



**DU, WIR
& UNSER
NETZWERK
SO GEHT
GRÜNDEN!**

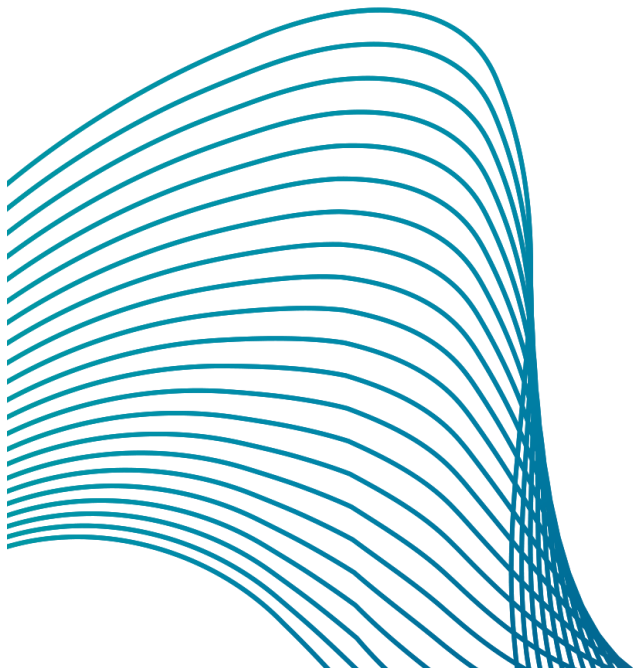
#30jahrebpw

**BPW
2025**

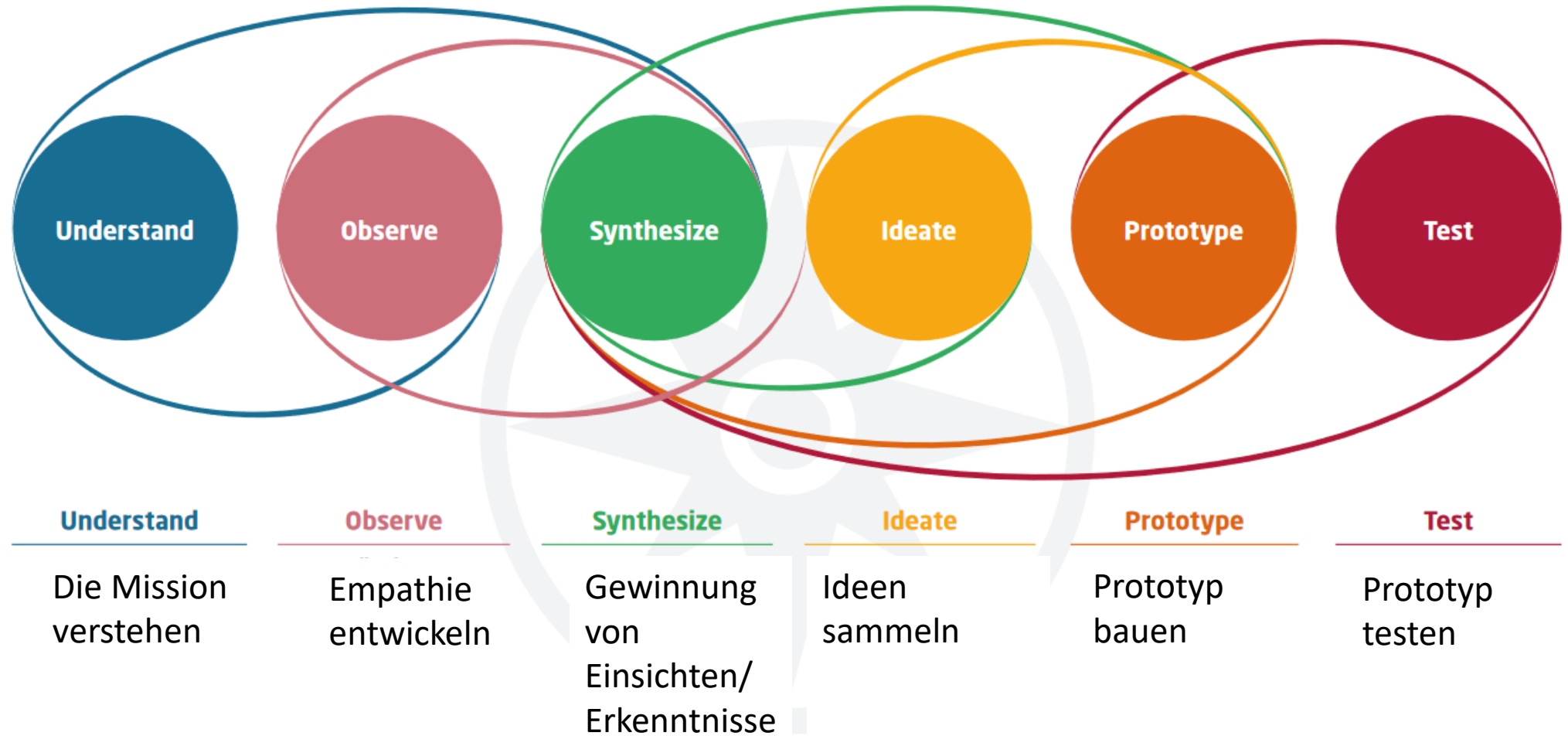
w w w . b - p - w . d e

BPW 2025

Seminarprogramm Brandenburg



Overview



Methode: Design Thinking

Mindset for Innovation:

- Think & act in human centered way
- Collaborate in diverse teams
- Explore the problem space
- Learn through experimentation
- Embrace uncertainty
- Envision a radically new future

Denkweise für Innovation:

- Denken und Handeln in einer menschenzentrierten Weise
- Zusammenarbeit in verschiedenen Teams
- Erforschen des Problemraums
- Lernen durch Experimentieren
- Ungewissheit in Kauf nehmen
- Vorstellung einer radikal neuen Zukunft



Redesign das Erlebnis

Verstehen worum es geht: das Problem



Verstehen

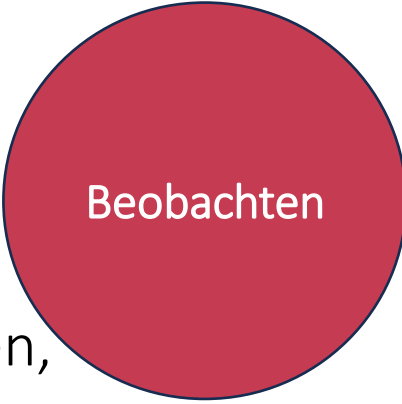
Ziele

- Das vorhandene Wissen, die Fragen und Annahmen über die Herausforderung innerhalb des Teams teilen.
- Aufzeigen, dass jedes Teammitglied ein anderes Verständnis von jedem Wort/Phrase und damit der gesamten Herausforderung hat.
- Das Feld öffnen und alle möglichen Bereiche berücksichtigen, die für das Team in der Beobachtungsphase (Observe) hilfreich sein können.
- Schaffung eines gemeinsamen Verständnisses dessen, was die Aufgabe umfasst, und die Teammitglieder aufeinander abstimmen

Tipps

- Vermeiden von übermäßigem Diskutieren von irrelevanten Wörtern / Formulierungen (z. B. "Redesign")

Zielgruppenanalyse



Beobachten

Ziele

- Sammlung qualitativer Informationen (Zitate, persönliche Geschichten, Schmerzen und Gewinne, Motivationen, Emotionen usw.) von Nutzern und Interessenvertretern, die direkt vom Thema der Herausforderung betroffen oder daran beteiligt sind.
- Empathie mit den betroffenen Nutzern aufzubauen und die Herausforderung durch ihre Augen zu verstehen

Tipps

- Hören Sie mehr zu als Sie reden
- Fragen Sie "Warum?" oder "Was ist der Grund für ...?"
- Seien Sie bereit, tiefer zu graben.
- Machen Sie detaillierte Notizen, erfassen Sie direkte Zitate in ihrer übermittelten Form

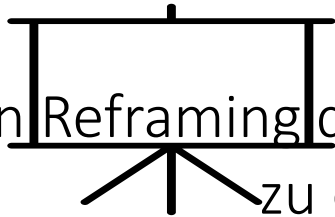
Synthese

Sichtweise
definieren

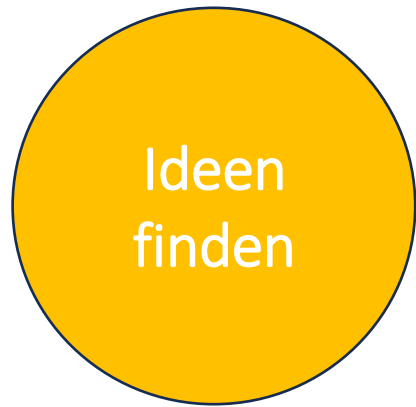
Ziel:

- aus den in der Beobachtung & Empathie mit Nutzer:innen gewonnene Erkenntnisse neue Bedeutungen ziehen, ihnen einen neuen Sinn geben.

Beschreibung:

- Das erfordert ein  Reframing der Challenge, um neue Gestaltungsräume für Innovationen zu eröffnen.
- Die Erkenntnisse aus den Nutzerinterviews mit dem Team auf strukturierte Weise teilen. Die Designteams tragen ihre Forschungsergebnisse zusammen.
=> Hier bringt das Team seine Transdisziplinarität in die Designchallenge ein.
- So wird systematisch nach Erkenntnissen gesucht, die helfen, **neue Bedeutungen zu schaffen**.
- Diese Erkenntnisse werden in eine  neu gestaltete Perspektive auf die Designchallenge eingebracht.

Ideenfindung



Ideen
finden

Ziel:

- möglichst viele innovative Antworten auf die Challenge finden.

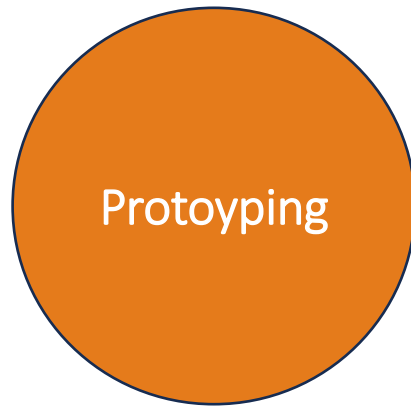
Beschreibung

- In der Praxis wendet das Designteam eine Reihe von Brainstorming-Techniken an, um so genannte „Wie-können-wir ...?“/“How might we...“-Fragen zu beantworten.
 - => Diese Fragen basieren wiederum auf der geschärften Sichtweise aus der Synthesephase.
 - => Das Brainstorming folgt einer Reihe von Regeln, die darauf abzielen, die kollaborative Generierung vieler verschiedener (und wilder) Ideen zu fördern.
 - => Am Ende dieser Phase wählt das Designteam eine oder mehrere Ideen aus, die es in den weiteren Prozess mitnimmt.



Sichtweise
definieren

Prototypen bauen

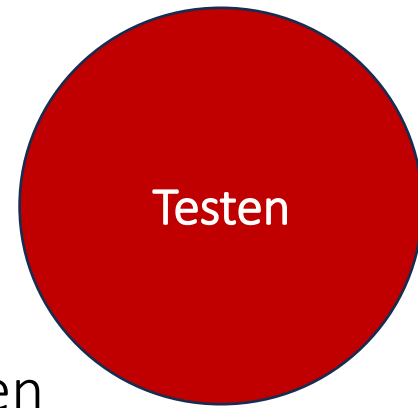


Protoyping

Ein grobes Modell der Idee(n) erstellen, damit die Innovation erlebbar wird.

- Beim Prototypen bauen werden die Ideen des Designteams zum Leben erweckt.
- Das Prototypen bauen macht Ideen greifbarer und ermöglicht es dem Team so, seine Idee weiter zu erforschen und sie anschließend mit Nutzer:innen und Stakeholdern zu testen.
- **In vielerlei Hinsicht ist das Prototyp Bauen eine Erweiterung der Ideenfindung: Hier denken die Teammitglieder „mit ihren Händen“. Der Prozess, eine Idee greifbarer und erlebbarer zu machen, deckt auch sehr effektiv Probleme und Unzulänglichkeiten der vorgeschlagenen Lösung auf.**

Testen



Beschreibung:

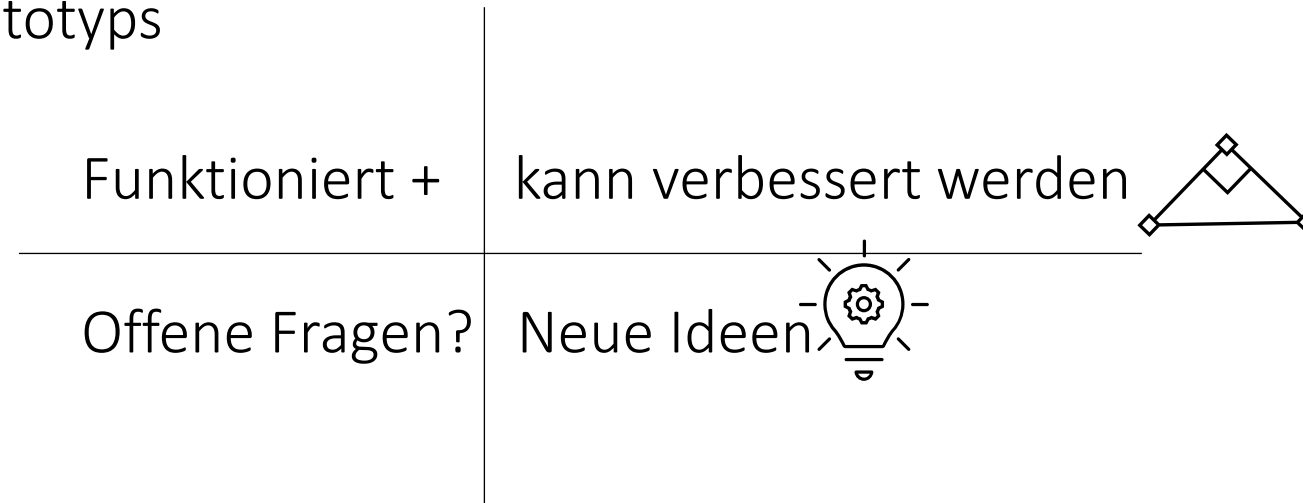
- Mit seinem Prototyp geht das Team ins Feld, um ihn mit potenziellen Nutzer:innen zu testen.
- Wenn ein sehr spezifischer Nutzer:in oder Kontext vorliegt, dann versuchen Sie, Testrunden an diesen Orten oder mit diesen Nutzer:innen zu organisieren.
- Finden Sie eine Person, mit der Sie testen wollen, und geben Sie ihr den Prototyp.
- Wenden Sie die Regeln an: **"Zeigen, nicht erzählen"** und **"Testen ist kein Pitching"**.
- Der Prototyp sollte so selbsterklärend wie möglich sein, so dass Ihr Team ihn nicht lange erklären muss.
- Rollenverteilung: **Eine Person leitet den Test, die anderen beobachten und notieren das Feedback als Zitate.**

Methode: Feedback Raster

Testen

Ziel:

- Entpacken und Organisieren von Feedback aus Benutzertests in visueller und konstruktiver Weise
- Anleitung für die nächsten Schritte zur Verbesserung Ihrer Idee oder Ihres Prototyps



- Möchten Sie den Prototyp anpassen oder an einer ganz anderen Idee arbeiten?

BPW 2025

Deine Idee | Dein Konzept | Dein Unternehmen

Hotline: 030 / 21 25 - 21 21
E-Mail: bpw@ibb-business-team.de
Internet: www.b-p-w.de

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, Energie und Klimaschutz des Landes Brandenburg unterstützt sowie aus Mitteln der Europäischen Union kofinanziert.