



Design Thinking. Alle Module im Überblick.

Modul 1: Definition - Challenge - Verstehen

Einstieg in die Welt des Design Thinking.

Definition und Nutzen: Was genau ist Design Thinking, wie funktioniert es und wofür kannst du es nutzen?

Challenge: Für welche Fragestellung werden wir gemeinsam eine innovative Lösung suchen, an der wir den Design Thinking Prozess kennenlernen?

Verstehen: Was genau ist das Problem unseres Nutzers, wie entwickeln wir ein gemeinsames Verständnis hierfür und mit welchen Hypothesen arbeiten wir weiter?

Starter Kit: In deine persönliche Toolbox packst du am Ende des Moduls einen Überblick über die Design Thinking Methode sowie zwei Tools, die du sowohl in der Prozessphase „Verstehen“ als auch zur Auftragsklärung mit deinen Kunden verwenden kannst.

Modul 2: VUCA und Design Thinking - Beobachten - Agilität - Interview.

Mit einem ‚Beginners Mind‘ neue Einsichten gewinnen.

VUCA: Was war VUCA noch mal und in welchem Kontext steht eigentlich Design Thinking zu anderen agilen Methoden?

Beobachten: Wie finden wir heraus, welche Bedürfnisse und Prioritäten unser Nutzer in Bezug auf die Challenge hat und welche Workarounds er möglicherweise nutzt?

Agilität: Wie arbeitet eigentlich ein agiles Team und worauf kommt es an?

Interview: Wen möchtest du zu unserer Challenge befragen, wie bereitest du dich auf die Interviews vor und wann planst du sie zu führen?

Starter Kit: Zum Abschluss des zweiten Moduls packst du einen Leitfaden für nutzerzentrierte Interviews der Prozessphase „Beobachten“ in deine persönliche Toolbox sowie einen Überblick zum Einsatz unterschiedlicher VUCA Methoden. Spielerisch hast du ausprobiert, wie agiles Arbeiten funktioniert.



Design Thinking. Alle Module im Überblick.

Modul 3: Synthese - WKW Frage - Ideen generieren.

Auf den Punkt bringen, was wir über unsere Nutzer und die Challenge gelernt haben.

Synthese: Wie setzen wir die unterschiedlichen Puzzleteile der Phasen „Verstehen“ und „Beobachten“ zusammen, um unseren Standpunkt („point of view“) zu definieren?

WKW: Wie können wir unsere Fragestellung so formulieren, dass wir inspirierende, am Nutzer orientierte und neue Ideen generieren?

Ideen I: Welche verrückten Ideen schlummern in uns, um das Problem unseres Nutzers zu lösen?

Starter Kit: Zum Ende des dritten Moduls füllt sich deine persönliche Toolbox mit einer Methode zur Vorstellung und Priorisierung der Interviewergebnisse, einer Formulierungshilfe für eine knackige Fragestellung sowie einer Kreativitätsübung, um neue Ideen zu generieren. Alle Methoden lassen sich nicht nur in Prozessphasen „Synthese“ und „Ideen entwickeln“ nutzen, sondern auch in Projekten und Workshops mit deinen Kunden.

Modul 4: Ideen auswählen - Prototyp entwickeln - Testen.

Unsere beste Idee veranschaulichen und dem Nutzer vorstellen.

Ideen II: Mit welcher unserer verrückten und innovativen Ideen können wir das Problem unseres Nutzers am besten lösen?

Prototyp: Wie lässt sich unsere präferierte Idee in einen Prototyp übersetzen? Und geht das überhaupt, wenn es sich nicht um ein klassisches „Produkt“ handelt?

Test: Wie findet der Nutzer unsere Idee? Löst sie sein Problem und welches Feedback erhalten wir von ihm?

Starter Kit: Zum Abschluss unserer gemeinsamen Design Thinking Reise gesellen sich in deine persönliche Toolbox jeweils noch eine Methode zur Auswahl der umzusetzenden Idee und für die Entwicklung eines Prototypen, sowie die Feedback Matrix hinzu.