

Design Thinking Guide

Design Thinking ...

... ist sowohl ein **Mindset** als auch ein **personen-zentrierter Prozess** mit einer Vielzahl an Methoden zur **Entwicklung innovativer Ideen**. Design Thinking eignet sich besonders für **komplexe Problemstellungen**, bei denen das Ergebnis noch unklar und offen ist. Die Phasen des Prozesses werden dabei **iterativ** durchlaufen und sind nicht streng voneinander getrennt.

Im Mittelpunkt stehen dabei immer die **Nutzer*innen** und deren **Bedürfnisse**. Es gilt die richtigen Probleme zu identifizieren (was ist das eigentliche Problem?) und diese dann richtig zu lösen (was braucht es wirklich?).

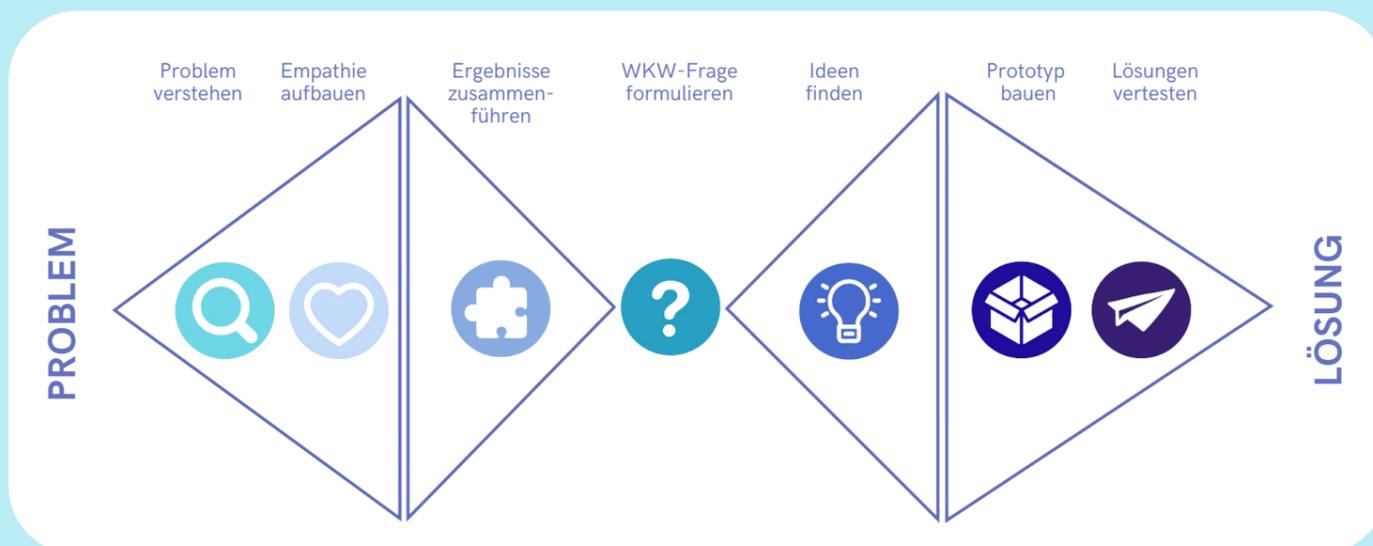
Starte hier!



Worauf es ankommt ...

- in interdisziplinären Teams zusammenarbeiten
- sicherstellen, dass das Problem verstanden wurde, bevor eine Lösung entwickelt wird
- im Problemraum noch keine Lösungen diskutieren
- mit einem 'Beginner Mind' starten und nicht an Ideen klammern
- Nutzer*innen im Prozess mit einbeziehen
- durch Experimentieren und Iterationen lernen
- vorübergehende Unklarheiten aushalten
- mutig sein und sich radikal eine neue Zukunft vorstellen

Double Diamond:



Templates, Methoden-karten und mehr:



<https://wu.at/ibc-materialien>

Starte hier ...

Problem verstehen

- **Ziel:** Gemeinsames Verständnis der Problemstellung / Challenge sicherstellen
- **To-do:** Recherchiert, was ihr aus eigener Erfahrung, Theorie und Praxis zum Thema findet
- **Challenge:** Problem zunächst möglichst ganzheitlich betrachten und dann einen Fokus innerhalb der Challenge setzen

Empathie aufbauen

- **Ziel:** In die Welt der Nutzer*innen eintauchen und ihre Lebenswelten, sowie Bedürfnisse, Erwartungen und Wünsche verstehen
- **To-do:** Beobachtet und führt Interviews
- **Challenge:** Eigene Sicht ablegen und offen für die Welt der Anderen sein, dabei die Rolle des Beobachtenden und Zuhörenden einnehmen

Ergebnisse zusammenführen

- **Ziel:** Erkenntnisse aus den vorherigen Schritten zusammenführen und clustern
- **To-do:** Identifiziert Muster, Gemeinsamkeiten und Unterschiede
- **Challenge:** Die relevanten Informationen identifizieren, um erneut einen Fokus zu setzen

Lösungen vertesten

- **Ziel:** Feedback für die nächste Iterationsschleife sammeln (wo im Prozess geht es hiernach weiter?)
- **To-do:** Holt euch von den Nutzer*innen Feedback zur Wirksamkeit der Idee und findet heraus, was es noch braucht
- **Challenge:** Bereit sein eine Idee ggfls. komplett zu verwerfen und wieder an den Anfang des Prozesses zurückzukehren

Prototyp bauen

- **Ziel:** Entwicklung eines möglichst selbsterklärenden Prototyps, der die Lösungsidee visualisiert
- **To-do:** Erstellt einen Prototyp mit jenen Kernfunktionen und -elementen, die ihr vertesten wollt
- **Challenge:** Nicht in Details verlieren, es ist kein Schönheitswettbewerb

Ideen finden

- **Ziel:** Durch viele Ideen die passende(n) Lösung(en) finden
- **To-do:** Nutzt Kreativmethoden wie Braindump und -storming, um möglichst viele Ideen zu generieren. Hier gilt zunächst Quantität vor Qualität!
- **Challenge:** Sich trauen und außerhalb des bereits Bekannten denken, dabei auch "dumme" Ideen zulassen

WKW-Frage formulieren

- **Ziel:** 'Wie können wir' Frage als neuen Ausgangspunkt für den Lösungsraum finden
- **To-do:** Formuliert eine WKW-Frage, die zu eurem Problemfeld und euren Nutzer*innen passt
- **Challenge:** WKW Frage nicht zu groß, aber auch nicht zu eng formulieren, sodass sie Raum für vielfältige Ideen lässt und nicht bereits die Lösung enthält