



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



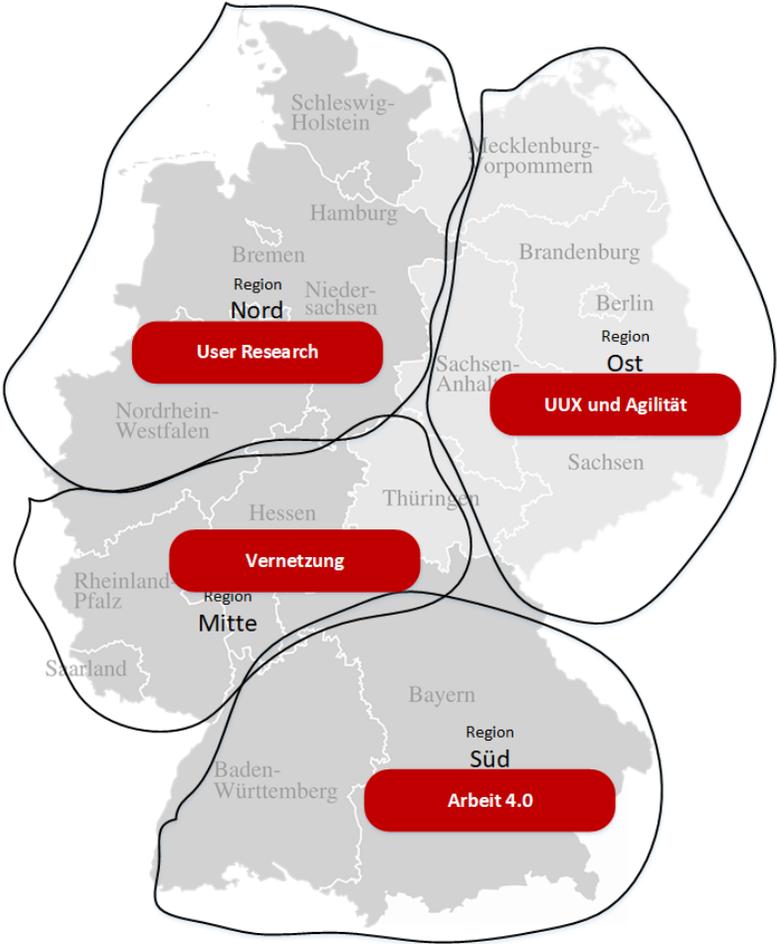
Design Thinking

Erfolgsfaktoren im E-Learning

**Digitaler Workshop des Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum
Usability**

Simon Hachenberg
NORDAKADEMIE Hochschule der Wirtschaft

Wir stärken den deutschen Mittelstand darin, seine Potenziale in der menschenzentrierten Digitalisierung zu erkennen und erfolgreich umzusetzen.



Region Nord
Hochschule Bonn-Rhein-Sieg, NORDAKADEMIE, eresult, ergosign

Region Süd
Hochschule der Medien Stuttgart, Fraunhofer IAO, bwcon, Generator HdM Startup-Center Stuttgart, Startup Campus Stuttgart, Munich Startup

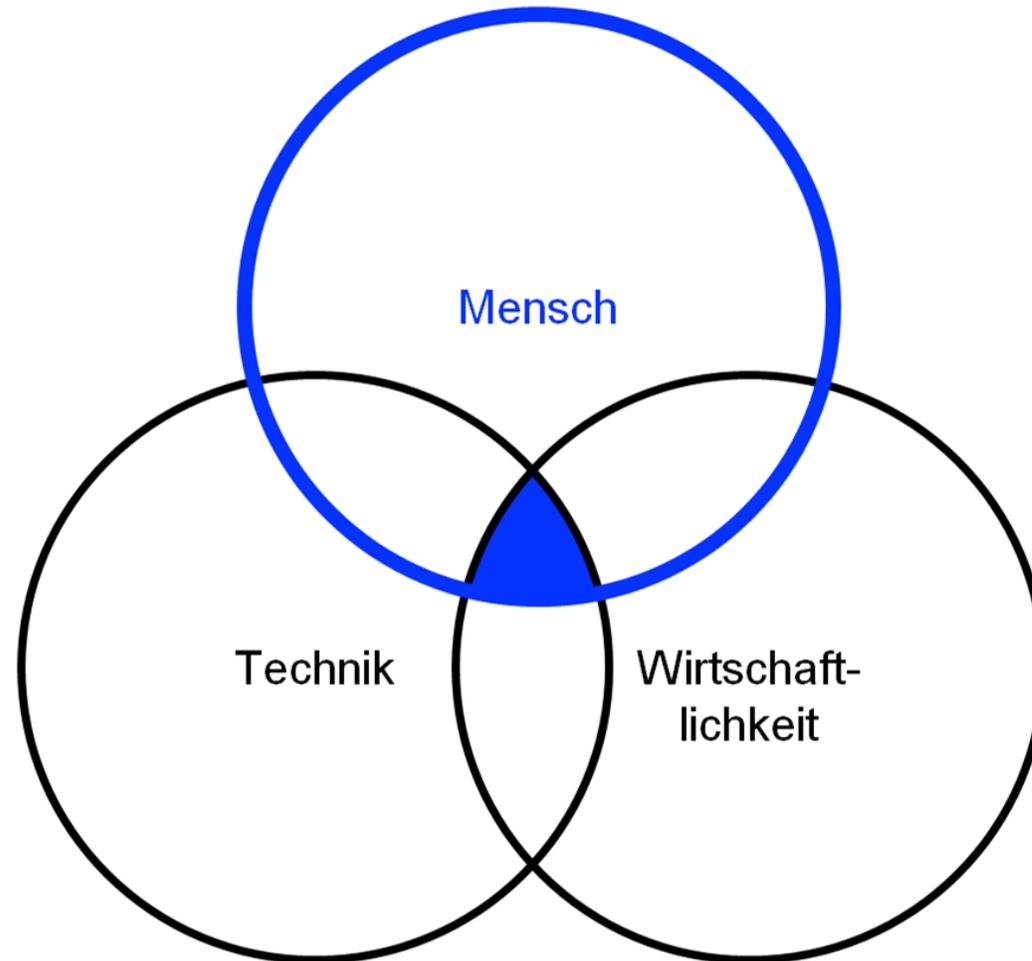
Region Ost
Technische Universität Berlin, Berlin Partner, HTW Berlin, UseTree

Region Mitte
Usability in Germany, Institut für Mittelstandsforschung an der Universität Mannheim, Karlsruhe Institute of Technology (KIT), Hochschule Kaiserslautern

Ablauf

- Vorstellung Design Thinking – Ablauf des Workshops – Gruppeneinteilung
- Zielgruppe – Für wen erstellen wir das Angebot
- Gestaltung – Wie sollte das Angebot gestaltet sein
- Entwicklung – Gestaltung eines Prototypen

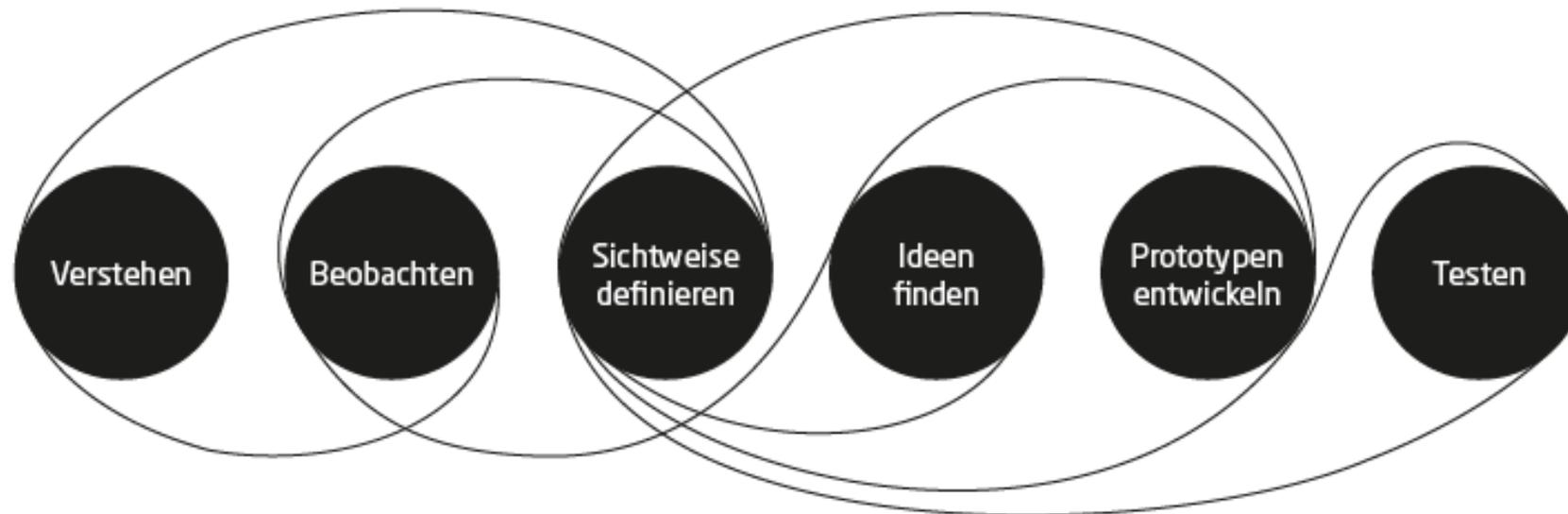
Bedürfnisse als Ausgangspunkt



Was ist Design Thinking

Design Thinking ist die Ausgestaltung von Erlebnissen für Menschen

als bewusster Prozess



5 Design Thinking-Prinzipien



Nutzerzentrierung



Problemidentifizierung



Experimentieren



Zusammenarbeit



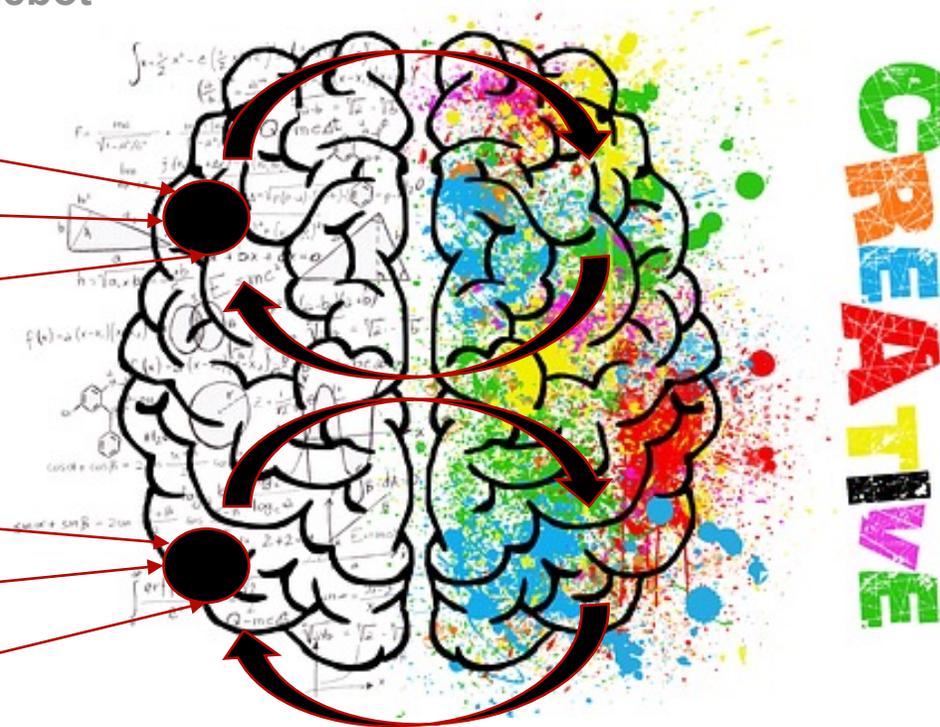
Visualisieren

Für wen erstellen wir einen das Angebot

- Verstehen
- Beobachten
- Sichtweise

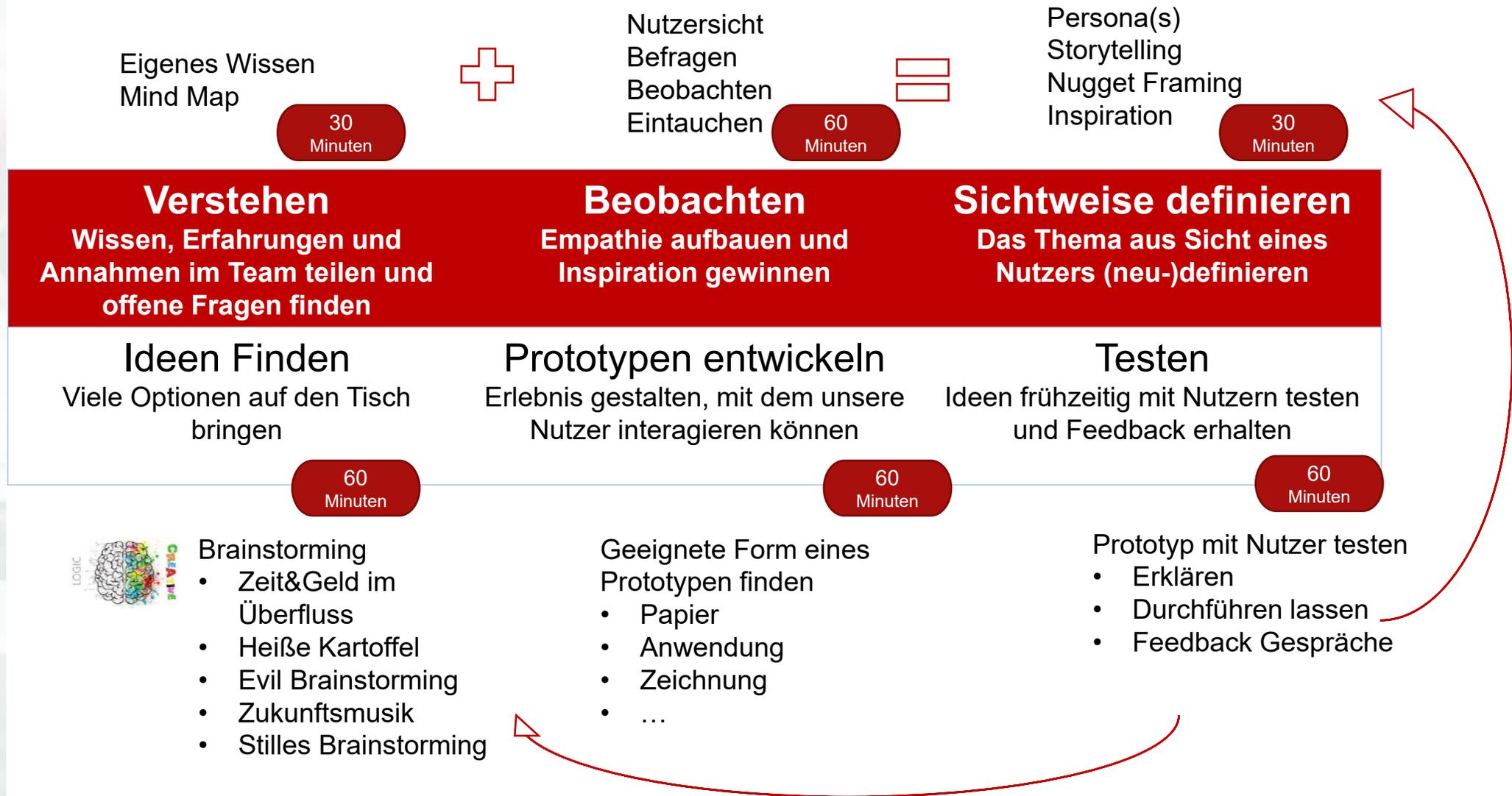
- Ideen sammeln
- Prototyp
- Testen

LOGIC

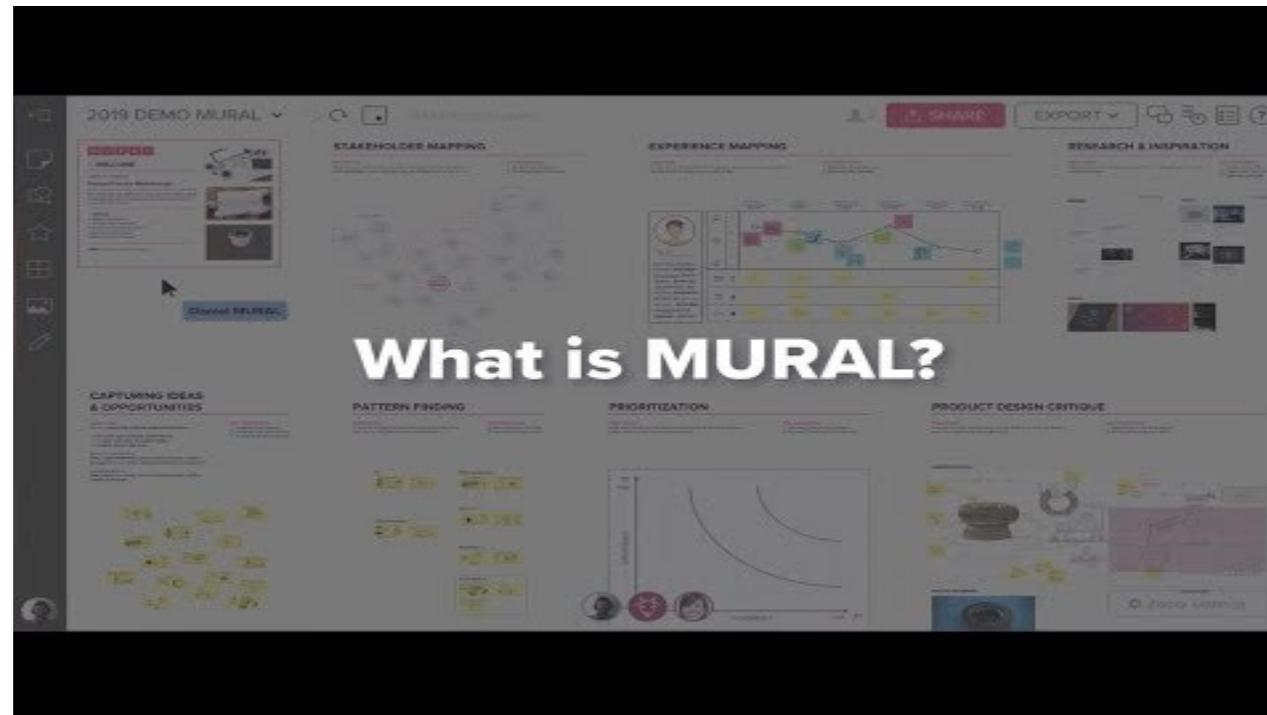


Wie sollte das Angebot gestaltet sein

Design Thinking Schritte



Einführung in Mural – Strukturu von Design Thinking ist in jedem Gruppenboard eingebaut





Was entwickeln wir?

Aufgabe 0

Entscheidet in eurer Gruppe, auf welche Mitarbeitergruppe/Phase ihr euer Weiterbildungsangebot entwickelt.

Mögliche Mitarbeitergruppen

Kaufmännisch
Angestellte

Gewerbliche
Mitarbeiter

Auszubildende

Auszubildende

...

Phase im Personalzyklus

Onboarding

Offboarding

Aufbau zu Fachkraft

Aufbau zu Führungskraft

...

Design Thinking Schritte

M U R A L

30 Minuten

<p>Eigenes Wissen Mind Map Stakeholder Map Design Charette</p>	<p>Nutzersicht Befragen Beobachten Eintauchen</p>	<p>Persona(s) Storytelling Nugget Framing Inspiration</p>
<p>Verstehen Wissen, Erfahrungen und Annahmen im Team teilen und offene Fragen finden</p>	<p>Beobachten Empathie aufbauen und Inspiration gewinnen</p>	<p>Sichtweise definieren Das Thema aus Sicht eines Nutzers (neu-)definieren</p>
<p>Ideen Finden Viele Optionen auf den Tisch bringen</p>	<p>Prototypen entwickeln Erlebnis gestalten, mit dem unsere Nutzer interagieren können</p>	<p>Testen Ideen frühzeitig mit Nutzern testen und Feedback erhalten</p>
<p>Brainstorming • Zeit&Geld im Überfluss • Heiße Kartoffel • Evil Brainstorming • Zukunftsmusik • Stilles Brainstorming</p>	<p>Geeignete Form eines Prototypen finden • Papier • Anwendung • Zeichnung • ...</p>	<p>Prototyp mit Nutzer testen • Erklären • Durchführen lassen • Feedback Gespräche</p>

Design Thinking Schritte

M U R A L

60 Minuten

<p>Eigenes Wissen Mind Map Stakeholder Map Design Charette</p>	<p>Nutzersicht Befragen Beobachten Eintauchen</p>	<p>Persona(s) Storytelling Nugget Framing Inspiration</p>
<p>Verstehen Wissen, Erfahrungen und Annahmen im Team teilen und offene Fragen finden</p>	<p>Beobachten Empathie aufbauen und Inspiration gewinnen</p>	<p>Sichtweise definieren Das Thema aus Sicht eines Nutzers (neu-)definieren</p>
<p>Ideen Finden Viele Optionen auf den Tisch bringen</p>	<p>Prototypen entwickeln Erlebnis gestalten, mit dem unsere Nutzer interagieren können</p>	<p>Testen Ideen frühzeitig mit Nutzern testen und Feedback erhalten</p>
<p> Brainstorming</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeit&Geld im Überfluss • Heiße Kartoffel • Evil Brainstorming • Zukunftsmusik • Stilles Brainstorming 	<p>Geeignete Form eines Prototypen finden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papier • Anwendung • Zeichnung • ... 	<p>Prototyp mit Nutzer testen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erklären • Durchführen lassen • Feedback Gespräche

Design Thinking Schritte

M U R A L

Persona erstellen

<p>Eigenes Wissen Mind Map Stakeholder Map Design Charette</p>	<p>Nutzersicht Befragen Beobachten Eintauchen</p>	<p>Persona(s) Storytelling Nugget Framing Inspiration</p>
<p>Verstehen Wissen, Erfahrungen und Annahmen im Team teilen und offene Fragen finden</p>	<p>Beobachten Empathie aufbauen und Inspiration gewinnen</p>	<p>Sichtweise definieren Das Thema aus Sicht eines Nutzers (neu-)definieren</p>
<p>Ideen Finden Viele Optionen auf den Tisch bringen</p>	<p>Prototypen entwickeln Erlebnis gestalten, mit dem unsere Nutzer interagieren können</p>	<p>Testen Ideen frühzeitig mit Nutzern testen und Feedback erhalten</p>
<p> Brainstorming</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeit&Geld im Überfluss • Heiße Kartoffel • Evil Brainstorming • Zukunftsmusik • Stilles Brainstorming 	<p>Geeignete Form eines Prototypen finden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papier • Anwendung • Zeichnung • ... 	<p>Prototyp mit Nutzer testen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erklären • Durchführen lassen • Feedback Gespräche

Design Thinking Schritte

M U R A L

60 Minuten

Ideen finden

Eigenes Wissen Mind Map Stakeholder Map Design Charette	 Nutzersicht Befragen Beobachten Eintauchen	 Persona(s) Storytelling Nugget Framing Inspiration
Verstehen Wissen, Erfahrungen und Annahmen im Team teilen und offene Fragen finden	Beobachten Empathie aufbauen und Inspiration gewinnen	Sichtweise definieren Das Thema aus Sicht eines Nutzers (neu-)definieren
Ideen Finden Viele Optionen auf den Tisch bringen	Prototypen entwickeln Erlebnis gestalten, mit dem unsere Nutzer interagieren können	Testen Ideen frühzeitig mit Nutzern testen und Feedback erhalten



Brainstorming

- Zeit&Geld im Überfluss
- Heiße Kartoffel
- Evil Brainstorming
- Zukunftsmusik
- Stilles Brainstorming

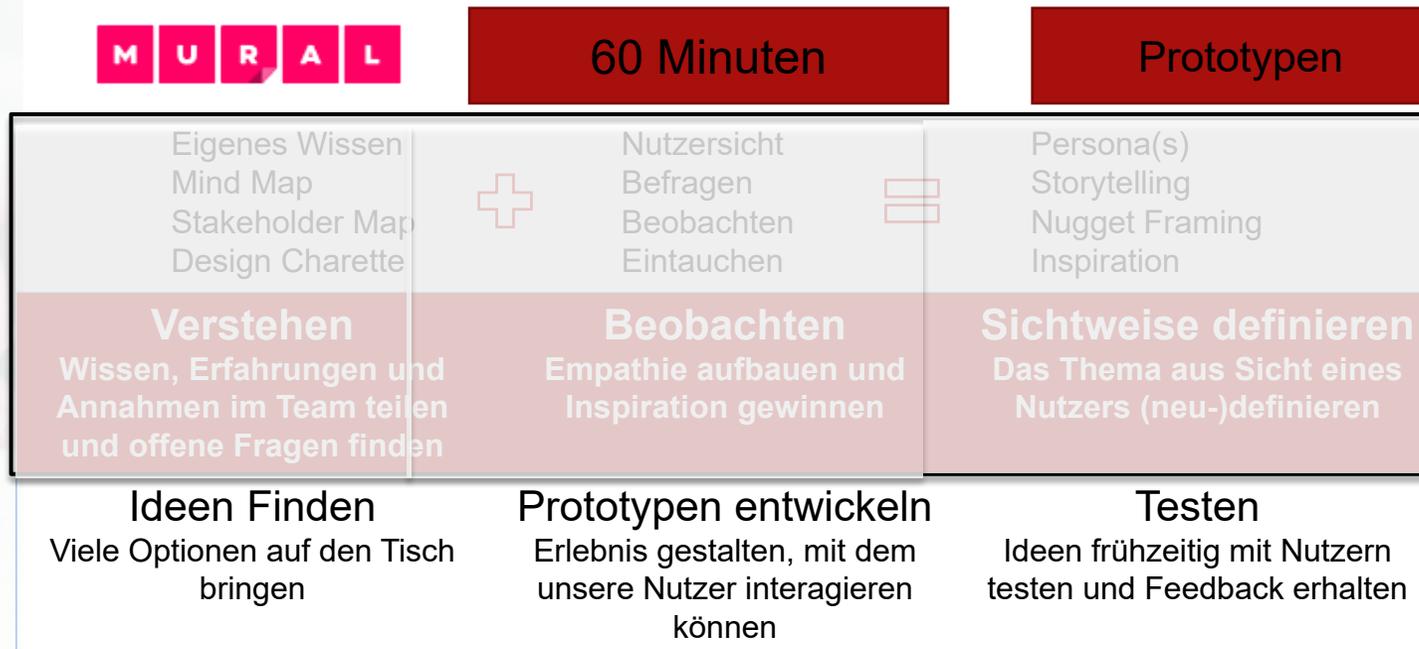
Geeignete Form eines Prototypen finden

- Papier
- Anwendung
- Zeichnung
- ...

Prototyp mit Nutzer testen

- Erklären
- Durchführen lassen
- Feedback Gespräche

Design Thinking Schritte



Brainstorming

- Zeit&Geld im Überfluss
- Heiße Kartoffel
- Evil Brainstorming
- Zukunftsmusik
- Stilles Brainstorming

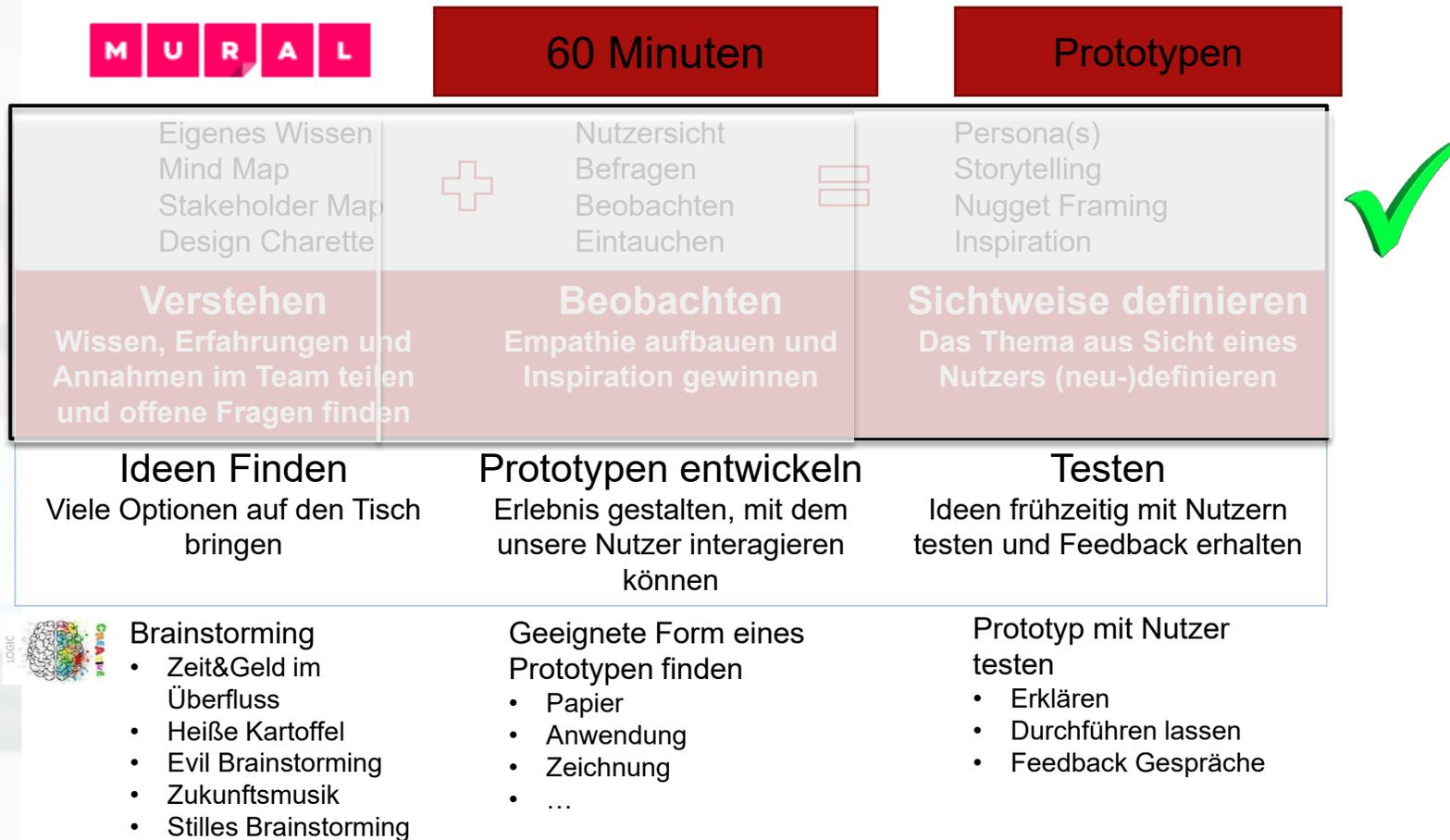
Geeignete Form eines Prototypen finden

- Papier
- Anwendung
- Zeichnung
- ...

Prototyp mit Nutzer testen

- Erklären
- Durchführen lassen
- Feedback Gespräche

Design Thinking Schritte





Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Simon Hachenberg
Tel.: 04121 4090598

E-Mail: s.hachenberg@kompetenzzentrum-usability.digital

Webseite: www.kompetenzzentrum-usability.digital