



Kurzanleitung: Die Stakeholder Map gibt einen Überblick über alle Stakeholder, also Organisationen und Menschen, die einen Anspruch oder Interesse an der Problemstellung und einer potenziellen Lösung haben. In einem ersten Schritt damit starten, den Anwendungsfall (Use Cases) zu bestimmen.

STAKEHOLDER MAP

PAAL (Personal Active Analytic Learning)

Tipps & Tricks zum Template auf Toolbook-Seite: 83



Lewrick / Link / Leifer
Das Design Thinking Toolkit
978-3-8006-5751-3

1

Use Case

Definiere den Anwendungsfall.

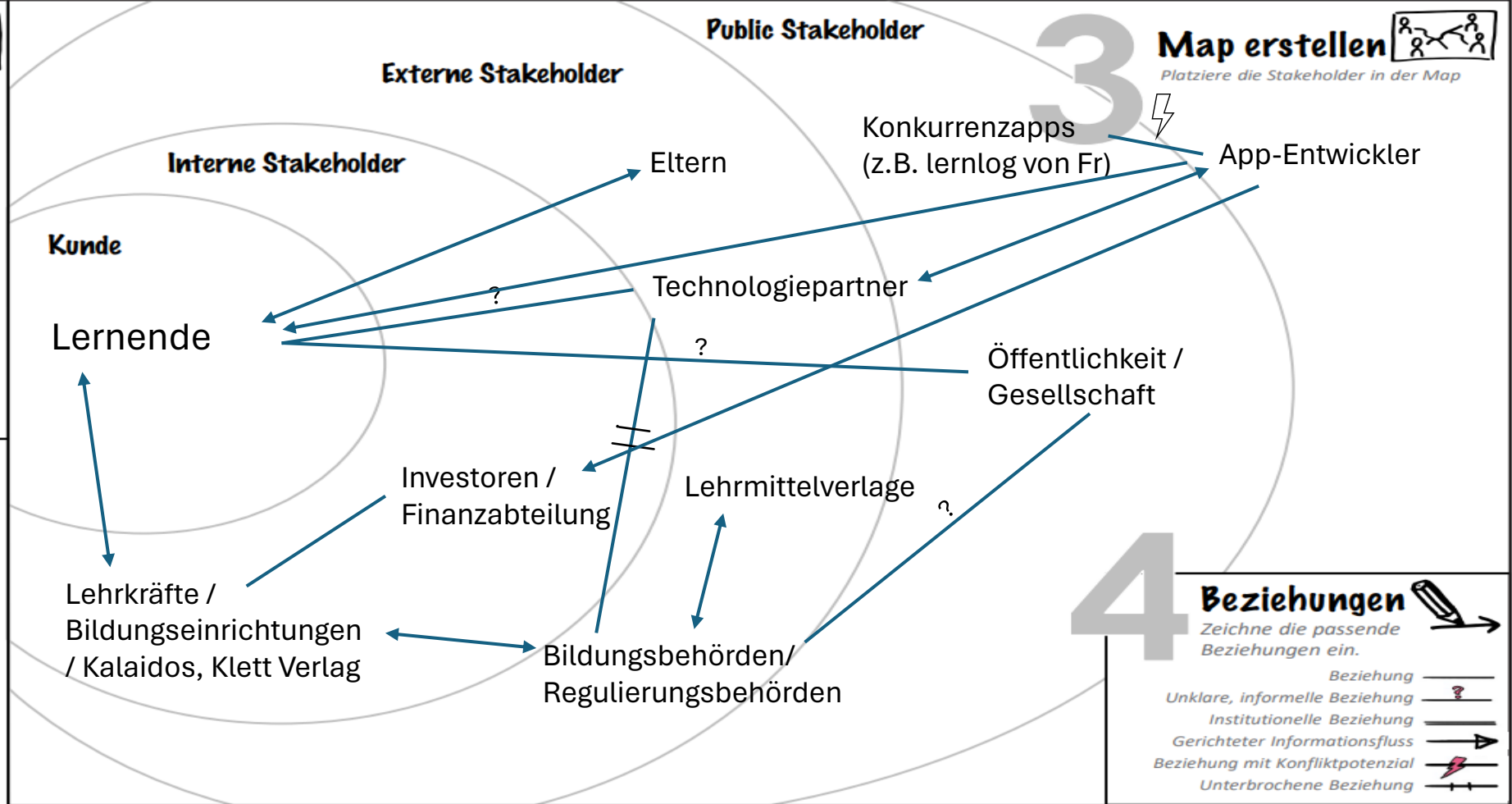
Eine App, die dazu entworfen ist, Lernenden dabei zu helfen, ihre Lernzeit effizienter zu managen, um Zeitablenkungen zu reduzieren und die Motivation zu fördern.
=> Ziel: Optimale Potentialentfaltung jedes Lernenden

2

Stakeholder

Identifiziere alle Stakeholder

- Lernende (Schüler, Studenten, allgemein Lernende)
- Erzieher (Lehrer, Tutoren)
- Eltern
- App-Entwickler (Gruppe: Jan, Kristian, Manuel, Roman, Lukas)
- Experten für Zeitmanagement
- Potenzielle Sponsoren/Investoren für die App
- Lehrmittelverlage (Hersteller von Übungsmaterialien)



3

Map erstellen

Platziere die Stakeholder in der Map

4

Beziehungen

Zeichne die passende Beziehungen ein.

- Beziehung
- Unklare, informelle Beziehung
- Institutionelle Beziehung
- Gerichteter Informationsfluss
- Beziehung mit Konfliktpotenzial
- Unterbrochene Beziehung

5

Erkenntnisse

Beachte die Erkenntnisse aus der Stakeholder Map.

- Lernende stehen im Mittelpunkt
- App-Entwickler müssen die Bedürfnisse und Gewohnheiten der Lernenden verstehen.
- Potenzielle Investoren/Sponsoren sind wichtig für Finanzierung und Unterstützung