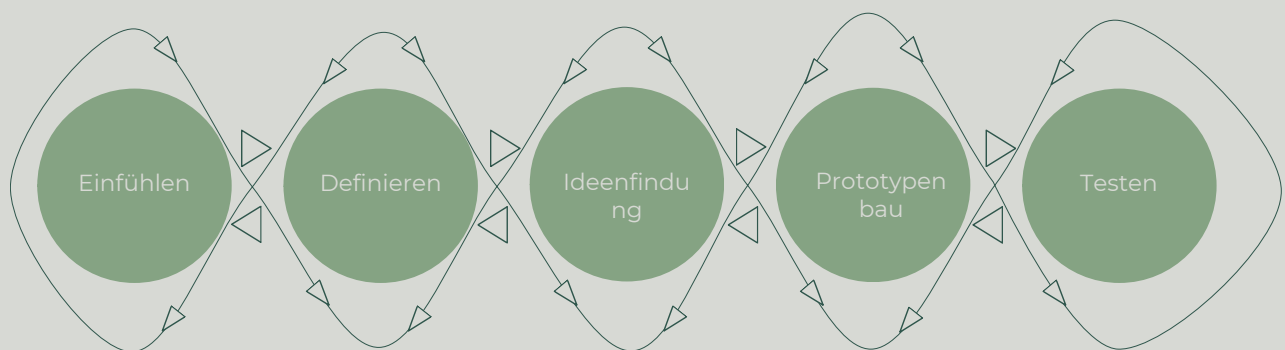


STEP-BY STEP ANLEITUNG DESIGN THINKING

Folgt dem fünfstufigen Prozess. Beginnt mit "Einfühlen", um die Bedürfnisse der Nutzer zu verstehen. Dann "Definiert" ihr die von den Nutzer:innen formulierten Probleme. Fahrt mit der Phase "Ideate" fort, um eine Vielzahl von Lösungen zu entwickeln. Nutzt "Prototyp und Test", um Feedback zu sammeln und durch "Reflexion" eure Lösungen iterativ zu

Prozess / Phasen



1

EINFÜHLEN



Zeit: 7 h (1. 1 h, 2. 3 h, 3. 3 h)



Aufgabenstellung:

1. Definiert die Zielgruppe für euer Produkt oder Dienstleistung.
2. Versteht eure Nutzer:innen und deren Bedürfnisse und Probleme durch Recherche und Forschung.
3. Analysiert den Markt (Nachfrage, Interessengruppen in der Branche).



Resultat: eine definierte Zielgruppe mit unterschiedlichen Problemen und Bedürfnissen der Nutzer:innen





Nützliches Material:


T1 und T2. Empathy Map, Persona-Erstellung, Marktforschung (z.B. Interviews oder Umfragen), AIEOU-Methode, Job-to-be-Done, Customer Journey Map, Value Proposition

T3. Vergleichstabelle, 5-Faktoren, SWOT-Methode


 Zeit: 4h


 **Aufgabenstellung:** Definiert die Probleme aus der Sicht der Nutzer:innen auf der Grundlage der gesammelten Informationen und des Wissens aus der vorherigen Phase.

 **Resultat:** Eine präzise formulierte Problemstellung.

 **Nützliches Material:** Ideen auf Ideen aufbauen, Clustern, 2x2-Matrix, Context Mapping, How might we Fragen


3 IDEENFINDUNG

 Zeit: 7 h (T1. 2 h, T2. 4 h, T3. 1 h)

 **Aufgabenstellung:**

1. Generiert Ideen und Lösungen für das Produkt, indem ihr "über den Tellerrand" hinausschaut (Anmerkung: Ideen, nicht Anforderungen an das Produkt, sollten geäußert werden).
2. Entwickelt die Ideen weiter.
3. Wählt eine Idee aus, die ihr weiter untersuchen möchtet.

 **Resultat:** Eine ausgereifte, nutzerzentrierte, wirtschaftlich machbare und realistische Idee.

 **Nützliches Material:**

- T1. Brainstorming, Moodboard, Recherche und Trendanalyse
- T2. Ideen auf Ideen aufbauen, Morphologischer Kasten, NABC
- T3. Benchmarking, Entscheidungsmatrix, Pro- und Kontrastliste



Zeit: abhängig von der Art und Komplexität des Prototyps



Aufgabenstellung: Baut einen Prototyp, der zu Testzwecken verwendet werden kann. Dieser muss nicht unbedingt funktionsfähig sein oder die richtige Größe oder das richtige Material haben.

1. Wählt eine Version des Prototyps (Skizze, Formmodell, Funktionsmodell, Demonstrationsmodell, MVP)
2. Baut einen Prototyp mit kostengünstigen Materialien (z. B. Papier und Pappe)
3. Testet ihn mit dem an diesem DT-Prozess beteiligten Team und sammelt Feedback.
4. Optimiert den Prototyp anhand der Rückmeldungen.
5. Testen und Feedback von potenziellen Nutzer:innen einholen.
6. Optimierung des Prototyps auf der Grundlage der Rückmeldungen der Nutzer:innen

Die Aufgaben drei und vier, sowie fünf und sechs sollten so oft wie nötig wiederholt werden. Durch jede Runde der Beobachtung oder des Feedbacks könnt ihr neue Ideen zur Optimierung erhalten.

Während des Testens ist es wichtig, das Verhalten der Nutzer:innen genau zu beobachten und sich Notizen zu machen. Um eine realistische Testumgebung zu schaffen, erklärt dem Nutzenden so wenig wie möglich über den Prototyp Ihres Produkts.



Resultat: Ein Prototyp, der mit Nutzer:innen getestet wurde




Nützliches Material: Zum Testen: A/B-Testing, Wizard-of-Oz-Methode, Feedback-Capture-Grid, Lösungsinterview




Verbesserung der Lösungen und Ideen durch Einbeziehung des Feedbacks der Nutzer:innen

5 REFLEKTIEREN

 Zeit: 2 h

 **Aufgabenstellung:** Nehmt euch einen Moment Zeit, um sowohl den Prozess der Zusammenarbeit in eurem Team als auch die bisher erzielten Ergebnisse zu betrachten. Stellt euch Fragen: Was funktioniert gut und was kann verbessert werden? Diesen Schritt solltet ihr mindestens einmal am Ende des Prozesses durchführen, aber ihr könnt ihn auch jederzeit nutzen, um Ihre Arbeit effektiver zu gestalten.

 **Resultat:** Verbesserungsvorschläge für die weitere gemeinsame Arbeit.

 **Nützliches Material:** Feedback-Capture-Grid, Fünf-Finger-Feedback, Aufschreiben der gemachten Erfahrungen



WAS IST DIE METHODE DES DESIGN THINKING?



Auf der nächsten Seite findet ihr ein Design Thinking Beispiel für einen "Wallet Case".