



Fotoprotokoll

Kurs 15 – Präsenzphase BPM II

10. Mai 2018 – Design Thinking



Design Thinking Werkstatt

Ludwigsburg, 10. Mai 2018

mit
BiMa kurs 15
BiMA Alumni
INEMA-Studis
und
Iris Schmidberger
Jan-Torsten Kohrs
Ulrich Müller
Simou Forstner

Agenda

- Kurzarstellung
- Warming up
- Design Thinking Compact-Info
- Design Thinking in a Nutshell

~ 17:30

— x —

- Auswertung und Nachlese

Do. 10. Mai – Marshmallow Challenge



Marshmallow Challenge

- Bauen Sie eine möglichst hohe freistehende Konstruktion aus dem zur Verfügung gestellten Material
- Der Marshmallow sitzt „on top“, gemessen wird vom Fuß der Konstruktion bis zum Marshmallow
- Das Material darf beliebig genutzt werden, nur der Marshmallow muss am Stück bleiben
- Zeit: 14 Minuten



Do. 10. Mai – Marshmallow Challenge





PH Ludwigsburg
University of Education

Design Thinking

Eine Innovationsmethodologie -
auch für den Bildungsbereich



Design Thinking

- ▶ Nutzerorientierter Innovationsansatz zur Lösung von Problemen und zur Entwicklung neuer Ideen
- ▶ Ursprung: Denk- und Arbeitsweise von Architekten
- ▶ Maßgebliche Entwicklung des heutigen Verständnisses:
 - d.school der Stanford University (seit 2005)
 - d.school des Hasso Plattner Instituts Potsdam (seit 2007)
- ▶ Internationale Etablierung an Universitäten und Hochschulen (z.B. St. Gallen, Finnland)
- ▶ Anwendung in namhaften Unternehmen (z. B. Swisscom, Apple)

Design Thinking im Bildungsbereich

Exemplarische Herausforderungen des Bildungsmanagements:

- Bildungsprozessmanagement
 - Didaktisches Prinzip der Lernerorientierung
 - Neukonzeption/Optimierung von Bildungsangeboten
- Bildungsbetriebsmanagement
 - Organisationsentwicklung
 - Anspruchsgruppenkonzept

Exemplarische Chancen des Design Thinking:

- Konsequente Nutzerorientierung
- Erfolgsversprechende Innovationsideen
- Strukturierter Innovationsprozess
- Methodenrepertoire

Der iterative Design Thinking Prozess im Mikrozyklus (vgl. Plattner et al. 2009, S. 114)

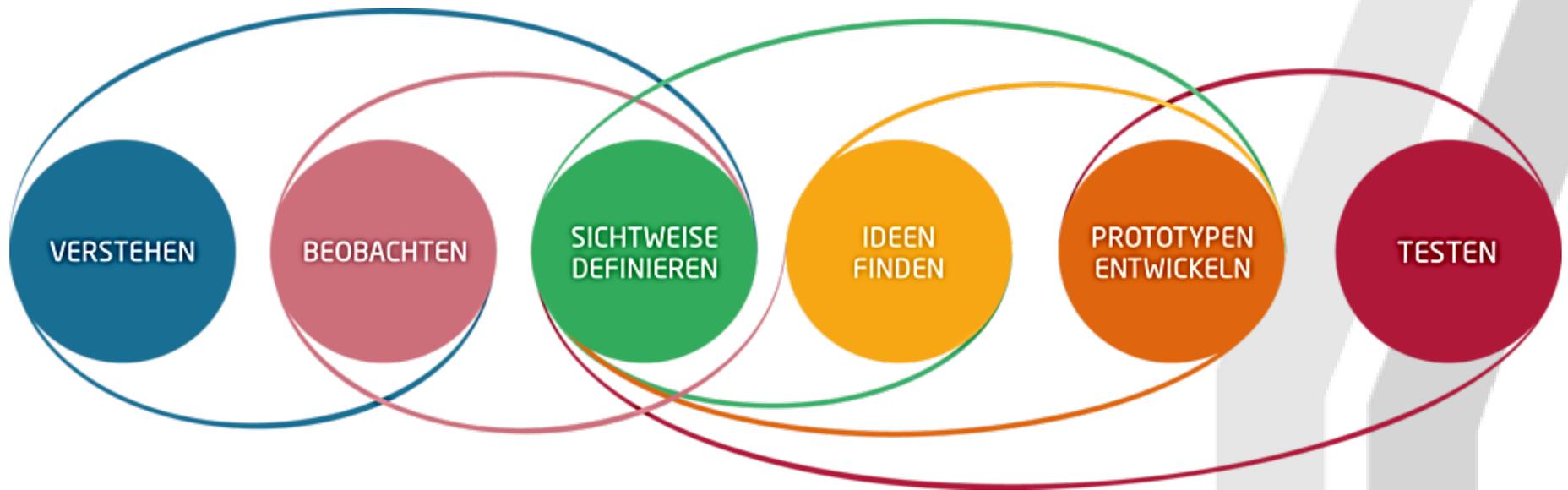


Abb. 5

Verstehen

- ▶ **Beleuchtung der Design Challenge**
 - Klärung der Problemstellung
 - Schaffung eines grundlegenden Verständnisses für die Ausgangslage

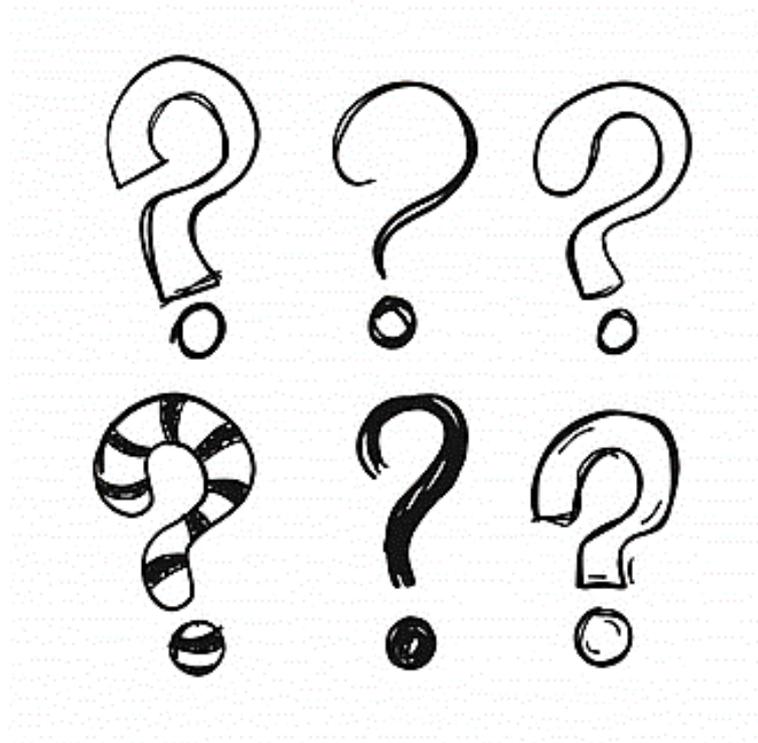


Abb. 6

Beobachten

► Fokussierung der Nutzerperspektive

- „Laufe in den Schuhen eines potenziellen Nutzers“
- Was sind die tatsächlichen Bedürfnisse des Nutzers? (Interviews, Beobachtungen etc.)



Abb. 7

Sichtweise definieren

- ▶ **Auswertung und Interpretation der Nutzerdaten**
 - Konkretisierung des Problems/Schärfung der Design Challenge
 - Entwicklung eines ganzheitlichen Nutzerprofils (z. B. Persona)

Emma Reiners - 26 Jahre

Werdegang

Bildung erweiterter Realschulabschluss, abgeschlossene Berufsausbildung zur Bürokauffrau

Tätigkeit/Job Studentin der Wirtschaftsinformatik

Länge im Job 3. Semester

PC-Affinität

Technologisches Know-how gesamt: **Newbie** to **Tech Crack** (Progress: ~30%)

Internet: **Internet Virgin** to **Web Guru** (Progress: ~50%)

Online-Shopping Portal: **Anfänger** to **Experte** (Progress: ~70%)

Persönliches

Emma Reiners
26 Jahre

Beziehungsstatus

- Single

Hobbys

- Zeichnen
- Fotografieren
- Freunde treffen

Sprachen

- fließend: Deutsch
- gut: Englisch
- basics: Holländisch

Benutzergruppe
Focal

Verhaltensweisen

- will Aufgaben schnell und effizient erledigen
- vergisst so gut wie nie einen Geburtstag
- besitzt das Talent sogar im völligen Chaos den Überblick zu behalten
- ist rücksichtsvoll und zuvorkommend
- arbeitet gern mit anderen Menschen zusammen
- wird schnell ungeduldig und kann nicht gut warten

Emma, 26 Jahre – studiert im 3. Semester Wirtschaftsinformatik. Sie möchte nach ihrem Studium als Projektmanagerin in einer führenden Werbeagentur tätig werden.

Zur Zeit bereitet sie sich auf die Klausuren des Sommersemesters vor. Da sie sich ein wenig vom Lernen ablenken möchte, geht sie zu ihrem Kühlschrank, in freudiger Erwartung dort ein Eis herauszuholen.

Der Screen am Kühlschrank zeigt Emma, dass sich kein Eis mehr darin befindet. Sie ist traurig, hat aber auch keine Zeit in den Supermarkt zu gehen, um neues Eis zu kaufen.

Aus diesem Grund bestellt Sie über den Touchscreen des Kühlschranks neues Eis.

Nach zwei Tagen klingelt es an Emmas Tür und sie bekommt ihr Eis geliefert. Sie stürzt sich voller Freude direkt in den kalten Genuss.

Abb. 8

Ideen finden

- ▶ **Sammlung möglichst vieler Ideen in kurzer Zeit**
 - Nutzung von Kreativitätstechniken zur Ideenfindung (z. B. Brainstorming)
 - Auswahl der Ideen, die weiterentwickelt werden sollen



Abb. 9

Prototypen entwickeln

- ▶ Visualisierung erster Lösungsansätze durch einfache Prototypen
 - Physische oder digitale Prototypen: Im Bildungsbereich eignen sich z. B. Storyboards, Rollenspiele, Videos etc.
 - Lösungsansätze werden schnell für den Nutzer greifbar
 - Fehler werden früh erkannt und als Chance zur Weiterentwicklung genutzt

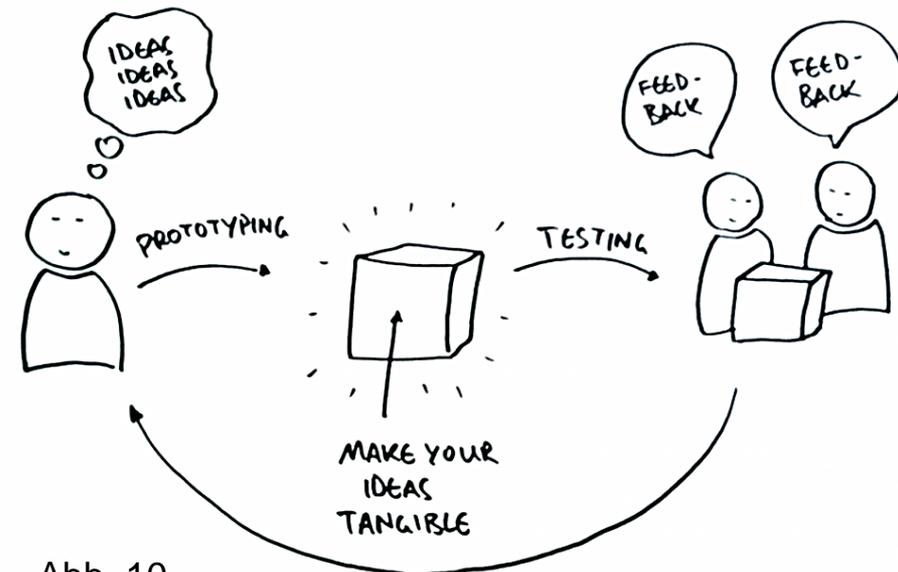


Abb. 10

Testen

- ▶ **Potenzielle Nutzer erproben die Prototypen**
 - Feedback der Nutzer: Entspricht der Prototyp den tatsächlichen Bedürfnissen?
 - Stärken und Schwächen der Lösungsidee sollen möglichst schnell erkannt werden
 - Iteration: Weiterentwicklung der Prototypen auf der Grundlage des Nutzer-Feedbacks



Abb. 11

Mindset (vgl. Plattner et al. 2009, S. 127 ff.)

▶ Experimentelle Iteration

- Bewusste Reflexion durch Rückkopplung auf vorangegangene Phasen
- Fehler werden als Lernchance verstanden

▶ Konsequente Visualisierung

- Skizzen, Fotos, Ablaufpläne etc. erleichtern das Verständnis
- Dokumentation des Prozessverlaufs

▶ Strukturierter Zeitrahmen

- Knappe Zeitfenster fördern die Spontaneität
- Ideenvielfalt statt Perfektion

Wesentliche Design Thinking Prinzipien

- ▶ Der Mensch steht im Mittelpunkt
- ▶ Viele Ideen erhöhen die Erfolgschancen
- ▶ Auch unrealistische Ideen sind willkommen
- ▶ Kritik wird durch kreative Vorschläge ersetzt
- ▶ Ideen werden greifbar gemacht
- ▶ Alle Teammitglieder arbeiten gleichberechtigt zusammen
- ▶ Frühes Scheitern ermöglicht frühe Lernchancen



Abb. 12

Do. 10. Mai – Design Thinking Impressionen



Do. 10. Mai – Design Thinking Impressionen



Literatur

- ▶ Brown, Tim (2009): Change by Design. How Design Thinking Transforms Organizations And Inspires Innovation. New York. Harper.
- ▶ Hauschildt, Jürgen; Salomo, Sören; Schultz, Carsten; Kock, Alexander (2016): 6., vollständig aktualisierte und überarbeitete Auflage. München: Vahlen.
- ▶ Iberer, Ulrich; Freytag, Gabriele; Müller, Ulrich (2013): Handbuch Bildungsmanagement im organisierten Sport. Herausgegeben von der Führungsakademie des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) und dem Institut für Bildungsmanagement der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg. Köln: Führungs-Akademie des DOSB.
- ▶ Iberer, Ulrich; Müller, Ulrich (2016): Bildungsprozessmanagement - Steuern und Gestalten von Bildungsprozessen. Studententext mit Literatúrauszügen im Masterstudien-gang Bildungsmanagement. Unveröffentlichtes Studienmaterial / Online im Lernportal Bildungsmanagement (zugangsbeschränkt). Ludwigsburg: Pädagogische Hochschule.

Literatur

- ▶ Institut für Bildungsmanagement der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg (2017): Design Thinking. Online im Internet: <http://bildungsmanagement.ph-ludwigsburg.de/17575+M5a44944feb4.html>. Abgerufen am 05.04.2018
- ▶ Kohrs, Jan-Torsten; Müller, Ulrich; Nees, Dirk (2017): Design Thinking. In: Müller, Ulrich u.a. (Hg.): methoden-kartothek.de. Spielend Seminare planen für Weiterbildung, Training und Schule. Fünfte Nachlieferung 2017. Bielefeld: Bertelsmann (5 S.)
- ▶ Kohrs, Jan-Torsten; Nees, Dirk (2017): Mit Design Thinking Seminare entwickeln. Innovationsmethode für Trainer. In: Training aktuell 11/17, S. 27 - 31.
- ▶ Lewrick, Michael; Link, Partick; Leifer, Larry (2017): Das Design Thinking Playbook. Mit traditionellen, aktuellen und zukünftigen Erfolgsfaktoren. München: Vahlen.

Literatur

- ▶ Müller, Ulrich (2007): Bildungsmanagement - Skizze zu einem orientierenden Rahmenmodell. In: Schweizer, Gerd; Iberer, Ulrich; Keller, Helmut (Hrsg.): Lernen am Unterschied. Bildungsprozesse gestalten - Innovationen vorantreiben. Bielefeld: W. Bertelsmann Verlag, S. 99 - 121.
- ▶ Plattner, Hasso; Meinel, Christoph; Weinberg, Ulrich (2009): Design Thinking. Innovationen lernen - Ideenwelten öffnen. München: FinanzBuch.
- ▶ Schmidberger, Iris (2017): Design Thinking im Kontext eines innovationsorientierten Bildungsmanagements. Unveröffentlichte Masterarbeit, Institut für Bildungsmanagement.
- ▶ Tonhauser, Pauline (2015): Design Thinking Workshop: 12 Zutaten, die in keinem Design Thinking Workshop fehlen dürfen. Kindle Edition.
- ▶ Uebernicketel, Falk; Brenner, Walter; Pukall, Britta; Naef, Therese; Schindlholzer, Bernhard (2015): Design Thinking - Das Handbuch. Frankfurt am Main: Frankfurter Societäts-Medien.

Abbildungsverzeichnis

- ▶ Abb. 1: <https://assets.t3n.sc/news/wp-content/uploads/2013/11/design-thinking>
- ▶ Abb. 2: HPI-Academy 2017
- ▶ Abb. 3: HPI-Academy 2017
- ▶ Abb. 4: <https://andreakording.files.wordpress.com>
- ▶ Abb. 5: HPI-Academy 2017
- ▶ Abb. 6: <https://n6-img-fp.akamaized.net>
- ▶ Abb. 7: <https://www.zukunftsinstitut-workshop.de>
- ▶ Abb. 8: <https://seopressor.com>
- ▶ Abb. 9: <https://www.ourfutures.net>
- ▶ Abb. 10: http://www.ksri.kit.edu/img/DesignThinking_4_Prototyping.png
- ▶ Abb. 11: <https://www.ruloans.com>
- ▶ Abb. 12: <https://blog.aristolo.com/wp-content/uploads/2017/05/>