

# — IDEEN-PHASE

## **WAS?**

Ihr seid im Lösungsraum angekommen: In dieser Phase dürft ihr endlich kreativ werden und viele Ideen sammeln! Jetzt kennt ihr eure Nutzer und habt ein gutes Verständnis für die Lebenswelt, in der sie sich bewegen. Eure Personas stehen bereit und freuen sich auf innovative Lösungen. Ihr dürft eurer Kreativität freien Lauf lassen und alles sammeln, das euch in den Sinn kommt – die Machbarkeit spielt erst einmal keine Rolle. Alles ist erlaubt – auch wilde Ideen, die zunächst abwegig erscheinen, sind wertvoll und erwünscht. Oft sind es genau diese, die andere inspirieren und schlussendlich zu tollen und machbaren Lösungen führen.

## **WARUM?**

Ziel der Phase ist es, konkrete Lösungsvorschläge zu erarbeiten, die im nächsten Schritt in Form von Prototypen greifbar gemacht werden. Die verschiedenen Perspektiven und Kompetenzen innerhalb des Teams sorgen dafür, dass ihr ganz unterschiedliche Ideen sammeln und diese miteinander kombinieren könnt. Der Fokus liegt hier zunächst auf Quantität. Im Anschluss wählt ihr aus der großen Menge an Ideen die vielversprechendsten aus, die in die nächste Phase mitgenommen und ausgearbeitet werden können.

## **WIE?**

Es gibt zahlreiche Methoden, um Ideen zu generieren, eure Kreativität anzuregen und euch beim Ideen sammeln helfen. Egal, welches Verfahren ihr anwendet – wichtig ist, dass ihr euch nicht selbst einschränkt. Alle Ideen sind wertvoll und können weiterentwickelt werden – es gibt kein Richtig und kein Falsch. Nutzt die verschiedenen Perspektiven, die ihr in Form von Personas veranschaulicht habt, um in unterschiedliche Richtungen zu denken und verschiedene Ideen zu sammeln. Es bietet sich auch an, Gäste zu einem Ideenfindungsworkshop einzuladen. Stellt ihnen eure Personas vor und nutzt die neuen Sichtweisen, die sie mitbringen. Ihr beschäftigt euch schon länger mit dem Thema, daher kann es sehr wertvoll sein, eine völlig neue Perspektive auf die Dinge einzunehmen. Die Ideenfindungsphase ist von offenem, divergentem Denken geprägt. Während des Brainstormings findet keine Bewertung der Ideen statt. Öffnet stattdessen den Lösungsraum und sammelt so viele Ideen wie möglich. Durch verschiedene Methoden erweitert ihr manche Ideen, konkretisiert sie und verwirft andere vielleicht wieder. Ideen lassen sich mit Hilfe von Clustern gruppieren: Wenn ihr eure Ideen beispielsweise nach einem stillen Brainstorming mit dem Team austauscht, könnt ihr sie direkt zu ähnlichen Ideen an die Wand pinnen. Auf diese Weise bringt ihr Struktur in die vielen bun-

ten Post-its, die ihr am Ende der Phase gesammelt habt. Weist den geclusterten Ideen passende Überschriften zu, damit ihr auch später noch genau wisst, wie die Gruppen zustande kamen und wodurch sich die zugehörigen Ideen auszeichnen. Nun gilt es die vielversprechendste Idee im Team auszuwählen, indem wir verschiedene Perspektiven einbeziehen und den „Point of View“ nicht aus dem Blick verlieren. Nur dann sind die neuen Ideen dafür geeignet, die Bedürfnisse der Nutzer zu erfüllen. Selbst wenn ihr in der folgenden Phase zunächst nur einen Lösungsvorschlag ausarbeitet, heißt dies nicht, dass die anderen Ideen verworfen werden. In der Design Thinking-Projektarbeit geht nichts verloren – wir stellen sie gedanklich auf einem „Ideenparkplatz“ ab, um immer wieder darauf zurückgreifen zu können. Genau das macht die iterative Arbeit so besonders.