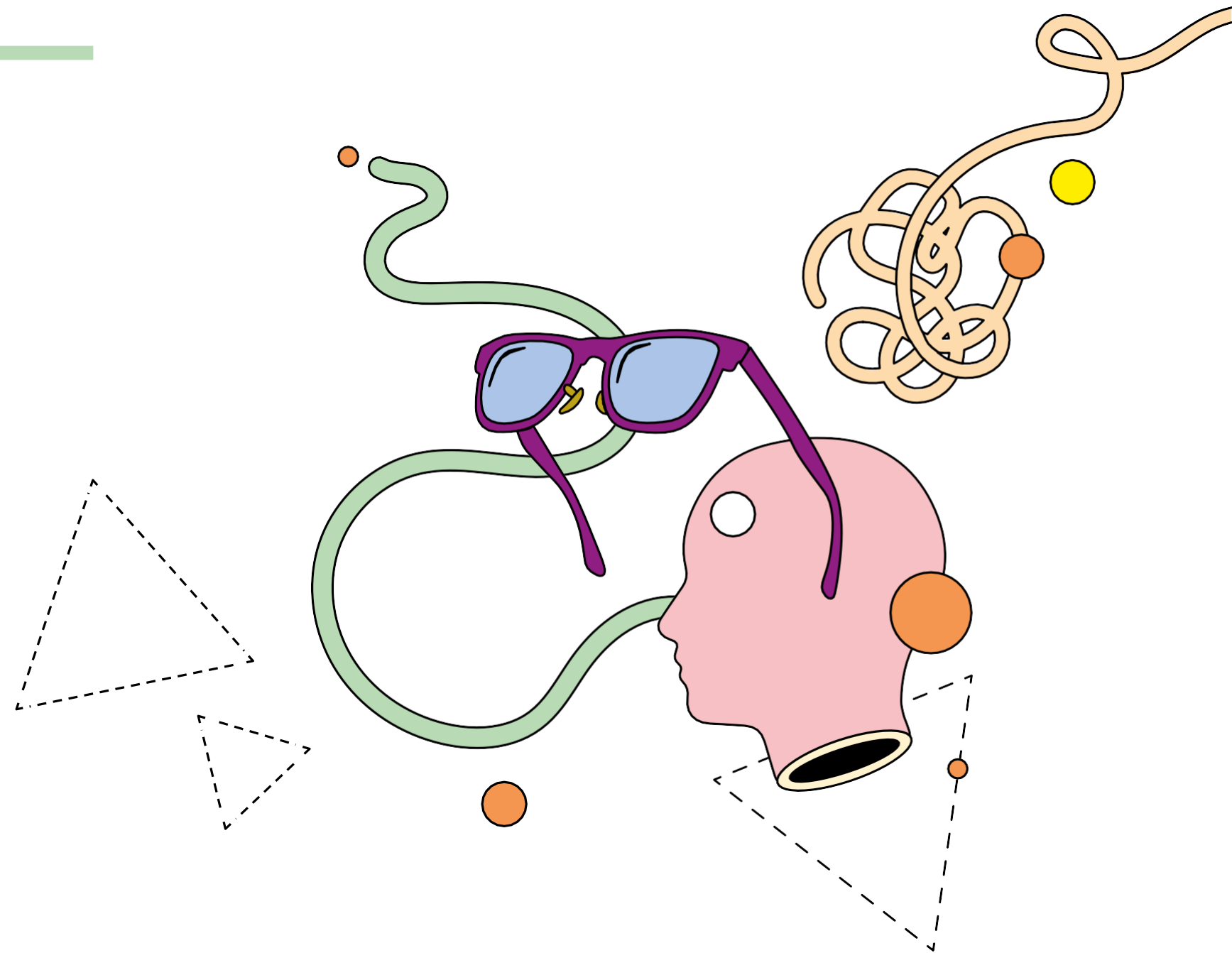


# Design-Thinking im Schnelldurchlauf



# Teammitglieder

---

Name  
und Zeichnung

Name  
und Zeichnung

Name  
und Zeichnung

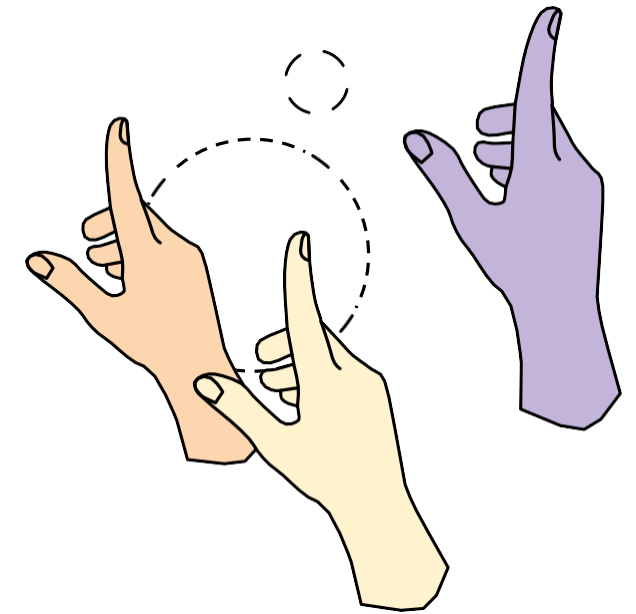
Name  
und Zeichnung

Name  
und Zeichnung

Ihr löst Aufgabe Nr. \_\_\_\_\_

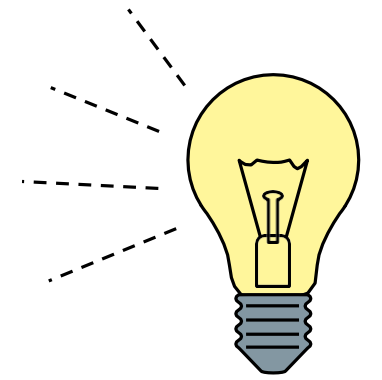
## Das ist Euer Team!

Skizziert die Person rechts neben Euch auf einem Haftnotizzettel und schreibt den Namen dazu.



# Ihr werdet folgende Herausforderung bearbeiten ...

---



Umkreist Eure Aufgabennummer und markiert so Euer Thema.

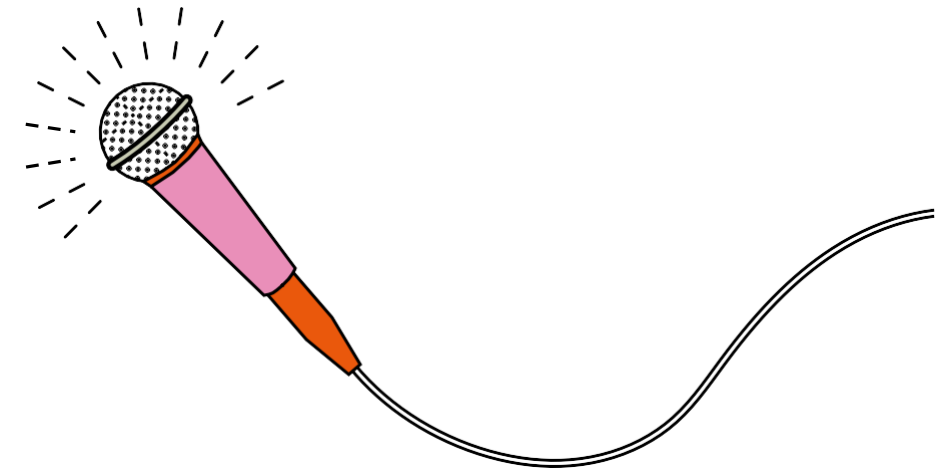
Übertragt die Aufgabennummer anschließend auf das Arbeitsblatt „Teammitglieder“

- |          |  |           |   |
|----------|--|-----------|---|
| <b>1</b> | Erinnerungen aufbewahren                         | <b>9</b>  | Einen gemeinsamen Ausflug mit der Klasse planen |
| <b>2</b> | Mit Freundinnen und Freunden in Kontakt bleiben  | <b>10</b> | Die Mensa neu gestalten                         |
| <b>3</b> | Eine Geburtstagsparty planen                     | <b>11</b> | Fit bleiben im Schulalltag                      |
| <b>4</b> | Jemanden beschenken                              | <b>12</b> | Eine Schülerzeitung neu denken                  |
| <b>5</b> | Einen Urlaub planen                              | <b>13</b> | Den Schulhof neu gestalten                      |
| <b>6</b> | Einen Schüleraustausch organisieren              |           |   |
| <b>7</b> | Fortbewegungsmittel/-möglichkeiten in der Stadt  |           |   |
| <b>8</b> | Unterstützung älterer Menschen durch Jugendliche |           |   |

# Entwickelt ein gemeinsames Verständnis

---

Jede und jeder von Euch teilt drei Gedanken mit der Gruppe, die Ihr mit dem Thema verbindet.



#

#

#

#

#

#

#

#

#

#

#

#

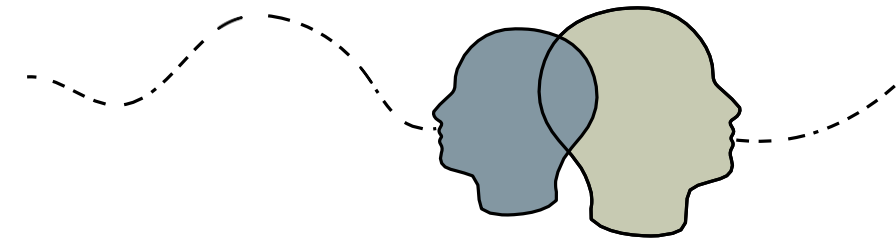
#

#

#

# Wechselt die Perspektive

---

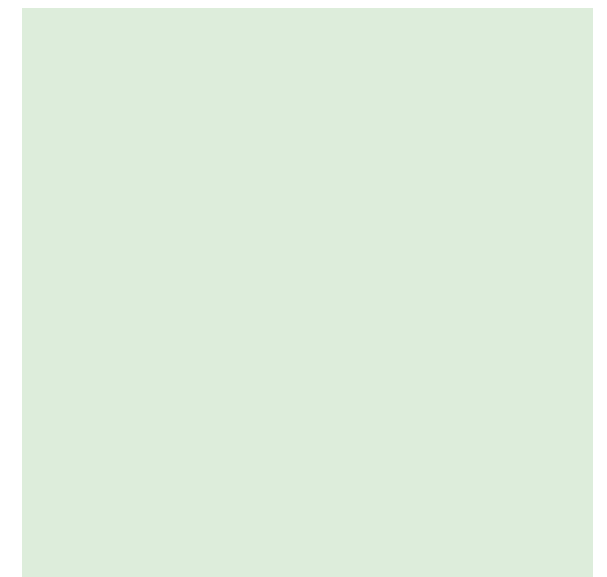
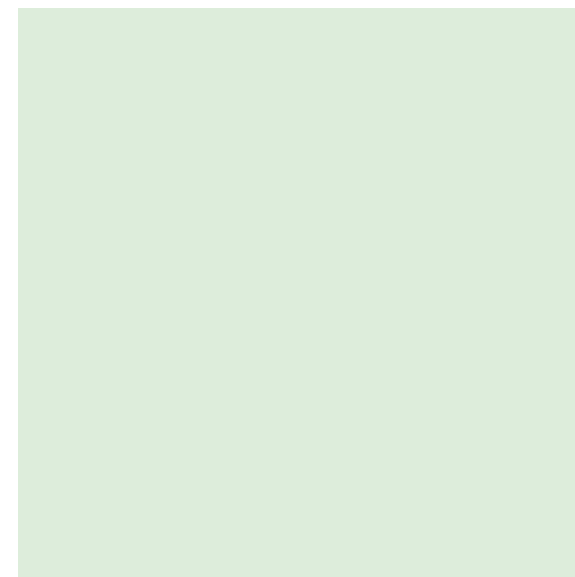
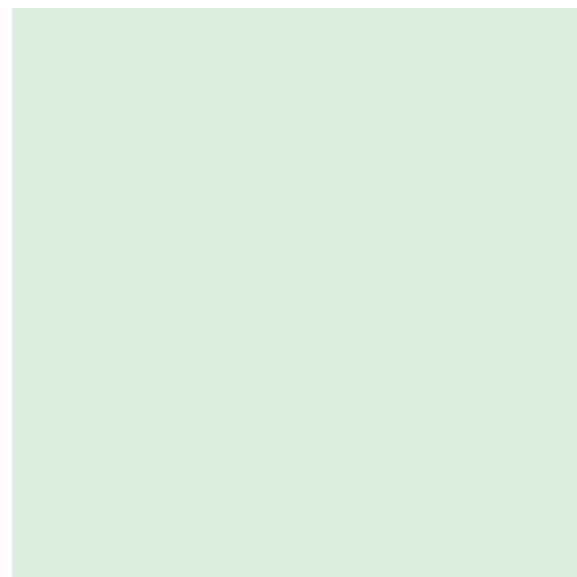
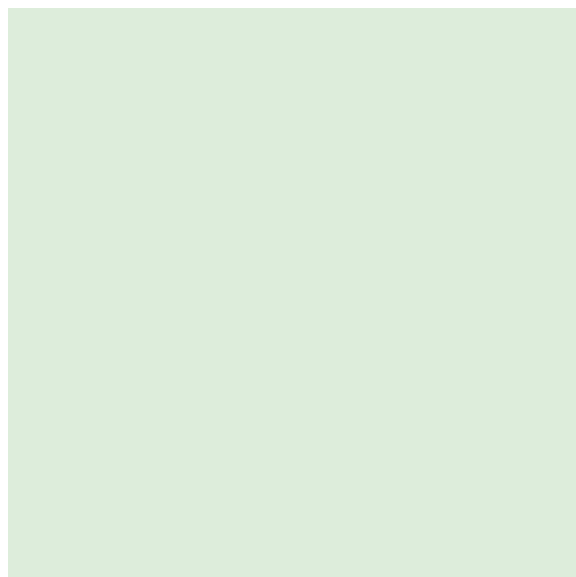
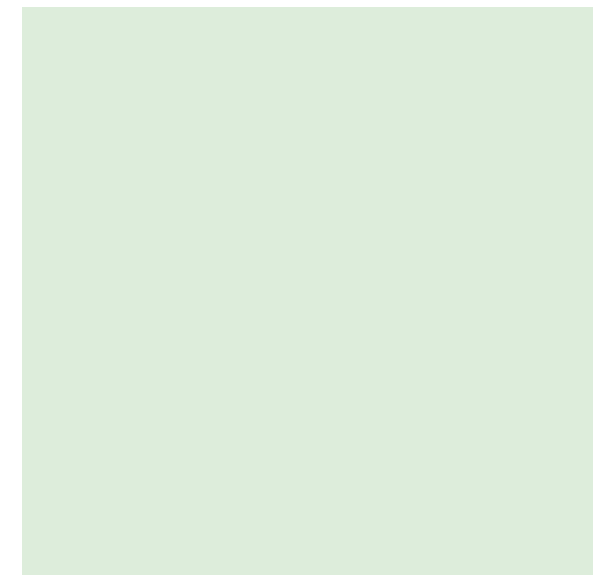
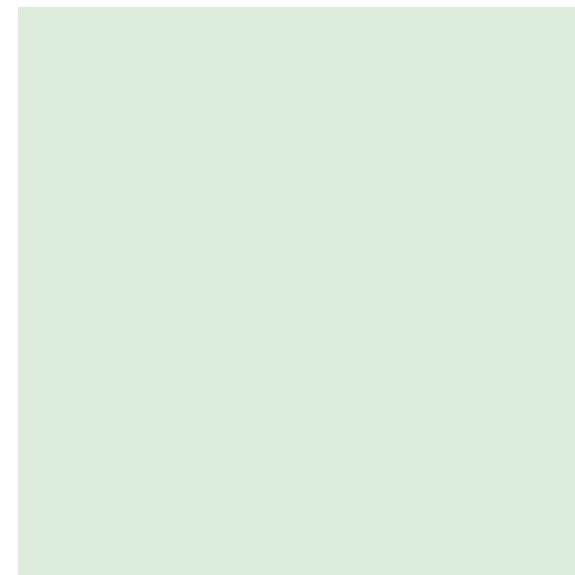
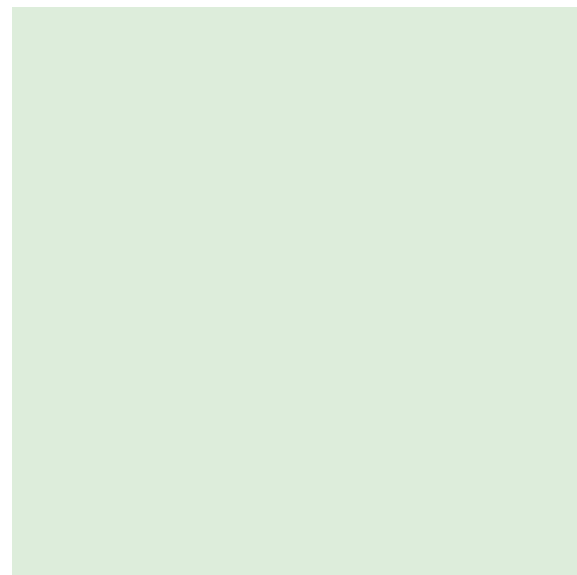
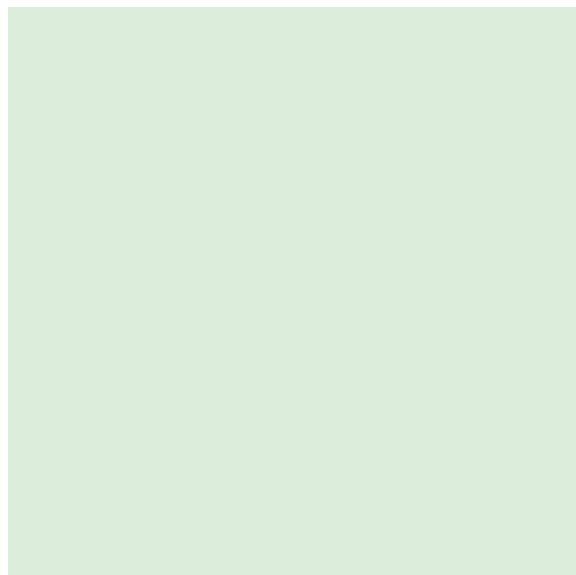


## Interview

Ladet eine Person aus einer anderen Gruppe zu Euch ein. Führt ein Gespräch und lernt Euer Thema aus der Perspektive der anderen Person kennen.

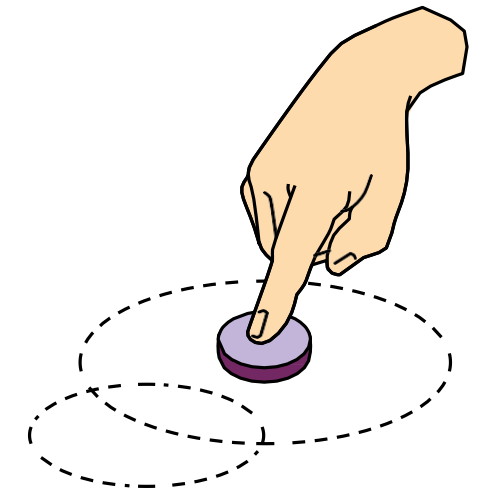
## Tipps für das Gespräch

- Hört zu 80 Prozent zu, sprecht selbst nur 20 Prozent der Zeit.
- Achtet auf Probleme, verborgene Bedürfnisse und Herausforderungen.
- Fragt „Warum?“, wenn Ihr etwas besonders interessant findet.



# Definiert Euer Thema

---



Nutzt das Interview, um das Thema einzugrenzen.  
Was ist der Person, die Ihr interviewt habt,  
besonders wichtig?

**Wir redeten mit**

Zeichnet ein Bild.

**Er/sie hat den  
Spitznamen**

Z. B. Mr Clean,  
The Queen of DIY.

**Das wichtigste  
Bedürfnis**

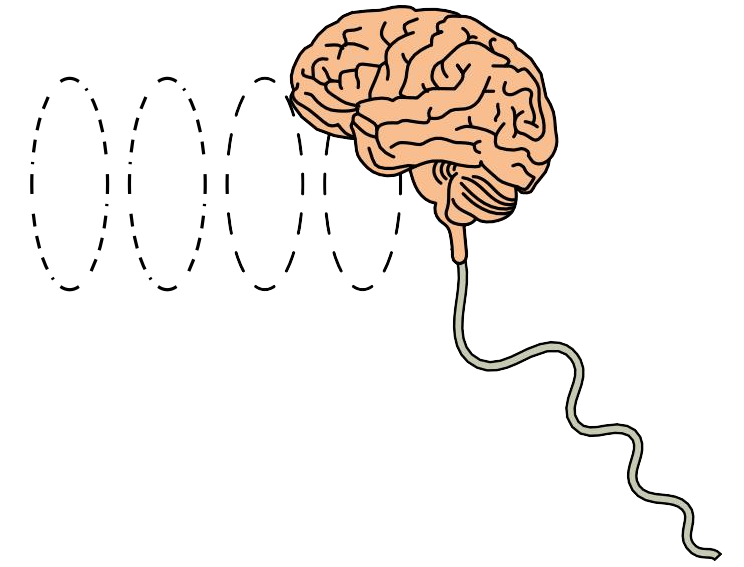
Was braucht  
die Person,  
mit der Ihr  
gesprachen habt?

**Das größte  
Problem**

Welches Problem  
hat die Person  
in Bezug  
auf Euer Thema?

# Sammelt Ideen

---



Generiert Ideen und skizziert Eure Lösungen für das wichtigste Bedürfnis oder Problem, das Ihr aus den Gesprächen mitgenommen habt.

## Bedürfnis oder Problem

Was braucht die Person, mit der Ihr gesprochen habt?

Welches Problem hat die Person in Bezug auf Euer Thema?

## Eure Lösung

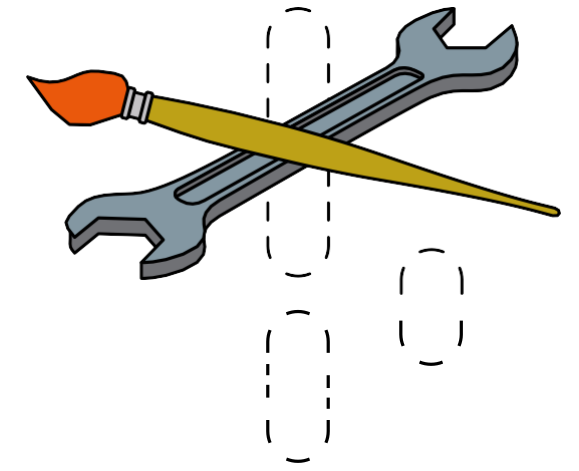
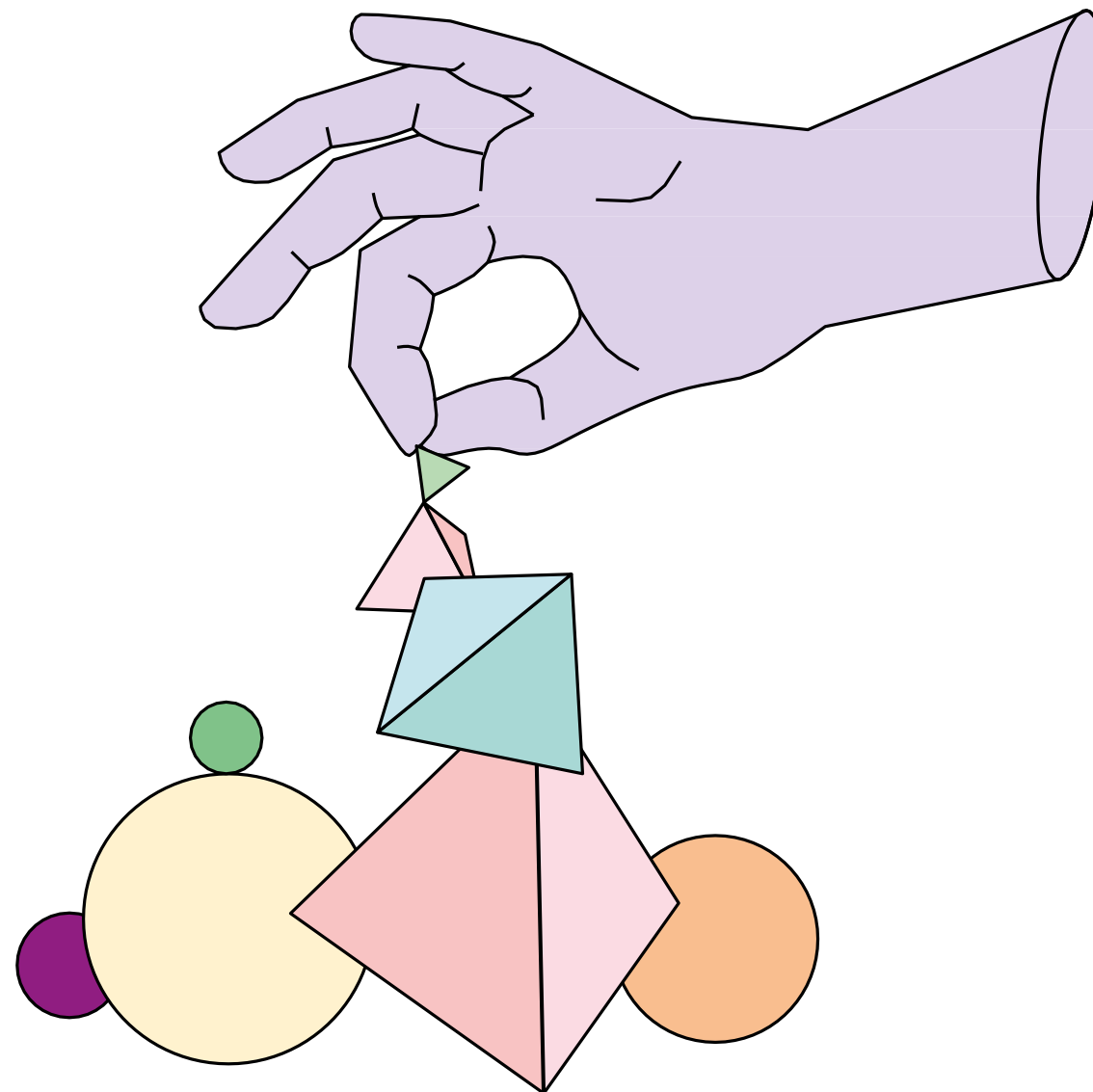
# Baut einen Prototyp

---

Baut Eure Idee! Macht sie greifbar und nutzt das Prototyping-Material.

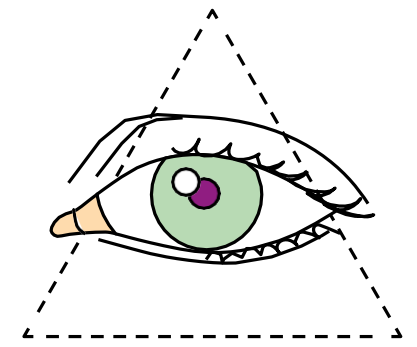
## Tipps für Prototypen

- Nicht diskutieren! Fangt an zu bauen und schaut, was passiert.
- Baut etwas, womit man interagieren kann.
- Ihr könnt auch Teil Eures Prototyps werden – als SchauspielerIn bzw. Schauspieler oder als personifiziertes Objekt.





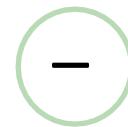
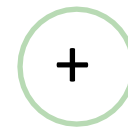
# Testet Euren Prototyp



Übergebt den Prototyp der Person, die Ihr interviewt habt. Was sagt sie dazu?

Das funktioniert

Das funktioniert nicht



Fragen, die aufkommen

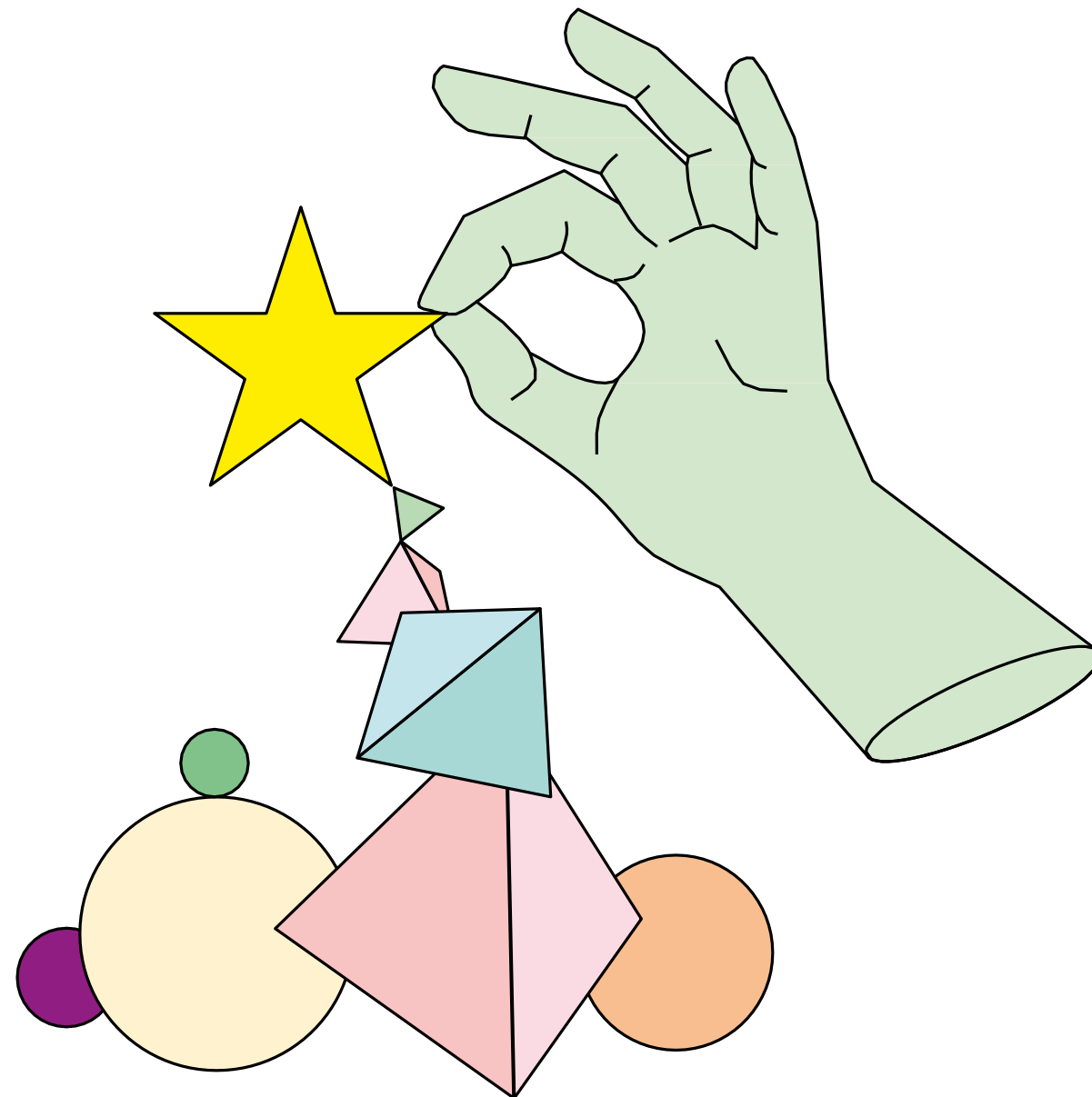
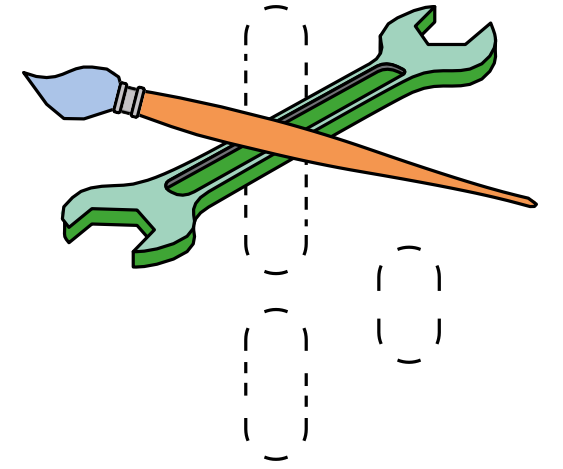
Neue Ideen



# Verbessert Euren Prototyp

---

Nun verbessert Euren Prototyp anhand des Feedbacks, das Ihr bekommen habt.



Basierend  
auf einer Idee von Molly  
Wilson, Programmleiterin  
an der HPI School  
of Design Thinking

# Abschlussrunde

Showtime!

