

DESIGN THINKING SPEED RUN

1. Nutzer-Interviews: Lasst euch das Handy eures Gegenübers zeigen und die Nutzung kurz erklären. Wofür wird es neben Anrufen und Textnachrichten gebraucht – Emails, Kalender, Notizen, Erinnerungen, Fotos, Scanner, Musik, Podcasts, News, ebooks...? Wie ist das Gerät personalisiert – Bildschirmhintergrund, Hülle, Accessoires?
2. Sucht nach Geschichten, Erinnerungen und Gefühlen im Bezug auf das Handy! Wurde es schon einmal vergessen, verloren, gestohlen oder ist kaputt gegangen? Was hatte das für Emotionen zur Folge?
3. Fokus definieren: Überlegt – jeweils für euch allein – was eine (überraschende) Erkenntnis war.
4. Formuliert ein mögliches Problem oder eine Herausforderung, das euer Gegenüber im Bezug auf das Handy hat.
5. Ideen finden: Entwickelt jetzt eine Idee, die das Problem eures Gegenübers adressiert.
6. Storyboard-Prototyping: Erklärt diese Idee durch einen Comic mit 3 Schritten.
7. Testen: Holt euch Feedback zu eurer Idee von eurem Gegenüber ein. Fragt nach, was an der Idee gefällt und inwieweit das Problem gelöst wird. Schafft die Lösung neue Probleme?
8. Iteration: Reflektiert das Feedback und nehmt Korrekturen und Verbesserungen an eurem Prototyp-Comic vor.
9. Stellt euch gegenseitig die verbesserte Version eurer Lösung vor.

Notizen:

Geschichten:

Überraschung:

Problem:

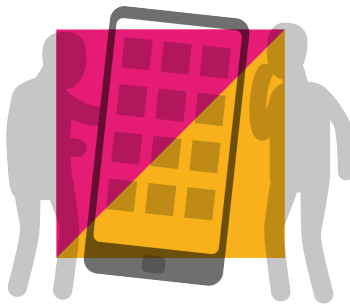
Ideen:

**Prototyping (Storyboard):
Arbeitsblatt**

Feedback:

Iteration:

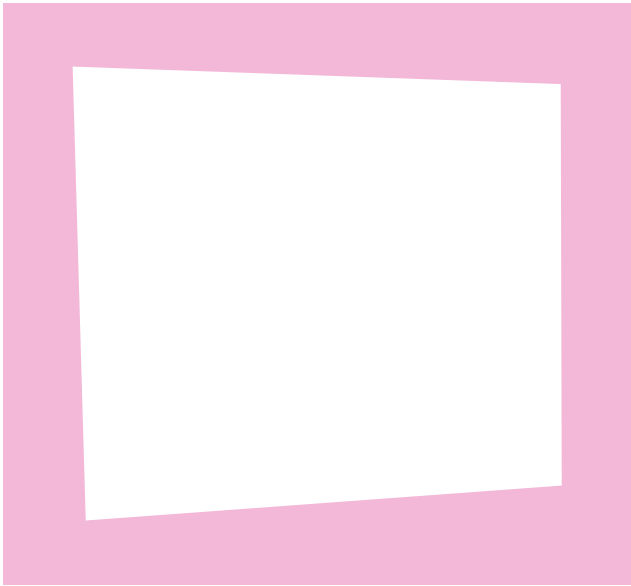
Vorstellen...



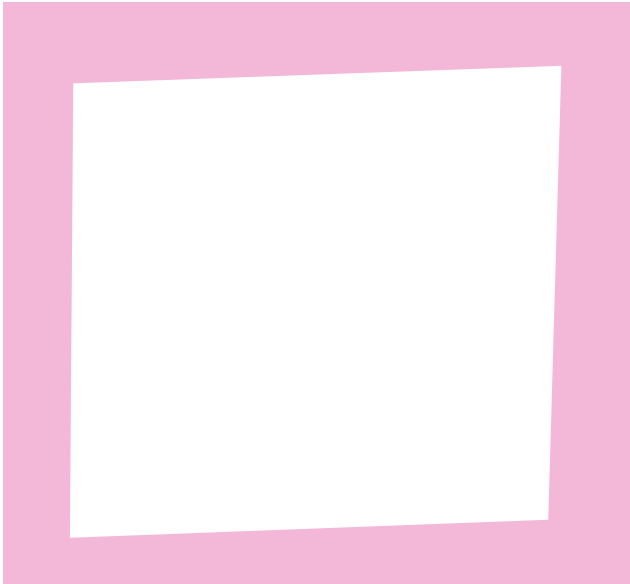
DESIGN THINKING
SPEED RUN

Storyboard: Comic

1



2



3

