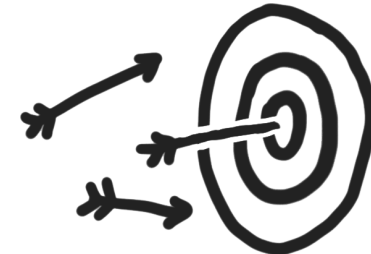
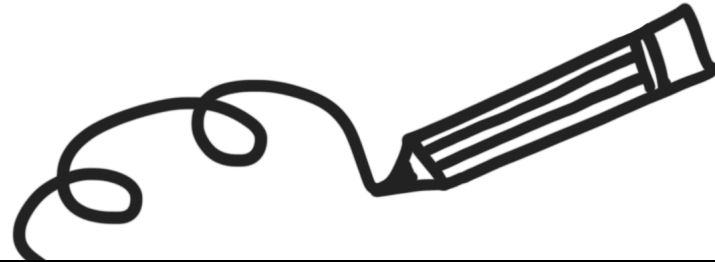
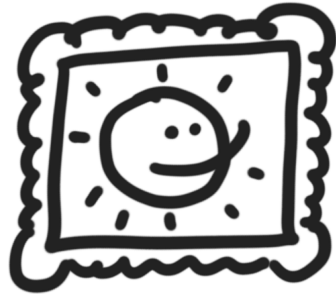




Design Dash

Eine superschnelle Einführung in Design Thinking Methoden & Mindsets



STOP! NOCH NICHT UMBLÄTTERN!

TEAMMITGLIEDER (3-4)

**IRGENDEINE ZAHL
ZWISCHEN 1 & 30**

Name & Sketch

Name & Sketch

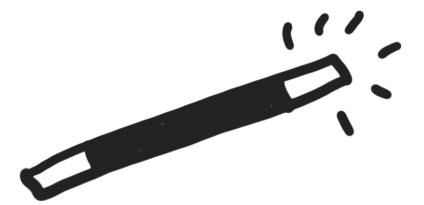
Name & Sketch

Name & Sketch

Number 1-30

SO, NUN SEID IHR BEREIT.

Ihr werdet dies NEU gestalten...



Umkreist das Thema, das eurer gewählten Zahl entspricht

1. Frühstück
2. Mittagessen
3. Abendessen
4. Sport machen
5. Neue Leute kennenlernen
6. Mit alten Freunden in Kontakt bleiben
7. Den Umzug in ein neues Haus / eine neue Wohnung
8. Geburtstagsfeier
9. Schlafen
10. Musik hören
11. Aufwachen
12. Pendeln
13. Gartenarbeit
14. Ehrenamtliche Tätigkeit
15. Fernsehen / Filme gucken
16. Einen Urlaub planen
17. Der Aufenthalt am Flughafen
18. Einen Roadtrip
19. In ein Land reisen, in dem ihr die Sprache nicht spricht
20. Eine neue Sprache lernen
21. Lebensmittel einkaufen
22. Die Wäsche machen
23. Zeitung lesen
24. Recycling
25. Die Wohnung putzen
26. Jemanden beschenken
27. Die eigene Stadt erkunden
28. Erinnerungen aufbewahren
29. Das persönliche Schönheitsritual
30. Freitagnacht

Lernt euer Team kennen



Jeder von euch teilt 3 Gedanken, die ihr mit dem Thema verbindet.

Name & Sketch

Name & Sketch

Name & Sketch

Name & Sketch



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.

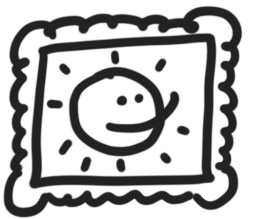
NOTIZEN

Tipps für das Gespräch

- Hört zu 80% zu, spricht 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,
The Calendar Wizard

WAS SIE ANGEBLICH BRAUCHEN

Was glaubt er/sie was das größte Problem ist?

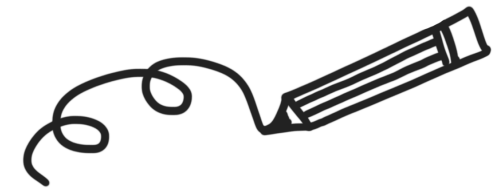
ABER WIR DENKEN DAS EIGENTLICHE PROBLEM IST

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.

EURER PROBLEM

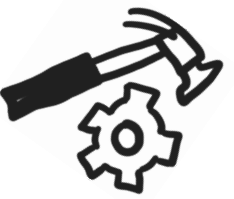
EURE LÖSUNG

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

Welches Bedürfnis steckt
dahinter?



Baut einen PROTOTYP



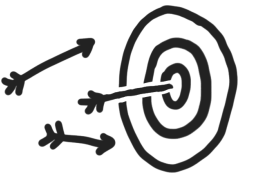
Baut eure Idee! Macht sie greifbar und nutzt die Gegenstände um euch.

Prototyping Tipps

- 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 Prototyp



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

A large dashed rectangular box for taking notes on positive feedback. To its right is a circular icon containing a plus sign (+).

DAS FUNKTIONIERT

A large dashed rectangular box for taking notes on negative feedback. To its left is a circular icon containing a minus sign (-).

DAS NICHT

FRAGEN DIE AUFKOMMEN



NEUE IDEEN



ITERIERT euren Prototyp



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