GRÜNDE
MIT
PLAN
BPW
2024
www.b-p-w.de

BPW
#wirgründen

BPW 2024

Seminarprogramm Brandenburg

Investitionsbank Berlin

Investitionsbank des Landes Brandenburg ILB

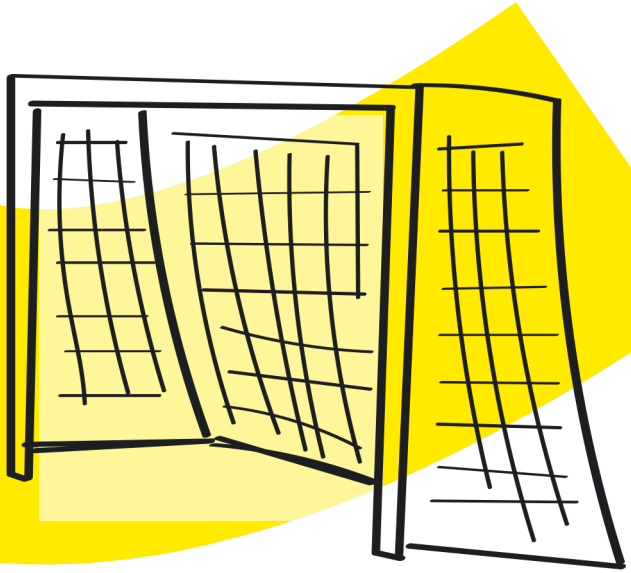
Gründe mit Plan!

Online-Workshop

Design Thinking Innovationsprozess

9. November 2023 | 15:00 – 18:00 Uhr
Businessplan-Wettbewerb Berlin Brandenburg (BPW)
STIC Wirtschaftsfördergesellschaft Märkisch-Oberland

Ziele



- Die Methode / Prozess Design Thinking **kennenlernen**
- Im ersten Fast Forward (Schnelldurchlauf) Design Thinking **ausprobieren**

Ablauf

Intro Design Thinking
Teaming & Challenge
Problemraum verstehen
Standpunkt definieren
Ideen entwickeln
Prototyping
Präsentation
Feedback + offene Fragen

Bis 18:00 Uhr

10 min Pause
16:50 – 17:00 Uhr

Zu mir:
Leonie

Arbeitsweise

Kamera an (wenn es die Umstände zulassen)

Frage stellen – ja, raus damit! über den Chat oder »sich melden«

Rücksicht bei technische Probleme. Bei Schwierigkeiten den Chat nutzen. Zur Not, einfach wieder neu einwählen

Interaktiver Arbeitsmodus mit festen Zeitvorgaben. Achtung Raum- + Medienwechsel

Was ist
Design Thinking?

Design Thinking

≠ Design

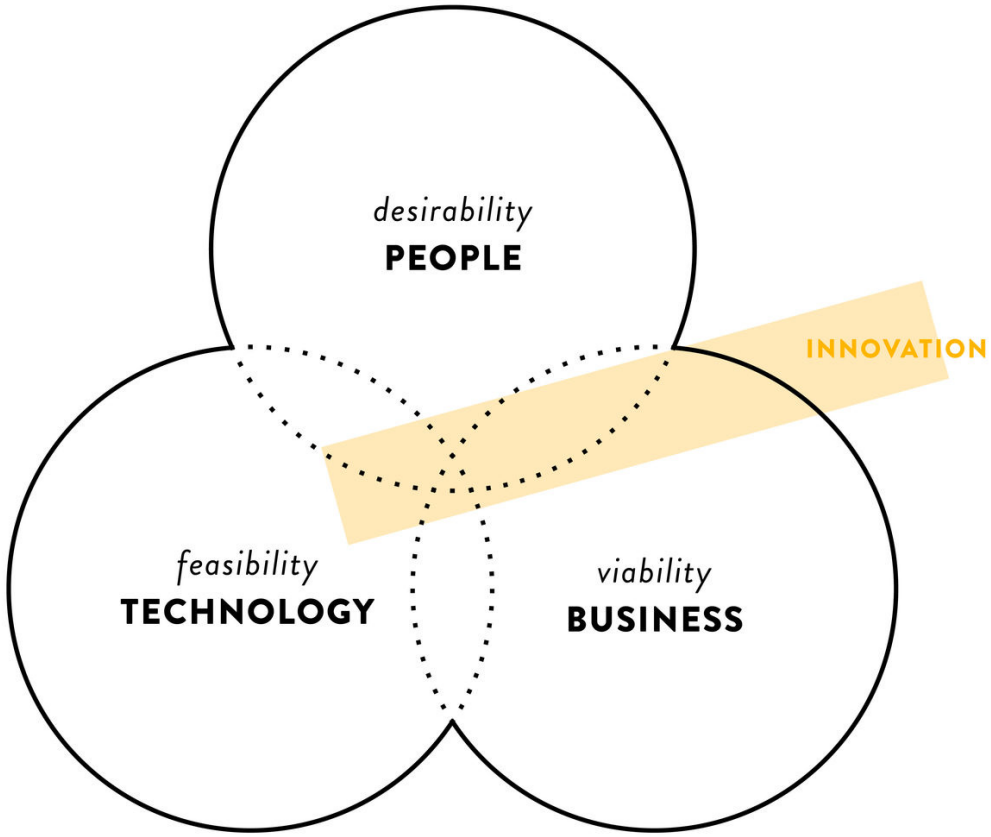
Nicht mit Design gleichzustellen

Design Thinking

= Kreativitätsmethode,
Arbeitsweise & Mindset

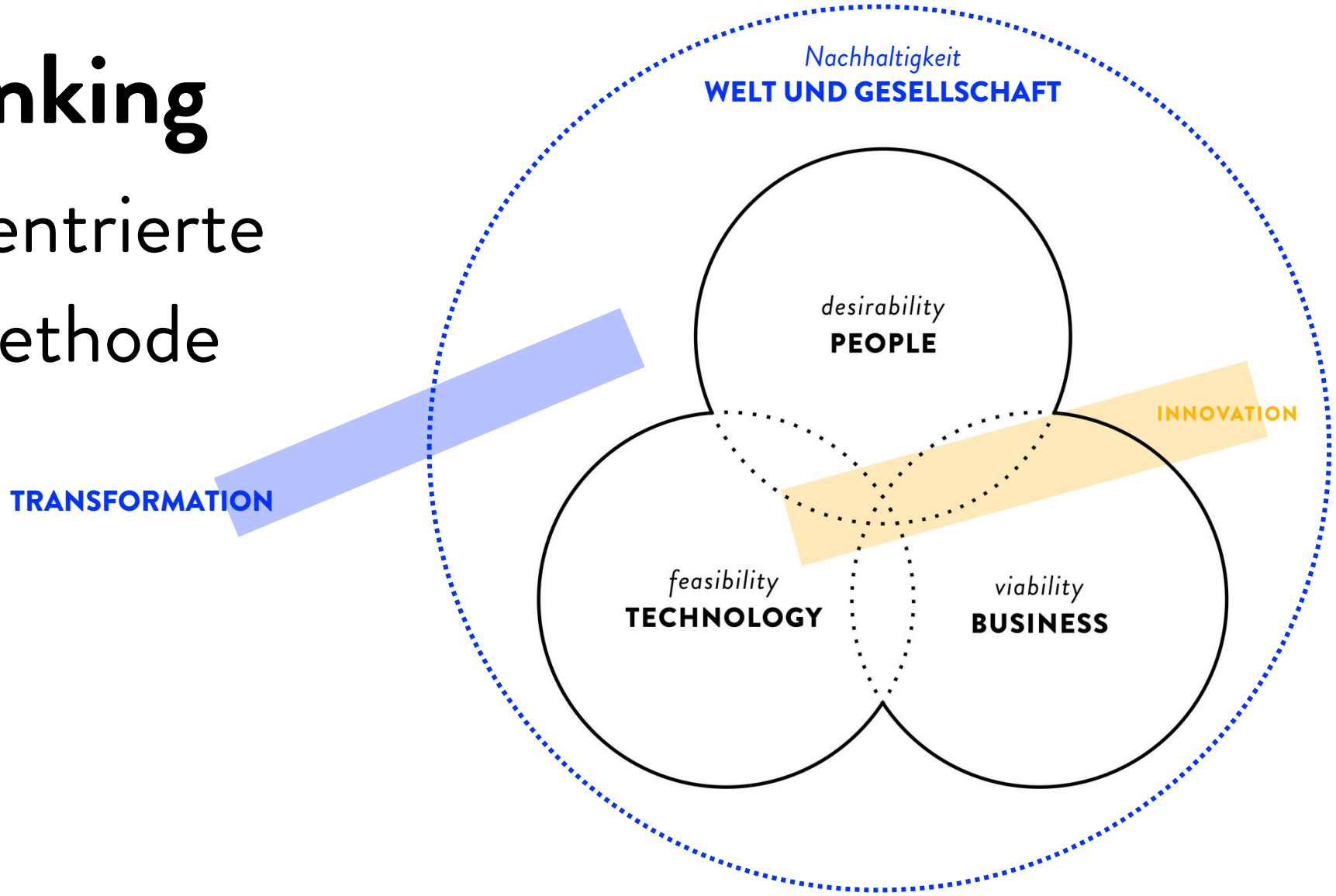
Design Thinking

= menschenzentrierte Innovationsmethode



Design Thinking

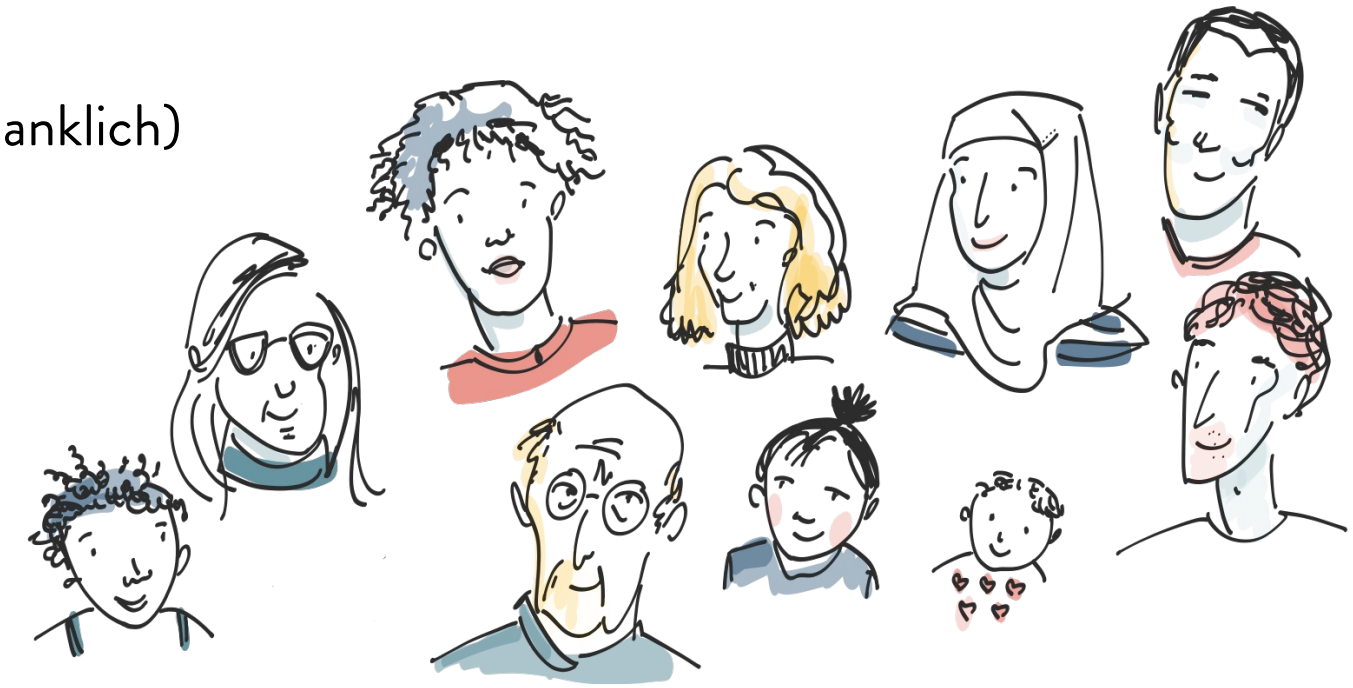
= menschenzentrierte Innovationsmethode



Design Thinking

Drei zentrale Säulen

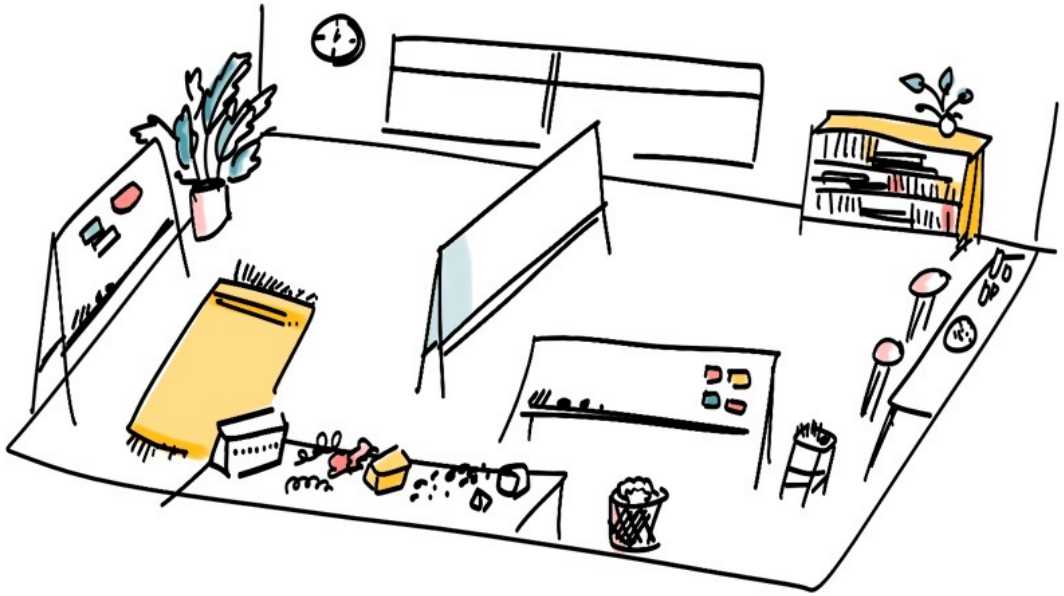
1. Freiraum (örtlich als auch gedanklich)



Design Thinking

Drei zentrale Säulen

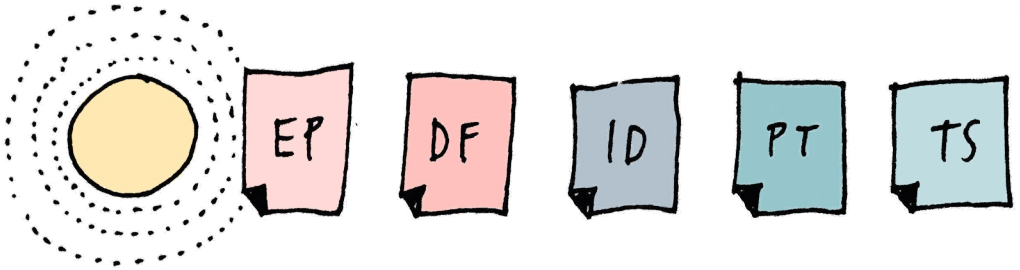
1. Freiraum (örtlich als auch gedanklich)
2. Diverse Teams



Design Thinking

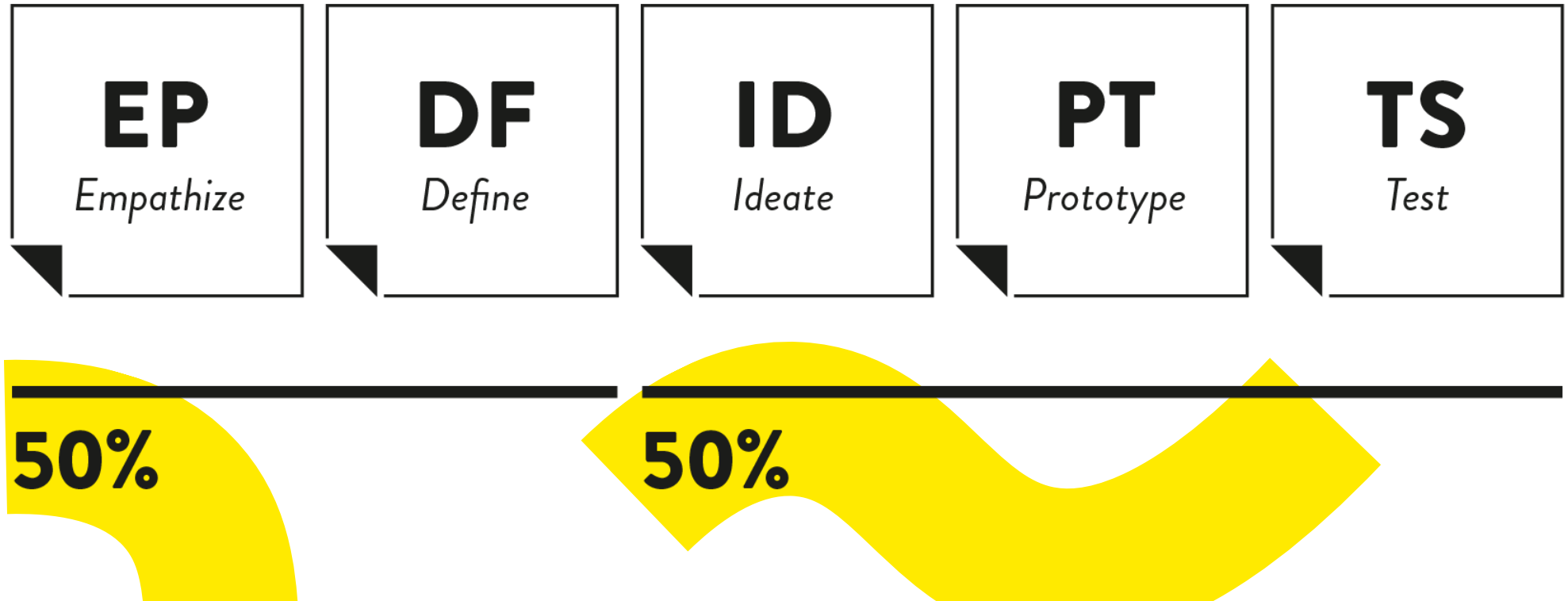
Drei zentrale Säulen

1. Freiraum (örtlich als auch gedanklich)
2. Diverse Teams
3. Iterativer Prozess (Double Diamond)



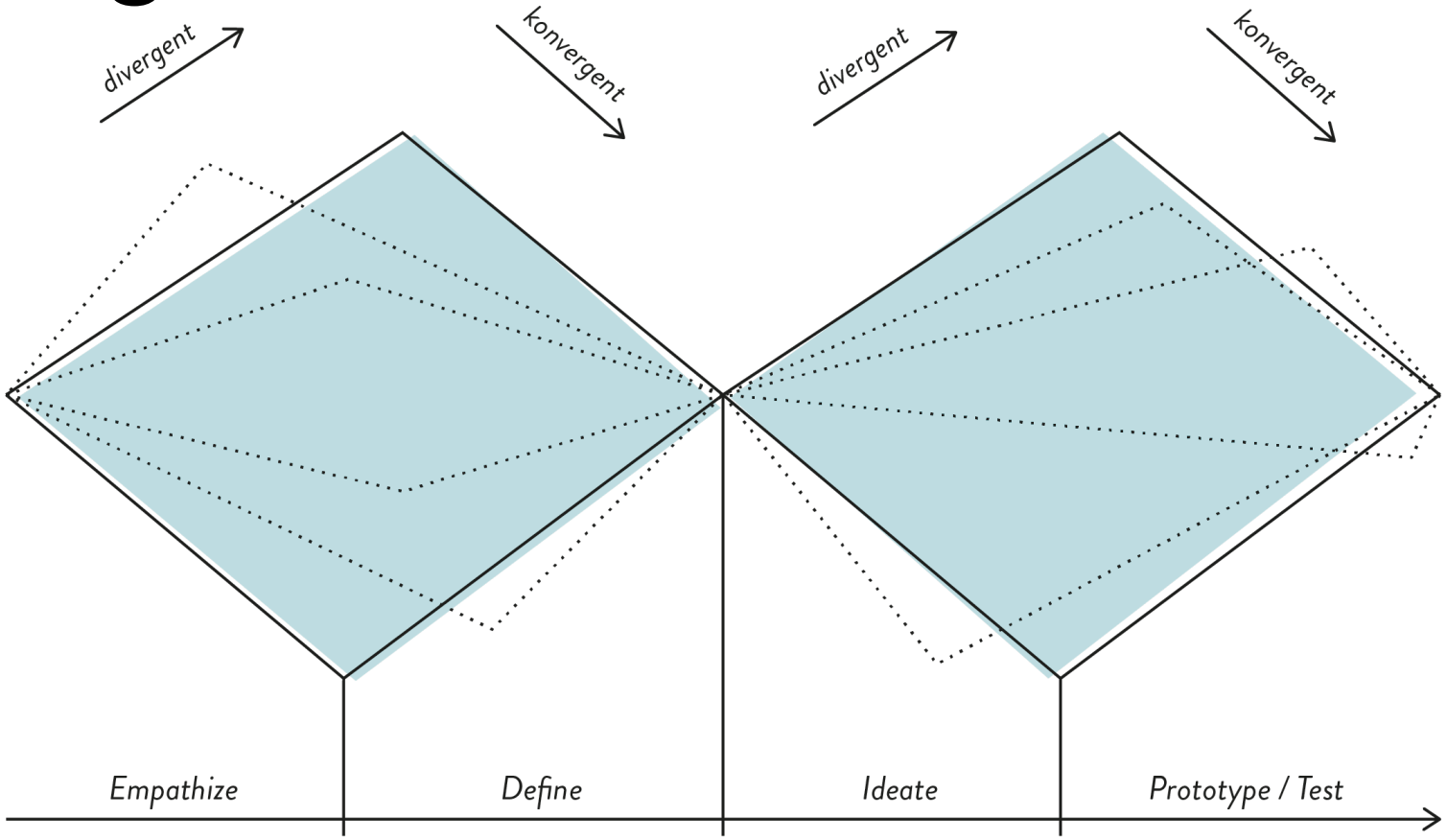
Design Thinking

Prozess



Design Thinking

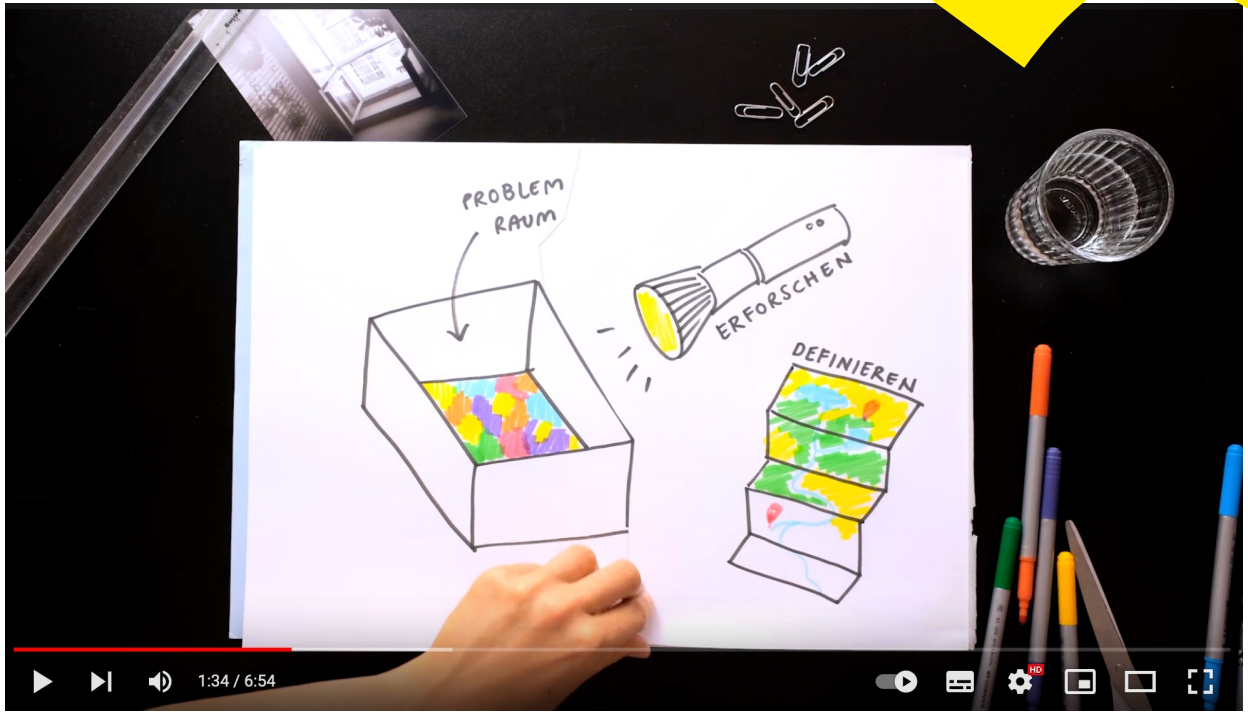
Prozess



Innovationsprozess

Double Diamond

Einführung in den Innovationsprozess
https://www.youtube.com/watch?v=2ymJlRdjlzo+



Design Thinking

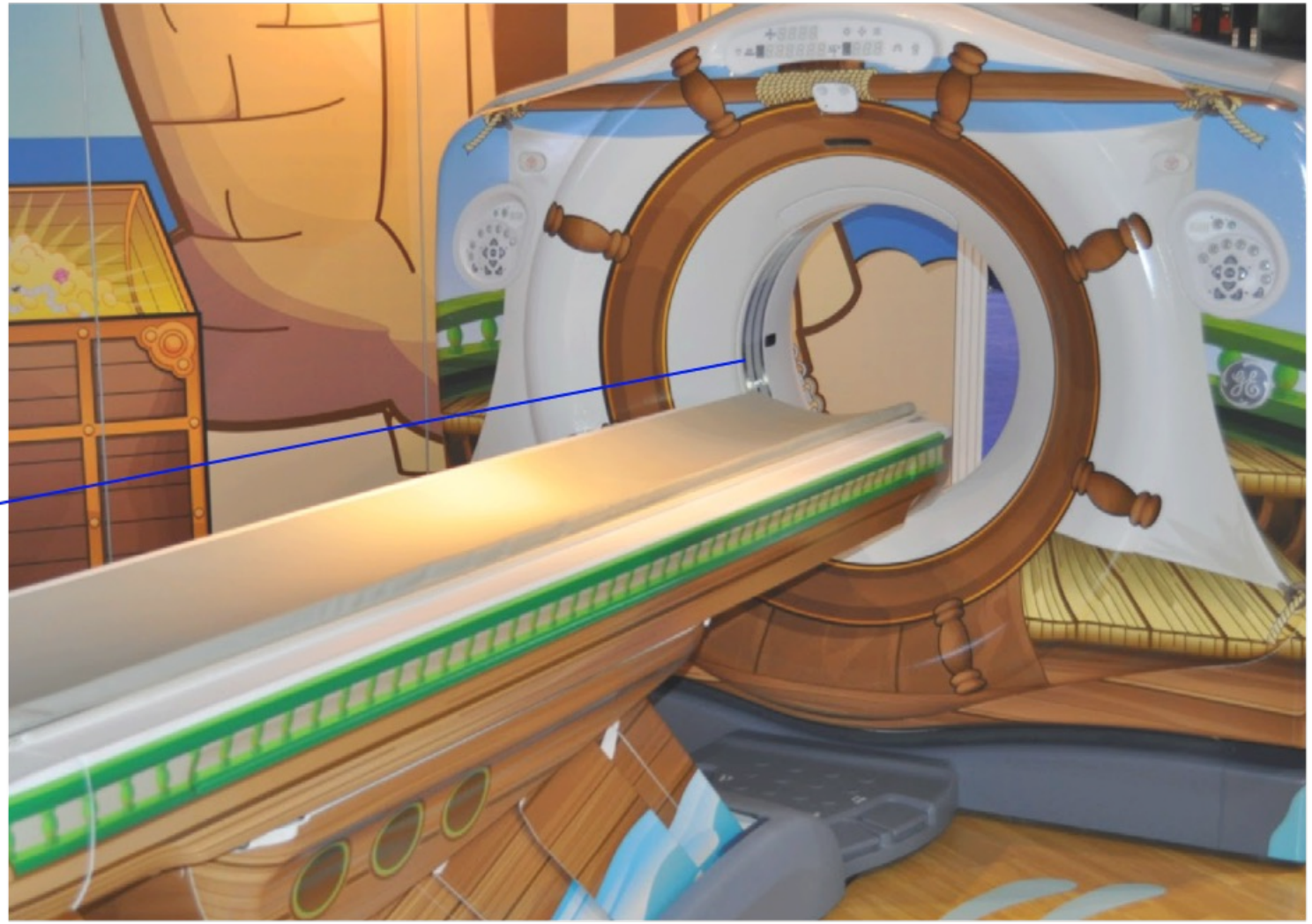
Beispiel

MRT-Gerät

MRI →

Design Thinking

Beispiel



General Electrics
MRT Abenteuer

Design Thinking

Beispiel

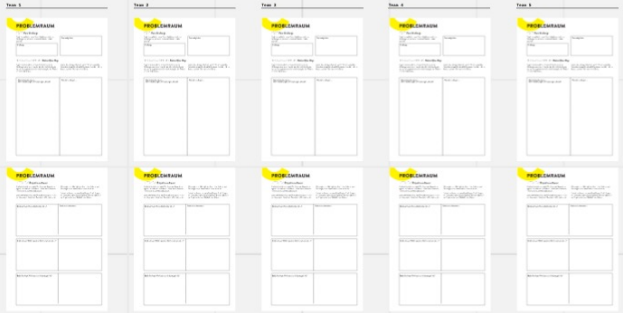
Desire Path
Michigan State
University

Unser Arbeitstool

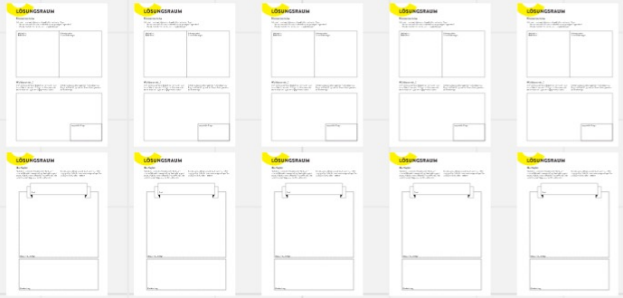
Miro

miro | DT-Workshop

Present | Share

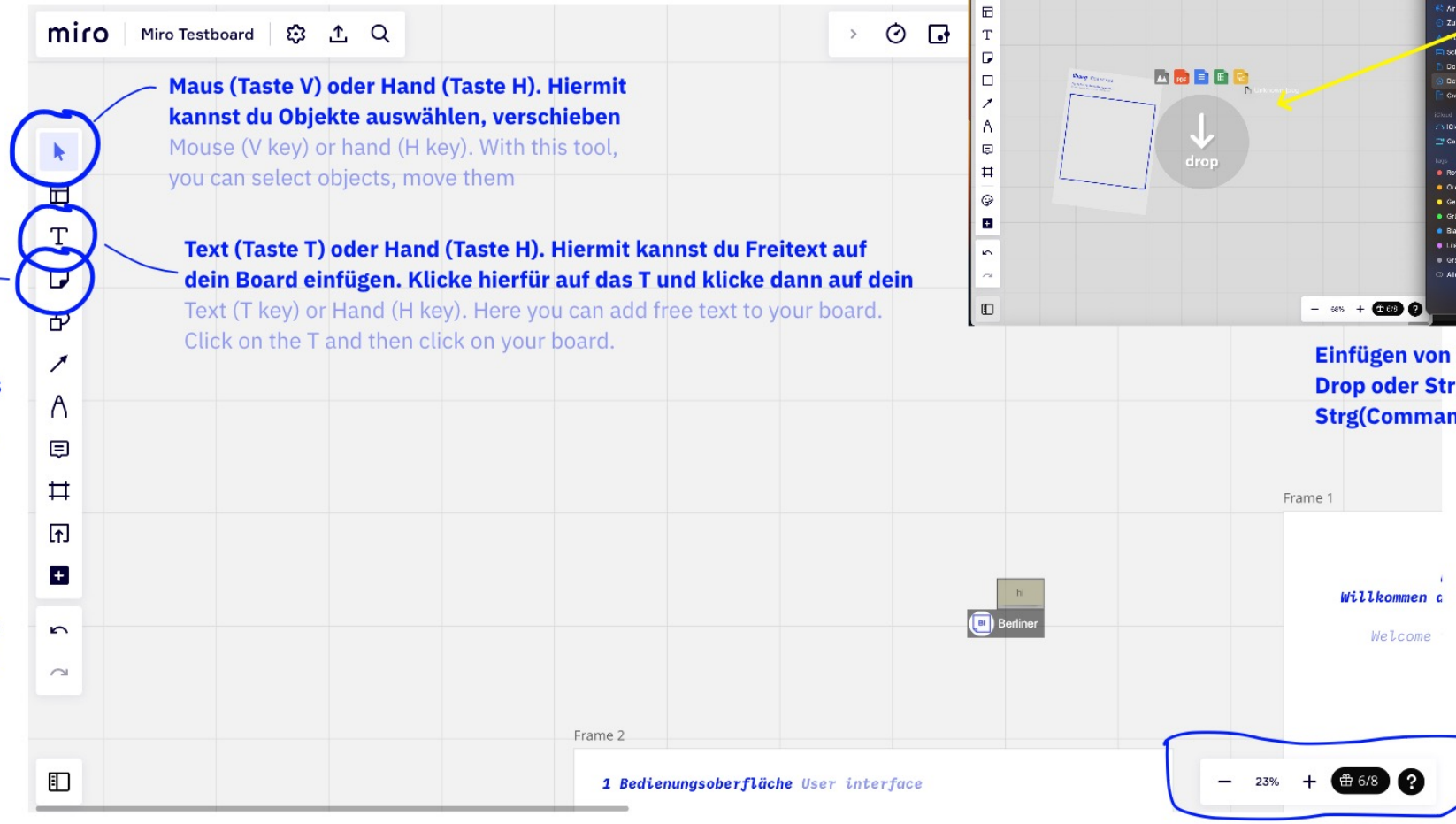


PAUSE



2% | 6/8

Miro

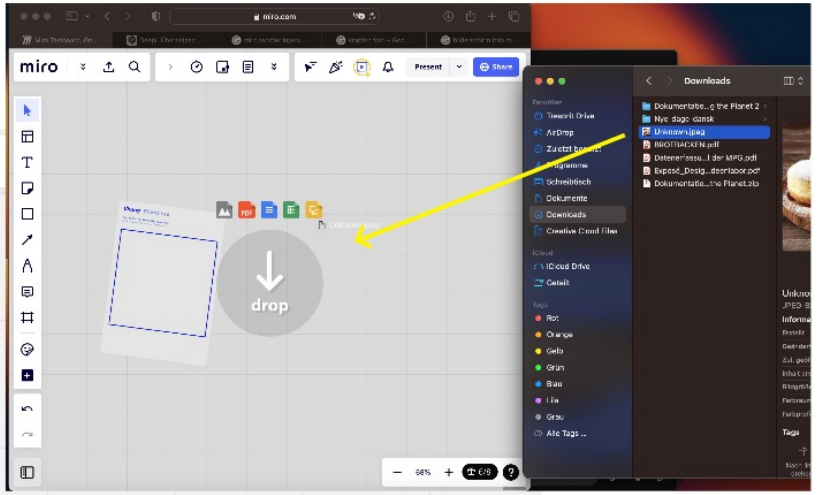


Maus (Taste V) oder Hand (Taste H). Hiermit kannst du Objekte auswählen, verschieben
Mouse (V key) or hand (H key). With this tool, you can select objects, move them

Text (Taste T) oder Hand (Taste H). Hiermit kannst du Freitext auf dein Board einfügen. Klicke hierfür auf das T und klicke dann auf dein
Text (T key) or Hand (H key). Here you can add free text to your board. Click on the T and then click on your board.

Sticky Notes (Taste N)
Hiermit kannst du Stick-Notes auf dein Board »kleben«. Klicke hierfür die Sticky Note an, wähle eine Farbe und klicke auf dein Board
Sticky Notes (N key)
With this, you can »stick« Sticky Notes on your board. Click on the sticky note, choose a color and click on your board.

Ich bin ein Post-it

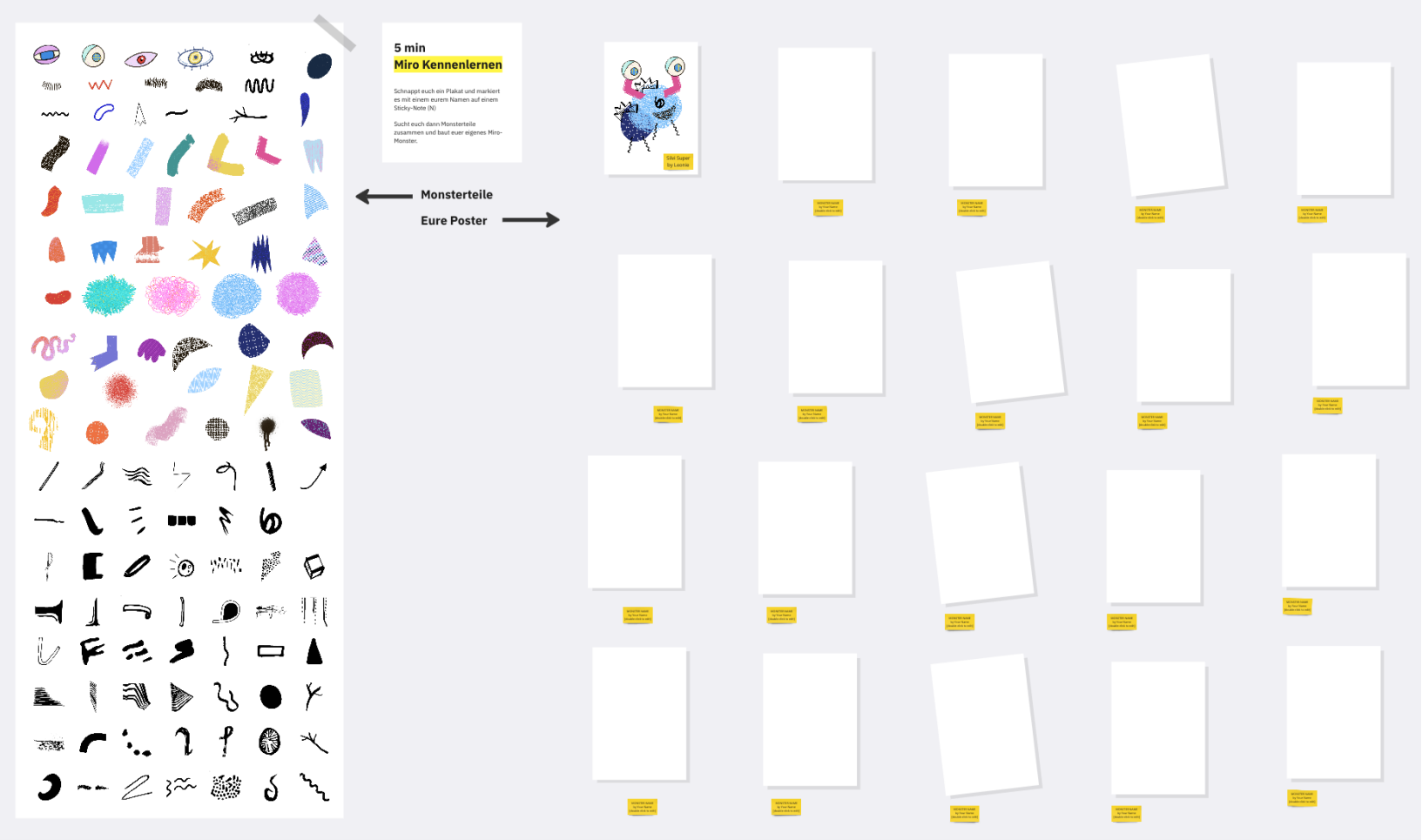


Einfügen von Bilder mit Drag und Drop oder Strg/Command + C & Strg(Command + V

Die Navigationsleiste, um in das Board rein und rauszuzoomen
The navigation bar to zoom in and out of the board

5 min
Miro Warmup

Baut euer eigenes Monster und macht euch mit Miro vertraut



Unsere

Challenge heute

1

Gestaltet den Einkauf nachhaltiger Produkte für Studierende an der Universität / Hochschule neu.

2

Gestaltet eine Möglichkeit Müll im Haushalt / oder Universität zu reduzieren.

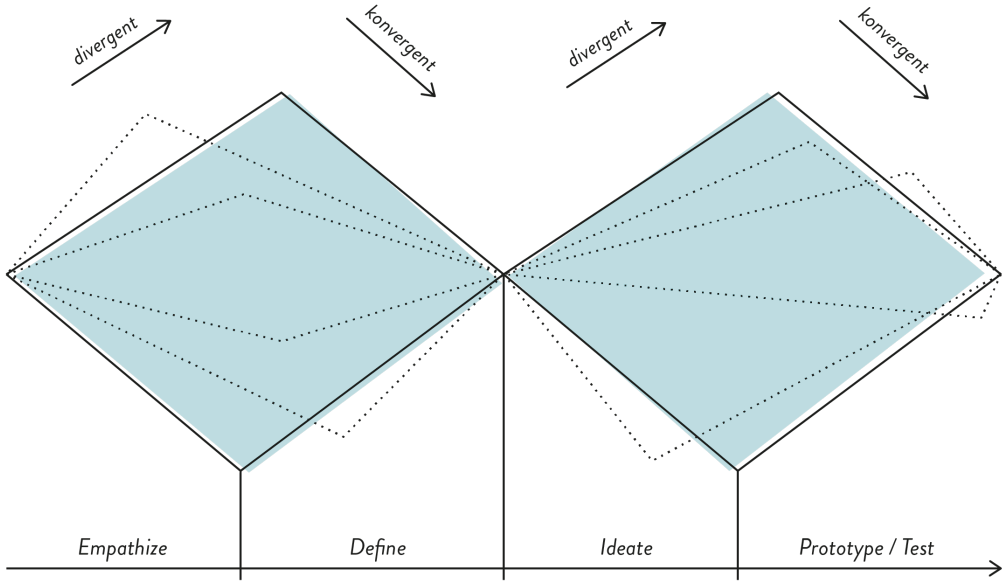
Los geht‘s!

Empathize

Das Problem verstehen

EP	DF	ID	PT	TS
Empathize	*Define*	*Ideate*	*Prototype*	*Test*

Empathize
Das Problem verstehen



Ziel des Problemverständnis:

- Die Perspektive wechseln und Nutzer*innen / Zielgruppe kennenlernen und Empathie aufbauen
- Das Problem erkunden und verstehen
- Vorkenntnisse einbringen
- Sich im Team synchronisieren

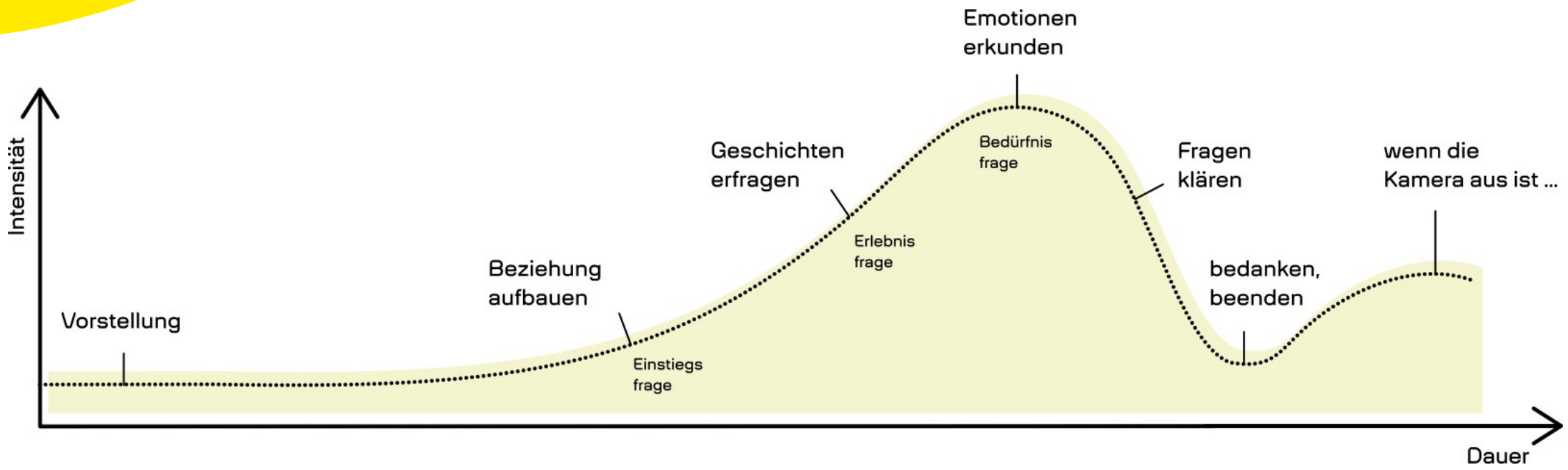
Empathize
Methoden

- Immersion = das (Nach-) Erleben
- Die Perspektive wechseln und in die Schuhe einer anderen Person schlüpfen.

- Beobachtung

- Interview / Befragung

Empathize
Interview



Inteview
Regeln

80% zuhören,
20 % sprechen

Offene Fragen
formulieren

Zitate
mitschreiben

Nach
Geschichten
fragen

Warum?
Warum?
Warum?

Interviewfragen

Einstiegsfragen	Erlebnis & Bedürfnisfragen
Offener Einstieg in das Gespräch	Nach Geschichten fragen. Bedürfnisse und Motivationen erkennen
Was verbindest du mit ...?	Wann hast du das letzte mal...? Erzähle mir von...?
Was bedeutet für dich...?	Was hat dich bewegt so zu handeln? Wie hast du dich dabei gefühlt?

Das Problem verstehen + Interviewfragen

20min Teamarbeit

3min Kennenlernen + Challenge
Stellt euch gegenseitig vor und lernt euch kurz im Team kennen. Benennt eine Person, die **Zeitwächter*in** ist und die Zeit im Blick behält. Sucht euch eine Challenge aus.

12min Austausch über die Challenge
Tauscht euch über die Challenge aus

1. Was wisst ihr bereits über das Thema?
    1. Welche Herausforderungen gibt es?
    2. Welche neuen Entwicklungen gibt es?
2. Was fragt ihr euch?

5min Interviewfragen
Entwerft Interviewfragen auf Basis eurer Ergebnisse

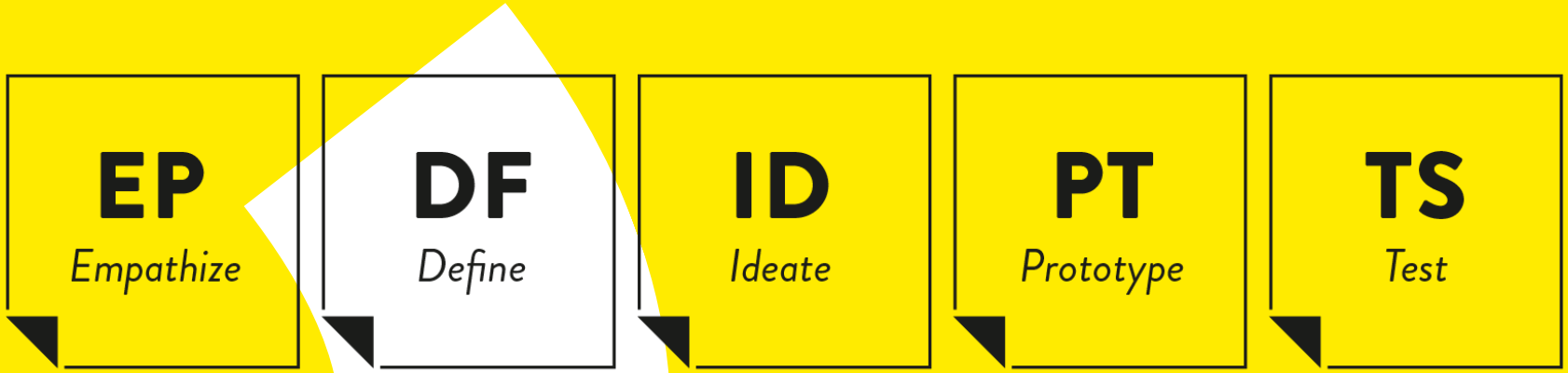
Interview

12min Paararbeit

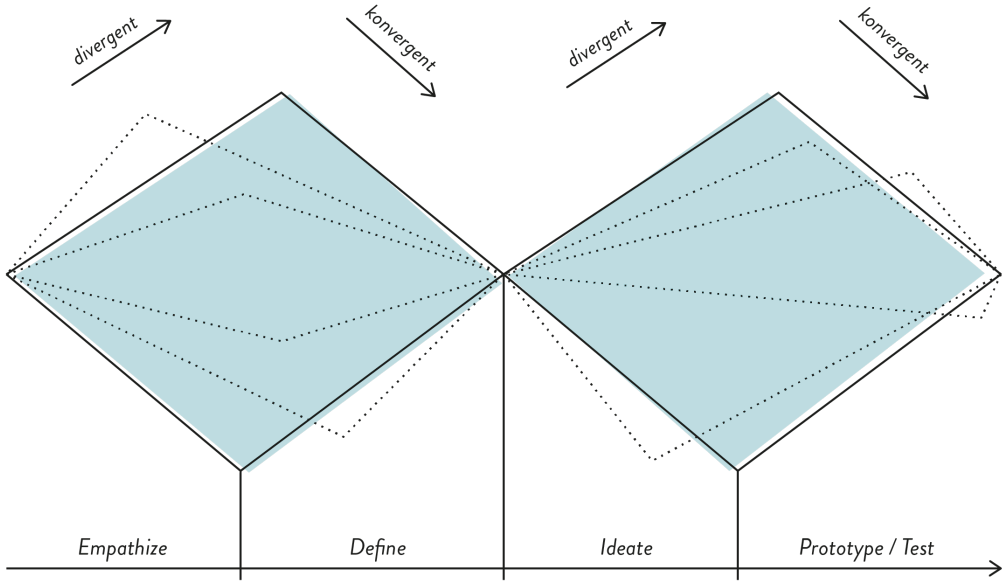
6min pro Person:
Interviewt eine Person aus einem anderen Team. Fragt die Fragen aus der Teamarbeit oder stellt Fragen nach Baugefühl. Achtet auf offene Fragen und Nachfragen!

Wechselt nach 6min die Rollen
Vergesst nicht Notizen zu machen!

Define
Erkenntnisse gewinnen



Define
Erkenntnisse gewinnen



Ziel des Erkenntnis-Sammelns:

- Tieferliegende Bedürfnisse, Herausforderungen, Schmerzpunkte, Motivationen identifizieren
- Team-Sichtweise auf das Thema festlegen

Leitfrage: »Wo liegt das tatsächliche Problem?«

Interview-Ergebnisse teilen

10min Teamarbeit

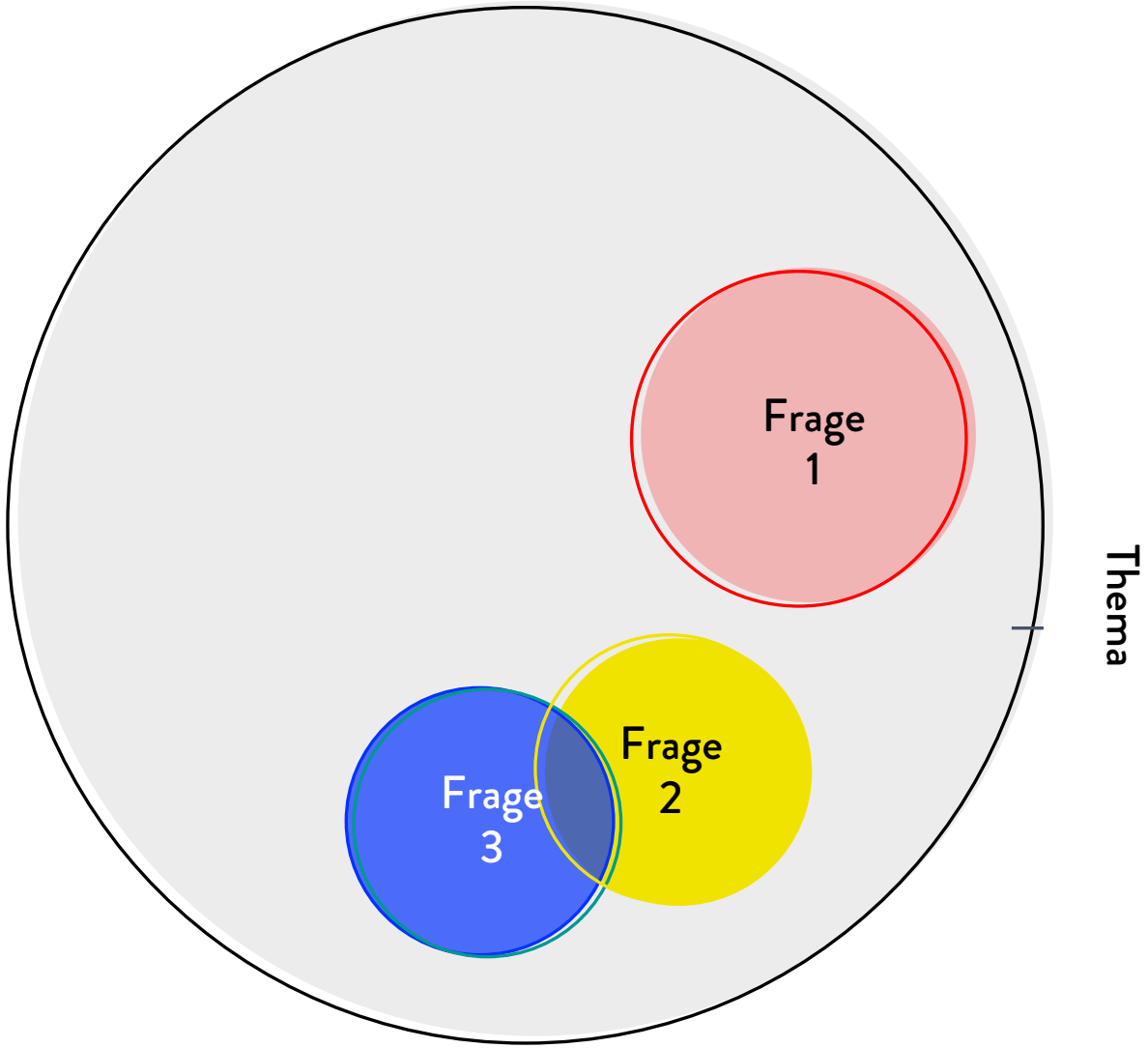
Geht eure Interviewergebnisse durch und stellt sie eurem Team vor. Findet die für euch wichtigsten Aussagen:

- Was ist eine starke Motivation / Bedürfnis eures jeweiligen Gegen-übers?
- Was ist ein starker Schmerzpunkt / Herausforderung?

Wie können wir-Frage

Bringt eure spannendsten Erkenntnisse in einer Frage auf den Punkt.

Öffnet eine Tür zwischen Problem- und Lösungsraum. Jede Frage spannt einen andere Lösungsweg auf



Wie können wir _____ dabei unterstützen/helfen/etc. _____

Präzise
Zielgruppe

Keine Lösung! Passendes Verb + Herausforderung /Situation in der die Herausforderung eintritt

BEISPIEL

Situation:

Eine ältere Person hat Schwierigkeiten die Straße zu überqueren. Der Verkehr ist zu schnell und auf der anderen Seite ist der Supermarkt.

Im Supermarkt unterhält sie sich gerne mit anderen Menschen.

+ Wie können wir der älteren Person helfen, über die Straße zu kommen?
+ Wie können wir die Verkehrssituation verändern, sodass die Person über die Straße kommt?
+ Wie können wir den Einkauf für die ältere Person erledigen, ohne dass sie extra irgendwo hinlaufen muss?
+ Wie können wir der älteren Person helfen, in Kontakt mit anderen zu kommen?

Wie können wir..?-Frage

10min Teamarbeit

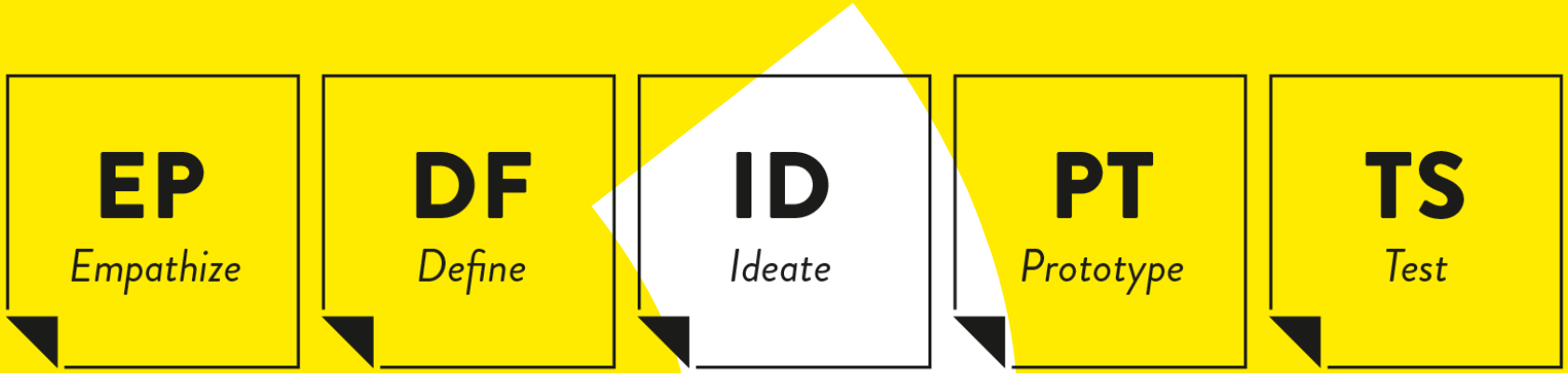
3min Einzelarbeit
Formuliere eine Wie können wir...?-Frage auf Basis eurer wichtigsten und spannendsten Erkenntnisse

7min Teamarbeit
Teilt eure Ergebnisse im Team und einigt euch auf eine Lieblings-Wie können wir...?-Frage

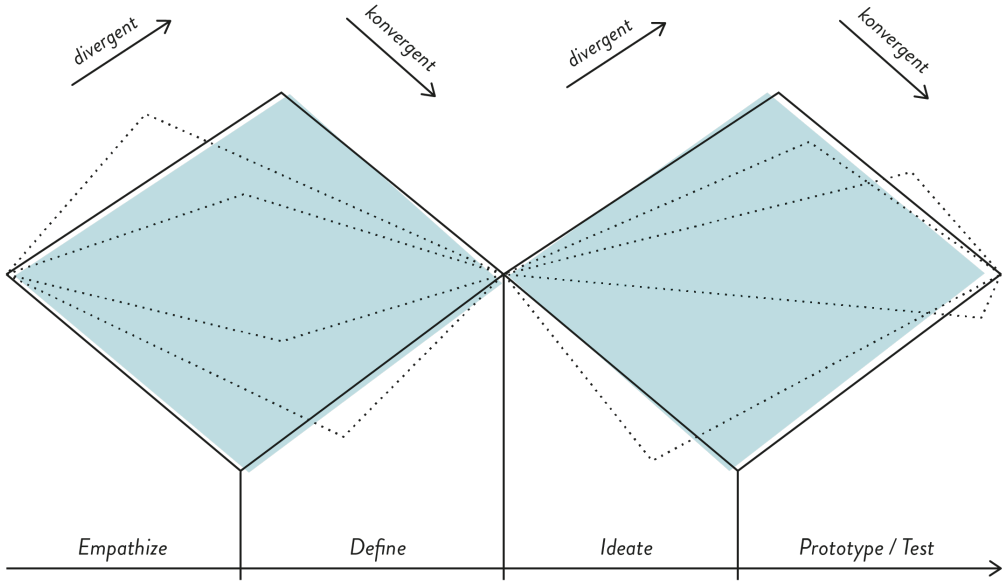
10min
Pause

Ideate

Ideen entwickeln



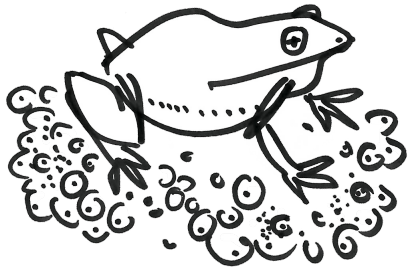
Ideate
Ideen entwickeln



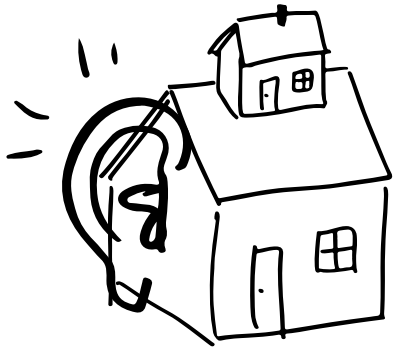
Ziel des Brainstormings:

- So viele Ideen (originelle und wertvolle Lösungen für die Zielgruppe) wie möglich finden
- Leitfrage: Wie könnten wir…?
- Erst im Anschluss: Ideen Bewertung & Auswahl

Ideation-Regeln

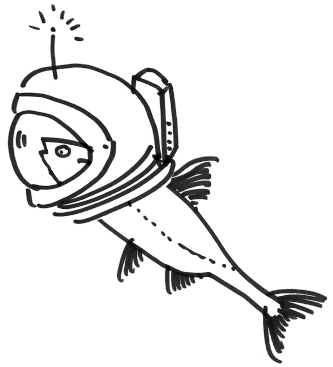


Schaffe Quantität



Hört euch aktiv zu und baut auf den Ideen anderer auf

Stellt Kritik hinten an



Ermutigt wilde Ideen

Silent Brainstorming

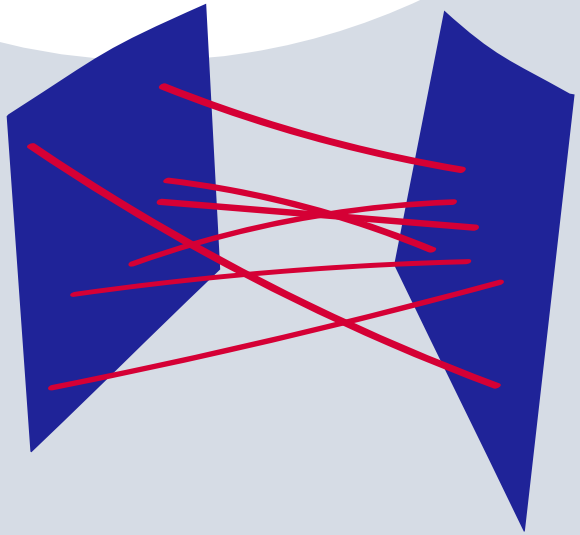
3min Einzelarbeit

Überlegt euch im stillen, alleine Lösungsideen für eine eurer Brainstorming (WKW-)Frage.

→ Jede Idee auf 1 Post-it

Mission Impossible

3min Einzelarbeit



Stellet euch vor …

… bei eurer Idee darf **nicht gesprochen** werden

… eure Idee darf **nichts kosten**

→ Jede Idee auf 1 Post-it

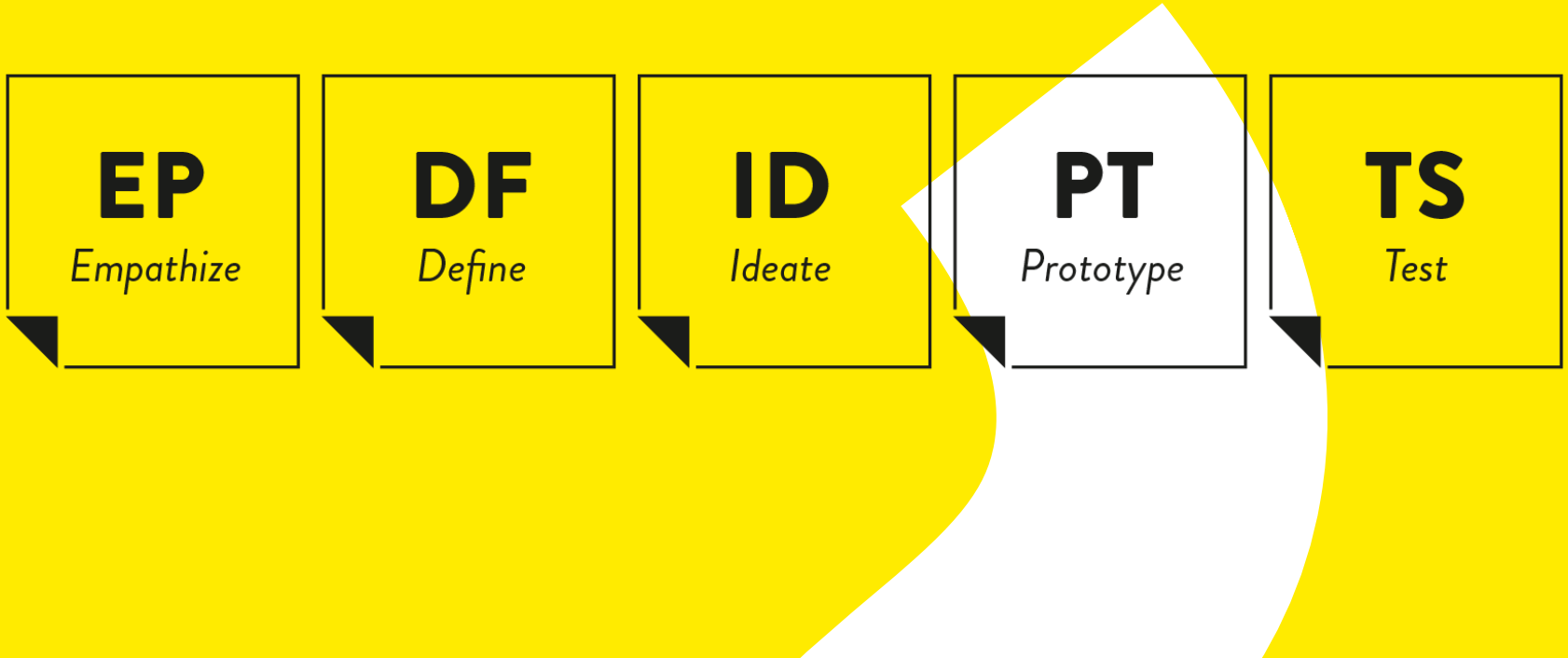
Team-Brainstorming

10min Teamarbeit

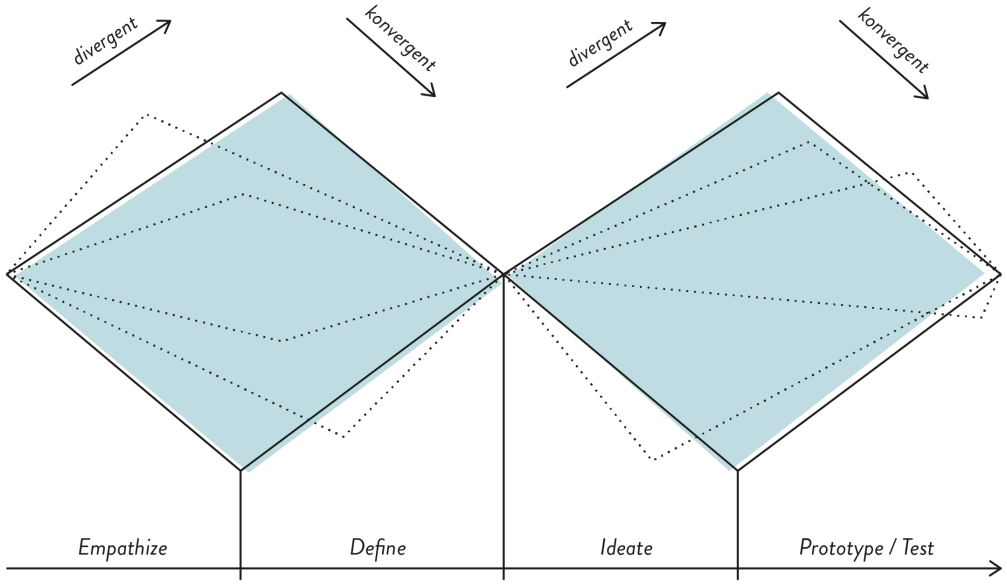
7min Sharing + Team-Brainstorming
Teilt eure Ideen im Team und brainstormt gemeinsam laut weiter. Schreibt neue Ideen mit auf das Board

Prototype

Ideen greifbar machen



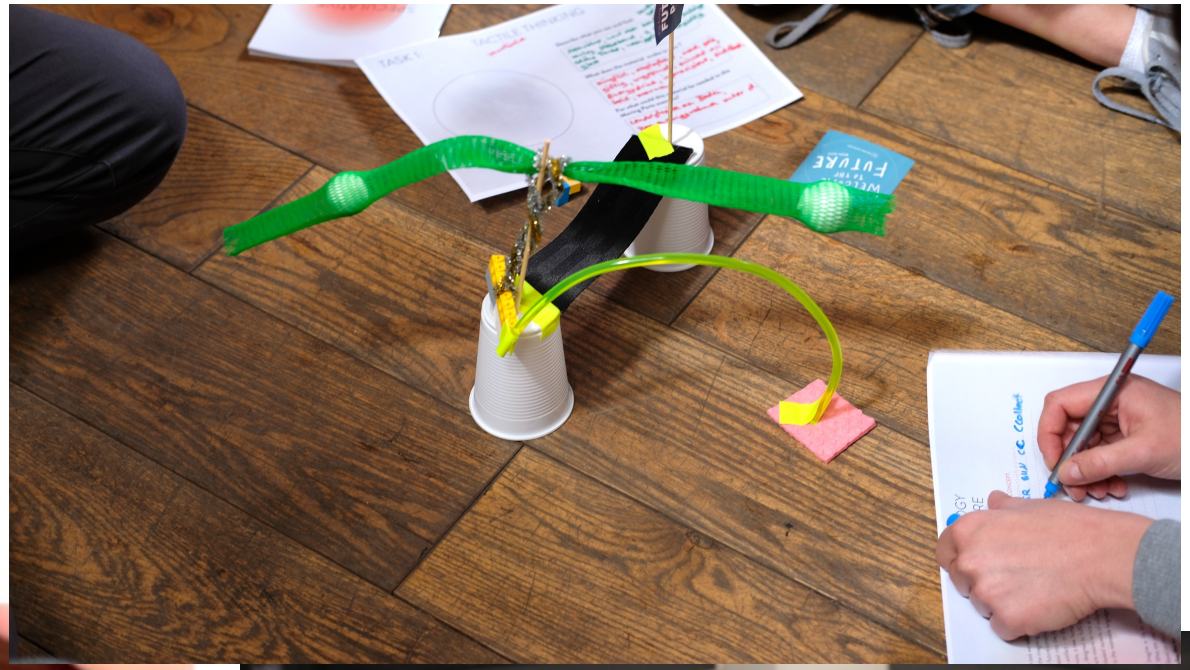
Prototype – **Ideen greifbar machen**

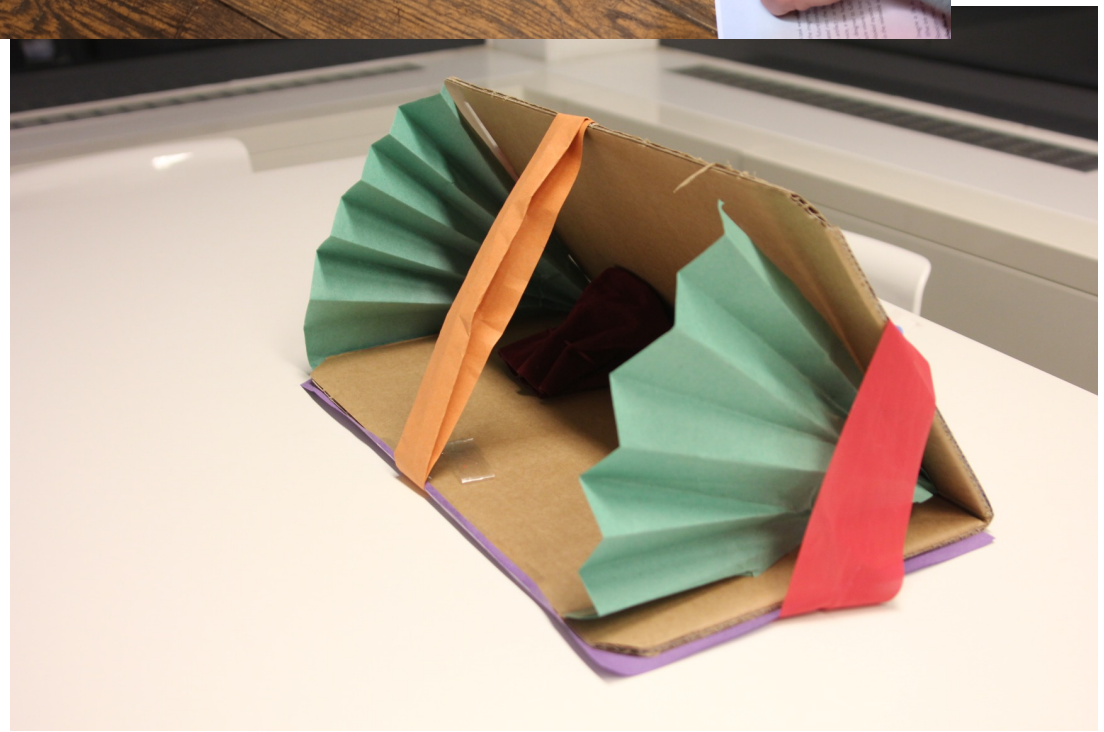


Ziel des Prototpying:

- Ideen greifbar machen
- Mit den Händen konzipieren
- Konzepte testbar machen

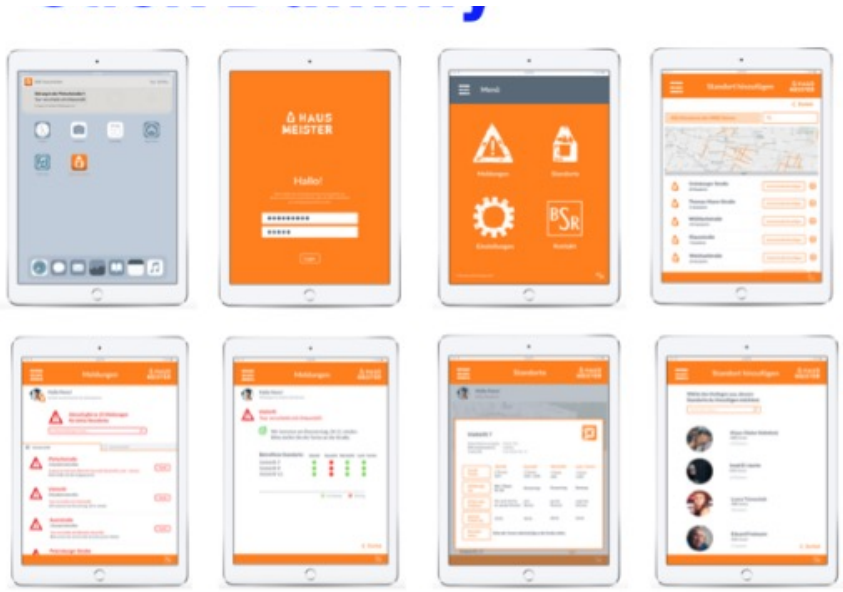
Mock-ups
Physische Prototypen

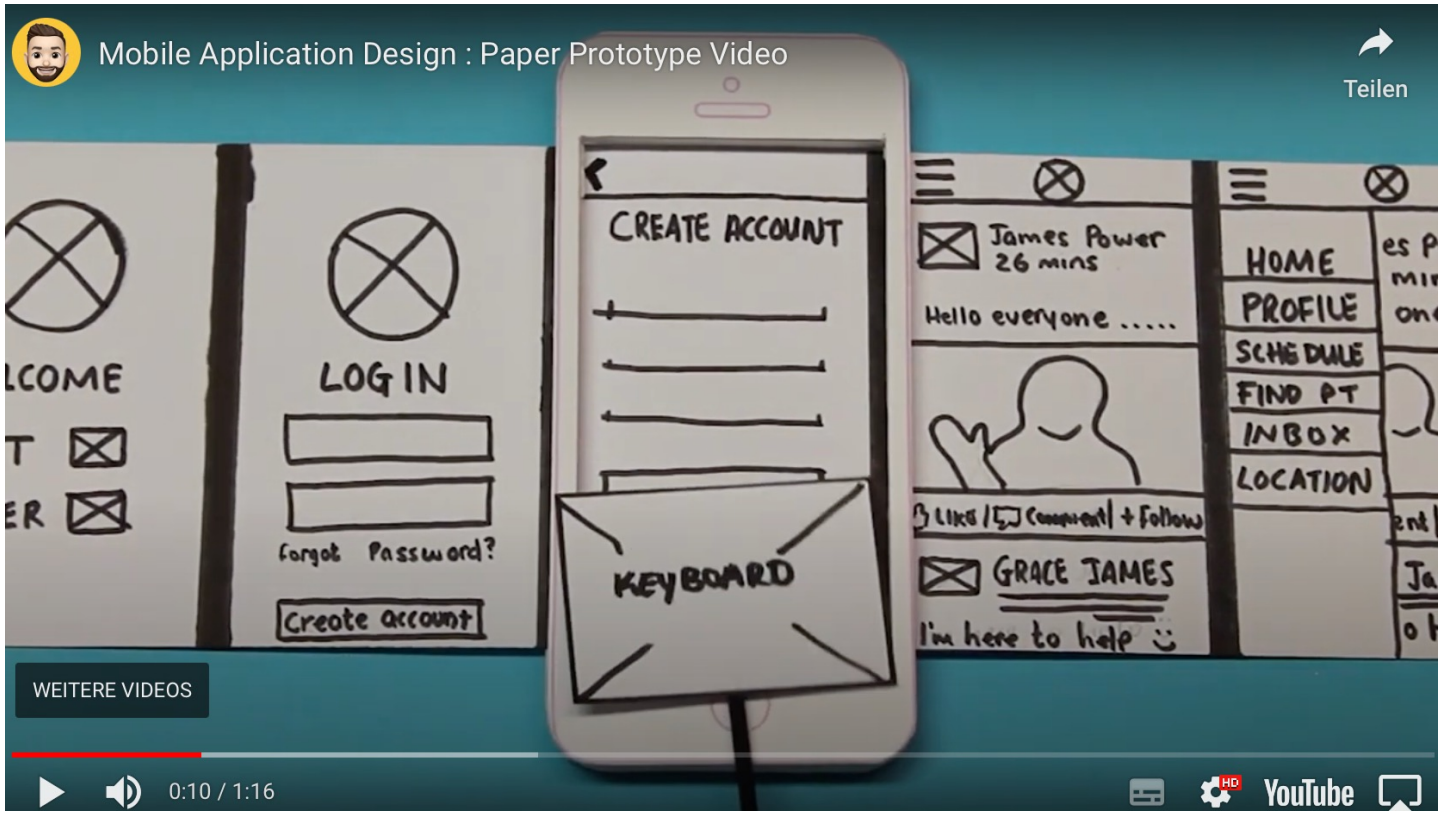




Rollenspiel
Wizzard of Oz

Wireframes
Click Dummies





Idea Napkin

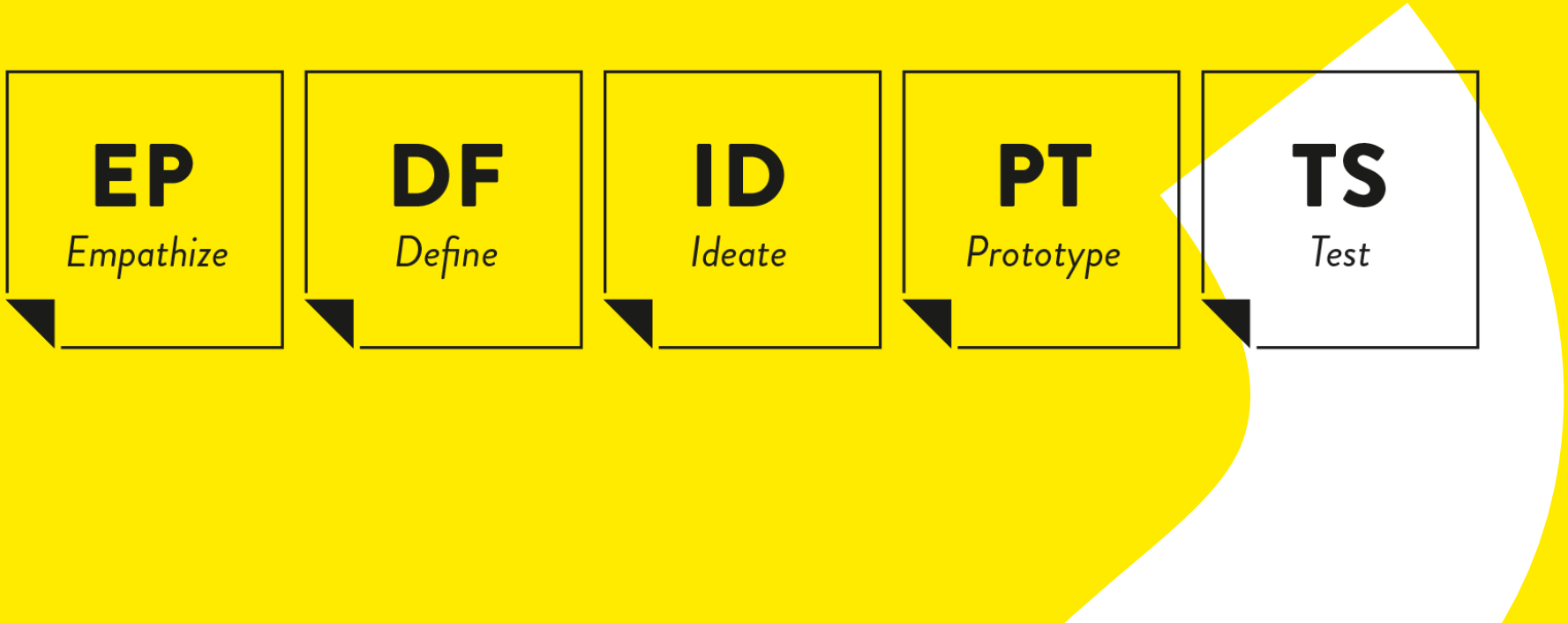
15min Teamarbeit

Wählt eure Lieblingsidee und macht sie greifbar

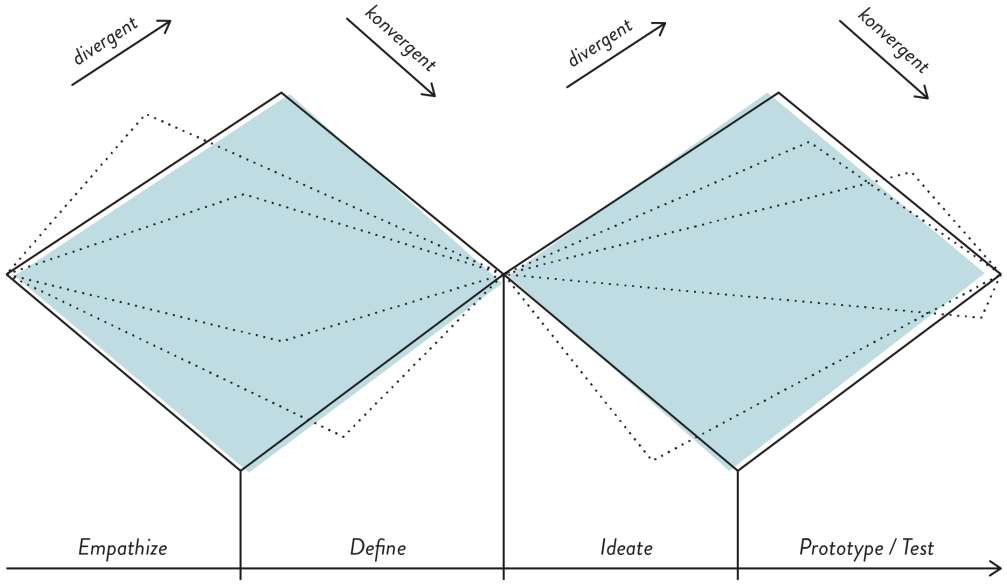
Füllt für eure Idee ein Idea Napkin aus und **visualisiert** sie (als Skizze, Collage, oder als Foto eures physischen Prototypen). Gebt eurer Idee einen **catchy Titel** und ergänzt einen **Beschreibungstext**.

Test

Ideen testen



Test – **Feedback einholen**



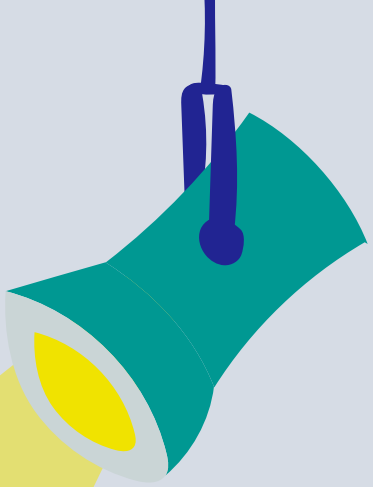
Ziel des Testing:

- Ideen mit der Zielgruppe testen und Feedback einholen
- Basis der Iteration der Idee (Schritt zur Schritt zur Ideallösung)

Präsentation

3min pro Team

Stellt eure Idee kurz und knapp vor!
2-3 min Präsentation
2 min Feedback



Abschluss

Abschluss & Feedback

- Wie hat euch heute gefallen?
- Was hättet ihr euch gewünscht?
- Welche offenen Fragen habt ihr?

→ 5min Feedback auf Miro

Weiteres Material Design Thinking

- **Der Innovationsprozess.** niedrigschwelliges Video zur Vorgehensweise im Design Thinking, produziert für Jugendliche im Projekt »Technovation Girls Germany«: https://www.youtube.com/watch?v=2ymJlRdjlzo
- **What Is Design Thinking?** Kurzes animiertes Erklärvideo des Hasso-Plattner-InstitutsPotsdam: https://www.youtube.com/watch?v=WyUWJ7noUoc
- **David Kelley on Design Thinking.** Einer der Gründer der Design-Thinking-Methode über die zugrunde liegende Geisteshaltung: https://open.spotify.com/episode/6y2zCGeNuXwLnk0YjhGyph?si=dtxIchx-Qc2baE_w-xagkA&nd=1
- **Design Thinkit.** Methodenseite und Handbuch zu Design Thinking und Design Thinking Coaching: https://design-thinkit.de/
- **Open Lab »Zukünfte gestaltenlernen«** im Futurium

Vielen Dank!

Leonie Bahl
Leonie.bahl@posteo.de

Zeichnungen teilweise von
© Hannah Robold

BPW 2024

Deine Idee | Dein Konzept | Dein Unternehmen

Hotline: 030 / 21 25 - 21 21
E-Mail: info@b-p-w.de
Internet: www.b-p-w.de

Förderer

Kofinanziert von der Europäischen Union

BERLIN
Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe

LAND BRANDENBURG
Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Energie

Der Businessplan-Wettbewerb Berlin-Brandenburg wird gemeinsam durch die Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe des Landes Berlin und durch das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Energie des Landes Brandenburg unterstützt sowie aus Mitteln der Europäischen Union kofinanziert.

Gründe mit Plan!