

# 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**

Was ist Design Thinking

Prozess

Raum

**Prinzipien**

1. Nutzerfokussiert
2. Visuell
3. Experimentell

**Nutzerfokussiert** - Co-Creation - Nutzer involvieren

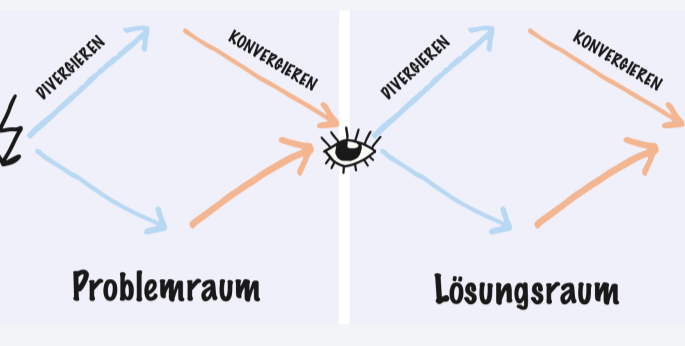
**Visuell** - = Design DOING!  
- fassbar machen  
- früher Prototyp erstellen

**Experimentell** - Test, Fail, Test again....

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

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

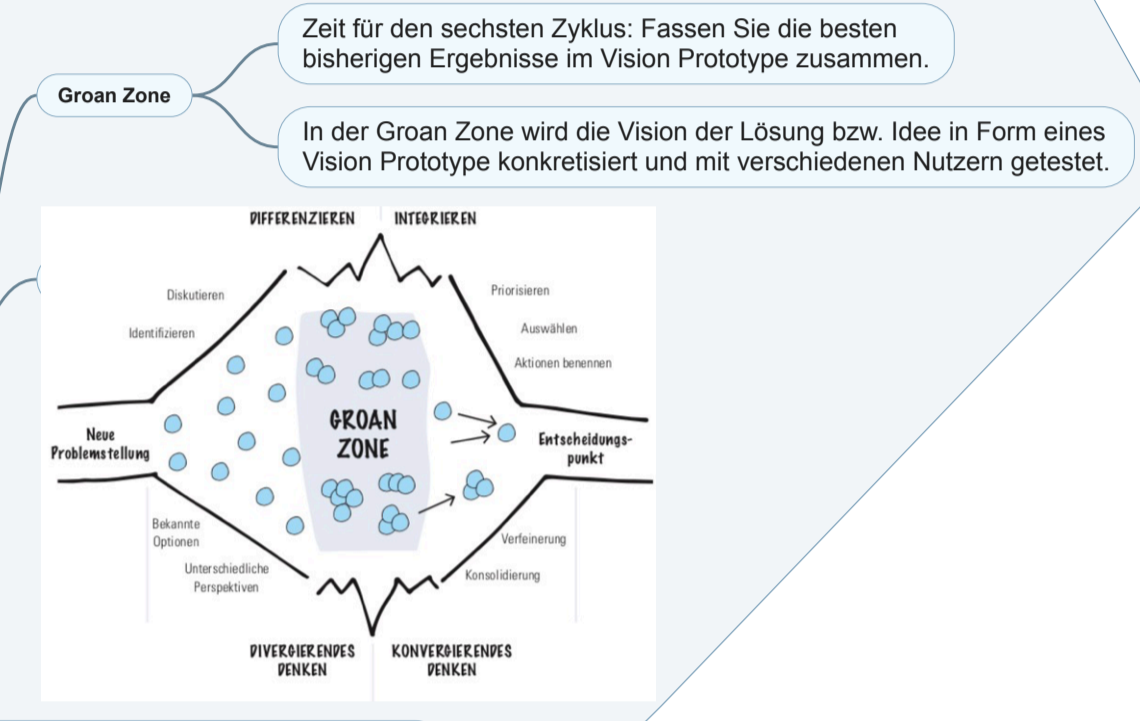
Oder wir fokussieren und beschränken uns auf einzelne Bedürfnisse potenzielle Lösungen, d.h., wir „konvergieren“.



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

**Voraussetzung: Richtige Denkhaltung**

Optimaler Punkt, um diese Denkhaltung zu ändern.

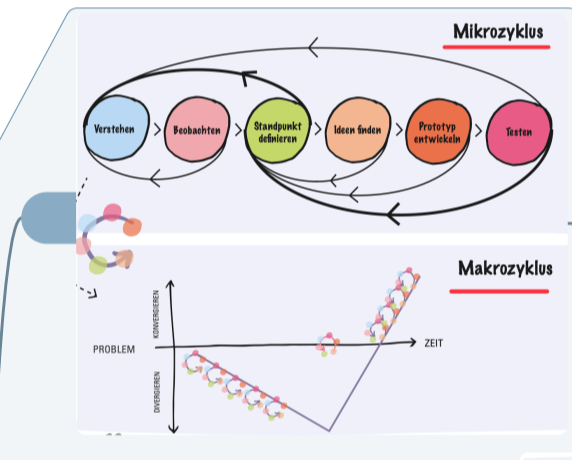


Doch irgendwann müssen Sie umschwenken – von **divergierendem zu konvergierendem Denken**.

Die Ideenflut muss in Lösungen verwandelt werden.

Ideen müssen priorisiert, ausgewählt, verdichtet und verfeinert werden.

# Design Thinking Prozess oder HCD - Human Centered Design



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** Zyklus 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.

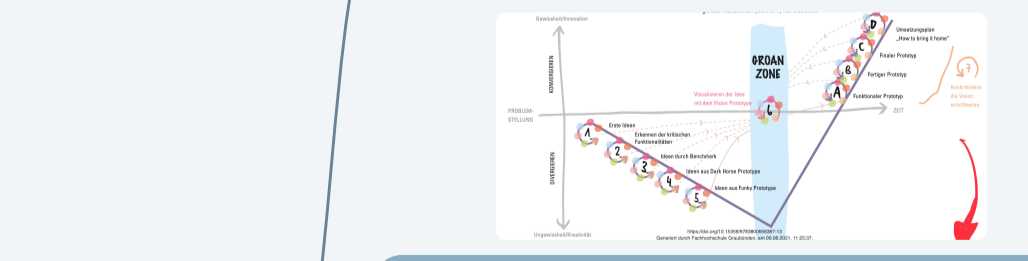
## Mikrozyklus

**ÜBERSICHT TOOLS UND METHODEN JE PHASE**

Phase	Shortcut zu Beispielen von Tools & Methoden
Verstehen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Persona erstellen</li> <li>Hook Canvas einsetzen</li> <li>Job-to-be-done anwenden</li> <li>Future User erstellen</li> </ul>
Beobachten	<ul style="list-style-type: none"> <li>Empathy Map ausfüllen</li> <li>AEIOU (What? What? Where?) durchführen</li> <li>Kritische Annahmen überprüfen</li> <li>Neufinding-Gespräch mit offenen Fragen stellen</li> <li>Lead User</li> <li>W-Fragen</li> <li>Achtsamkeit besitzen</li> <li>Redetab einsetzen</li> <li>Empathie im UX Design einbeziehen</li> </ul>
Standpunkt definieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>360-Grad-Betrachtung durchführen</li> <li>9-Fenster Tool &amp; Daisy Map verwenden</li> <li>Point of View-Satz formulieren, z.B. „Wie könnten wir...“-Fragen</li> </ul>
Idee finden	<ul style="list-style-type: none"> <li>Brainstorming durchführen</li> <li>Kreativitätstechniken anwenden</li> <li>Identifizieren</li> <li>Scamping</li> <li>Ideen strukturieren, clustern &amp; dokumentieren</li> <li>Ideensteckbrief</li> </ul>
Prototyp entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prototypen entwickeln</li> <li>Verschiedene Arten von Prototypen nutzen</li> <li>Boiling und Shelling</li> <li>Prototyping Workshop durchführen</li> </ul>
Testen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Testablauf</li> <li>Feedback-Erfassungsraster</li> <li>A/B Testing durchführen</li> <li>Experimentraster</li> </ul>
Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>Retrospective Board einsetzen</li> </ul>



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.

- (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
- (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

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

**Dark Horse** - Was wäre wenn?

Erstellung eines Dark Horse 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?“