

[+] Design Thinking Workshop

Mission (Phase Verstehen)

***Aufgabe ist es,
die “Geldbörse”
zu verbessern!***

[+] Design Thinking Workshop

Agenda

Minute	Zeit in Minuten	Phase	Inhalt	Seite
0	3	1 - Verstehen	Set the stage	3
3	2 x 4	1 - Verstehen	Interview	4
11	2 x 3	1 - Verstehen	Tiefen-Interview	5
17	2 x 2	2 - Beobachten	Was macht die Zielgruppe genau?	6
21	3	3 - Standpunkt definieren	Resultate erfassen	7
24	3	3 - Standpunkt definieren	“Point-of-View” formulieren	8
27	5	4 - Ideen finden	Neue Ideen skizzieren	9
32	2 x 4	4 - Ideen finden	Idee vorstellen und Feedback einholen	10
40	3	4 - Ideen finden	Reflektieren und Idee überarbeiten	11
43	5	5 - Prototyp erstellen	Erstellung eines Prototyps	12
48	2 x 4	6 - Testen	Prototyp vorstellen und Feedback einholen	13
56	2	6 - Testen	Nächste Schritte	14
58	2	3 - Standpunkt definieren	Re-Defintion P.O.V.	15

[+] Design Thinking Workshop

Set the stage

3min | Zeichne die aus Deiner Sicht ideale Geldbörse

VERSTEHEN

[+] Design Thinking Workshop

Interview

2 x 4min | Wie sieht für den anderen die ideale Geldbörse aus?

VERSTEHEN

[+] Design Thinking Workshop

Tiefen-Interview

2 x 3min | Warum: Geschichten, Gefühle, Emotionen?

VERSTEHEN

[+] Design Thinking Workshop

Was macht die Zielgruppe genau?

2 x 2min | Wie geht mein Partner mit seiner Geldbörse um?

BEOBACHTEN

[+] Design Thinking Workshop

Resultate erfassen

3min | Bedürfnisse und Erkenntnisse

STANDPUNKT
DEFINIEREN

Ziele & Wünsche:

Erkenntnisse & Einblicke:

[+] Design Thinking Workshop

Standpunkt definieren

3min | Formulierung eines "Point-of-View"

STANDPUNKT
DEFINIEREN

Name des Partners: _____

benötigt _____
(was wird benötigt)

um _____
(sein Bedürfnis)

da _____
(Einblick / Erkenntnis)

[+] Design Thinking Workshop

Neue Ideen skizzieren

5min | Skizziere 3-5 radikale Ideen um das Problem zu lösen

IDEEN FINDEN

Point-of-view:

(vom Schritt zuvor)

[+] Design Thinking Workshop

Idee vorstellen und Feedback einholen

2 x4min | Vorstellung der Idee

IDEEN FINDEN

[+] Design Thinking Workshop

Reflektieren und Idee überarbeiten

5min | Iteration - Überarbeitung

IDEEN FINDEN

[+] Design Thinking Workshop

Prototyp entwickeln

5min | Erstellen eines Prototypes

PROTOTYP
ENTWICKELN

Bauen!
Nicht zeichnen/schreiben!

[+] Design Thinking Workshop

Prototyp vorstellen und Feedback einholen (2 x 4min)

Was war gut?

Was kann verbessert werden?

TESTEN

Fragen

Ideen

[+] Design Thinking Workshop

Nächste Schritte

2min | Formulierung der nächsten Schritte

TESTEN

Aspekt 1:

Aspekt 2:

[+] Design Thinking Workshop

Standpunkt re-definieren

2min | Re-Formulierung eines "Point-of-View"
aufgrund der Erkenntnisse

STANDPUNKT
DEFINIEREN

Name des Partners: _____

benötigt _____
(was wird benötigt)

um _____
(sein Bedürfnis)

da _____
(Einblick / Erkenntnis)