



# Intro

Ziel ist eine Endverbraucher- und Kunden-orientierte Lösung

Design Thinking ist ein innovativer Ansatz um komplexe Probleme zu lösen.

Ähnliche Ansätze  
Google Design Sprint  
IBM Design Thinking | The Loop

## 1. Empathize



**Kamera-Studie**  
Methode  
Gib Leuten Kameras und bitte sie Fotos / Videos von ihrem Alltag / Arbeitsablauf zu machen. Lass sie dir hinterher das aufgenommene Material erklären um die Gedanken dahinter zu verstehen.

**Verstehe deine Zielgruppe**  
Tipp  
Versetze dich selbst in die selbe Situation der Zielgruppe – nicht nur mental sondern tatsächlich physisch.

**Analoge Recherche**  
Methode  
Brainstorming von Annahmen über ähnliche Bereiche, die verwandte Konzepte, Prozesse, Tools oder Bedürfnisse haben.

**Personas**  
Methode  
Definiere konkret die Zielgruppe anhand eines beispielhaften Charakters. Erstelle ein Statement nach dem Muster „Der Nutzer braucht eine Möglichkeit, um [Bedürfnis] weil [Erkenntnis].“

**Fokus**  
Tipp  
Konzentriere dich auf die Lösung eines Problems für eine Zielgruppe

**Empathie-Karte**  
Methode  
Die gesammelten Informationen und Erkenntnisse werden kategorisiert und auf 4 Felder verteilt: Sprechen, Denken, Tun und Fühlen (des Interviewten)

**2. Define**

**„Wie würde [...] das tun?“**  
Methode  
Beantworte diese Frage für verschiedene reale und fiktive Persönlichkeiten (Steve Jobs, Superman, etc....)

**3. Ideate**

**Testing Cards**  
Methode  
Schreibe Hypothesen, Fragen und Fehlerbedingungen auf. Nenne auch Informationen über die interviewte Person.

**Post-It Plus App**  
Tool  
Eine App um Fotos der gesammelten Post-its zu machen mit Tools um diese zu verarbeiten und zu teilen

**Walt Disney Strategie**  
Methode  
Versetze dich in verschiedene Rollen (Träumer / Kritiker / Realist / Beobachter)

**4. Prototype**

**Quantität vor Qualität**  
Tipp  
Denke so breit wie möglich und gehe nicht zu sehr ins Detail

**generiere radikale & innovative Designalternativen**

**5. Test**

**geringe bis hohe Genauigkeit**  
Tipp  
Fange mit geringer Detailgenauigkeit an und arbeite dich über Tests hoch

**teste die Idee an der Zielgruppe mithilfe des Prototyps**

**A/B Tests**  
Methode  
Erstelle zwei Designs/Versionen und lass verschiedene Leute die eine (A) oder andere (B) ausprobieren. So lässt sich die Bessere der beiden Versionen bestimmen.

**falscher Bestellkatalog**  
Methode  
Setze den Prototyp in Kontext mit Konkurrenzprodukten

**Beobachte ohne Kommentare**  
Tipp  
Lerne von der intuitiven Nutzung des Prototyps durch stille Beobachtung des Nutzers.

**MOTIUS Cheat Sheet - Design Thinking**  
Für mehr Infos, Templates & Schritt-für-Schritt-Anleitungen Die Motius Bibel auf [www.motius.de](http://www.motius.de)