

Design Thinking

denkzettel



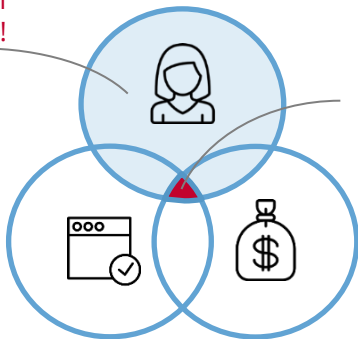


Dimensionen

Beginne
bei der*m
Nutzer*in!

Attraktivität

Innovation



Machbarkeit

Tragfähigkeit

Kernelemente

Multidisziplinäre
Teams



Iterativer
Prozess



Flexible
Räumlichkeiten

Prinzipien



Schnelligkeit und Time-boxing

Zeitlich enge Taktung für effektives Arbeit



Wechselnde Denkweisen

Wechsel zwischen assoziativem, unsystematischem und linear-logischem Denken



Iteratives Arbeiten

Schnelles Testen und frühes Scheitern



Empathie mit dem*r Nutzer*in

Verstehen und Mitfühlen, aktives Zuhören

Vorbereitung

Teamarbeit

Das Arbeiten im Team ist
prozessentscheidend!

Design Thinking-Teams bestehen
idealerweise aus 5-6 Mitgliedern
mit möglichst multidisziplinären
Hintergründen.



Teambuilding

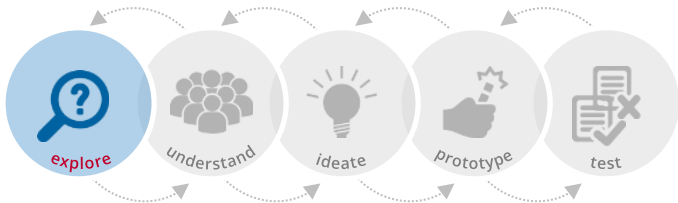
Gemeinsame Entscheidung über:

- Teamname
- Teamgeste & Teamsound
- Teamregeln

Phase 1

explore

Gemeinsames Verständnis des Themas und der Suchfrage



Phase 1

Beispielmethoden

Mapping

Gemeinsames Verständnis:
Brainstorming zu den wichtigsten
Wörtern



User Board

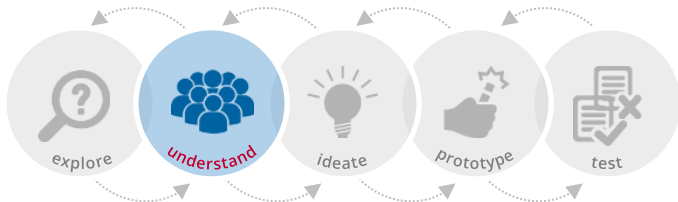
Nutzer*innen
und
Marktpotentiale
erkennen

User	Non-User	Analoge User
Junkies	Abstinenzler*innen	Goldene Mitte

Phase 2

understand

Verständnis für den*die Nutzer*in und Verdichtung seiner*ihrer Bedürfnisse, Wünsche und Probleme



Phase 2

Beispielmethoden



Interviewen



Beobachten

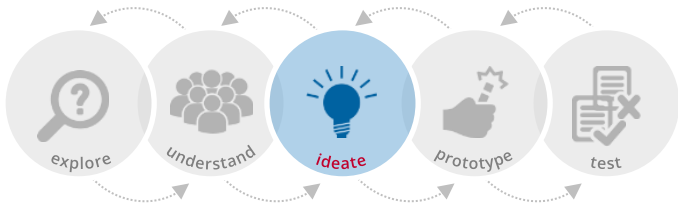


Synthetisieren

Phase 3

ideate

Sammlung von Ideen als Basis für die nächsten Schritte



Phase 3

Beispielmethoden



Brainwriting
im Stillen



Superhero
mit Superkräften



Bodystorming
in Bewegung

Phase 3

How to-Fragen

- Wie könnten wir der Person X mit ihrem Problem Y helfen, in einer Welt in der Z ...

Brainstorming-Regeln

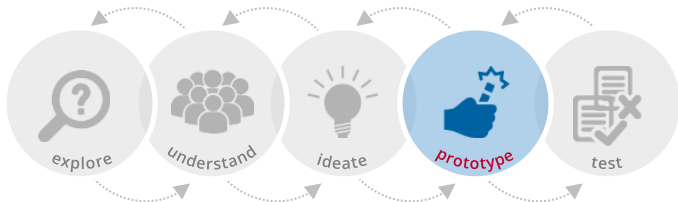
- Visuell arbeiten!
- Wilde Ideen fördern!
- Kritik zurückstellen!
- Auf ein Thema fokussieren!
- Nur eine*r spricht!
- Auf Ideen anderer aufbauen!
- Quantität statt Qualität!



Phase 4

prototype

Denken mit den Händen – schnelle, kostengünstige Testballons



Phase 4

Beispielmethoden



Papier-
prototyp



Lego



Improvisiertes
Rollenspiel

Phase 4

Must-have's eines Prototypen

- Einfach zu verstehen
- Anfassbar
- Erfahrbar
- Interaktiv
- Zum Feedback anregen



Fokus beim Testen des Prototypen

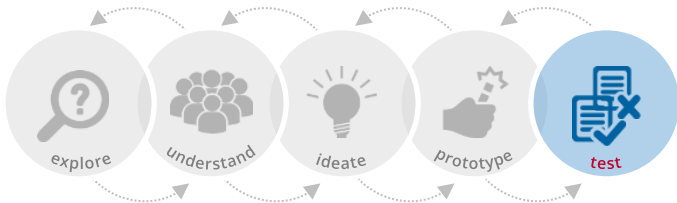
- Aussehen
- Funktionen
- Empathie



Phase 5

test

Verfeinerung der Prototypen zu launchfähigen Produkten & Services durch direktes Kund*innenfeedback



Phase 5

Beispielmethoden

Feedback-Matrix

Attraktive
Aspekte ...



Weitere
Wünsche ...



Offene
Fragen ...



Neue Ideen
...



Mehr unter:

www.denkmodell.de

Folgen Sie uns:



denkmodell

Organisationsentwicklung | Moderation | Training

denkmodell GmbH
Pfuelstraße 5
10997 Berlin
Germany

tel +49-30-690488-0
fax +49-30-690488-99
berlin@denkmodell.de

www.denkmodell.de