

#### Eine Einführung in Design Thinking In einer Stunde

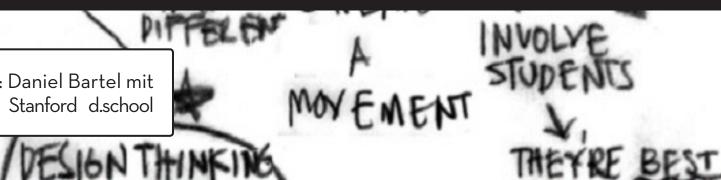


**HASSO PLATTNER** Institute of Design at Stanford



HAVE ON DRABAKT

Übersetzung: Daniel Bartel mit Erlaubnis der Stanford d.school



EXPERIENCES SERMOPS SWART SPACES

# Deine Mission: Gestalte das "Geschenke-Erlebnis" neu . . . für deinen Partner. Beginne mit dem Sammeln von Empathie.

#### 1 Interview

8min (2 Sessions x je 4 Minuten)



#### 2 vertiefe & hake nach

6min (2 Sessions x je 3 Minuten)

Notizen deines zweiten Interviews

### Iteration des Problems.

#### 3 Erfasse die Resultate 3min

#### Ziele und Wünsche:

Was versucht dein Partner zu erreichen?

\*benutze hierzu Verben

**Insights (Einblick)**: Neu-erlerntes über seine Gefühle und Motivationen. Welche Erfahrungen machte dein Partner, die er selbst vielleicht nicht erkannte?

\*ziehe Rückschlüsse aus dem, was du gehört hast

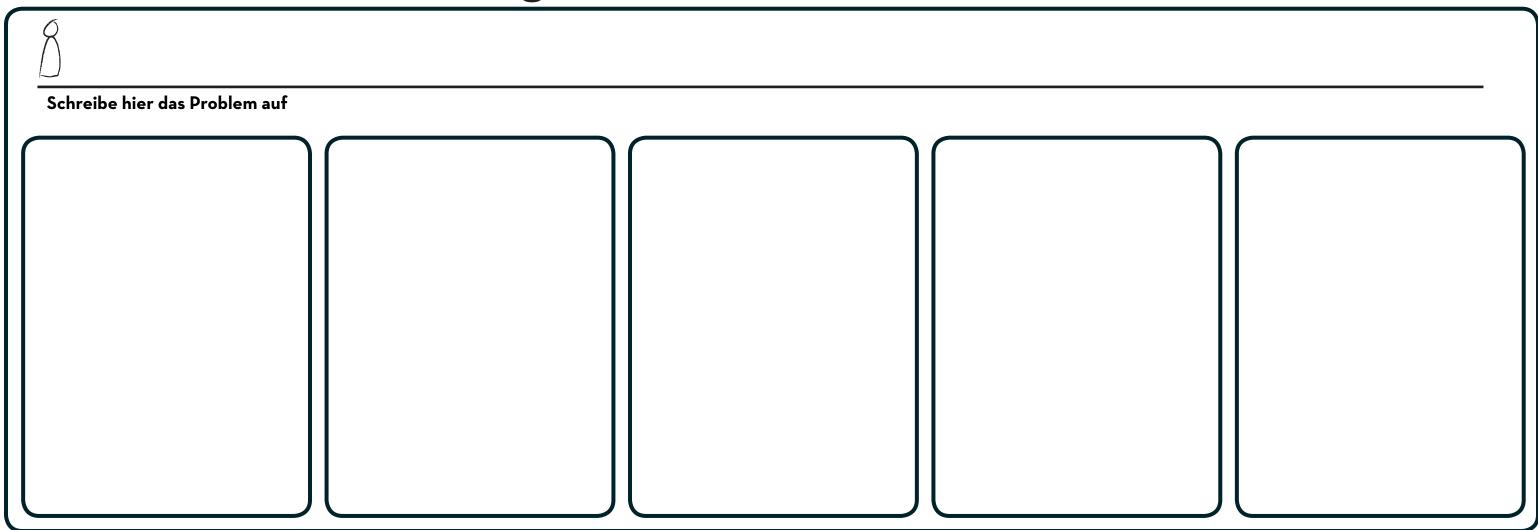
# 4 Formuliere einen Point-of-View (Standpunkt) 3min

Name	deines Partners / Beschreibung
enötigt etwas um	sein Bedürfnis
	sein Bedurtnis
a (oder "aber " kreise eines]	/ "überraschenderweise")



# Ideen entwickeln: generiere Lösungen um diese zu testen.

5 Skizziere 5 radikale Wege, welches die Bedürfnisse deines Partners decken. 5min



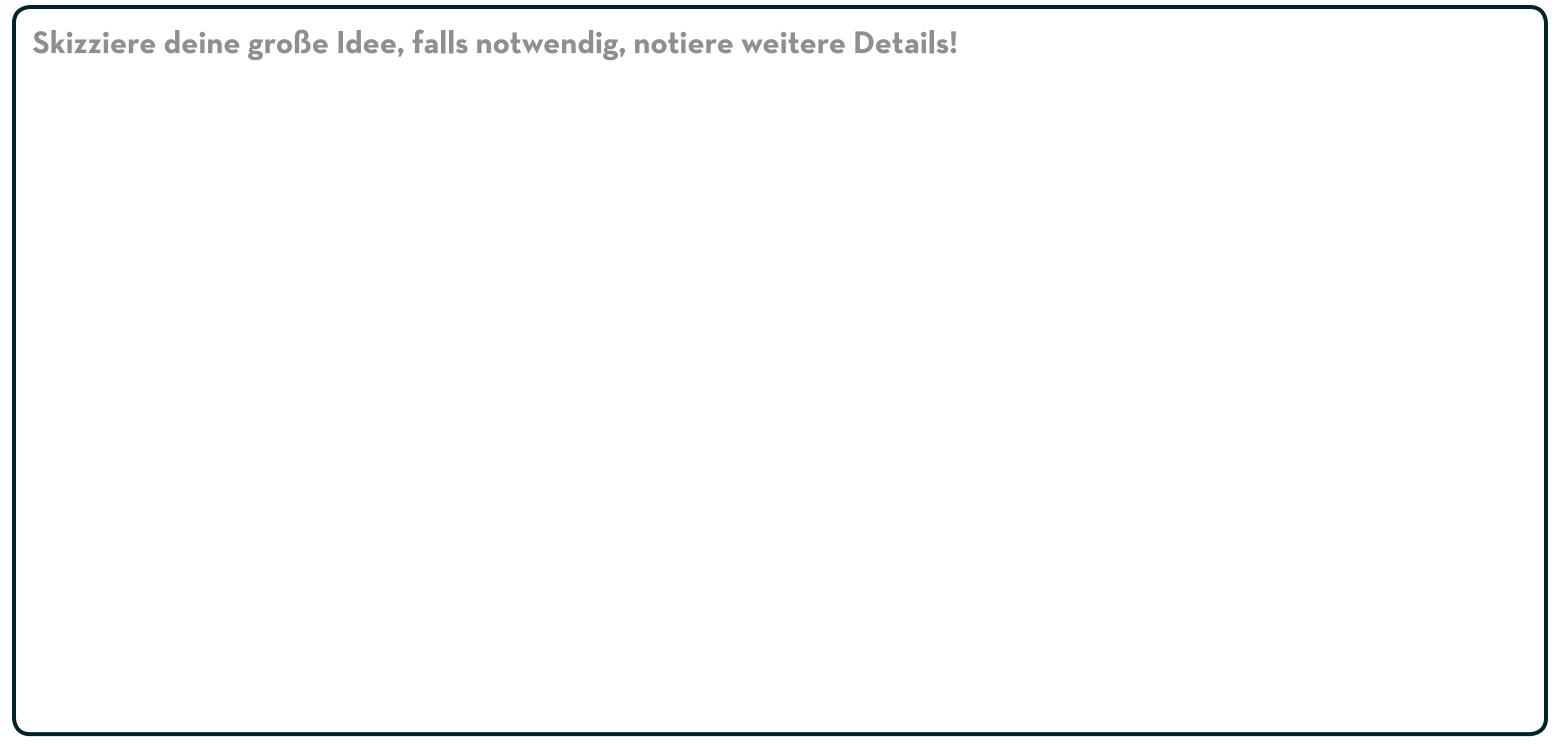
6 Teile deine Lösungen & notiere das Feedback. 10min (2 Sessions x je 5 Minuten)

Notizen



## Iteriere auf Basis des Feedbacks.

#### 7 Reflektiere & generiere eine neue Lösung. 3min

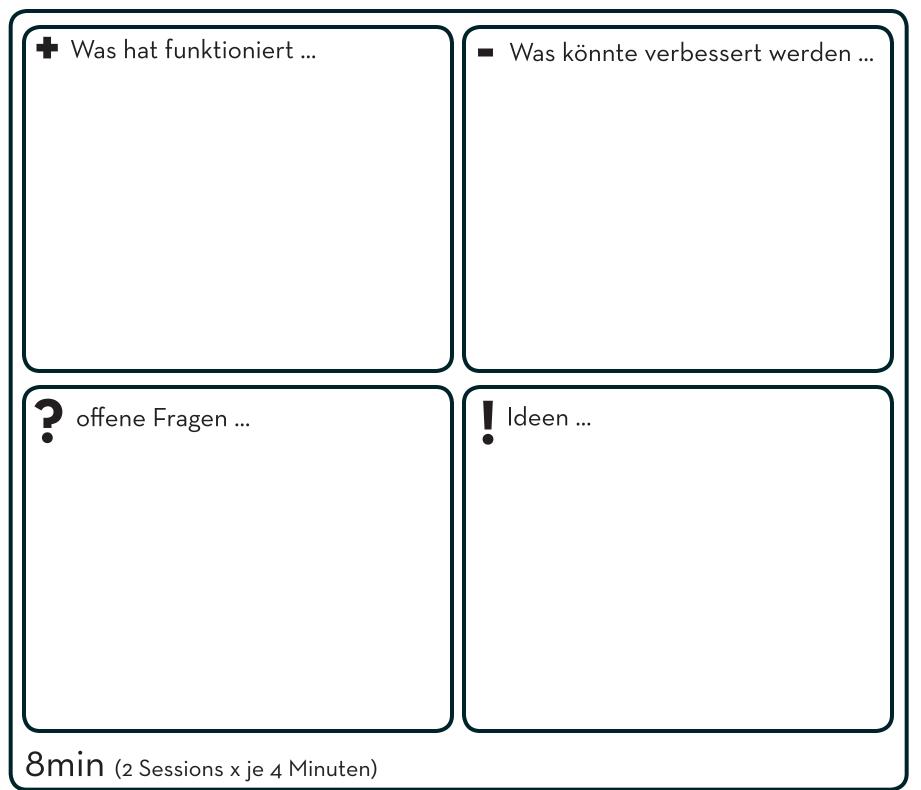


# Baue and teste.

#### 8 Gestalte deine Lösung.

Erstelle einen Prototypen, mit dem dein Partner interagieren kann! [nicht hier]

#### 9 Teile deine Lösung & hole dir Feedback.



7min

### Reflektiere deine Arbeit.

#### 10 Formuliere nächste Schritte 2min 11 Definiere den P.OV. neu

3min

Ausgehend vom gewonnenen Feedback - welche zwei Aspekte würdest du als nächstes realisieren?

1)

2)

Wie hat sich dein Point-of-View aus Schritt 4 durch die Interaktion verändert? Skizziere einen neuen P.O.V. anhand der hinzugewonnen Informationen.

