

Phase 1: Verstehen

Phase 2: Beobachten

Lerne deine Zielgruppe und ihre Bedürfnisse kennen (Interview)

(je 4 Min + je 3 Min)

Vorname deines Gegenübers:

Phase 1: Welche Herausforderung hat dein Gegenüber? Für welches Problem sucht er/sie eine neue Lösung? Warum (Bedürfnis)? Was hat er/sie schon versucht? (Achtung: Wenig Zeit. Versuche deinem Gegenüber aufmerksam zuzuhören und frage punktuell nach. Kein Dialog.)

Phase 2: Welche Aussagen deines Gegenübers waren interessant? Welche haben dich überrascht? Frage nach und versuche noch mehr über die tatsächlichen Bedürfnisse deines Gegenübers zu erfahren.

Phase 3: Sichtweise definieren (Design Challenge/WKW-Frage: Wie können wir...?)

Halte deine Erkenntnisse fest

(4 Min)

Lege einen Standpunkt fest

(4 Min + je 4 Min)

Reflektiere die Ziele & Bedürfnisse deines Gegenübers und halte die wichtigsten hier nach deinem aktuellen Verständnis fest:

Sind dir Besonderheiten aufgefallen? Was solltest du bei der Ideenentwicklung/Lösungsfindung unbedingt beachten?
Beispiel: *Dein Gegenüber ist komplett oder bevorzugt analog unterwegs – eine digitale Lösung wäre für sie/ihn daher mit Hindernissen verbunden.*

Definiere eine konkrete Fragestellung, die deine zielgerichtete Lösungsfindung leitet. Bei den Design Thinkern heißt das auch „Design Challenge“ oder „WKW-Frage“. Sie wird positiv und ergebnisoffen formuliert.

Beispiel: *Wie kann „Vorname“ die Mitarbeiterführung so gestalten, dass seine/ihre Mitarbeiter:innen eigenverantwortlich Schulentwicklungsprojekte planen, durchführen und abschließen können?*

Zum Abschluss: Stelle deinem Gegenüber deinen Standpunkt vor und bitte ihn: sie diesen zu kommentieren. Passe ihn ggf. an. (Jeweils 6 Min)

Phase 4: Ideen finden

Skizziere mindestens 3-5 neue Ideen für die definierte Problemstellung (5 Min)

Hole dir danach Feedback (je 5 Min)

Skizziere deine Idee	Skizziere deine Idee	Skizziere deine Idee	Skizziere deine Idee	Skizziere deine Idee
Feedback (+/-/?)	Feedback (+/-/?)	Feedback (+/-/?)	Feedback (+/-/?)	Feedback (+/-/?)

Phase 5: Prototypen entwickeln und Phase 6: Test

Reflektiere das Feedback und konkretisiere/verbessere eine Idee oder entwickle eine neue

(5 Min + 2 Min)

Versuche deine Idee zu visualisieren bzw. für dein Gegenüber (soweit wie auf einem weißen A₄-Blatt möglich) greifbar/konkret zu machen.

Zum Abschluss: Stelle deinen Prototypen deinem Gegenüber in Kürze vor (je 2 Min)

PROTOTYP & TEST

WKW-FRAGE:

NAME DER IDEE:

BESCHREIBUNG DER IDEE:

(Ablauf, Umsetzung in einem Beispiel, etc.)

BENÖTIGTE RESSOURCEN (Materialien, Fachkompetenz, etc.)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

MEILENSTEINPLANUNG (Welche Schritte sind bis wann zu erledigen? Wann wird Feedback eingeholt?)



BETEILIGTE (Wer setzt die Idee mit um? Wer hat den Hut auf ☁?)

Name:

Kontaktdaten:

.....
.....
.....

PROTOTYP

TEST

♥ i like! ♥

★ i wish... ★

💡 what if? 💡

