

# Design Thinking

*Schnelldurchlauf*

OpenDigiLab@MMZ

Tobias Koch (kochtob@hhu.de)

## Was ist Design Thinking?

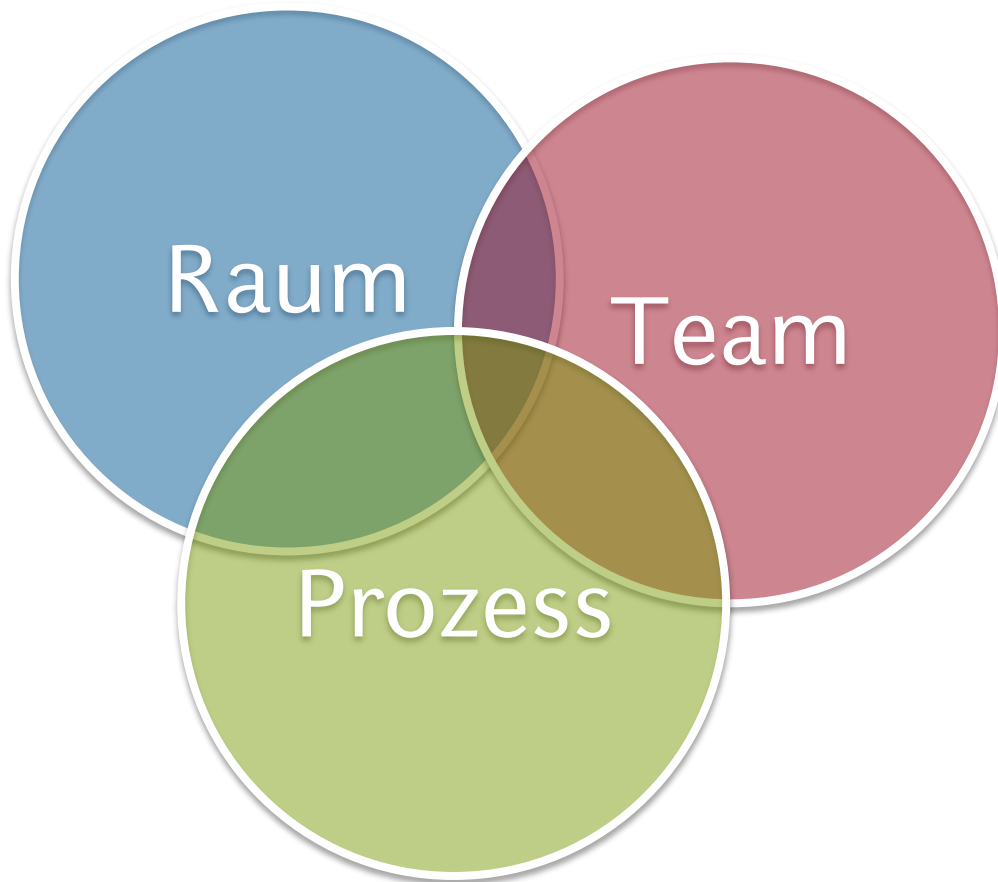
Ein Ansatz bzw. Framework zur *Lösung von Problemen* und *Generierung von Ideen* mittels unterschiedlicher Kreativitätsmethoden in einem iterativen Prozess.

### Fokus:

- Benutzer\*innen- und Kund\*innenorientierung
- Zweck- und Lösungsorientierung

Idee und Konzept: Hasso Plattner Institute of Design, Stanford University (Terry Winograd, David Kelley, Larry Leifer)

## Konzept & Ziele



### Dimensionen:

- variabler Raum, kreativitätsförderndes Umfeld
- multidisziplinäres Team, Kompetenzmix, hybrides Denken/T-Profil
- iterativer und praxisorientierter Prozess mit Fokus auf Bedürfnisse und Motivation der Menschen

## Konzept & Ziele

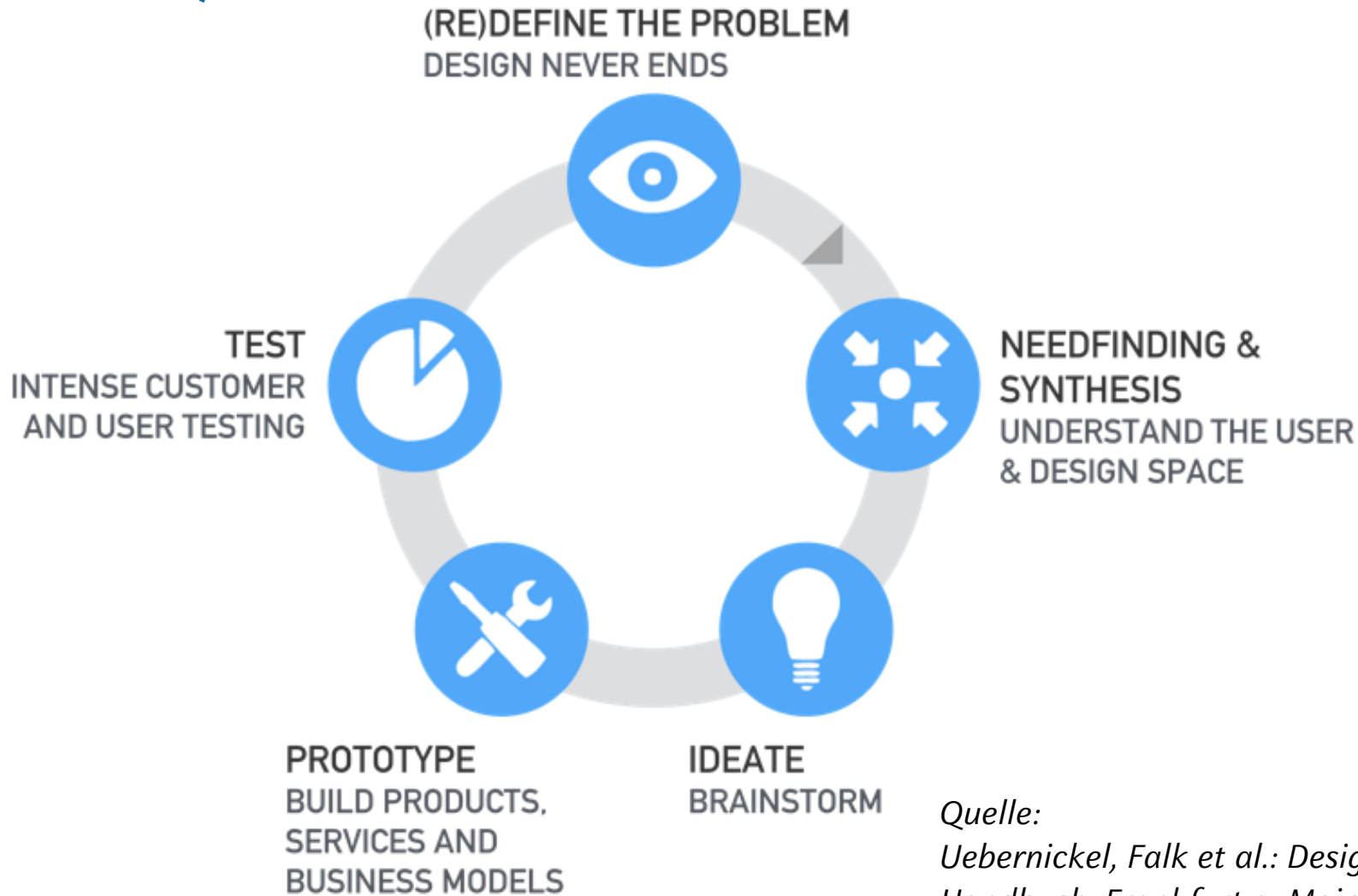
*Grundgedanke: Abduktion vs. Deduktion/Induktion*

### Prinzipien:

- Problem framing/Problemeingrenzung
- Benutzer\*innenorientierung und Empathie, Einbindung aller Beteiligten
- Lösungsorientierung, tragfähige/praktikable Lösungen als Ziel
- Visualisierung, („make it tangible“)
- Simulation bzw. Test mit Anwender\*innen
- Iteratives, prototypisches Vorgehen
- Fehlerkultur, schnelles Ausprobieren („fail often and therefore early“)
- Selbstreflektierendes Re-Design

**Organisations-  
kultur!**

## Mikrozyklus

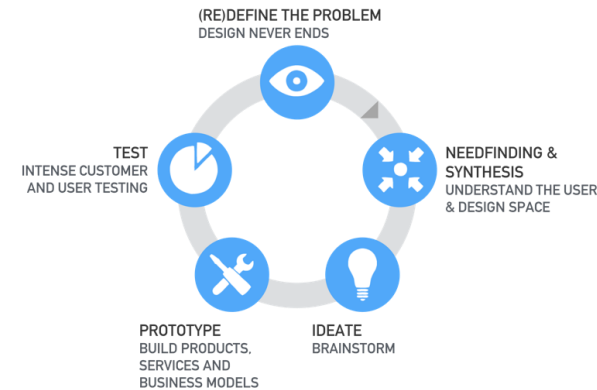


Quelle:

*Uebernicket, Falk et al.: Design Thinking, Das Handbuch, Frankfurt a. Main 2015.*

## Problemdefinition und Re-Definition

- Stellen wir überhaupt die richtige Frage? (nicht zu fokussiert, offen für Lösungen out-of-the-box und den Blick über den Tellerrand)
- Ggf. auch Neudefinition der Fragestellung im Prozess

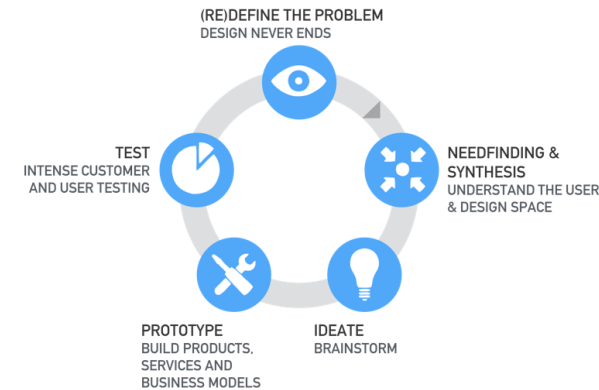


*Wie muss das Objekt neu gestaltet werden, damit die Zielgruppe unter Berücksichtigung der (veränderten) Rahmenbedingungen A, B und C den Endzustand X erreicht?*

**Was bedeutet eigentlich Qualität?**

## Need Finding & Synthese

- Was sind die Bedürfnisse der Nutzer\*innen und der Stakeholder? (Bedürfnisse – nicht Lösungen!)
- Anforderungen transparent und sichtbar machen („hidden agenda“ und ungeäußerte Rahmenbedingungen)
- Bedürfnisse müssen von allen Beteiligten verstanden werden



*Voraussetzungen:* Vertrauliche Situation, respektvoller Umgang, Offenheit für Veränderung, Ernst nehmen von Ängsten

## Methoden & Werkzeuge

### *Need Finding:*

- Framing,
- Beobachtung,
- Interview,
- Experimente/Teilnahme,
- Benchmarking/Vergleich,
- Synthese.

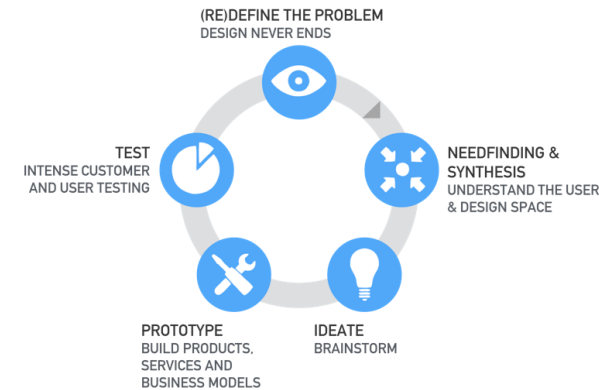
### *Techniken:*

- Sampling
- Fokusgruppe
- Interviews
- Beobachtung
- Engagement
- Field notes
- Moodboard
- AEIOU
- Empathy Map
- Persona
- 5 Why's
- Point of View
- ...



## Ideengenerierung

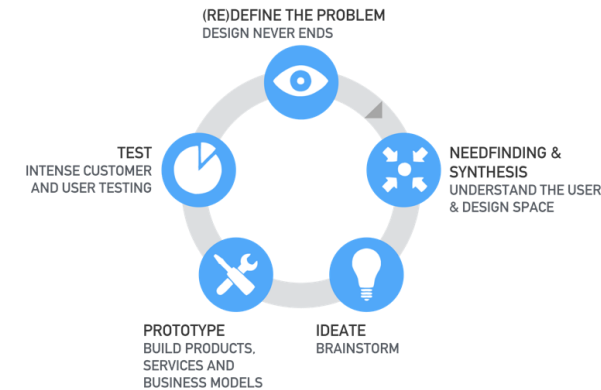
- Wie kann Kreativität angeregt werden?
  - Skalierung (z.B. „Power of Ten“)
  - Perspektivwechsel (z.B. „Sechs Denkhüte“)
  - Diversität der Beteiligten



*Gelingensbedingungen:* Anzahl unterschiedlicher Ideen, Verschieben von Diskussion/Bewertung, aufeinander aufbauende Ideen, wilde/unkonventionelle Ideen, Visualisierungen, Fokus auf Fragestellung

## Storytelling & Prototyping

- Verlagerung vom Abstrakten ins Konkrete - greifbare, erfahrbare Objekte erstellen
- Schnelligkeit und niedrige Kosten > Vollständigkeit, Details
- Reduktion der Projektrisiken (frühzeitiger Exit)
- Fokus auf Ziel/Fragestellung
- Regeln/Denkbarrieren durchbrechen „Geht nicht, haben wir schon versucht...“



## Methoden & Werkzeuge

### *Storytelling & Prototyping:*

- Idee,
- schnelle Prototypen,
- gut genug,
- rudimentär bis detailliert,
- Varianten (Darkhorse, Funky, Functional ...).

### *Techniken:*

- Future Press Release
- Wireframing
- Mock-ups
- Paper Prototyping
- Storytelling
- Open Hardware
- Sketches & Scribbles
- Business Model Canvas
- ...

## Methoden & Werkzeuge

*„It's not about the tools ...“*



**Sebastian Kolberg** @KolSeb · 4 h

It's not about the tools like [#Trello](#) [#Jira](#) [#Slack](#) [#MsTeams](#) when working agile. It's about [#collaboration](#) [#trust](#) [#empowerment](#) [#accountability](#) - it's a massive [#change](#) of [#behavior](#) and [#culture](#) [#UNLEASH19](#)

1 5 12



**David Tanzer** @dtanzer · 13. März

"Can you show us how to do Scrum?"

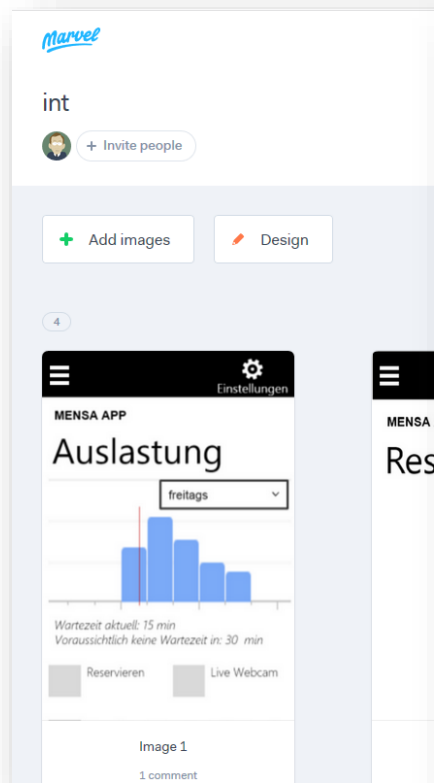
"OK, tear down the silos in the IT department, change the teams, let developer talk to real users, remove all KPIs, -"

"No, I mean the daily standup and backlog and retrospective stuff!"

Tweet übersetzen

17 432 995

## Prototyping *Marvel App*



## Prototyping meets User Testing.

We're super excited to announce that User Testing is coming to Marvel! Validate at speed and scale by turning designs and prototypes into usability tests in just a few clicks.

### What's in store:

- **See what users do and how they react:** Audio, screen and camera recordings allow you to see your designs through your user's eyes.
- **Get real-time performance insights:** Eliminate guesswork with insights that allow you to quickly see what designs perform better.
- **Spend less time typing notes:** Effortlessly share customer feedback as we automatically convert speech detected in your tests to text.
- **Recruit participants easily:** Target participants by profession, location and much more, without the hassle.



Mensa-App Prototyp: <https://marvelapp.com/hc5e8c9>