

BEOBACHTEN. (30 MINUTEN)

Im Design Thinking stehen Menschen im Mittelpunkt, und deshalb beziehen wir sie früh ein. Wenn du eine Lösung für andere finden möchtest (zum Beispiel ein Produkt, einen Social-Media-Kanal oder so), dann solltest du dich mit Leuten unterhalten, die möglicherweise Nutzer*innen dieses Angebot sein können. Erforsche, welche Wünsche und Probleme sie haben, was sie im Alltag nervt und glücklich macht. Du solltest mit zwei Menschen darüber reden. Die Gespräche sollten nicht ausufern. Wenn du eine Lösung für dich selbst brauchst, interviewst du dich quasi selbst und fragst dich: Was sind meine Werte? Was ist mir wichtig? Wie fühle ich mich jetzt - und wie will ich mich fühlen?

NOTIERE DEINE ERKENNTNISSE IN DIESEM FELD – SIE DÜRFEN UNGEORDNET SEIN.

SICHTWEISE DEFINIEREN. (5-10 MINUTEN)

Was von dem, was du herausgefunden hast, findest du besonders interessant? Mit welchem Problem oder Wunsch hättest du nicht gerechnet? Hängen Dinge zusammen? Verbinde sie, in dem du Pfeile hinzufügst, korrespondierende Aspekte farbig unterstreichst oder einkreist und Überschriften findest. Aus welcher Perspektive hast du dein Problem noch nie gesehen? Wähle eine Perspektive aus und formuliere sie als Frage. (Tipp: Nimm nicht die Perspektive, auf die dir sofort eine Antwort einfällt. Lieber eine, die dich neugierig macht.)

WIE KANN ICH ... ?

IDEEN FINDEN. (10-15 MINUTEN)

Kreativität nimmt manchmal sonderbare Abkürzungen und Umwege. Einfälle überraschen uns unter der Dusche und beim Spülen, beim Joggen oder kurz nach dem Aufwachen. Vielleicht weißt du ja schon, was bei dir den Kreativitätsturbo anwirft. Wenn nicht, versuche doch mal, eine Nacht (oder einen Powernap) über deine Frage zu schlafen oder einen Spaziergang zu machen. Hab dabei auf jeden Fall etwas zu schreiben parat, damit du deine Idee direkt aufschreiben kannst und sie nicht vergisst.

Es gibt auch Hunderte von Kreativitätsübungen, ich schlage dir heute diese vor: Stell dir einen Wecker auf 10 Minuten und finde für jeden Buchstaben des Alphabets eine Antwort auf deine Frage. Bei A könnte also „Alltagsroutine“ stehen, bei B „Böllerverbot“ bei C „Capuccino-Flatrate“ ... Versuche, nicht so lange darüber nachzudenken und deinen inneren Kritiker in die Pause zu schicken. Lass dich von dir selbst überraschen! Fülle jede Zeile aus!

A _____
B _____
C _____
D _____
E _____
F _____
G _____
H _____
I _____
J _____
K _____
L _____
M _____

N _____
O _____
P _____
Q _____
R _____
S _____
T _____
U _____
V _____
W _____
X _____
Y _____
Z _____

Schau dir deine Antworten jetzt noch mal an. Welche davon macht dich neugierig? Kann man vielleicht sogar etwas davon kombinieren? Super.

PROTOTYP BAUEN. (20-30 MINUTEN)

Ein Prototyp ist eine Idee zum Anfassen. Wir zerkauen nicht nur einen Einfall in unserem Gehirn, sondern erschaffen etwas Visuelles. Wir erkennen im Prozess, was funktionieren könnte und was nicht - und haben neue Ideen. Verwende nicht zu viel Zeit fürs Bauen deines Prototyps, stell dir am besten vorher einen Wecker und höre wirklich auf zu arbeiten, wenn er klingelt. Die einzige Funktion von Prototypen ist, die Idee zu veranschaulichen und sie später testen zu können. Je hässlicher der Prototyp, desto besser.

Es gibt verschiedene Arten von Prototypen.
Du kannst ...

- etwas bauen, zum Beispiel aus Klopapierrollen, Pappkartons, gespülten Joghurtbechern, Papier, Knete und Bindfaden - oder was immer da ist.
- ein Bild oder ein Storyboard für deine Idee aufzeichnen.
- eine Collage anfertigen - entweder mit Schere, Kleber und Zeitschriften oder am Computer mit Canva, Miro oder Photoshop.
- eine Pressemitteilung zum Launch deines Produkts, deines Services oder deiner eigenen Beförderung schreiben.

TESTEN. (10-20 MINUTEN)

Wenn du eine Lösung für dich selbst suchst, versuche, Elemente aus deinem Prototypen mit geringem Risiko und Zeitaufwand auszuprobieren. Also nicht gleich den Job kündigen und endlich die Schauspielkarriere angehen, sondern vielleicht erst mal eine Laien-Theatergruppe suchen oder eine*n Schauspieler*in im Alltag begleiten. Wenn du etwas für andere designst, stellst du ausgewählten Personen deinen Prototypen vor. Es geht darum, herauszufinden, ob deine Idee „funktioniert“. Und: wo es hakt.

Notiere hier deine Ergebnisse:

+ (Das hat funktioniert.)

- (Das hat nicht funktioniert.)

<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>

Du hast alle Phase durchlaufen. Yay! Und jetzt? Design Thinking ist ein iterativer Prozess, das bedeutet: Du nimmst die Erkenntnisse aus deinem Test und entwickelst damit deinen Prototypen weiter. Oder du merkst, dass du doch eine ganz andere Idee brauchst. Oder dass der Blickwinkel nicht weiterführt. Und dann steigst du in die passende Phase ein und machst du das Ganze noch einmal von vorn - bis du ein einheitliches Bild hast, ein gutes Gefühl. Viel Spaß dabei!