

Design Thinking erleben

BäRN Januar 2020

Daniela Maag-Biri, ewz
Christoph Wolf, SwissQ



Ein Unternehmen
der Stadt Zürich

swiss



ewz

Design Thinking erleben

Daniela Maag-Biri



Christoph Wolf



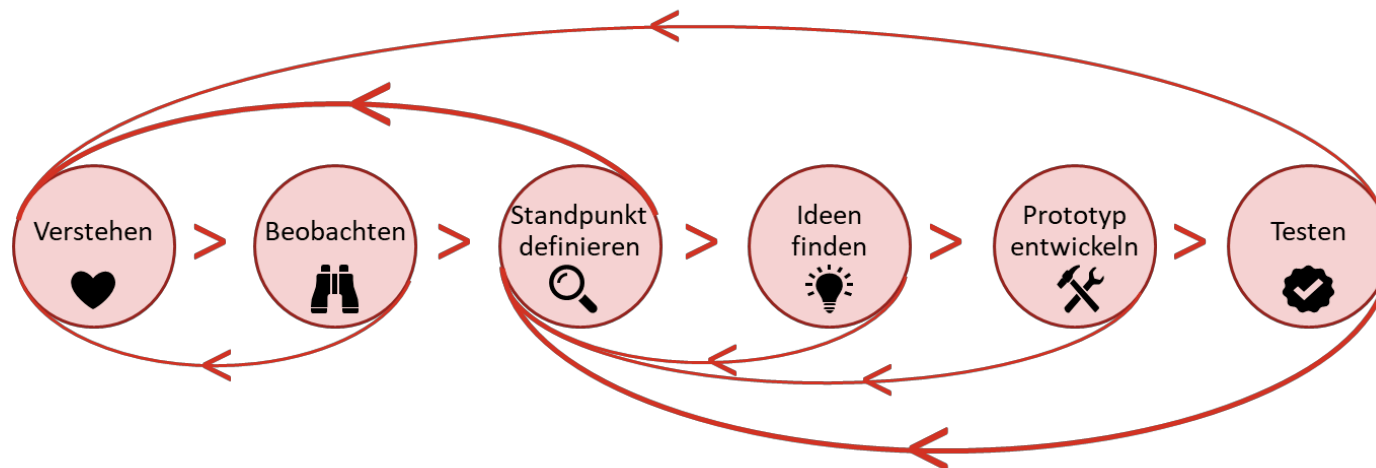
Design Thinking erleben

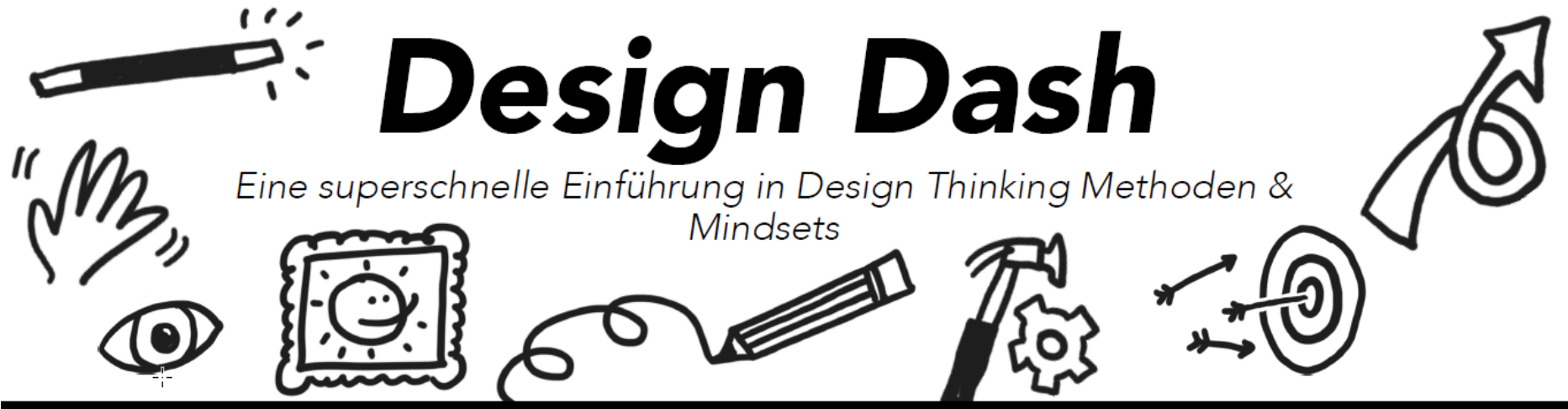
Design Thinking ist ein Innovationsansatz zum Lösen von Problemen und zur Entwicklung neuer Ideen, der die Kundenbedürfnisse in den Mittelpunkt stellt.

Design Thinking wird immer populärer und ist bei Firmen wie Migros, SBB, Swisscom, Post, UBS, AXA, Procter & Gamble, Airbnb, ewz und vielen anderen im Einsatz.

Die Dauer eines «richtigen» Design Thinking Workshops geht von einem halben Tag bis zu fünftägigen Design Sprints, die beispielsweise von Google genutzt werden.

Wir machen eine superschnelle und interaktive Einführung in die Methode. Du durchläufst alle Schritte des Design-Thinking-Prozesses und erarbeitest in einem kleinen Team kreative und nutzerzentrierte Lösungen.





Entwickelt 2018 von Molly Wilson,
Programmleiterin an der HPI School of Design Thinking.

<http://molly.is/writing/design-dash/>

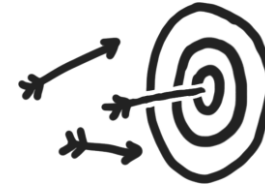
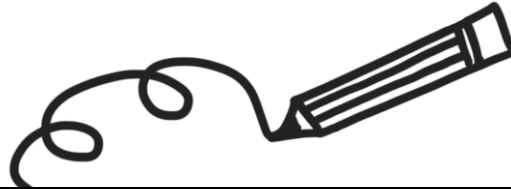
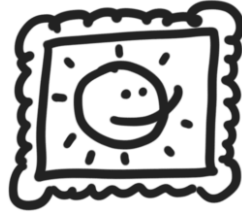


Agenda

- 1 Einführung** Kurze Vorstellung des Workshops
- 2 Team bilden** Jeweils 4 Teilnehmer bilden ein Team
- 3 Thema zuweisen** Jedem Team wird zufällig ein Thema aus einer Liste von 30 möglichen Themen zugewiesen
- 4 Team kennenlernen** Die Teammitglieder teilen Gedanken, die sie mit dem Thema verbinden
- 5 Jemanden beobachten** Das Team führt ein Gespräch mit einem Interviewpartner aus einer anderen Gruppe
- 6 Problem definieren** Das Team definiert ein nutzerzentriertes Design-Problem basierend auf dem Interview
- 7 Ideen skizzieren** Das Team erarbeitet eine mögliche Lösung für das Problem
- 8 Prototyp entwickeln** Das Team macht seine Idee greifbar, indem es einen Prototyp baut
- 9 Prototyp testen** Der Interviewpartner gibt Feedback zu dem Prototyp
- 10 Prototyp iterieren** Das Team verbessert den Prototyp anhand des Feedbacks
- 11 Debriefing** Vorstellung der Prototypen und Feedback zum Workshop

Design Dash

Eine superschnelle Einführung in Design Thinking Methoden & Mindsets



STOP! NOCH NICHT UMBLÄTTERN!

TEAMMITGLIEDER (3-4)

IRGENDEINE ZAHL
ZWISCHEN 1 & 30

Name & Sketch	Name & Sketch	Name & Sketch	Name & Sketch	Number 1-30
---------------	---------------	---------------	---------------	-------------

SO, NUN SEID IHR BEREIT.

Ihr werdet dies NEU gestalten...



Umkreist das Thema, das eurer gewählten Zahl entspricht

1. Frühstück
2. Mittagessen
3. Abendessen
4. Sport machen
5. Neue Leute kennenlernen
6. Mit alten Freunden in Kontakt bleiben
7. Den Umzug in ein neues Haus / eine neue Wohnung
8. Geburtstagsfeier
9. Schlafen
10. Musik hören
11. Aufwachen
12. Pendeln
13. Gartenarbeit
14. Ehrenamtliche Tätigkeit
15. Fernsehen / Filme gucken
16. Einen Urlaub planen
17. Der Aufenthalt am Flughafen
18. Einen Roadtrip
19. In ein Land reisen, in dem ihr die Sprache nicht sprecht
20. Eine neue Sprache lernen
21. Lebensmittel einkaufen
22. Die Wäsche machen
23. Zeitung lesen
24. Recycling
25. Die Wohnung putzen
26. Jemanden beschenken
27. Die eigene Stadt erkunden
28. Erinnerungen aufbewahren
29. Das persönliche Schönheitsritual
00. Freitagnacht

Lernt euer Team kennen



Jeder von euch teilt 3 Gedanken, die ihr mit dem Thema verbindet.

Name & Sketch

Name & Sketch

Name & Sketch

Name & Sketch

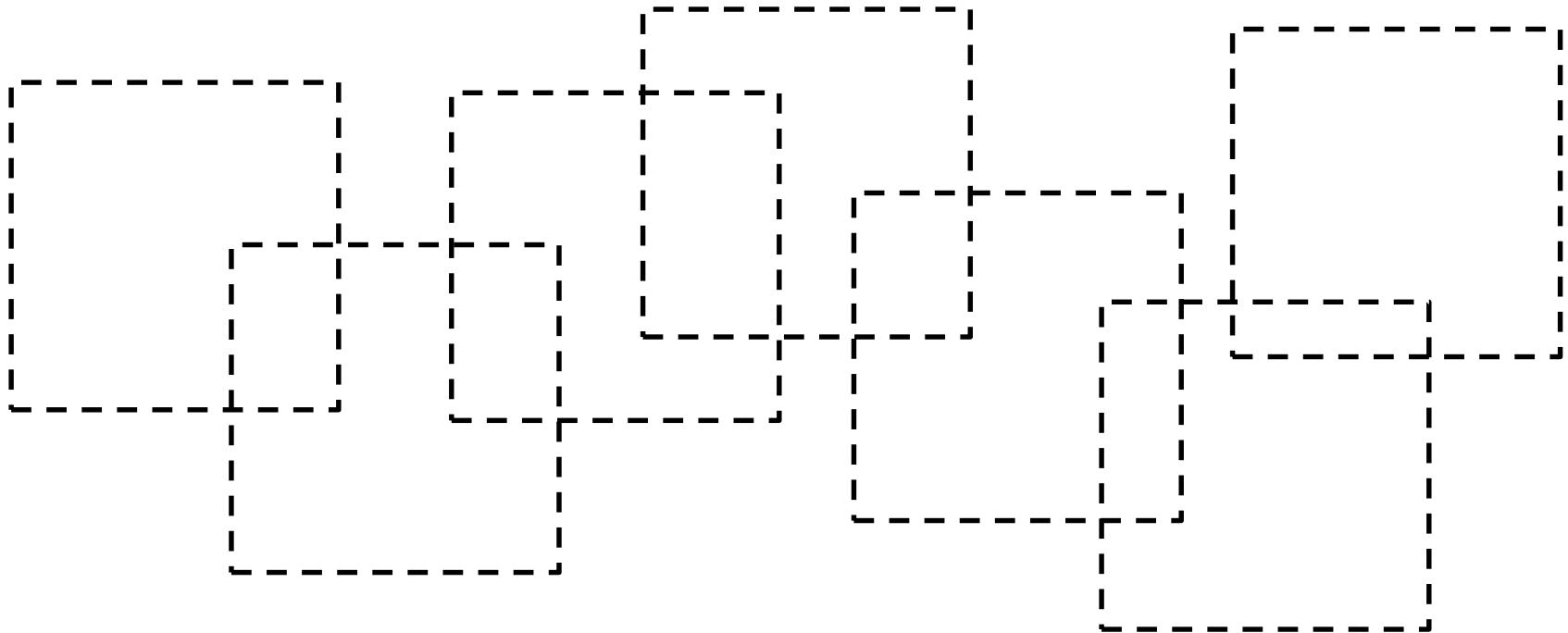


BEOBACHTET jemand anderen



Ladet einen Interviewpartner von einer anderen Gruppe zu euch ein.
Führt ein Gespräch und lernt das Thema aus einer neuen Perspektive kennen.

NOTIZEN

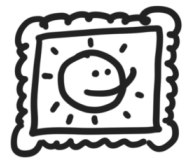


Tipps für das Gespräch

- Hört zu 80% zu, sprecht selbst nur 20% der Zeit.
- Achtet auf Probleme, verborgene Bedürfnisse und Herausforderungen.
- Fragt "Warum?", wenn ihr etwas besonders interessant findet.



DEFINIERT euer Thema



Nutzt das Interview um ein präzises und nutzerzentriertes Design Problem zu formulieren.

WIR REDETEN MIT

Zeichnet ein Bild

ER/SIE HAT DEN SPITZNAMEN

Bsp. Mr Clean,
The Queen of DIY,
The Calendar Wizard

WAS SIE ANGENBLICH BRAUCHEN

Was glaubt er/sie was das
größte Problem ist?

ABER WIR DENKEN DAS EIGENTLICHE PROBLEM IST

Was ist euch aufgefallen,
was er/sie nicht sieht?

Welches Bedürfnis steckt
dahinter?



ZEICHNET eine Idee



Zeichnet eine Idee, die das gefundene Problem von eurem Interviewpartner löst.

EURER PROBLEM

Was ist euch aufgefallen,
was er/sie nicht sieht?

Welches Bedürfnis steckt
dahinter?

EURE LÖSUNG



Baut einen PROTOTYP



Baut eure Idee! Macht sie greifbar und nutzt die Gegenstände um euch.

Prototyping Tipps

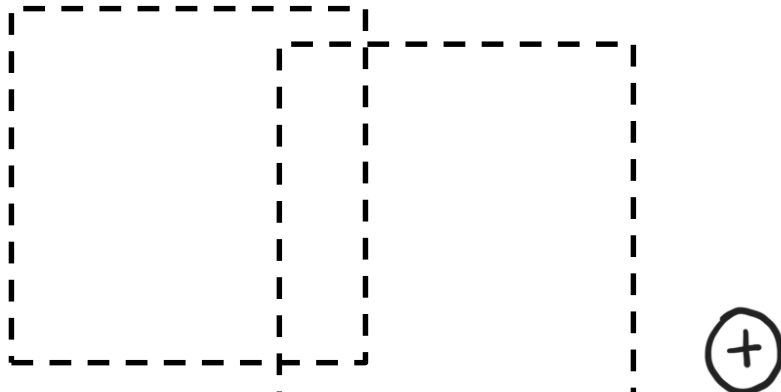
- Nicht diskutieren! Fangt an zu bauen und schaut was passiert.
- Baut etwas mit dem man interagieren kann.
- Ihr könnt auch Teil eures Prototyps werden – als Schauspieler oder als personalisiertes Objekt.



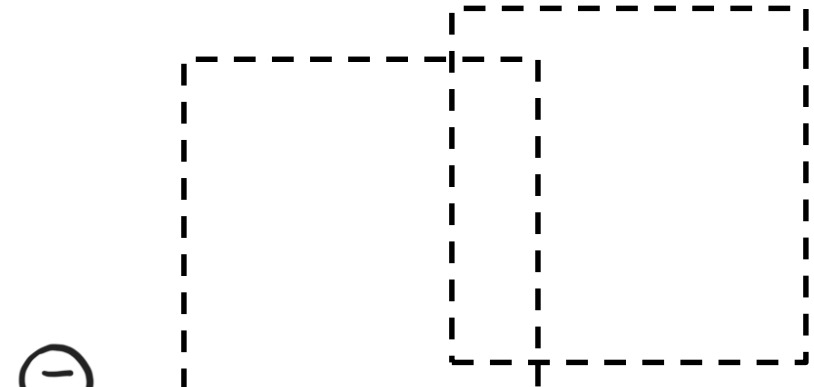
TESTET euren Prototyp



Übergebt den Prototyp an euren Interviewpartner. Was sagt er/sie dazu?

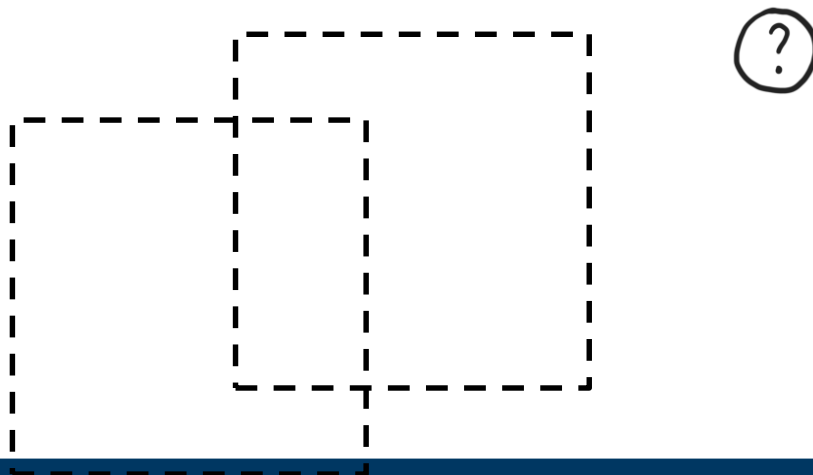


DAS FUNKTIONIERT

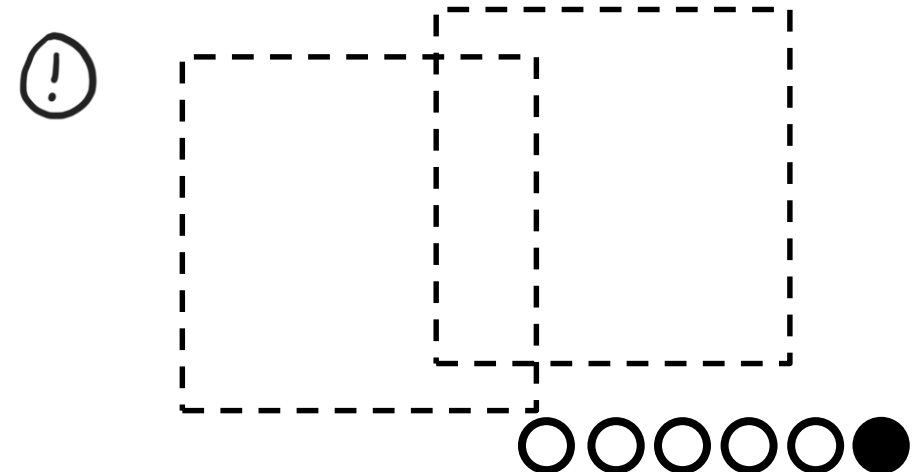


DAS NICHT

FRAGEN DIE AUFKOMMEN



NEUE IDEEN



ITERIERT euren Prototyp



Nun verbessert euren Prototyp anhand des Feedbacks, das ihr bekommen habt.

Created by Molly Wilson at the HPI School of Design Thinking, 2018.

German translation by Katharina Birg.

You are free to use and remix this activity – we encourage it!

Please credit us, and release all derivative works as Creative Commons.

Design Thinking erleben

