



DON'T WAIT,  
INNOVATE

**MINDSH/FT.ONE**

Innovationskultur erschaffen & leben



# MINDSH/FT.ONE

Innovationskultur erschaffen & leben

# DESIGN DASH

---

Eine superschnelle Einführung in Design Thinking  
Methoden und Mindsets



Definition



Recherche



Synthese



Ideen



Prototypen



Test

---

PROBLEMRAUM

---

LÖSUNGSRaum

# \_TEAMMITGLIEDER



Name und Zeichnung

Name und Zeichnung

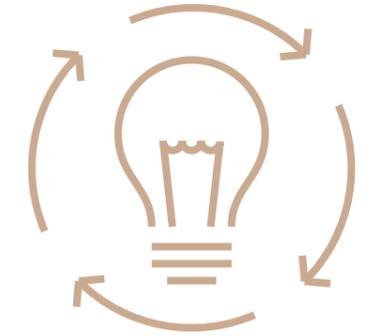
Name und Zeichnung

Name und Zeichnung

Zahl zwischen 1 und 7

# \_IHR WERDET DIES NEU GESTALTEN ...

Umkreist das Thema, das eurer Zahl entspricht:



1. Geburtstagsfeier
2. Neue Leute kennenlernen
3. Mit alten Freunden in Kontakt bleiben
4. Der Umzug in eine neue Wohnung
5. Einen Urlaub planen
6. Aufenthalt am Flughafen
7. Eine neue Sprache lernen
8. Lebensmittel einkaufen
9. Jemanden beschenken
10. Erinnerungen aufbewahren
11. Handynutzung im Alltag
12. In ein Land reisen, ohne die Sprache zu sprechen
13. Plastikverbrauch
14. Im Stau stehen

# \_LERNT EUER TEAM KENNEN

Jeder von euch teilt drei Gedanken, die ihr mit dem Thema verbindet.



#

---

#

---

#

---

#

---

#

---

#

---

#

---

#

---

#

---

#

---

#

---

#

---



# \_BEOBACHTET JEMAND ANDEREN



Ladet einen Interviewpartner von einer anderen Gruppe zu euch ein. Führt ein Gespräch und lernt das Thema aus einer neuen Perspektive kennen.


Tipps für das Gespräch

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



# \_DEFINIERT EUER THEMA

Nutzt das Interview um ein präzises und nutzerzentriertes Design Problem zu formulieren.



Wir redeten mit

Zeichnet ein Bild

Er/ Sie hat den Spitznamen

Bsp. Mr Clean,  
The Queen of DIY

Was sie angeblich brauchen

Was glaubt er/sie was das größte Problem ist?

Aber wir denken das eigentliche Problem ist

Was ist euch aufgefallen, was er/sie nicht sieht?  
Welches Bedürfnis steckt dahinter?

# \_ZEICHNET EINE IDEE



Zeichnet eine Idee, die das gefundene Problem von eurem Interviewpartner löst.

**Euer Problem:**

Was ist euch  
aufgefallen, was er/sie  
nicht sieht?

Welches Bedürfnis  
steckt dahinter?

**Euer Lösung:**



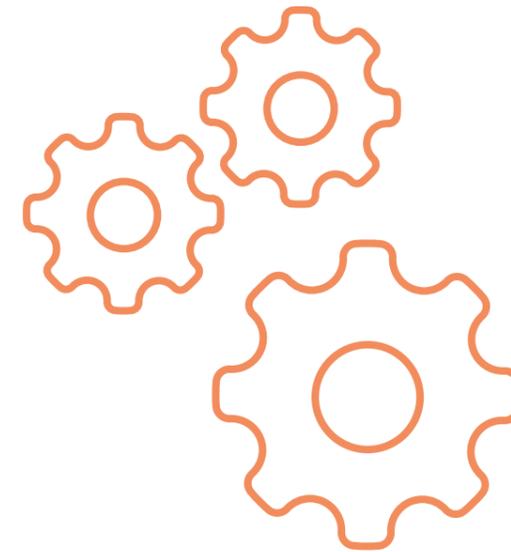
# \_BAUT EINEN PROTOTYPEN

Baut eure Idee! Macht sie greifbar und nutzt die Gegenstände um euch.



Tipps für Prototypen:

- Nicht diskutieren! Fangt an zu bauen und schaut was passiert.
- Baut etwas mit dem man interagieren kann.
- Ihr könnt auch Teil eures Prototyps werden – als Schauspieler oder als personalisiertes Objekt.



# \_TESTET EUREN PROTOTYPEN



Übergebt den Prototypen an euren Interviewpartner. Was sagt er/sie dazu?

	+	-	
Das funktioniert		Das funktioniert nicht	
Fragen, die aufkommen		Neue Ideen	
	?	!	



# \_VERBESSERT EUREN PROTOTYPEN

Nun verbessert euren Prototypen anhand des Feedbacks, das ihr bekommen habt.

