

Design Thinking im Schnelldurchgang. Mit dem Schultaschen-Projekt* kreative Problemlösung trainieren.

*Das Projekt und die Unterlagen sind angelehnt an die Idee des Wallet-Projects, das vom Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University entwickelt wurde.

Das Projekt

Das Schultaschen-Projekt ist als Einstieg zum Kennenlernen des Design Thinking Prozesses geeignet. Innerhalb von 60 Minuten erhalten die Schülerinnen und Schülern einen Einblick in die Methode.

Der Design Thinking Prozess umfasst sechs Phasen, die die Schülerinnen und Schüler während des Schultaschen-Projektes durchlaufen. Phase 1-3 dient zur Erkundung und Analyse des Problems, in Phase 4-6 werden Lösungen entwickelt, vorgestellt und getestet. Für jede einzelne Phase erhalten die Schülerinnen und Schüler ein Arbeitsblatt.

Vorgehensweise

Die Schülerinnen und Schüler werden in 3-er Teams eingeteilt. Ein Teammitglied nimmt die Rolle des Nutzers ein, zwei Teammitglieder nehmen die Rolle der Designer ein. Die beiden Designer sollten nach Möglichkeit sehr unterschiedliche Typen sein. Jedes Team erhält eine Mappe mit 6 Arbeitsblättern.

In sechs Phasen werden die Arbeitsaufträge auf den Arbeitsblättern jeweils unter Beachtung einer strengen Zeitvorgabe bearbeitet. Idealerweise wird ein Timer gestellt. Nach jeder Arbeitsphase wird eine kurze Pause von 1 Minuten gemacht. Den Timer kann man gut als digitale Variante über einen Beamer im Klassraum ablaufen lassen. So haben immer alle die noch verbleibende Zeit für den jeweiligen Auftrag im Blick.

Materialien zum Bau eines Prototypen

Grundsätzlich reicht zum Bau eines Prototypen Papier, eine Schere, Klebstoff und Stifte. Die Schülerinnen und Schüler können aber auch alle anderen zur Verfügung stehenden Materialien nutzen.



Phase 1: PROBLEM VERSTEHEN

Die Designer tauchen gedanklich in das Themenfeld ein, indem sie alles, was ihnen zum Thema einfällt, notieren und skizzieren.



Phase 2: BEOBACHTEN

Die Designer erhalten ihre Mission. Designt ein Produkt rund um das Thema Schultasche, das für den Nutzer praktisch und bedeutungsvoll ist. Sie befragen zunächst den Nutzer intensiv, um ihn hinsichtlich seiner Wünsche zum Thema kennenzulernen.



Phase 3: SICHTWEISE DEFINIEREN

Die Designer fassen die Anforderungen des Nutzers und ihre Erkenntnisse zusammen. Sie definieren eine Sichtweise (Point-of-view), aus der das Bedürfnis und die Hintergründe des Bedürfnisses hervorgehen.



Phase 4: IDEEN SAMMELN

Die Designer sammeln fünf radikale Ideen, mit denen sie das Bedürfnis des Nutzers erfüllen können. Die Idee kann auch etwas ganz anderes sein als eine Schultasche. Möglicherweise löst ein ganz anderes Produkt das Problem des Nutzers.



Phase 5: PROTOTYPEN BAUEN

Die Designer ertellen einen Prototypen. Der Prototyp soll das Produkt für den Nutzer erlebbar machen und er soll eine sehr gute Vorstellung vom erstellten Produkt bekommen.



Phase 6: TESTEN

Die Designer stellen dem Nutzer den Prototypen vor und holen Feedback ein. Danach erfolgt auf Grundlage des Feedbacks eine kurze Iteration der Phasen 3 und 4. Hier soll die positive Fehlerkultur agiler Methoden verdeutlicht werden.

Überblick

Ablauf des Projekts in Minuten

Arbeitsblatt	Minuten
Arbeitsblatt 1	4
Pause	1
Arbeitsblatt 2 (Teil 1)	6
Pause	1
Arbeitsblatt 2 (Teil 2)	3
Pause	1
Arbeitsblatt 3	7
Pause	1
Arbeitsblatt 4 (Teil 1)	6
Pause	1
Arbeitsblatt 4 (Teil 2)	5
Pause	1
Arbeitsblatt 5 (Teil 1)	8
Pause	1
Arbeitsblatt 5 (Teil 2)	4
Pause	1
Arbeitsblatt 6 (Teil 1)	4
Pause	1
Arbeitsblatt 6 (Teil 2)	5
SUMME	60

Tipp 1

Man kann das Projekt auch anhand anderer Probleme durchlaufen lassen.

Tipp 2

Die Schülerinnen und Schüler können auch in 2-er Gruppen arbeiten und alle Phasen des Prozesses abwechselnd bearbeiten. So hat jeder die Möglichkeit, die Rolle des Nutzers und die des Designers zu erleben.

Arbeitsblatt 1

Das Problem: Die ideale Schultasche!



Zeichne und notiere so viel wie möglich.

Es ist alles erlaubt, was du mit diesem Thema in Zusammenhang bringst.



4 Minuten

Arbeitsblatt 2 Deine Mission: Die ideale Schultasche. Designe für den Nutzer etwas praktisches und bedeutungsvolles. Erfahre jetzt mehr über den Nutzer!



Interviewe den Nutzer.

Finde so viel wie möglich über seine Schultasche heraus.

Was gefällt ihm an seiner Schultasche besonders gut und warum?

Was stört ihn an seiner Schultasche und warum?

Welche Wünsche hat er für seine Traum-Schultasche und warum?



4 Minuten

Interviewe den Nutzer noch einmal und finde noch mehr über ihn und seine Schultasche heraus. Frage an wichtigen Stellen noch einmal nach und vertiefe die Fragen.

Wie fühlt es sich an, die Tasche einzupacken und auszupacken?

Was war das schlimmste und das beste Erlebnis, das dein Partner je mit seiner Schultasche hatte?

Welche alltäglichen Probleme hat der Nutzer? Stehen diese Probleme im Zusammenhang mit der Schultasche?



3 Minuten

Arbeitsblatt 3

Fasse die Anforderungen und deine Erkenntnisse zusammen und definiere eine Sichtweise.



Schau dir deine Notizen genau an und sortiere sie in zwei Kategorien:

1. Welche Anforderungen (Needs) hat dein Partner?



3 Minuten

2. Welche Erkenntnisse (Insights) hast du über den Nutzer gewonnen? Das können Einblicke in seine Gefühle, seine Motivationen und seine Ängste sein.



3 Minuten

Formuliere eine konkrete Sichtweise (Point-of-view).



3 Minuten



USER

Name des Nutzers



NEEDS

braucht etwas, um

sein Bedürfnis

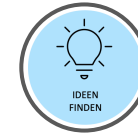


INSIGHTS

da er ... / aber ...

Arbeitsblatt 4

Sammel Ideen und finde Lösungen.



Schreibe hier noch einmal deine Sichtweise (Point-of-view) auf:

Name des Nutzers

benötigt

da... / aber...

Schreibe mindestens 5 radikale Ideen auf,

mit denen du das Bedürfnis den Nutzers lösen kannst.

Deine Idee kann eine ganze neue Schultasche oder nur ein Bestandteil einer Schultasche sein.

Vielleicht ist die Lösung ja auch etwas ganz anderes, was auf den ersten Blick nichts mit einer Schultasche zu tun hat, aber für den Nutzer wertvoll und bedeutungsvoll ist und sein Problem löst.



6 Minuten

Idee 1

Idee 2

Idee 3

Idee 4

Idee 5

Stelle deine Lösungen dem Nutzer vor und hole Feedback ein. Schreibe auf, was ihm gefällt und warum. Schreibe auf, was ihm nicht gefällt und warum.



5 Minuten

Arbeitsblatt 5

Erstelle einen Prototypen.

Teste ihn und hole Feedback ein.




Zeichne eine Skizze.

Baue einen Prototypen aus Papier.
Nutze alles, was dir zur Erstellung des Prototypen zur Verfügung steht.

Wichtig ist, dass der Nutzer den Prototypen sich so gut wie möglich vorstellen kann.

 8 Minuten

Stelle dem Nutzer deine Lösung vor und hole dir wieder Feedback ein.

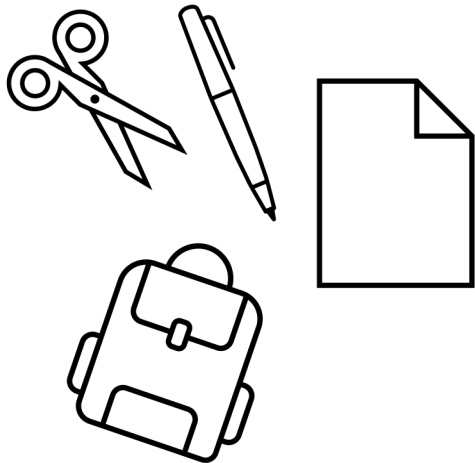
 4 Minuten

Das war richtig gut:

Das kann verbessert werden:

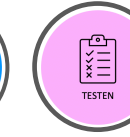
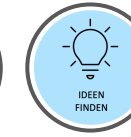
Diese Fragen wurden gestellt:

Diese Ideen wurden beim Testen genannt:




Arbeitsblatt 6

Reflektiere den gesamten Prozess.



Definiere deine Sichtweise (Point-of-view) noch einmal anhand des durch den Prototypen gewonnenen Feedbacks neu.


 2 Minuten

Name des Partners


benötigt

da... / aber...

Formuliere, was du als nächstes tun würdest, um das Thema weiter voran zu treiben.

 2 Minuten

Gibt es ein Problem/ eine Herausforderung, für das/ für die du gern mit einem Design Thinking Prozess eine Lösung finden würdest?

 2 Minuten