Definition Design Thinking (D.T.)

Wann? Anwendung von D.T.

- D.T. = **Methode** zur Entwicklung von Innovationen, grosse Ideen! (keine OE)
- **Komplexität** des Themas wird akzeptiert
- **Kein** klares, eindeutiges Ziel bekannt
- Es geht um Bedürfnisse!
- Auf den **Menschen** fokussiert

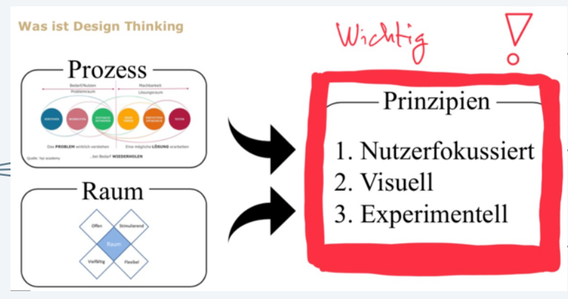
Ziel

- möglichst schnell einfache, greifbare Prototypen für Teilfunktionen erstellen

Wie?

- in enger Zusammenarbeit mit den Auftraggebern oder potenziellen Nutzern
- Schnelligkeit vor Perfektion
- Visualisieren
- Experimente iterieren, Schritt für Schritt
- Von W-Fragen getrieben --> Perspektive des Betrachtens ändern

Prinzipien



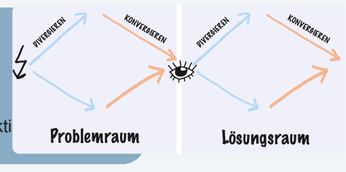
- **Nutzerfokussiert**
  - Co-Creation - Nutzer involvieren
- **Visuell**
  - = Design DOING!
  - fassbar machen
  - früher Prototyp erstellen
- **Experimentell**
  - Test, Fail, Test again....

Ein wichtiger Erfolgsfaktor im Design Thinking ist, zu wissen, **wo man im Prozess steht.**

Generell gibt es **zwei Denkzustände** auf der „Jagd nach der nächsten grossen Opportunität“:

Wir entwickeln entweder viele neue Ideen, d.h., wir „**divergieren**“.

Oder wir fokussieren und beschränken uns auf einzelne Bedürfnisse, Funkti
potenzielle Lösungen, d.h., wir „**konvergieren**“.



Voraussetzung: **Richtige Denkhaltung**

Optimaler Punkt, um diese Denkhaltung zu ändern:

- **Groan Zone**
  - Zeit für den sechsten Zyklus: Fassen Sie die besten bisherigen Ergebnisse im Vision Prototype zusammen.
  - In der Groan Zone wird die Vision der Lösung bzw. Idee in Form eines Vision Prototype konkretisiert und mit verschiedenen Nutzern getestet.

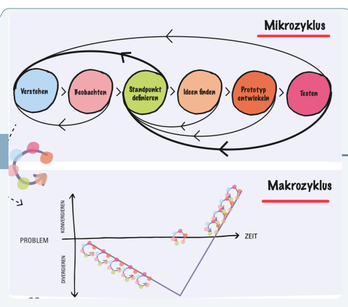
Doch irgendwann müssen Sie umschwenken – von **divergierendem zu konvergierendem Denken.**

Die Ideenflut muss in Lösungen verwandelt werden.

Ideen müssen priorisiert, ausgewählt, verdichtet und verfeinert werden.

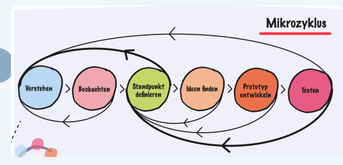
Design Thinking Prozess oder HCD - Human Centered Design

Mikrozyklus



- Mikrozyklus wird im Makrozyklus viele male durchgespielt

6 Schritte



- Jeder Mikrozyklus bildet eine Einheit aus sechs Phasen: Verstehen, Beobachten, Standpunkt definieren, Idee finden, Prototyp entwickeln, Testen und Reflektieren.

Der **Design-Thinking-Prozess** umfasst mehrere Mikrozyklen.

Jeder **Mikrozyklus** ist wiederum in sechs Phasen unterteilt: Verstehen, Beobachten, Standpunkt definieren, Idee finden, Prototyp entwickeln, Testen und Reflektieren.

Im **ersten** Mikrozyklus sorgt ein Brainstorming für zahlreiche Ideen. Diese lassen die Optionen immer vielfältiger werden.
Im **zweiten** Zyklus arbeiten Sie die wichtigsten Funktionalitäten Ihrer Innovation heraus.
Im **dritten** suchen Sie nach bereits vorhandenen Lösungen in anderen Branchen, die Sie für Ihre Aufgabenstellung nutzen können.
Im **vierten** bringt der sogenannte Dark Horse Prototype eine radikale Abkehr von den bisherigen Ideen mit sich, indem Sie entscheidende Bestandteile weglassen.
Im **fünften** steigern Sie die Kreativität mit einem verrückten Funky Prototype.

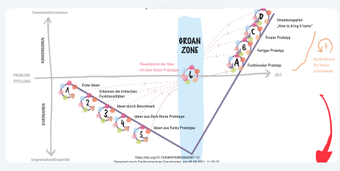
Tools je Phase:

ÜBERSICHT TOOLS UND METHODEN JE PHASE

Phase	Shortcut zu Beispielen von Tools & Methoden
Verstehen	• Persona erstellen • Hook Canvas einsetzen • Job-to-be-done anwenden • Future User erstellen
Beobachten	• Empathie Map ausfüllen • AEIOU (Was? Wie? Warum?) durchführen • Kritische Annahmen überprüfen • Needfinding-Gespräch mit offenen Fragen stellen • Lead User • W-Fragen • Achtsamkeit besitzen • Redestab einsetzen • Empathie im UX Design einbeziehen
Standpunkt definieren	• 360-Grad-Betrachtung durchführen • 9-Fenster Tool & Daisy-Map verwenden • Point of View-Satz formulieren, z.B: „Wie könnten wir...“-Fragen
Idee finden	• Brainstorming durchführen • Kreativitätstechniken anwenden • Ideentiefe gewinnen • Scamper • Ideen strukturieren, clustern & dokumentieren • Ideensteckbrief
Prototyp entwickeln	• Prototypen entwickeln • Verschiedene Arten von Prototypen nutzen • Boxing und Shelfing • Prototyping Workshop durchführen
Testen	• Testablauf • Feedback-Erfassungsraster • A/B Testing durchführen • Experimentraster
Reflektieren	• Retrospective Board einsetzen

Makrozyklus

Unter dem **Makroprozess** versteht man den gesamten Vorgang des Design Thinking – vom Start des Projekts bis zum fertigen Ergebnis.



🎯 Im **Makrozyklus** geht es darum, das Problem zu verstehen und eine **Vision der Lösung** zu konkretisieren.

Wenn Sie ein neues Produkt entwickeln, durchlaufen Sie stets einen Makrozyklus, der aus **zehn vorgegebenen Mikrozyklen** besteht

- (1) Erste **Ideen** im Brainstorming erarbeiten
- (2) Kritische **Funktionalitäten** erarbeiten, die für den Nutzer unabdingbar sind
- (3) Finde **Benchmarks** aus anderen Industrien und Erfahrungen
- (4) Steigere die Kreativität und finde den **Dark Horse** unter den Ideen
  - ▶ **Dark Horse** - Was wäre wenn?
    - Erstellung eines Dark Horses ist, wesentliche Elemente einer Gegebenheit wegzulassen, z.B.: „Wie würde man einen IT-Service Desk ohne IT-Probleme konzipieren?“ oder „Wie sieht ein Scheibenwischer ohne Scheiben aus?“
- (5) Umsetzung eines **Funky Prototype**, um der Kreativität freien Lauf zu lassen
- (6) Bestimme die **Vision** der Idee mit dem Vision Prototype
- (7) **Konkretisiere die Vision** schrittweise

by Michael Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer aus Das Design Thinking Playbook. 2. Aufl.