



**GRÜNDE
MIT
PLAN**

**BPW
2024**

www.bpw.de

BPW 2024

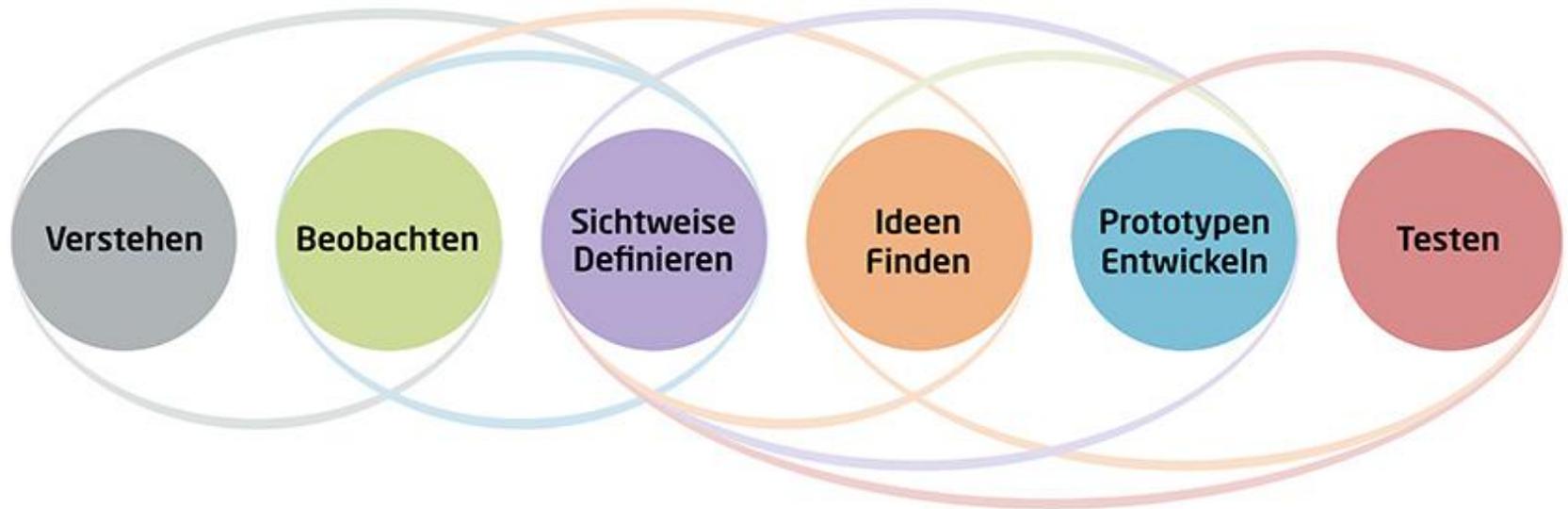
Workshop Ideenfindung mit Design Thinking

Dozentin: Charlotte Lufter

Agenda

- 14:00 - 15:10 Willkommen, Gruppenfindung, Problem verstehen
- 15:10 - 15:30 Pause
- 15:30 - 16:10 Ideenfindung
- 16:10 - 16:50 Prototypen
- 16:50 - 17:10 Pause
- 17:10 - 18:00 Auswertung und Abschluss

Design Thinking Prozess



Quelle: <https://hpi.de/school-of-design-thinking/design-thinking/hintergrund/design-thinking-prozess.html>

Design Thinking Prozess

- Hauptziel: Innovation fördern
- unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten
- nutzer*innenzentrierter Prozess
- selbstorganisiertes Team ohne Leader
- abwechselnd Phasen der Öffnung und der Fokussierung
- schnelles Tempo, Ziel ist immer so früh wie möglich mit geringem Aufwand ausprobieren und testen, dann darauf aufbauen
- iterativer Prozess

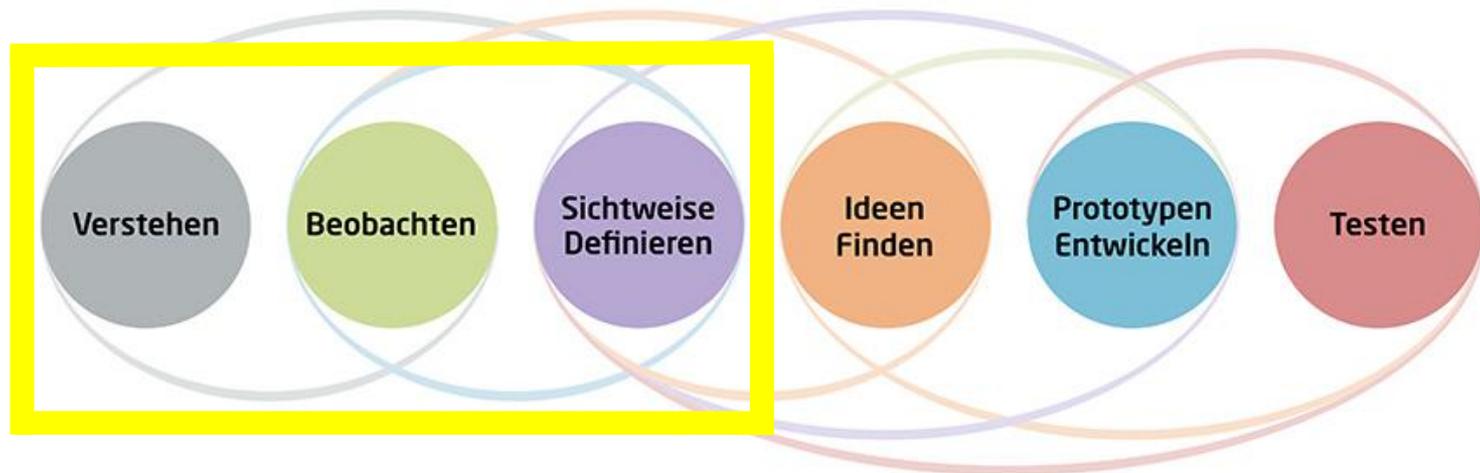
Beispiel: MRT für Kinder



Gruppenfindung

- Problem in einem Satz aufschreiben
- Gruppen von 2-3 Personen
- pro Gruppe ein Problem, für das wir heute Lösungsvorschläge entwickeln
- Lösungsideen erst mal ausklammern

PROBLEMRAUM



Quelle: <https://hpi.de/school-of-design-thinking/design-thinking/hintergrund/design-thinking-prozess.html>

Verstehen, Beobachten, Sichtweise definieren

- Lösungen ausblenden
- Problem wirklich verstehen
- Empathie für Nutzer*innen und ihre Bedürfnisse entwickeln, Daten und Hintergrundinformationen sammeln, Kontext verstehen
- Methoden: Recherche, Interviews, Daten, Mindmaps, Stakeholdermaps, semantische Analysen, Personas, User Journeys
- zuerst alles sammeln, was relevant sein könnte, dann kritisch hinterfragen, analysieren und synthetisieren

Persona

Skizziere eine Nutzer-Persönlichkeit zu einer der folgenden Kategorien: (ankreuzen!)

Standard / Durchschnitt

Extreme-User

Mein Wunsch-Nutzer



Name:

Bild

Suche online ein Bild zur Vorstellung der Person und kopiere es hier rein.

Bedürfnisse

Sicherheit, Akzeptanz, Anerkennung, Autonomie, Zugehörigkeit, Kreativität, Selbstverwirklichung

Kompetenzen

Was KANN die Person bezogen auf das Thema bereits? Was kann sie noch nicht? Was kann sie gerade so?

Interessen

Barrieren

Ängste, Glaubenssätze, soziale Barrieren, negative Gewohnheiten

Ressourcen

Weitere innere & äußere Ressourcen

WIE KÖNNEN WIR-FRAGEN

Wie können wir...?

Wie können wir...

- ... das Problem lösen?*
- ... das Bedürfnis befriedigen?*
- ... die Ressourcen nutzen?*
- ... die Barrieren aus der Welt schaffen/umgehen?*
- ... das Problem anders betrachten?*

Achte auf:

- positive Formulierung
- offen, aber mit einem Fokus

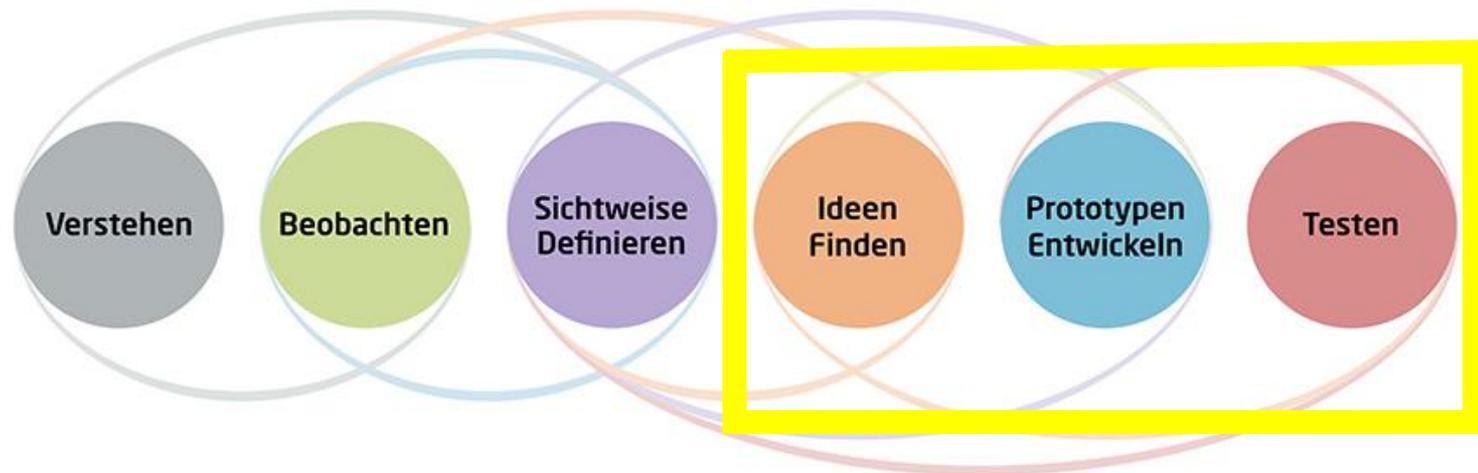
Gruppenarbeit:

- Erstellt 1-2 Personas
- formuliert 2-4 “Wie können wir”-Fragen

Ihr habt Zeit bis 15:10 Uhr.

PAUSE

LÖSUNGSRaum



Quelle: <https://hpi.de/school-of-design-thinking/design-thinking/hintergrund/design-thinking-prozess.html>

Ideenfindung

- erst mal sind alle Ideen willkommen (kein Realismuscheck, keine Kritik)
- auf die Ideen der Anderen aufbauen “yes, and” und Begeisterung entwickeln (“dream big”)
- nicht zu sehr in Ideen verlieben (“be prepared to kill your darlings”)
- Ideen möglichst konkret aufschreiben oder malen
- Ziel: viele Ideen

Brainstorming Runde 1 (15 Min.)

Was würde Hannah Arendt tun?

Was würde Pippi Langstrumpf tun?

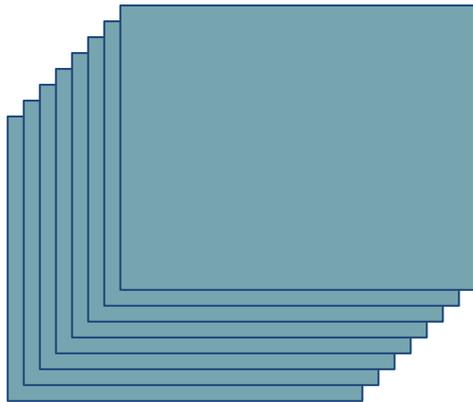
Was würde Elon Musk tun?

Was würde Olaf Scholz tun?

Was würde Louisa Neubauer tun?

Was würde Darth Vader tun?

Brainstorming Runde 2 (20 Min.)



- Stillarbeit
- auf den Ideen der Anderen aufbauen
- Ideen kombinieren
- keine Kritik, kein “Aber”
- möglichst konkret formulieren, wenn möglich skizzieren
- im Raum bewegen, Objekte nutzen

Prototypen

- Idee konkret machen
- gemeinsames Verständnis der Idee entwickeln
- dabei kommen Fragen, Missverständnisse oder weitere Ideen auf -> das ist willkommen!
- Realität und Kritik dürfen mitreden, aber der Fokus muss darauf liegen, am Ende einen Prototypen zu haben -> nicht diskutieren, sondern tun
- Methoden: skizzieren, Rollenspiele oder basteln (physisch oder digital z.B. mit Wireframes)

Beispiele



<https://www.workshopper.com/post/design-thinking-phase-4-everything-you-need-to-know-about-prototyping>



<https://bootcamp.uxdesign.cc/the-prototyping-process-e815420f51eb>

Idea Napkin

Ein wirkungsvoller Schritt von der Idee zum Prototyping



Name der Idee



Wie funktioniert die Idee?



Welche Ressourcen werden für die Idee benötigt?



Warum hilft die Idee den Nutzern?



Was war die zentrale Erkenntnis (Key Insight) für die Idee?



Zeichne die Idee in der Anwendung!

Gründe mit Plan!

Gruppenarbeit:

- stimmt über eine Idee ab, mit der ihr weiterarbeiten wollt (jede*r 3 Stimmen)
- füllt die idea napkin aus

Ihr habt Zeit bis 16:50 Uhr.

Testen

- herausfinden, welche Vorstellungen, Assoziationen und Fragen bei anderen Menschen entstehen
- Test möglichst als Simulation, Tester*innen den Prozess durchlaufen lassen und bitten, alle Gedanken laut auszusprechen
- aus dem Beobachteten und Feedback lernen und Prototypen entsprechend weiterentwickeln
- Zielgruppe beim Testen beachten

Abschlussrunde im Plenum

*Teilt eure Ideen und
Erfahrungen.
Habt ihr Fragen?
Habt ihr Feedback?*

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

Dozentin: Charlotte Luffer

Email: charlotte.steinbock@posteo.de

LinkedIn:

<https://www.linkedin.com/in/charlotte-luffer-8034605a/>

Förderer



Kofinanziert von der
Europäischen Union



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.