

Design Thinking

Schnelldurchlauf

OpenDigiLab@MMZ

Tobias Koch (kochtob@hhu.de)

Was ist Design Thinking?

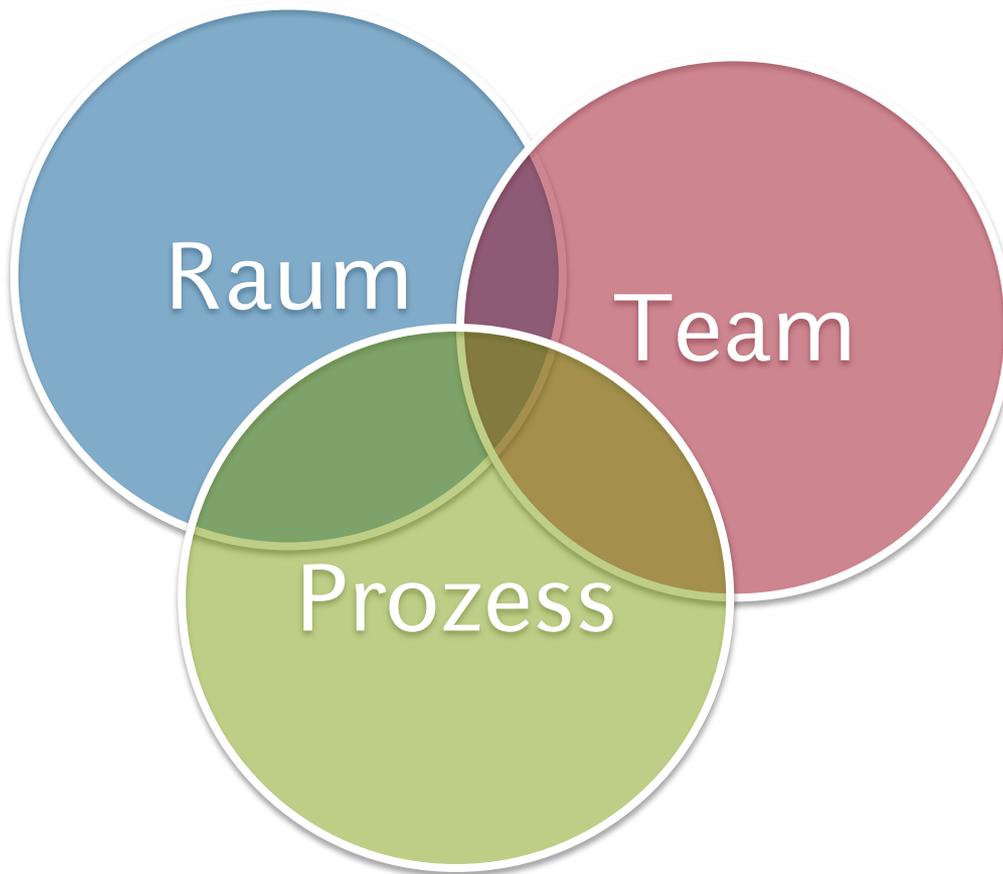
Ein Ansatz bzw. Framework zur *Lösung von Problemen* und *Generierung von Ideen* mittels unterschiedlicher Kreativitätsmethoden in einem iterativen Prozess.

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

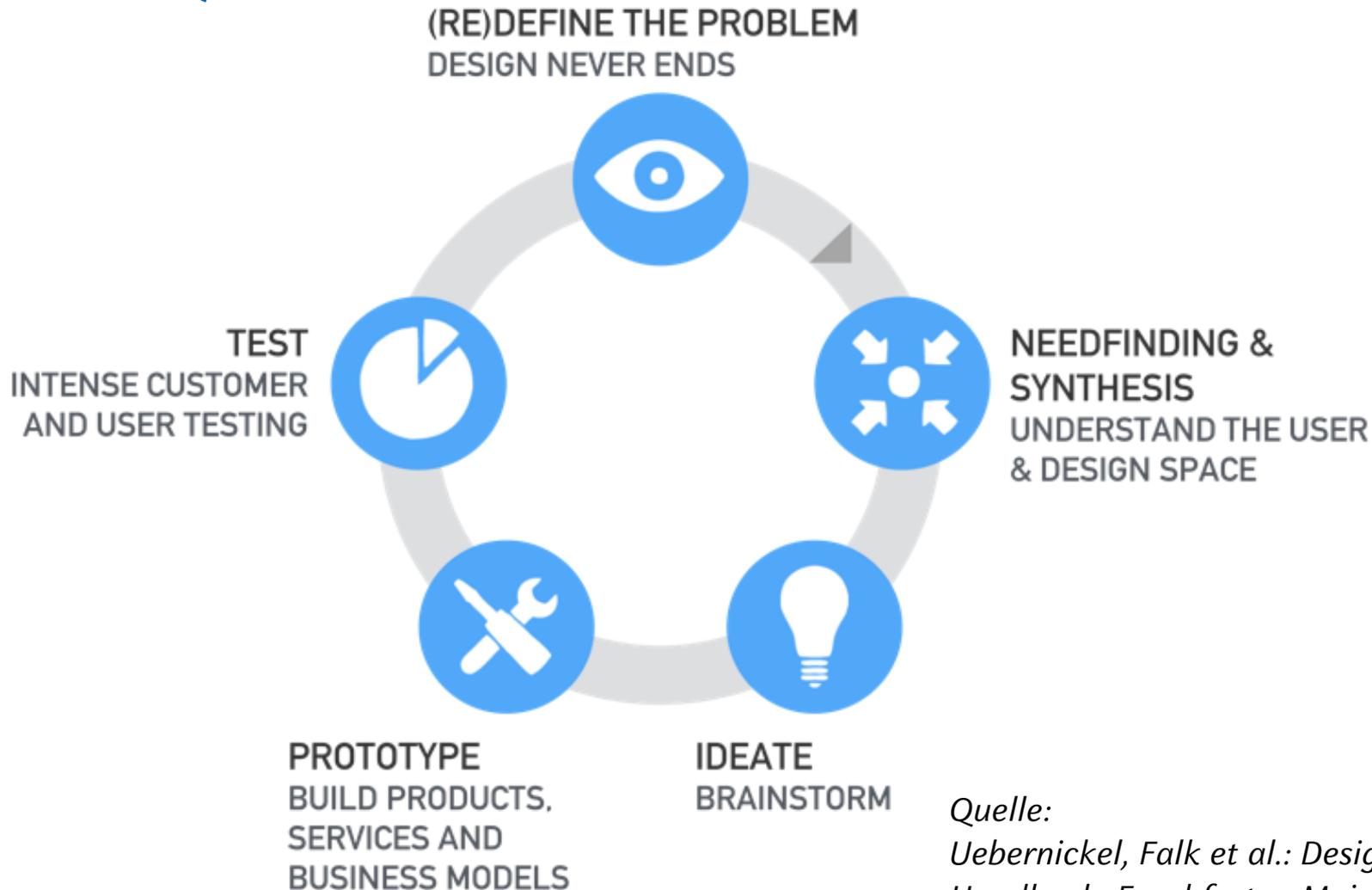
Grundgedanke: Abduktion vs. Deduktion/Induktion

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

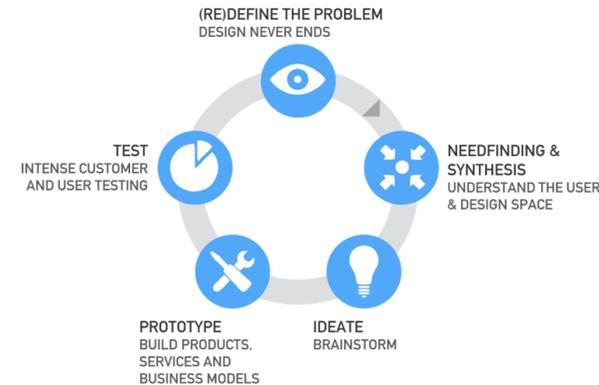


Quelle:

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

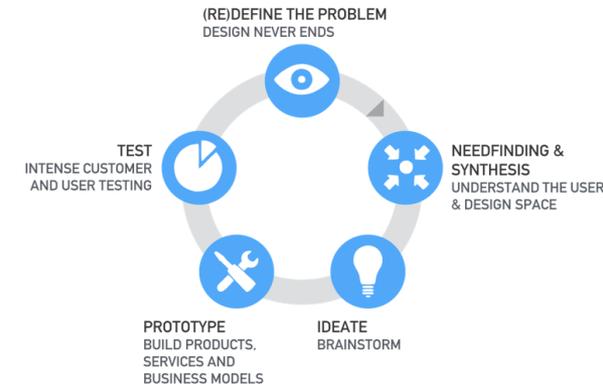


Wie muss das Objekt neu gestaltet werden, damit die Zielgruppe unter Berücksichtigung der (veränderten) Rahmenbedingungen A, B und C den Endzustand X erreicht?

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:

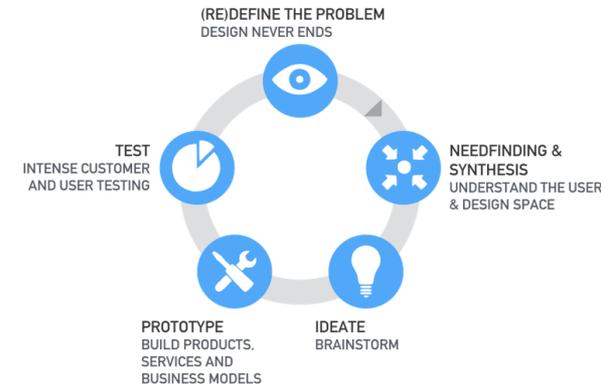
- Framing,
- Beobachtung,
- Interview,
- Experimente/Teilnahme,
- Benchmarking/Vergleich,
- Synthese.

Techniken:

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

Ideengenerierung

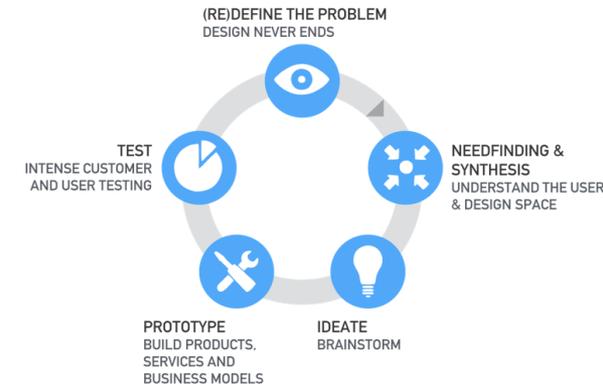
- Wie kann Kreativität angeregt werden?
 - Skalierung (z.B. „Power of Ten“)
 - Perspektivwechsel (z.B. „Sechs Denkhüte“)
 - Diversität der Beteiligten



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