

DESIGN THINKING

MICHAEL BECKER

DESIGN THINKING

- Definition
- Basis
 - Grundannahme
 - Variabler Raum
 - Interdisziplinäre Teams
 - Brainstorming Regeln
- Prozessbestandteile

DESIGN THINKING DEFINITION

- Systematische Herangehensweise zur Lösung von Problemen
- Ansatz zum Entwickeln neuer Ideen
- Nutzerwünsche und Bedürfnisse als Grundlage
- Benötigt Interdisziplinäres Arbeiten

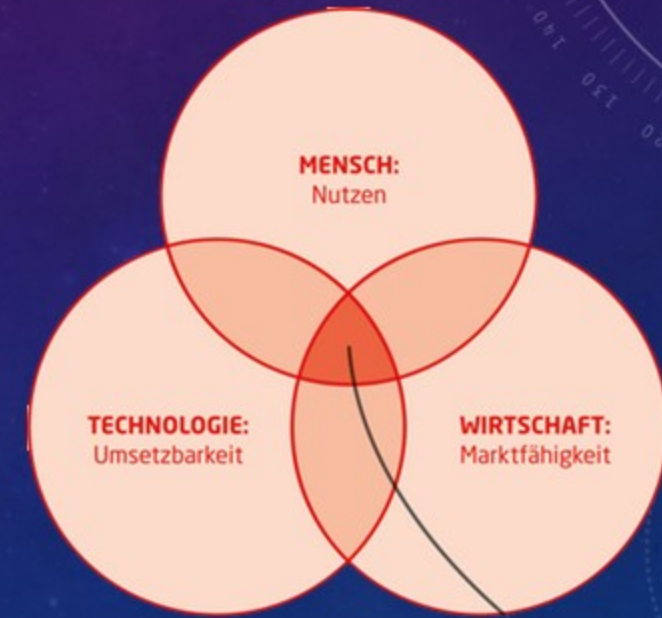
DESIGN THINKING DEFINITION

- Ziel sind innovative Lösungen, die Nutzer begeistern
- Als Prozess, Mindset und/oder Workshopaktivität
- Einsetzbar in jeglichen Bereichen

DESIGN THINKING

BASIS: GRUNDANNAHME

- Innovation entsteht durch die Schnittmenge aus:
Mensch, Technologie, Wirtschaft
- Innovation vereint:
Nutzen, Umsetzbarkeit und Marktfähigkeit
- Interdisziplinäre Teams notwendig
- Wissensaustausch und Kommunikation wichtig



Innovation

<https://hpi-academy.de/design-thinking/was-ist-design-thinking.html>

DESIGN THINKING

BASIS: VARIABLEL RAUM

- Ermöglicht leichteren Austausch
- Fördert Freies Denken
- Effektiveres Arbeiten

DESIGN THINKING

BASIS: VARIABLEL RAUM

- Optimal vorbereiteter Raum
- Flexible Möbel
- Entsprechend Whiteboards, Flipcharts, Stifte, Plakate
- Weitere Materialien
- Projektbezogene Experten, Proben und ggf. Ortswechsel

DESIGN THINKING

BASIS: INTERDISZIPLINÄRE TEAMS

- Durchmischte Teams mit 5-6 Pers. + 1 Coach
- Kleine Gruppe erleichtert Kommunikation
- Mehrere Gruppen erzeugen Möglichkeitenpool
- Unterschiedliche Fachliche Hintergründe
(Design, Entwicklung, Logistik, ...)
- Je nach Workshop Ziel unterschiedlich
- Arbeiten auf ein definiertes Ziel hin
(z.B. „Versand Prozess beschleunigen“, „neue Software Add-On Serie konzipieren“)

DESIGN THINKING

BASIS: BRAINSTORMING REGELN

- Fördert Kommunikation
- Ermöglichen einfacheren interdisziplinären Austausch
- Nicht nur in Design Thinking anwendbar

DESIGN THINKING

DEFER JUDGEMENT

- Separation von Ideen Generierung und Evaluierung
- Alle Ideen werden gleich behandelt
- Ideen sind nicht das End Produkt

DEFER JUDGEMENT

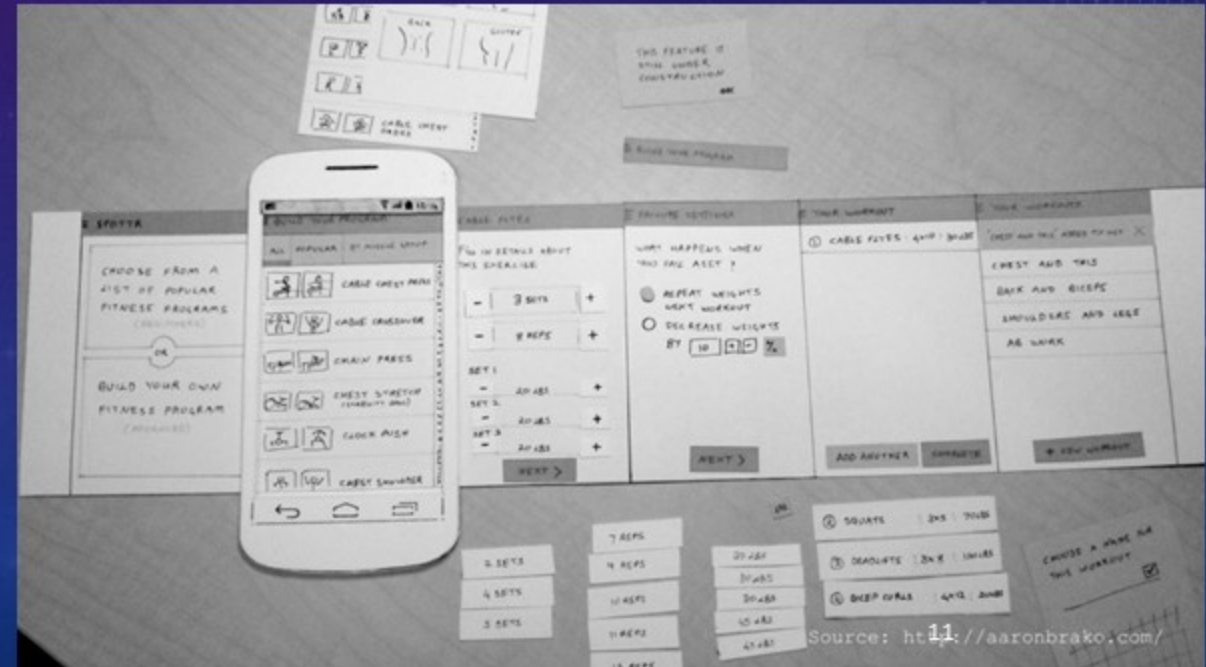
A decorative graphic featuring five green thumbs-up icons arranged in a slightly curved line below the text "DEFER JUDGEMENT". The background of the slide includes faint, stylized circular patterns and a compass-like scale in the upper right corner.

BRAINSTORMING RULES

BE VISUAL



- Zeige was du meinst, statt es nur zu erklären
- Malt, Scribbelt, Bastelt
- Haltet Listen auf z.B. Post-Its für jeden sichtbar fest
- Baut Papier Prototypen



DESIGN THINKING GO FOR QUANTITY

- Mehr Ideen erzeugen mehr Ideen
- Zuerst Ideen generieren, beim Testen wird gefiltert
- Nur manche Ideen werden realisiert

GO *for* Quantity!



BRAINSTORMING RULES

STAY FOCUSED ON THE TOPIC

- Haltet den aktuellen Punkt klar sichtbar fest
- Erinnert einander, wenn ihr abschweift
- Nutzt z.B. Timeboxes

stay focused



on the **TOPIC**

BRAINSTORMING RULES

BUILD USING IDEAS OF OTHERS

- Baut auf den Ideen voneinander auf
- Verfielfacht eure Ideen
- Ein Team hat ein Resultat

BRAINSTORMING RULES

1 CONVERSATION AT A TIME

- Lasst einander ausreden
- Gebt einander Raum
- Hört gut zu
- Respektiert eure unterschiedlichen fachlichen Schwerpunkte

BRAINSTORMING RULES

ENCOURAGE WILD IDEAS

- Keine Idee ist zu verrückt
- Unrealistische und extreme Ideen beherbergen hohes Potential
- Extrahiert und reduziert was das beste ist, erzeugt neue Ideen

DEFER JUDGEMENT



BE  **VISUAL**

GO *for* Quantity!



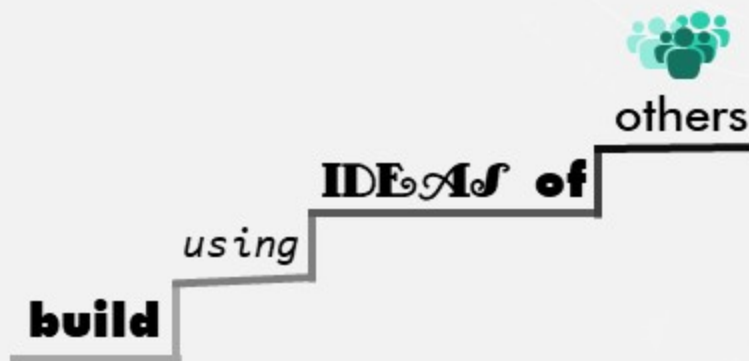
stay focused



on the **TOPIC**



1 Conversation
at a time....



encourage

WILD

IDEAS

DESIGN THINKING

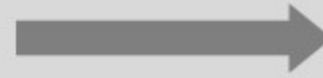
PROZESS



IDEE



ANWENDEN DESIGN THINKING IN ITERATION



ENTWICKELN UND UMSETZEN



WISSEN Herausforderung definieren



EMPATHY

In die Lage des Endverbrauchers versetzen



BEWUSSTSEIN

Wissen zur Verbesserung der Ausgangslage



KREATIVITÄT Ideen fördern



IDEEN FINDEN Ideen finden, testen, entwickeln



Projektmanagement-Methodologie



Wissen und Prototyp der Design-Thinking-Phase

(DATEN) ÜBERWACHUNG

NEUER IDEEN



**PROZESS
ERNEUT
STARTEN**

INNOVATIONSMANAGEMENT

Traditionell

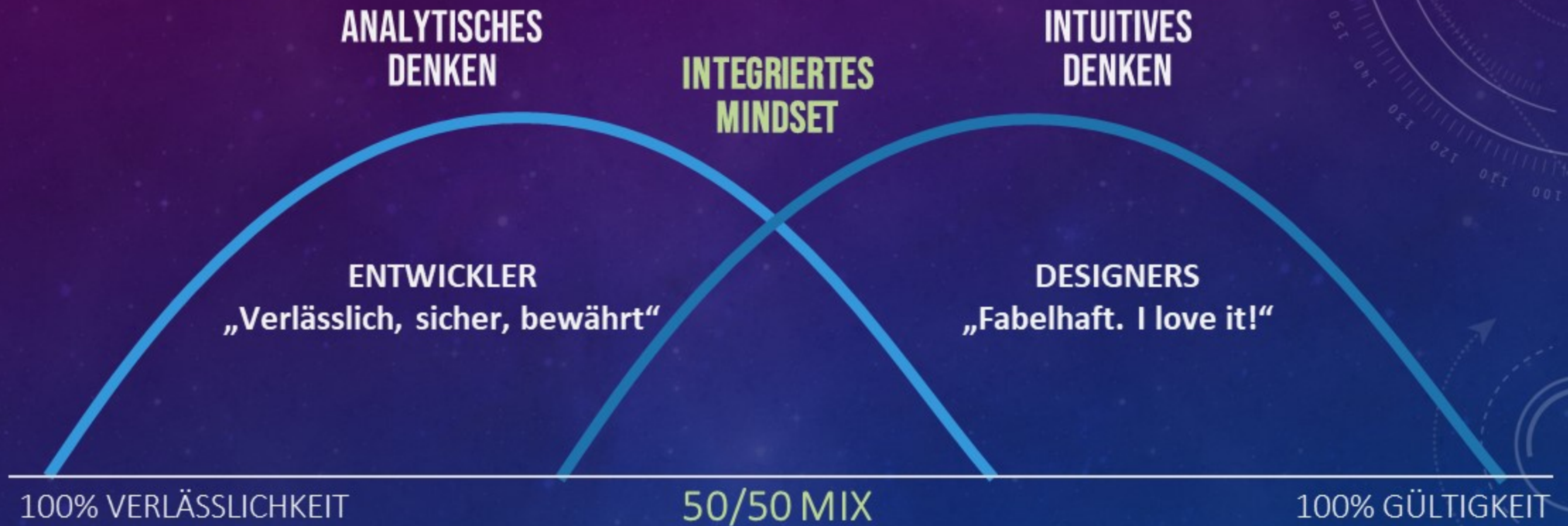
- Makellose Planung
- Fehler vermeiden
- Gründliche Analyse
- Präsentationen
- Kundennähe
- Periodisch
- Denken

Design Thinking

- Gründliche Prüfung & Fehler
- Schnelle Fehler
- Gründliche Testverfahren
- Kleine Experimente
- Starke Kundenbindung
- Durchgehend
- Machen

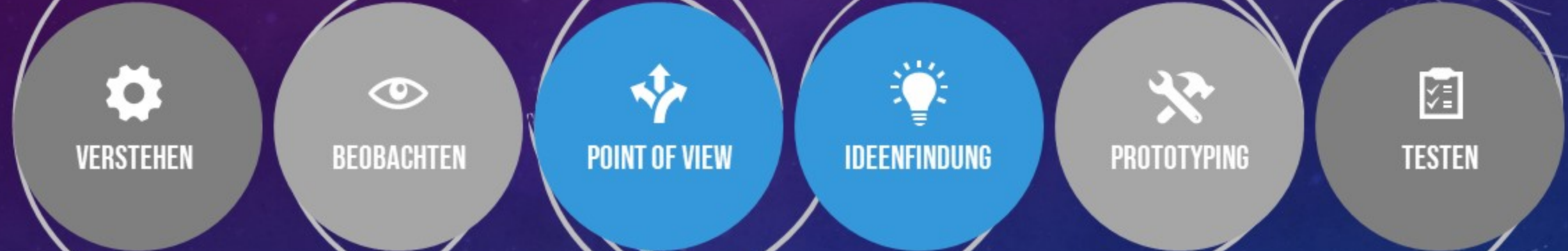


DESIGN THINKING MINDSET



PROBLEMRAUM

LÖSUNGSRaum



Optionen kreieren

Entscheidungen
treffen

Optionen kreieren

Entscheidungen
treffen

DESIGN THINKING PHASE VERSTEHEN

- Ziel, Problemraum wird abgesteckt
- Wissen für das Gebiet, Domain erfassen
- Kundengruppen, Nutzertypen identifizieren



VERSTEHEN

DESIGN THINKING PHASE BEOBACHTEN

- Nutzer beobachten, analysieren
- Interviews führen
- Befragungen durchführen
- Empathie für den Nutzer aufbauen



BEOBACHTEN

DESIGN THINKING PHASE

POINT OF VIEW

- Resultate zusammentragen
- Erkenntnisse besprechen und teilen
- Wissen verdichten
- Problemraum, Ziel weiter definieren



POINT OF VIEW

DESIGN THINKING PHASE

IDEENFINDUNG

- Entwicklung von Ideen
- Lösungsmöglichkeiten durchgehen
- Reduktion auf die Besten am Ende



IDEENFINDUNG

DESIGN THINKING PHASE PROTOTYPING

- Realisierung der Lösungsmöglichkeiten
- Einfachste Art, mit wenig Aufwand
- Papier Prototypen, Mock Ups, Animationen, ...



PROTOTYPING

DESIGN THINKING PHASE TESTEN

- Prototypen werden mit mehr Nutzern getestet
- Ergebnisse zusammengetragen und analysiert
- Prozess von vorne beginnen
- Nutzung der ersten Live Berichte bei erneutem Start



TESTEN

UNGEWISSHEIT / MUSTER / EINSICHTEN

KLARHEIT / FOKUS





DESIGN THINKING

MICHAEL BECKER
mlbr.xyz

- Grafiken im Abschnitt Prozess zur Verwendung:
<https://www.presentationload.de/design-thinking.html>