

Design Thinking

Probleme verstehen und
neue Lösungen entwickeln



Workshop am 1. Juni 2024

www.florian-faller.de | hallo@florian-faller.de

Ich bin Startup- und Rhetorik-Trainer

Ich kenne Entrepreneurship und Rhetorik aus der wissenschaftlichen Theorie und der beruflichen Praxis:

F **Moderator, Rhetorik- und Pitch-Trainer** (10/20-heute)
▶ +100 Startups Pitch-Trainings gegeben

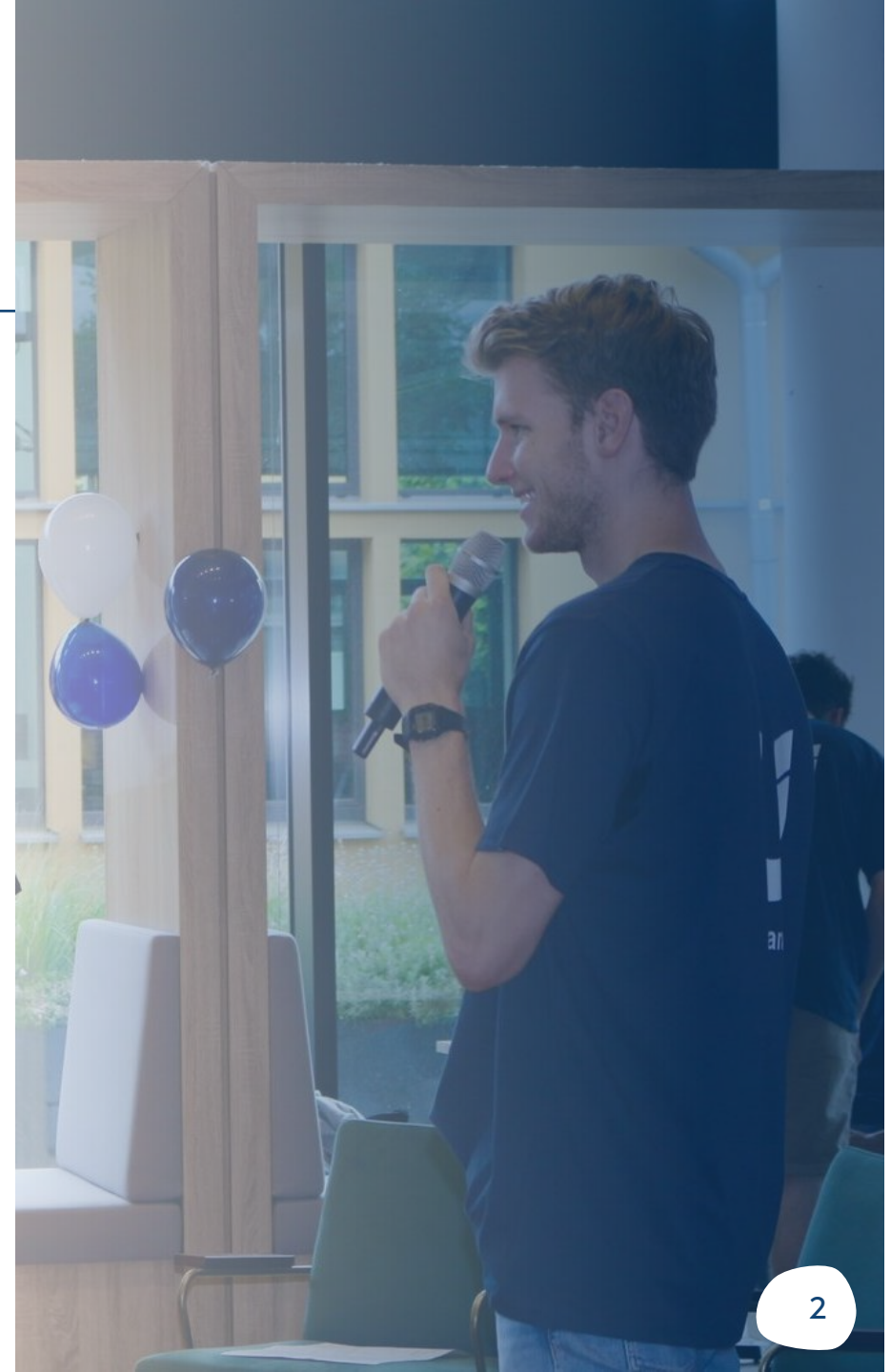
FUTURY **Venture Scouting Manager** (06/22-06/23)
▶ +500 Startups und Pitches analysiert



M.Sc. Entrepreneurship (09/23-05/25)
▶ Kurse in Innovations-Management, Prototyping und Unternehmertum



B.A. Germanistik und Ökonomik (10/18-03/22)
▶ Kurse in Rhetorik, Linguistik und VWL



Lasst uns uns kennenlernen, damit wir mehr Spaß haben und besser zusammenarbeiten

Florian

Bitte macht Euch
Namensschilder mit
Krepp-Band

Name

Berufliches
Interesse

Erwartungen
an heute

Bitte stellt Euch mit
diesen drei Dingen
kurz vor



Heute werden wir Challenges lösen

Challenge:

Wie können wir den **Fachkräftemangel** in einer Industrie Eurer Wahl beheben?

Ziel:

Ihr **verinnerlicht die Design Thinking Methode** und erschafft realistische Lösungen.

08:45 **Ankunft**

09:00 **Start in Workshop-Gruppen**

09:15 **Intro Design Thinking**

09:30 **Phase 1: Understand**

10:45 **Phase 2: Observe**

11:45 **Pause**

12:00 **Phase 3: Synthesis**

12:30 **Mittagessen**

13:30 **Phase 4: Ideate**

14:30 **Phase 5: Prototyping**

16:00 **Phase 6: Testing**

16:45 **Feierabend**

Start

—▶ Intro Design Thinking

Phase 1: Understand

Phase 2: Observe

Phase 3: Synthesis

Mittagessen

Phase 4: Ideate

Phase 5: Prototyping

Phase 6: Testing

Mit Design Thinking können wir Probleme lösen und neue Ideen generieren



Mit Design Thinking versuchen wir Probleme zu lösen und neue Ideen zu generieren.



Dabei steht der Mensch im Mittelpunkt



Wir testen immer wieder, wie wir weiter kommen

Für Design Thinking heute braucht es drei Voraussetzungen



Wir nutzen unsere multidisziplinären Fähigkeiten

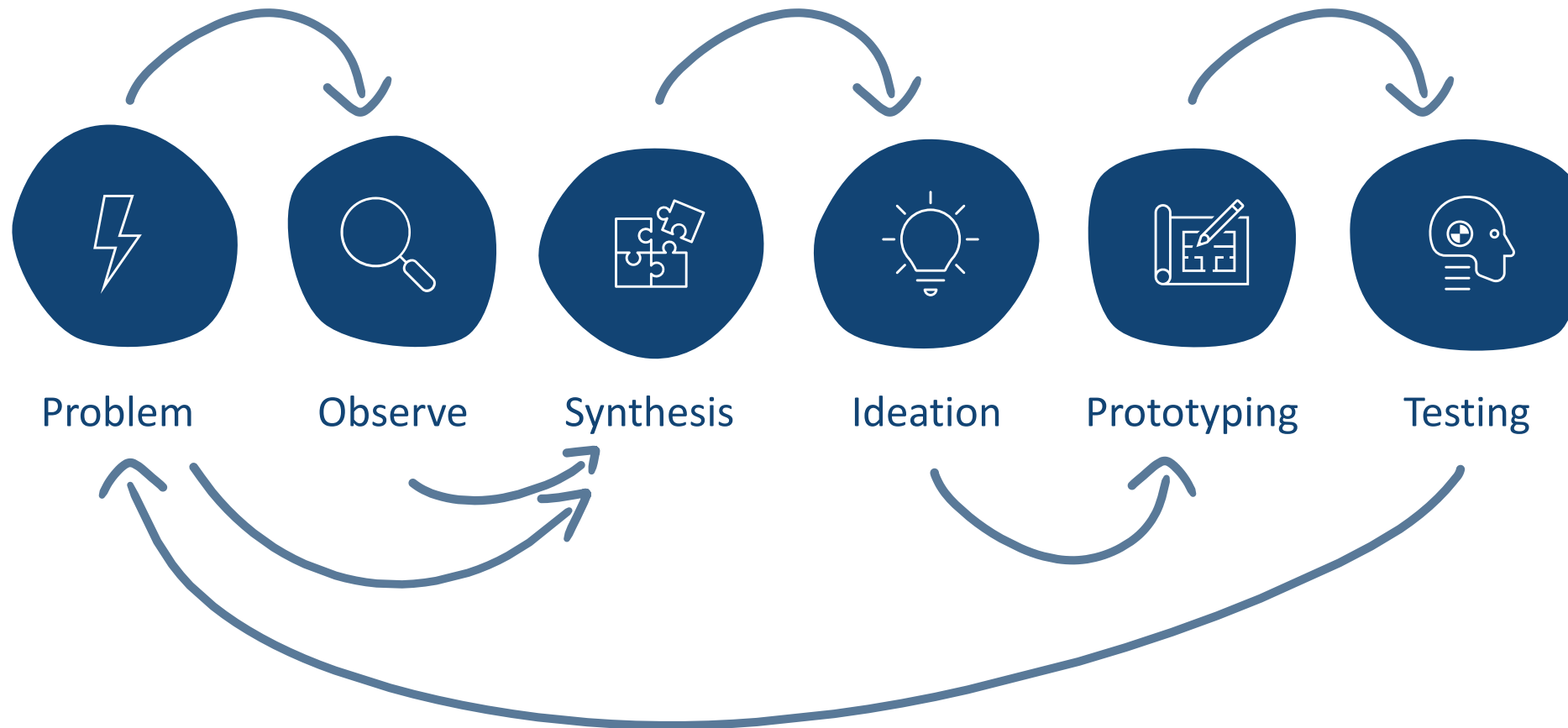


Alle fühlen sich sicher und wir sorgen für Wohlfühl-Atmosphäre



Seid selbstbewusst auch mit Ideen die nicht "perfekt" sind

Der Design Thinking Prozess gliedert sich in sechs iterative Schritte



Start

Intro Design Thinking

—▶ **Phase 1: Understand**

Phase 2: Observe

Phase 3: Synthesis

Mittagessen

Phase 4: Ideate

Phase 5: Prototyping

Phase 6: Testing

Versteht das Problem hinter der Challenge und wodurch das Problem verursacht wird



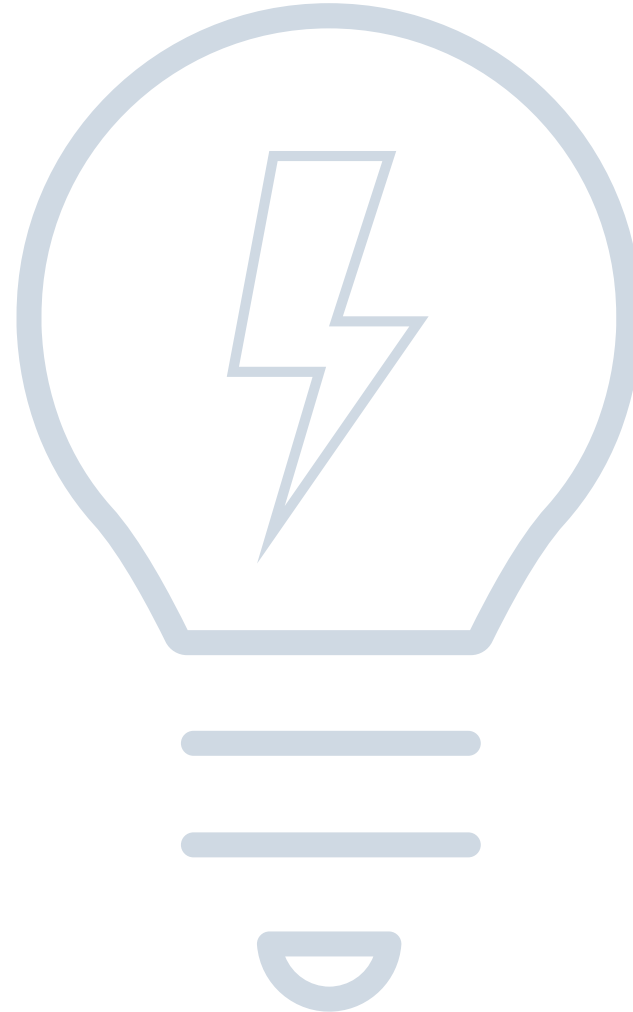
10 Minuten alleine für sich und still



Dann im Team vergleichen und weitere Assoziationen finden



Gemeinsam Desk Research



Start

Intro Design Thinking

Phase 1: Understand



Phase 2: Observe

Kittag'sper

Phase 3: Synthesis

Phase 4: Ideate

Phase 5: Prototyping

Phase 6: Testing

Kurze Pause

Start

Intro Design Thinking

Phase 1: Understand

—▶ **Phase 2: Observe**

Phase 3: Synthesis

Mittagessen

Phase 4: Ideate

Phase 5: Prototyping

Phase 6: Testing

Schaut Euch das Problem und Eure Hypothesen in der echten Welt an

Raus gehen und Problem in der Realität beobachten

Beispiel Fachkräftemangel:

Beobachtet Kellner beim Probe-Arbeiten, potentielle Pflegekräfte bei der Entscheidung für ihren Beruf oder Führungskräfte bei der Stellenausschreibung

Selbst in die Lage der Menschen mit dem Problem versetzen

Beispiel Fachkräftemangel:

Klickt Euch durch eine Bewerbung, arbeitet Probe, helft jemanden zu rekrutieren für einen Job

Interviews führen mit Menschen die das Problem haben, um es besser zu verstehen

Beispiel Fachkräftemangel:

Sprecht mit Fachkräften, aber auch potentiellen Fachkräften und Arbeitgebenden, um zu verstehen, was hinter ihrem Verhalten steht (v.a. Gefühle, Geschichten der Menschen)



Teilnehmende und
Expert:innen interviewen



KI ausfragen



Rollenspiele



W Fragen



Offene Fragen



Aktives Zuhören

Start

Intro Design Thinking

Phase 1: Understand

Phase 2: Observe

—▶ **Phase 3: Synthesis**

Mittagessen

Phase 4: Ideate

Phase 5: Prototyping

Phase 6: Testing

Wir bringen alle gesammelten Informationen zusammen auf ein *How-Might-We-Statement*

Wir füllen dieses Point of View (POV) Template aus:

We met
(very specific person)

Sarah, eine junge Mutter um die dreißig mit Yogahosen, die nur noch sehr selten in Restaurants essen geht

Who needs to
(+verb +object)

die sehr gerne mal wieder ungestört und entspannt auswärts essen würde, weil sie das früher sehr oft genossen hat und das jetzt nicht kann

Because we infer that
(surprising insight)

weil sie aktuell in Restaurants immer super schnell essen muss, um fertig zu sein, bevor ihr Kind wieder anfängt zu schreien

Und erhalten das hier:

How might we...

Wie könnten wir jungen Müttern, die auf ihre Kinder aufpassen wollen/müssen ermöglichen, trotzdem in Ruhe öffentliche Plätze zu besuchen?

Start

Intro Design Thinking

Phase 1: Understand

Phase 2: Observe

Mittagspause

Phase 4: Ideate

Phase 5: Prototyping

Phase 6: Testing

Start

Intro Design Thinking

Phase 1: Understand

Phase 2: Observe

Phase 3: Synthesis

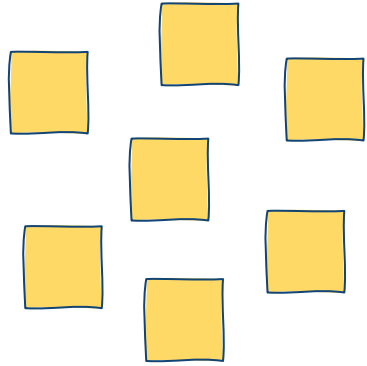
Mittagessen

—▶ **Phase 4: Ideate**

Phase 5: Prototyping

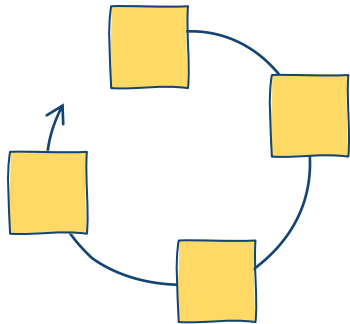
Phase 6: Testing

Wir erstellen so viele Lösungs-Ideen wie möglich (hier Quantität vor Qualität)



Timeboxing: 30 Ideen in 100 Sekunden

Wir kriegen 100 Sekunden und müssen in der Zeit jeweils 30 Post Its mit Ideen befüllen

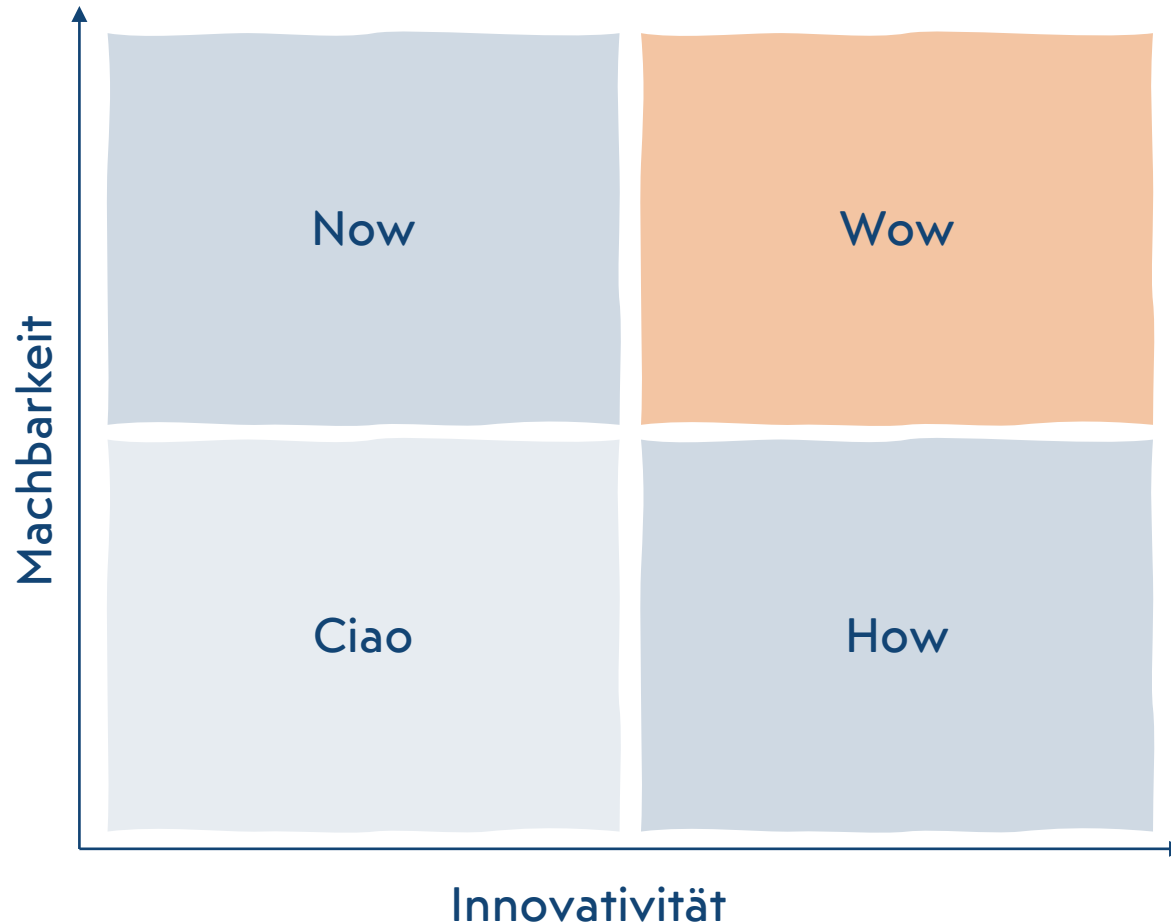


Hot Potato

Wir schreiben Ideen auf Zettel und geben die Zettel dann im Kreis, sodass alle alle Ideen lesen und weitere Ideen dazu ergänzen



Wir wählen aus unseren gesammelten Ideen die aus, die wir am besten finden



Bei Entscheidungs-Herausforderungen:



Alle bekommen 10 Punkte, die sie beliebig auf ihre Lieblings-Ideen vergeben können (auch mehrfach)

→ Die Idee mit den meisten Punkten wird final ausgewählt

Start

Intro Design Thinking

Phase 1: Understand

Phase 2: Observe

Phase 3: Synthesis

Mittagessen

Phase 4: Ideate

—▶ **Phase 5: Prototyping**

Phase 6: Testing

Wir entwerfen eine Ideen-Skizze, damit alle das gleiche Verständnis der Idee haben

IDEA DASHBOARD

Select one of your concept ideas and create an idea dashboard.
How would you explain your concept/prototype?

Idea name and tagline
Describe your idea in one sentence.

WHAT exactly is your idea?
Sketch your concept/idea and describe in max. 100 words what the idea is.

FOR WHOM is this idea?
Describe the intended users of your prototype. What needs/jobs are to be fulfilled?

HOW does your idea work?
Explain how your concept/prototype works. Identify the critical function(s).

WHY is your idea meaningful/relevant for your user(s)?
Why would your user love your idea? Define the main benefits of your concept/idea from a user-centered perspective. Pick up on some core research findings.

This template is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0

!

Wichtig, damit Ihr, wenn Ihr Euch auf Prototypen- und Geschäftsmodell-Erstellung aufteilt, von der gleichen Idee ausgeht



Arbeitet als Team zusammen



Diskutiert offen über Punkte, in denen Ihr noch unstimmig seid

Start

Intro Design Thinking

Phase 1: Understand

Phase 2: Observe

Phase 3: Define

Mittagessen

Phase 4: Ideate

Phase 5: Prototyping

→ **Phase 6: Testing**

Ende

Kurze Pause

Start

Intro Design Thinking

Phase 1: Understand

Phase 2: Observe

Phase 3: Synthesis

Mittagessen

Phase 4: Ideate

Phase 5: Prototyping

—▶ **Phase 6: Testing**

Ende

Testet Eure Idee mit den anderen Teams



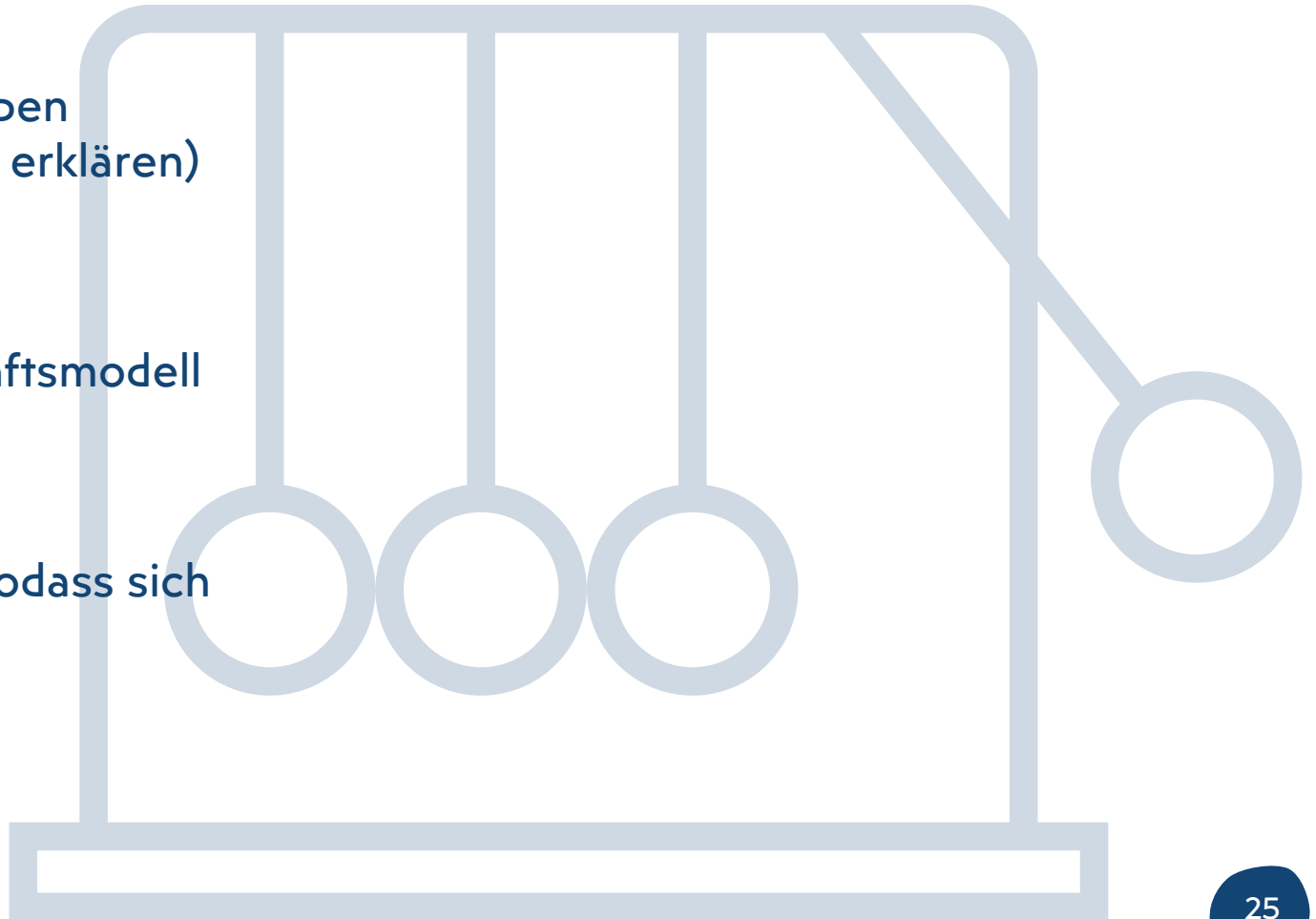
Lasst die anderen Euren Prototypen ausprobieren (ohne ihn davor zu erklären)



Erklärt den anderen Euer Geschäftsmodell



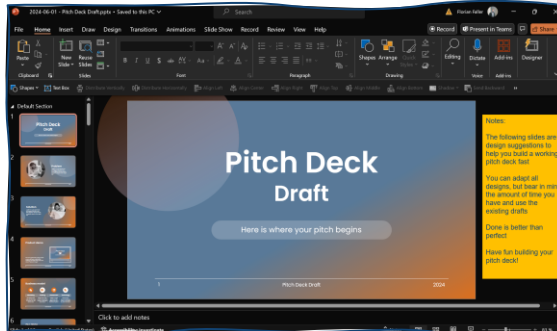
Fragt nach und gebt Feedback, sodass sich alles weiter entwickelt



Optional: Bereitet Euch auf den Pitch morgen vor



Wir werden morgen eine Stunde Zeit haben, in der Ihr Euren Pitch bauen könnt



Ihr könnt unsere Powerpoint Vorlage für das Pitch Deck benutzen



Wenn Ihr Euch vorbereiten wollt, lest schonmal Flo's Pitch Prep Deck und schaut Euch die Vorlage an

Start

Intro Design Thinking

Phase 1: Understand

Phase 2: Observe

Mittagesse

Phase 3: Synthesis

Phase 4: Ideate

Phase 5: Prototyping

Phase 6: Testing

—▶ **Ende**

Danke!