



EINE PRISE DESIGN

Eine superschnelle Einführung in die Design Thinking Methode & Denkweise

STOP! NOCH NICHT UMBLÄTTERN!

TEAMMITGLIEDER (3-4)

**IRGENDEINE ZAHL
ZWISCHEN 1 & 30**

Name & Zeichnung

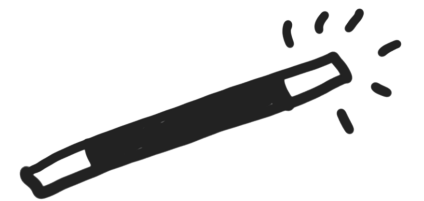
Name & Zeichnung

Name & Zeichnung

Name & Zeichnung

Zahl 1-4

Ihr werdet dieses Thema NEU gestalten...



Umkreist das Thema, das eurer gewählten Zahl entspricht

1. Diversere Zielgruppen mit (MINT)-Angeboten erreichen
2. Mit Dritten Lernorten zusammenarbeiten
3. Mit Eltern zusammenarbeiten
4. Pädagogische und fachliche (MINT-)Erkenntnisse erlernen und Anwenden
5. (MINT-)Netzwerke und Kooperationen aufbauen und erhalten

Lernt euer Team kennen



Jeder von euch teilt 3 Gedanken, die ihr mit dem Thema verbindet.

Name & Zeichnung

#

#

#

Name & Zeichnung

#

#

#

Name & Zeichnung

#

#

#

Name & Zeichnung

#

#

#

BEOBACHTET jemand anderen



Ladet einen Interviewpartner von einer anderen Gruppe zu euch ein.

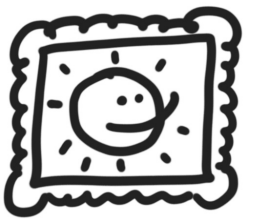
Führt ein Gespräch und lernt das Thema aus einer neuen Perspektive kennen.

NOTIZEN

Tipps für das Gespräch

- Hört zu 80% zu, spricht selbst nur 20% der Zeit.
- Achtet auf Probleme, verborgene Bedürfnisse und Herausforderungen.
- Fragt “Warum?”, wenn ihr etwas besonders interessant findet.

DEFINIERT euer Thema



Nutzt das Interview um ein präzises und nutzerzentriertes Design Problem zu formulieren.

WIR REDETEN MIT

Zeichnet ein Bild

ER/SIE HAT DEN SPITZNAMEN

Bsp. Saubermann,
die Selbstmacherin,
der Kalendermagier

WAS SIE ANGEBLICH BRAUCHEN

Was glaubt er/sie was das
größte Problem ist?

ABER WIR DENKEN, DAS EIGENTLICHE PROBLEM IST

Was ist euch aufgefallen,
was er/sie nicht sieht?

Welches Bedürfnis steckt
dahinter?

ZEICHNET eine Idee



Zeichnet eine oder mehrere Idee, die das gefundene Problem von eurem Interviewpartner löst.

EURER PROBLEM

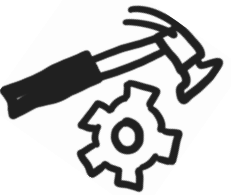
Was ist euch aufgefallen,
was er/sie nicht sieht?

Welches Bedürfnis steckt
dahinter?

EURE LÖSUNG

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for drawing a solution to the problem.

Baut einen PROTOTYP

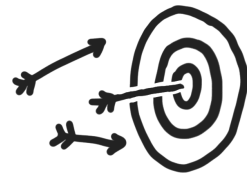


Baut eure Idee! Macht sie greifbar und nutzt das World Wide Web und alles, was euch umgibt.

Prototyping Tipps

- Nicht diskutieren! Fangt an zu bauen und schaut was passiert.
- Baut etwas mit dem man interagieren kann.
- Ihr könnt auch Teil eures Prototyps werden – als Schauspieler oder als personifiziertes Objekt.

TESTET euren Prototyp



Übergebt den Prototyp an euren Gesprächspartner. Was sagt er/sie dazu?



DAS FUNKTIONIERT



DAS NICHT

FRAGEN DIE AUFKOMMEN



NEUE IDEEN



ITERIERT euren Prototyp



Nun verbessert euren Prototyp anhand des Feedbacks, das ihr bekommen habt.