

23., 28. April & 03. Mai 2021

Online-Workshop

»Design Thinking«: Eine Einführung

Methode, Technik und Anwendung publikumsorientierter Projektentwicklung im digitalen Kontext

Dozentin: Sabine Jank (»szenum«, Berlin)

Die Methode

»Design Thinking« ist ein Instrument, das Sie bei Ihrer Projektentwicklung mit digitalen Medien und Formaten unterstützen kann. In diesem Webinar erfahren Sie zunächst mehr über das Konzept des Design Thinking-Prozesses, lernen dessen Grundlagen, Methoden und Anwendungsmöglichkeiten kennen und können sich am Ende dieser Einführung den Nutzen, die Möglichkeiten und Perspektiven für Ihre eigene Arbeit klarer vor Augen führen.

Das Ziel

Sowohl im analogen als auch im digitalen Kontext bedeutet »Design Thinking« in erster Linie, nutzerorientiert zu denken und zu handeln. Lineare und hierarchische Projektentwicklungsprozesse stoßen dabei allerdings oft schnell an ihre Grenzen. Hier sind sehr viel mehr flexible und agile Instrumente gefragt, die durch iteratives Vorgehen Erfahrungen aus dem laufenden Projekt in den Entwicklungsprozess einfließen lassen. Das Ziel dabei: Es wird nur das entwickelt, was tatsächlich von Nutzen und für alle Beteiligte weiterführend ist. Für die Praxis der gemeinsamen Arbeitsprozesse bedeutet das, Freiräume zu schaffen, die sowohl kreatives Denken als auch zielgerichtetes Handeln im Sinne der späteren Nutzer_innen eines geplanten Projektes möglich machen.

Das Format

Diese Workshop-Reihe dient mit dem ersten Modul (17. Februar 2021) der Einführung in das Konzept des »Design Thinking«, um im anschließenden zweiten Workshop (24. Februar) Bezüge zu den Themen »Tools und Teams« und im dritten und letzten Part (03. März) anhand exemplarischer Projektvorhaben aus Ihrer Praxis digital-kollaborative Formate kennenzulernen und zu erproben.

Angesprochen sind...

Führungskräfte, Team- und Projektleiter_innen, die zunächst die Grundlagen des »Design-Thinking« kennenlernen wollen, um in einem nächsten Schritt digitale Formate agiler Arbeitsprozesse in ihren eigenen Teams anwenden und einsetzen zu können.

Online-Workshop 1
Methode – Technik – Anwendungen

Zeit

23. April 2021
16:00 – 19:15 Uhr

Für Fragen und technische Hilfestellung sind wir für Sie ab 15:45 Uhr online.

Agenda

- # Begrüßung und erste Impulse
- # Einführung Design Thinking als Methode
- # Definition: Was ist Design Thinking?
- # Team I
 - _Mindset
 - _Organisation & Projekt Management agil
 - _Online Kollaboration
- # Prozess
 - _Design Challenge
 - _Verstehen
 - _Synthese
 - _Ideen finden
 - _Prototypen entwickeln
 - _Testen
 - _Evaluieren
- # Übungen
- # Reflexions- und Abschlussrunde Workshop 1
- # Briefing: Workshop Phase 2 – Design Challenge

Rückblick und Auswertung Workshop 1

_Sammeln der Fragen aus diesem Modul und deren Strukturierung nach den Prozessphasen des Design Thinking.

_Iteratives Vorgehen: Einarbeitung der Bedarfe aus dem Webinar in die Konzeption eines nachfolgenden Moduls

Online-Workshop 2

Technik – Kollaboration – Nutzerzentrierung

Zeit

28. April 2021

16:00 – 19:15 Uhr

Für Fragen und technische Hilfestellung sind wir für Sie ab 15:45 Uhr online.

Agenda

Begrüßung und Impulse

Design Challenge

Team II

_Team bilden

_Arbeitsprozesse definieren

_Teamkultur etablieren

Tools Design Thinking.

_Vorstellung verschiedener Tools analog und digital

_ Team Diskussion

_ Video Conferencing

_ Co-Creation

_Welche Tools für welche Aufgabe im Prozess?

Übungen

Reflexions- und Abschlussrunde Workshop 2

Briefing: Workshop Phase 3 - Projektvorhaben

Rückblick und Auswertung Workshop 2

_Sammeln der Fragen aus diesem Modul und deren Strukturierung nach den Prozessphasen des Design Thinking.

_Iteratives Vorgehen: Einarbeitung der Bedarfe aus dem Webinar in die Konzeption des nachfolgenden Moduls

Online-Workshop 3

Anwendung – Design Thinking digital– publikumsorientierte Projektentwicklung im Praxistest

Zeit

03. Mai 2021

16:00 – 19:15 Uhr

Für Fragen und technische Hilfestellung sind wir für Sie ab 15:45 Uhr online.

Agenda

Begrüßung

Projektvorhaben vorstellen

Verstehen

_Die Design Challenge „.....“ verstehen

_Mapping Challenge

Beobachten

_Potenzialfelder entdecken

_Potenzielle Partner

_Fakten

Synthese

Verdichten des Recherchewissens und Zuspitzung der Design Challenge auf eine Nutzergruppe (Persona) mit einem spezifischen Problemkontext.

_Users

_Needs

_Insights

_Touchpoints

_How might we...?

Ideen sammeln und auswählen.

Prototypen entwickeln

_Ausgewählte Idee greifbar machen.

Testen

_Die Hypothesen die hinter der Idee stehen, mithilfe von 2-minütigen Kurz-Präsentationen im Plenum testen.

_Retrospektive. Erstes Feedback

Ergebnisse, Analysen, Praxistransfer

_Rückblick und Abschlussrunde

Reflexions- und Abschlussrunde Workshop Reihe

Im Anschluss an die letzte Online-Phase

_Optional: Externe Begleitung einzelner Projektvorhaben der Teilnehmer_innen durch die Dozentin.

Änderungen vorbehalten

Online-Tools und Arbeitsformate

[Mentimeter](#): Umfrage

[Mural](#): Co-Creation

[Zoom](#): Breakout Session, Chat, Präsentation, Prototyping

Für die Nutzung der Online-Kollaborationsplattform Mural ist ein Browser, wie beispielsweise Firefox, Google Chrome oder Safari nötig.