können Erfahrungen untermauern.

Storytelling>

1

Empathie
Methoden

Design
thinking>

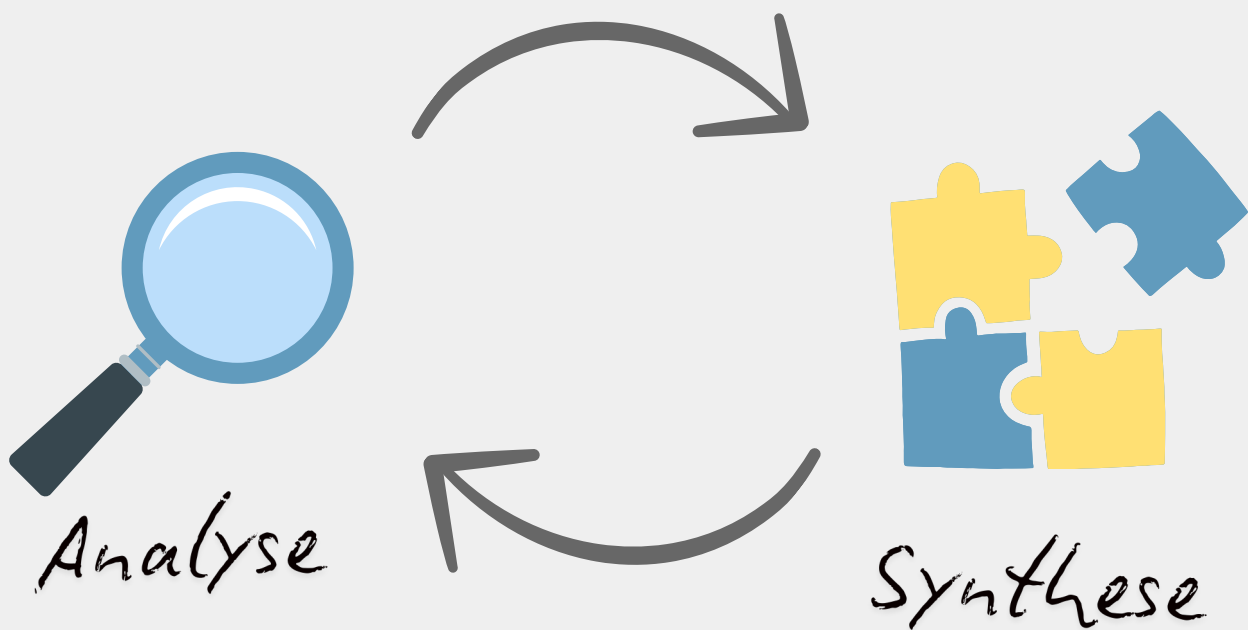


Storytelling ist die Kunst Informationen in Form von **Geschichten** zu vermitteln. Sie nehmen die Zuhörer mit auf eine Reise, die eine Bedeutung aufzeigt. Sie schaffen eine Verbindung zwischen Erzähler, Zuhörer und Thema. Storytelling eignet sich sowohl, um sich in die Perspektive von Nutzern hineinzuversetzen als auch den Nutzern die Chancen und Herausforderungen des Produkts näher zu bringen.

Design thinking>

2

Definiere das Problem!



In der Phase **PROBLEM DEFINIEREN** werden die gesammelten Informationen aus der Empathie Phase analysiert und in neuen Strukturen zusammengeführt (Synthese). Muster und wichtige Erkenntnisse werden identifiziert, um eine präzise Problemstellung zu entwickeln.

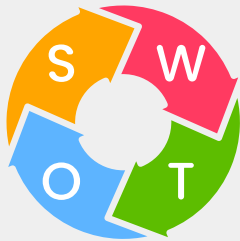
Design thinking>

2

Probleme definieren



Problem Tree



SWOT Analyse



Methoden

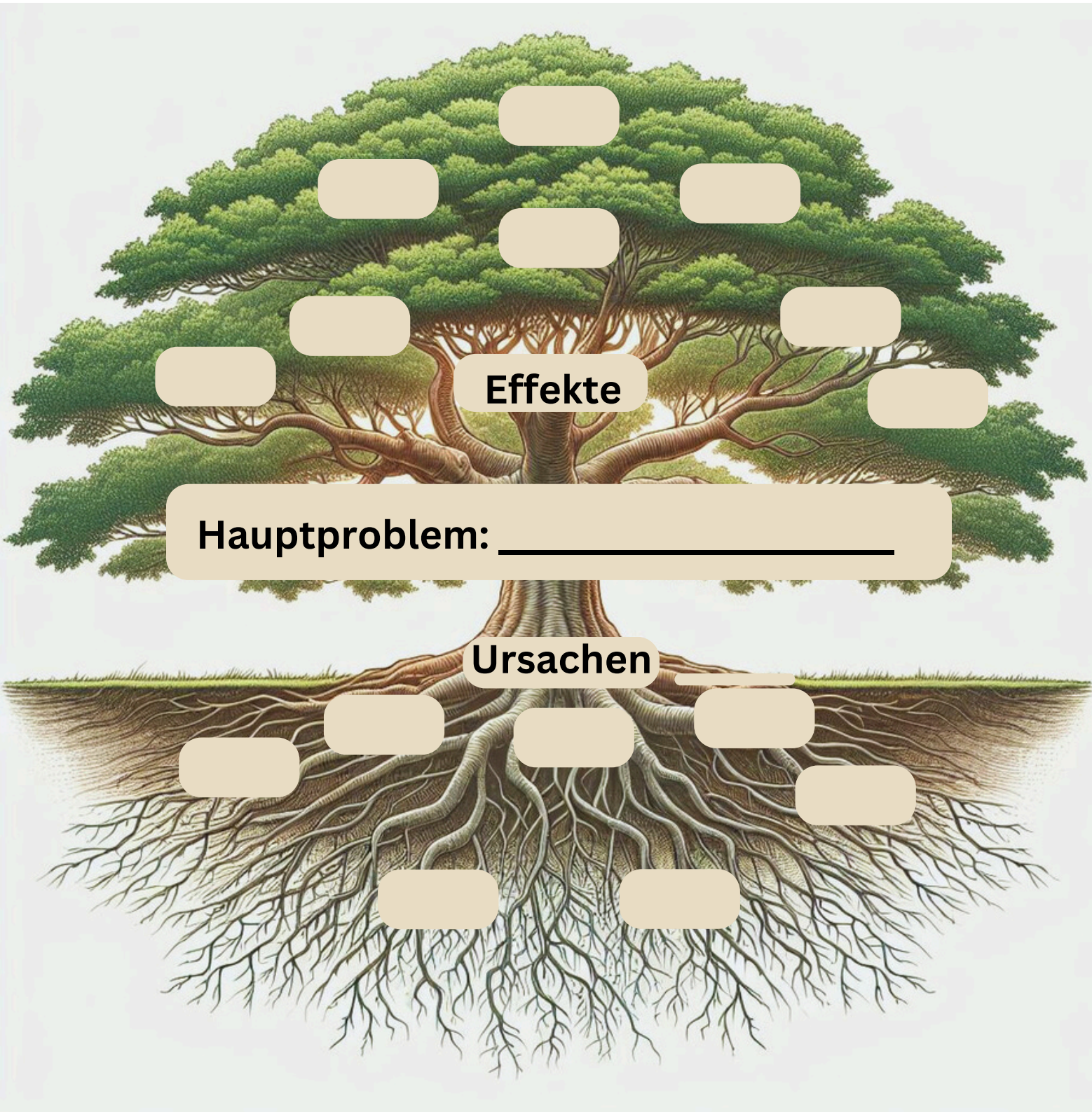


Gap Analyse

Methoden, die helfen **PROBLEME** zu **DEFINIEREN** zerlegen zunächst die Informationen und stellen sie anschließend neu konstruiert zusammen. Sie zeigen Zusammenhänge auf. Eine Methode hierfür ist der **Problem-Tree**. In der **Gap-Analyse** wird veranschaulicht, wo man steht und wo man hin will. Bei der **SWOT Analyse** werden die eigenen Stärken und Schwächen sowie die Chancen und Risiken des Marktes untersucht. Dies verhindert, dass man seine Ideen am Problem vorbei Ideen entwickelt.

Problem tree>

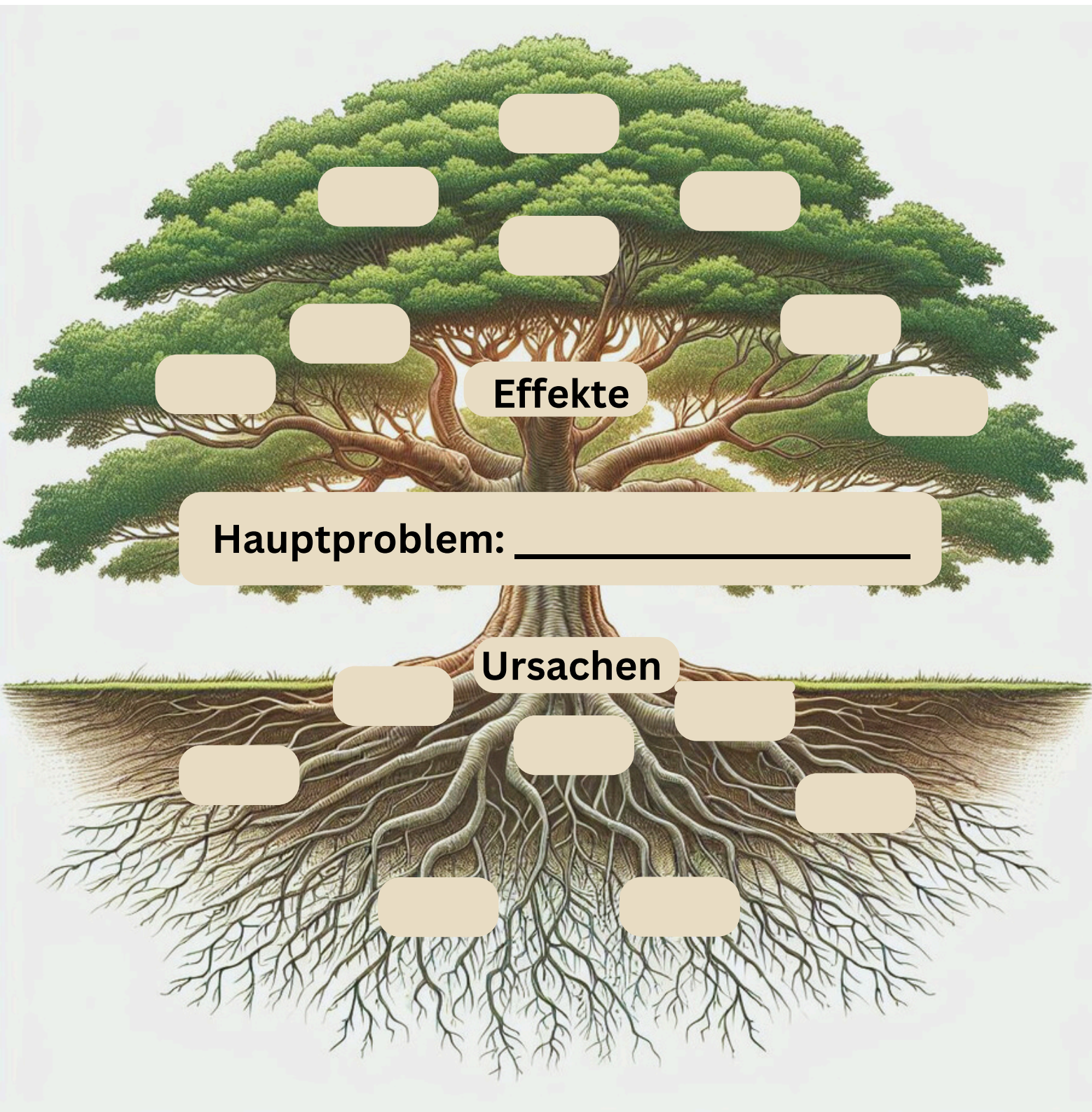
2



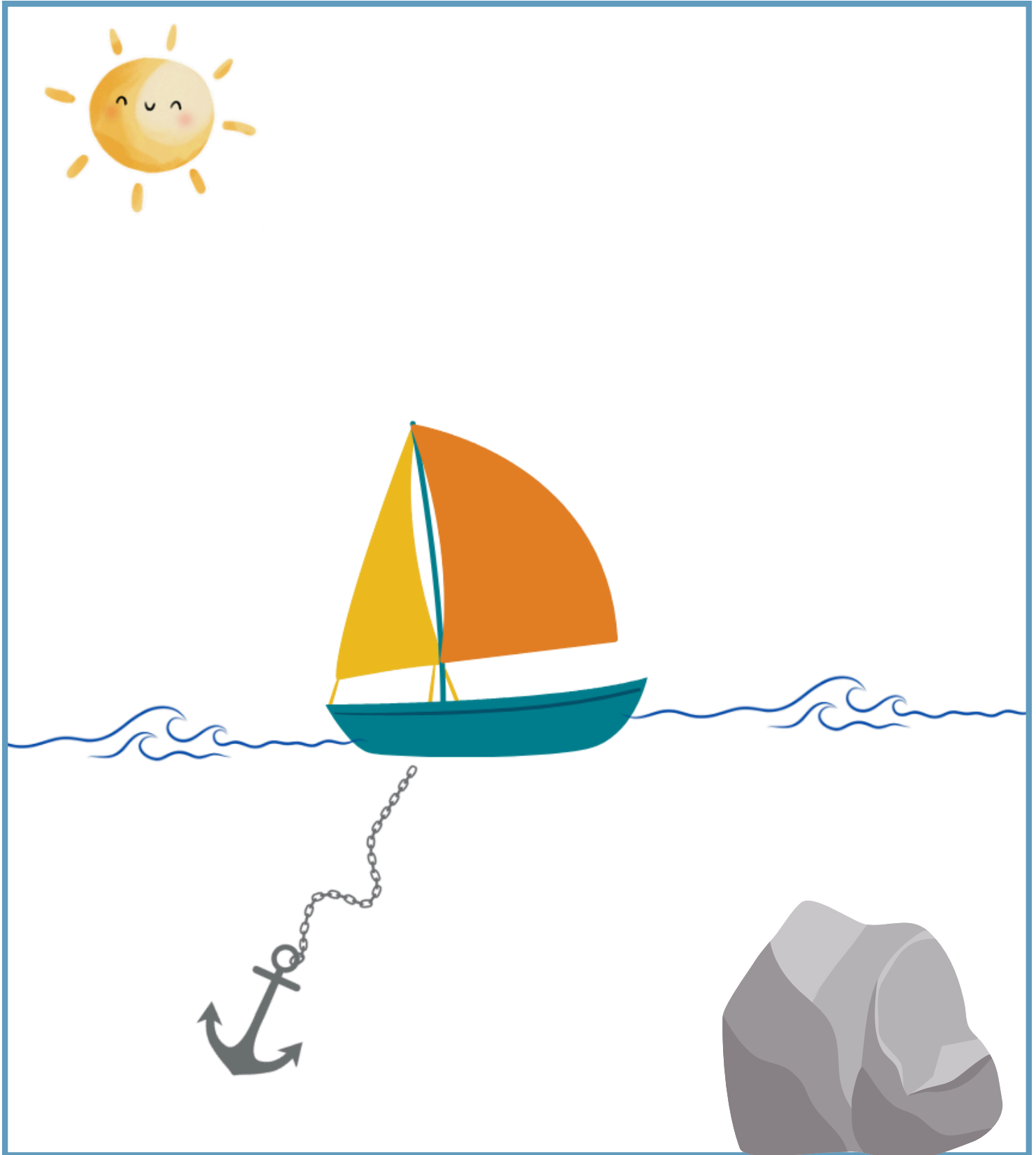
Problem tree>

Aufgaben:

1. Welche Effekte beobachten Sie aktuell in Ihren Werkstätten? (5 Minuten)
2. Welche Ursachen vermuten Sie? (5 Minuten)
3. Welches Hauptproblem ergibt sich daraus? (5 Minuten)
4. Stellen Sie den anderen Gruppen das Hauptproblem vor und erläutern Sie, wie Sie darauf gekommen sind.



Sail boat>



Gap analysis>

2

Wo möchten wir hin?

Was müssen wir tun,
um dorthin zu kommen?

Wo stehen wir jetzt?



Design thinking>

3



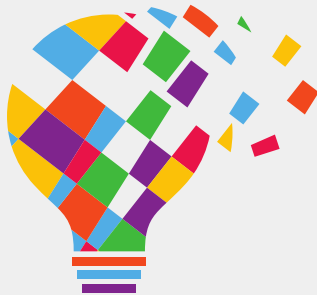
be supportive

Ideen finden!

no judgement



Ideas

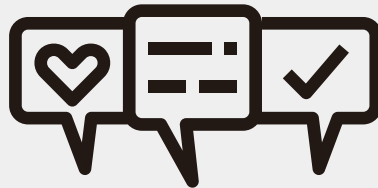


EXPLORE
NEW IDEAS



be
Creative

OUT OF THE
BOX



Die Phase **IDEEN FINDEN** ermöglicht es dem Team kreative Lösungen für die zuvor definierte Problemstellung zu entwickeln. In dieser Phase ist es wichtig, Kreativität zu fördern, Out-of-the-Box-Denken zu praktizieren und eine supportive (unterstützende) Atmosphäre zu schaffen.

Design thinking>

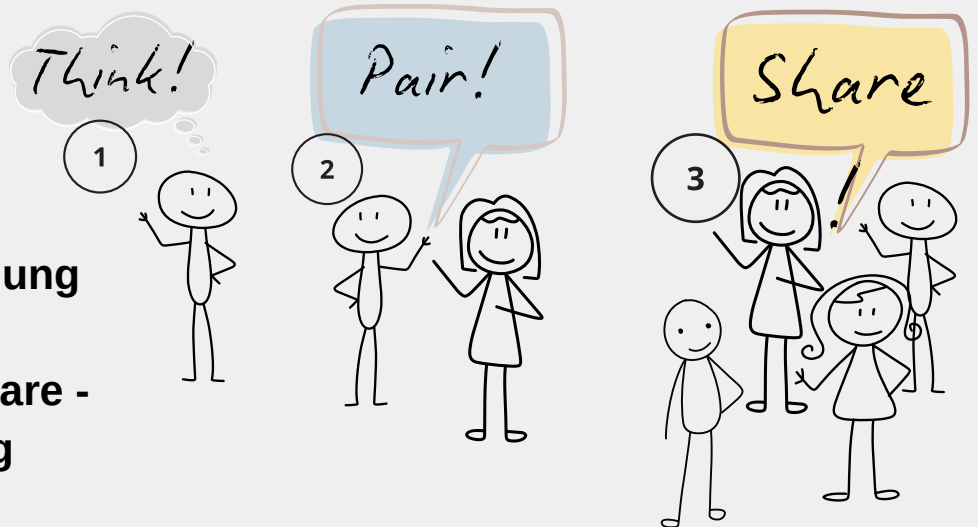
3

Methoden zur Ideenfindung!

1

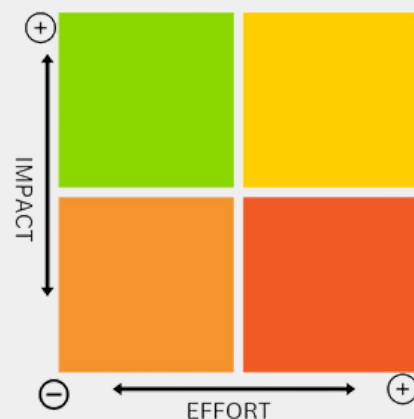
Kollaborative
Ideenentwicklung

Think-Pair-Share -
Brainstorming



2

Kollaboratives
Auswählen von
Ideen zur Umsetzung



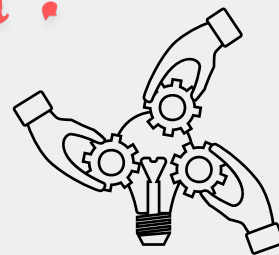
Die Phase **IDEEN FINDEN** ermöglicht es dem Team kreative Lösungen für die zuvor definierte Problemstellung zu entwickeln. In dieser Phase ist es wichtig, Kreativität zu fördern, Out-of-the-Box-Denken zu praktizieren und eine supportive (unterstützende) Atmosphäre zu schaffen.

Design thinking>

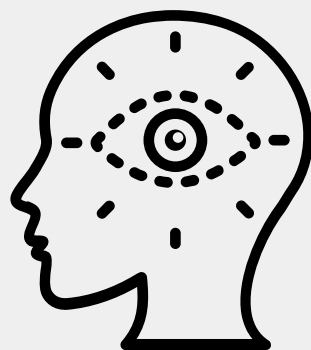
4

Prototyp
entwickeln!

experimentieren



einfache Ideen
weiter entwickeln



Fehler zulassen



Visualisieren



In der Phase **PROTOTYP ENTWICKLEN** geht es darum, Ideen zu visualisieren, um sie greifbar und verständlich zu machen. Es ist wichtig, Fehler zuzulassen, da sie wertvolle Lernmöglichkeiten bieten und zur Verbesserung der Konzepte beitragen. Einfache Ideen werden im Prozess weiterentwickelt, indem sie durch verschiedene Prototypen getestet und verfeinert werden. Das Experimentieren mit unterschiedlichen Ansätzen ermöglicht es, innovative Lösungen zu entdecken und die Nutzererfahrung zu optimieren.

Design thinking>

4

Prototyp
entwickeln!

Methode Crazy 8's



Lisa



Can



Lydia

Die **Crazy Eights-Technik** ist eine kreative Methode um schnell eine Vielzahl von Varianten zu einer Idee zu entwickeln. Der Prozess dauert nur acht Minuten: Jedes Teammitglied notiert in dieser Zeit acht Varianten zu einer Prototyp-Idee auf einer speziellen Vorlage.

Diese Methode fördert kreatives Denken. Die Teilnehmer denken über die anfängliche, „normale“ Idee hinaus. Die Prototyp-Idee wird lebhafter und vielfältiger. Da die Zeit begrenzt ist, bleibt den Designern keine Zeit, ihre Ideen zu hinterfragen oder zu verfeinern; sie müssen einfach alles, was ihnen in den Sinn kommt, schnell aufschreiben und können die Ideen später weiter ausarbeiten.

Insgesamt ist Crazy Eights eine effektive Technik, um innovative Ideen zu generieren und das kreative Potenzial des Teams zu entfalten.

Design thinking>

5



Was sagen die Nutzer?

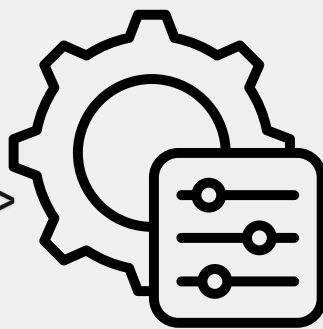
Prototypen testen!



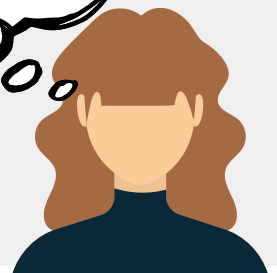
LEARN

Fehler zulassen

<testen>
<anpassen>
<entwickeln>



Done



In der Phase **PROTOTYP TESTEN** geht es darum, ein **Feedback** von den Usern zu dem Prototyp einzuholen, Das Team **versteht und lernt**, was schon gut an dem Prototyp ist und was noch verbessert werden soll. Das ist ein fortwährender Entwicklungsprozess. Mit jedem iterativen Durchgang erlangt das Team wertvolle neue Einsichten, um die User experience und den Prototyp zu verbessern;

Design thinking >

5

Prototypen testen!



A/B-Tests

Ziel: Vergleiche zwei Varianten des Prototypen.

Methode: Nutzergruppen testen jeweils eine Variante. Das Feedback hilft, um herauszufinden, welche besser ankommt.



Cognitive Walkthrough

Ziel: Teste die Benutzerfreundlichkeit des Prototypen.

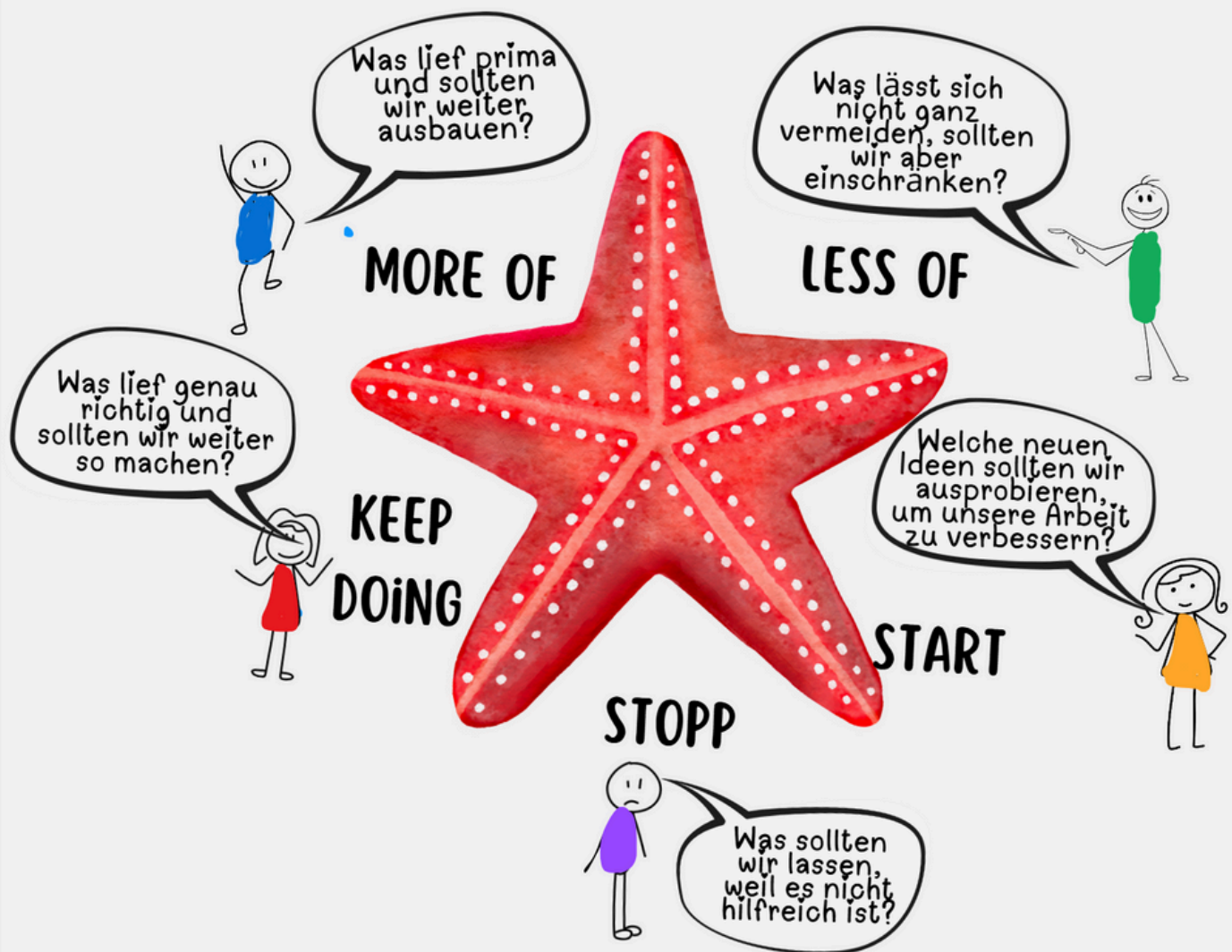
Methode: Eine Person schlüpft in die Rolle einer typischen Nutzer-Persona und durchläuft die Aufgaben, während sie ihre Gedanken und Herausforderungen teilt.

Feedback Runden

Ziel: Erhalte kontinuierliches Feedback.

Methode: Organisiere regelmäßige Feedback-Sitzungen, um die Meinungen der Nutzer über verschiedene Iterationen des Prototypen zu sammeln.

Methode Starfish - Evaluation und Rückschau von Prozessen



Die **Starfish-Methode** ist ein wertvolles Werkzeug im Design Thinking-Prozess, um die Arbeitsatmosphäre und die Zusammenarbeit zu verbessern. Sie ermöglicht es Teams, strukturiert Feedback zu sammeln und verschiedene Aspekte zu berücksichtigen. Durch die Kategorisierung von Rückmeldungen in „Mehr von“, „Weniger von“, „Weiter so“, „Stop“ und „Start“ können Teams gezielt identifizieren, welche Aspekte des Prototyps gut funktionieren und welche verbessert werden müssen.