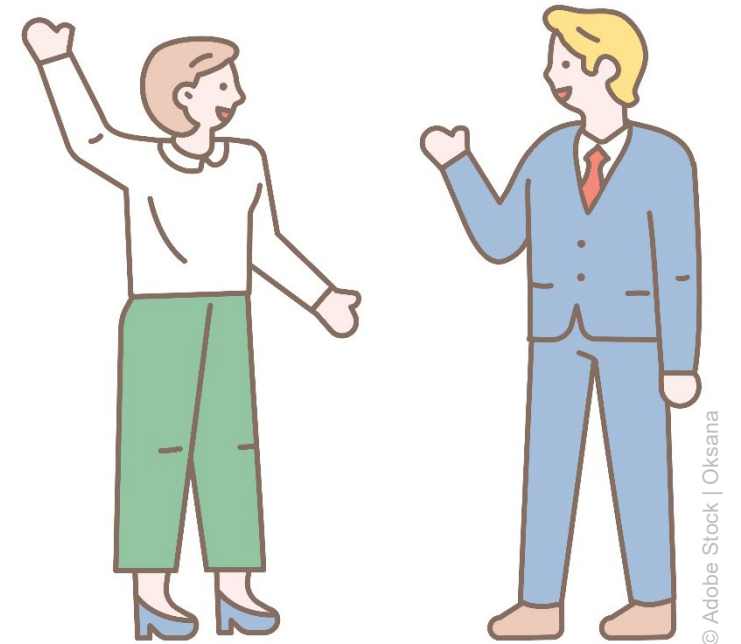


# Exkurs: Verhalten vs. Handlung

## Verhalten

= beobachtbares Tun und Reagieren von Menschen und Tieren.

- absichtslos
- für das bloße Verhalten wird man nicht zur Verantwortung gezogen
- physiologische Reaktionen wie z. B. Schwitzen (aber keine Reflexe)
- „Man kann sich nicht nicht verhalten“ – Paul Watzlawick
- Behaviorismus untersucht das Verhalten
- Unterteilung in offen, verdeckt und subtil



© Adobe Stock | Oksana

# Exkurs: Verhalten vs. Handlung

## Handlung

= Absichten einer Person, ganz konkrete Ziele zu erreichen.

- bewusst, planvoll
- für die eigenen Handlungen trägt man die Verantwortung
- Absicht (Intention) ein bestimmtes Ziel zu erreichen
- Kerngebiet der Motivationspsychologie
- Bedürfnisbefriedigung oder Schadensvermeidung



© Adobe Stock | Oksana

# Problemlösendes Denken

Um kreative Produkte zu entwickeln, brauchen wir eine Vielzahl an Denkprozessen. Dies erfordert Aufmerksamkeit und eine bewusste Steuerung und Kontrolle unserer kognitiven Aktivitäten.

**Problemlösendes Denken** ist eine Spielart des Denkens. Darunter fallen mehrere Varianten des Denkens:

- **Urteilendes Denken** (Alternativen gegeneinander abwägen)
- **Schlussfolgerndes Denken** (deduktive Ableitungen logischer Schlüsse)
- **Induktives Denken** (ungewisse Abschätzung von zukünftigen Ereignissen)
- **Kreatives Denken** (Erschaffung neuer Inhalte)

# Kreative Produkte entwickeln - Grundsatzfrage

Kreative Produkte sind das Ergebnis eines kreativen Prozesses. Durch das Fehlen von Routinelösungen müssen neuartige Kombinationen von Aktivitäten erfolgen.

Ein kreatives Produkt zeichnet sich durch **Neuartigkeit** und **Nützlichkeit** aus.

**Neuartigkeit:** subjektiv | historisch-objektiv

**Nützlichkeit:** Welches Problem wird gelöst? Ist das Problem wirklich ein Problem?

# Übung kreative Produkte erkennen

## Aufgabenstellung:

Suchen Sie sich ein Gewinnerprodukt des Red Dot Design Awards aus folgenden Kategorien aus:

- Babies & Children
- Household Appliances
- Innovative Products
- Kitchen Design
- Medical Design
- oder Mobility

Analysieren Sie das Produkt hinsichtlich den Kriterien „Nützlichkeit“ und „Neuartigkeit“.

**Nützlichkeit:** Verwenden Sie dazu das Aufgabenblatt „Fragenpool Nützlichkeit“ und suchen Sie sich 4 – 5 Fragen aus, die Sie bezogen auf Ihr Produkt beantworten. Anschließend ziehen Sie daraus ein Fazit zur Nützlichkeit (sehr gut – gut – mittel – schlecht – sehr schlecht).

(Hinweis: Überlegen Sie sich, welches Problem das Produkt löst und ob das Problem wirklich ein Problem ist.)

**Neuartigkeit:** Recherchieren Sie im Internet und/oder bei ChatGPT, ob es Ihr Produkt mit den entsprechenden Funktionen bereits gibt.



# Zusammenfassung Problemlösen und kreatives Denken

- Um Probleme lösen zu können, brauchen wir immer ein klares Ziel, einzelne Teilziele und die Anwendung von Operatoren. Diese Faktoren definieren den Problemraum.
- Operatoren erwerben wir durch Entdecken, Instruktion und Analogiebildung.
- Problemlösen unterscheidet sich von anderen Denkart durch die zeitlich aufeinander folgenden Phasen.
- Ein angestrebtes Ziel hat wenig Bedeutung = low-stake problem
- Ein angestrebtes Ziel hat viel Bedeutung = high-stake problem
- Um Probleme zu lösen, müssen wir ein oder mehrere Ziele definieren. Sie organisieren unsere Handlungen.
- Die Repräsentation eines Problem ist wichtig, um den richtigen Zielzustand zu erreichen.
- Es gibt verschiedene Effekte wie den Inkubations- oder Einsichtseffekt, die das Problemlösen unterstützen bzw. erklären.
- Der Prozess des Problemlösens besteht aus fünf Phasen: Problemidentifikation, Ziel- und Situationsanalyse, Planerstellung, Planausführung und Ergebnisbewertung.
- Kreative Produkte zeichnen sich durch Neuartigkeit und Nützlichkeit aus.

# Skill Tree

