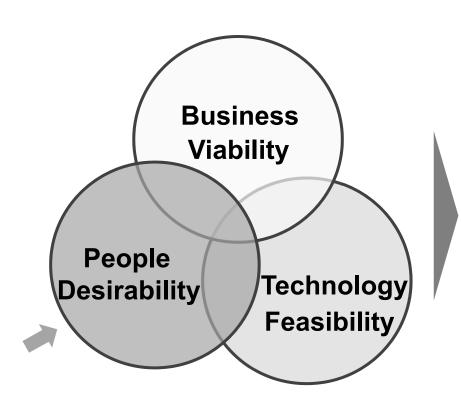
### **Design Thinking?**

Quelle: HPI d.school

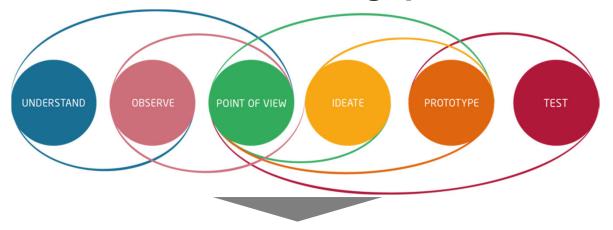
# Design Thinking? Eine nutzerzentrierte Innovationsmethode



- Arbeiten vor Ort: Mit Menschen statt über Menschen sprechen
- Empathie für Nutzer:innen und deren Umgebung entwickeln und darauf aufbauen
- Die Attraktivität einer Idee sollte im Fokus stehen und als erstes vor der technischen Machbarkeit und der Wirtschaftlichkeit betrachtet werden

Quelle: HPI d.school

#### Design Thinking? Ein iterativer Problemlösungsprozeß



- Aufgabenstellung hinterfragen, um relevante Problembereiche zu definieren
- Latente Nutzerbedürfnisse und neue Einsichten finden
- Mit Empathie und der vorangegangenen Analyse neue Konzepte finden; alles ist möglich, außer Kritik
- In Form von Prototypen Ideen greifbar für den Nutzer machen
- Frühes und häufiges Scheitern; Überarbeitung des Prototypen aufgrund von Nutzerfeedback

**Technology** 

**Arts Sciences** 

Quelle: HPI d.school

# Design Thinking? Eine andere Arbeitskultur



- Interdisziplinäre, hierarchiefreie Teams
- Spielerische und vertrauensvolle Arbeitskultur
- Vertrauen in das Wissen und das kreative Potential von sich selbst und von den anderen
- Bewusste Einbindung von Laien und ggf. Widersachern, um neue Erkenntnisse über Probleme zu gewinnen

### **Design Thinking** für die Arlebnispfad-Entwicklung

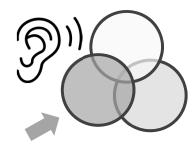
Wiehl Wipperfürth Marienheide







Multidisziplinäre & heterogene Teams







**Prototyping** 



Iterationen

27.03.2023 Prof. Dr. Irma Lindt

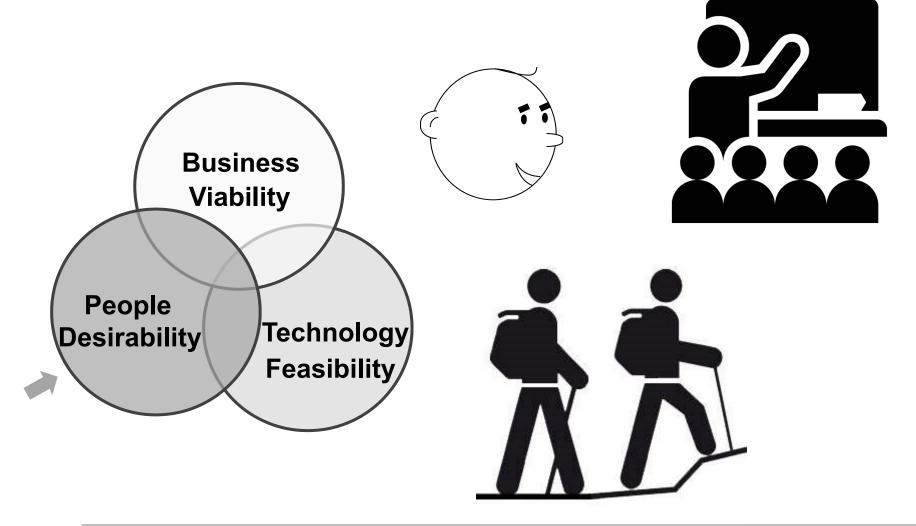
Informatik, Management von IT-Innovationen

Seite 5 Fakultät für Informatik und Ingenieurwissenschaften

#### Was denken Sie?

## mentimeter.com

#### Für wen machen wir das?



27.03.2023 Prof. Dr. Irma Lindt

Informatik, Management von IT-Innovationen

Seite 7 Fakultät für Informatik und Ingenieurwissenschaften

#### Für wen machen wir was?



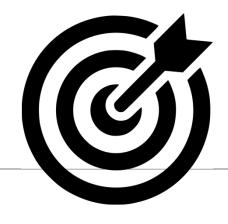
- Unterhaltung? Bildung? **Edutainment? Kunst?**
- Informationen im räumlichen Kontext anzeigen?

Auf mentimeter.com bitte den Code 2577776 eingeben.



"Cold War Berlin" App **Smartphones und Tablets GPS und Computer Vision-basiertes Tracking** Exploration der 3D Welt Berlin vor 60 Jahren

Intuitive, räumliche Interaktion mit digitalen Inhalten?



28.03.2023 Prof. Dr. Irma Lindt

Informatik, Management von IT-Innovationen

Seite 8 Fakultät für Informatik und Ingenieurwissenschaften

# Wie erzeugen wir Mehrwert? Wie verknüpfen wir die reale und die virtuelle Welt?



28.03.2023

Prof. Dr. Irma Lindt

Informatik, Management von IT-Innovationen

Seite 9

Fakultät für Informatik und Ingenieurwissenschaften

### Woher wissen Nutzer:innen, dass es AR Elemente gibt? Wie überzeugen wir sie diese zu nutzen?



Auf mentimeter.com bitte den Code 44617735 eingeben.

QR code / Marken



Hinweisschilder

## Was können Nutzer:innen mit den AR Elementen machen? Welchen Zweck erfüllen die AR Elemente?





- Betrachten / Explorieren
- Interagieren
- Maninuliaran

Auf mentimeter.com bitte den Code 44617735 eingeben.

Episode 1
(Direktlink nur mit Handy möglich)

(Direktlink nur mit Handy möglich)

Social AR-Plattform "FutureLeaf" Web-AR Android/Chrome und IOS/Safari Storytelling in AR und user-created content zu gesellschaftlich relevanten Themen erstellen

 Kommunikation mit anderen Arlebnispfad Besucher:innen

#### **Ausblick**



#### **Ausblick: Design Thinking Workshop**

13:00	Start, Ziele, Agenda, Rahmenbedingungen
13:45	Hands-on experience
14:00	Aufteilung in Arbeitsgruppen I
15:15	Sync, Präsentationen
15:45	Aufteilung in Arbeitsgruppen II
16:30	Zusammenfassung, nächste Schritte
17:00	Ende

Methoden: Prototyping, AR User Journey Map, Iterationen, multidisziplinäre Teams (inkl. Student:innen)

### Vielen Dank!