

Design-Board

Das Design-Board dient zur Dokumentation eures Design-Thinking-Prozesses, zum Sammeln von Informationen, zur Organisation der Recherche und später auch zur Präsentation. Wenn euch der Platz (z. B. für die Bilder) nicht ausreicht, dupliziert oder kopiert einfach die entsprechende Folie.

Inhalte des Design-Boards:

- Thema & Herausforderung
- Zielgruppe & Kernfrage
- Recherche
- Interviews & Umfragen
- Ideenentwicklung
- Kreativitätstechniken
- Prototyp bauen
- Feedback
- Präsentieren

Projektname

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

1. Thema & Herausforderung

Was ist das Thema?

Zum Beispiel Recycling & Wiederverwendbarkeit, Schulkiosk & Schulessen, Tier- und Umweltschutz, Freizeitangebote, Nachbarschaftshilfe ...

Was ist die Herausforderung?

Was wünscht ihr euch oder was könnte verbessert werden?

Zum Beispiel eine größere Auswahl an Schulessen für Veganer:innen, mehr Grünflächen auf dem Schulhof oder neue Angebote für Nachbarschaftshilfe ...

Beschreibt kurz und knapp die Herausforderung, die in eurem Thema steckt – erwähnt auch, warum sie für euch relevant ist.

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

2.a Zielgruppe & Kernfrage

Wer sind die Zielgruppe(n)?

Zum Beispiel Schüler:innen, Menschen mit körperlichen Beeinträchtigungen, Rentner:innen, Familien, Radfahrer:innen, Musiker:innen ...

Wie lautet die Kernfrage?

Eine Kernfrage kann z. B. lauten:

„Wie können wir **Zielgruppe A** dabei unterstützen, **Herausforderung B** zu bewältigen und so das **Bedürfnis C** zu befriedigen?“

Merkmale und Bedürfnisse der Zielgruppe(n)

Merkmale können sein: Alter, Wohnort, Werte, Religion ...

Bedürfnisse können sein: Gesundheit, Zugehörigkeit, Umweltschutz, Bildung ...

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

2.b Recherche

Nutzt diese Seite, um Informationen, Bilder und Inspirationen zu sammeln.

Ihr könnt z. B. Fotos einfügen, Erkenntnisse aus eurer (Internet-)Recherche zusammentragen und bereits erste Ideen notieren.

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

2.c Interviews & Umfragen

Verwendet diese Seite, um Fragen für eure Interviews zu erstellen und Antworten zu sammeln.

Die Fragen sollten so formuliert sein, dass ihr möglichst viel über die Bedürfnisse eurer Zielgruppe herausfindet.

Was wäre wichtig, von eurer Zielgruppe zu erfahren, damit euer Projekt auf die Wünsche eurer Zielgruppe reagieren kann?

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

3.a Ideenentwicklung

Notiert und skizziert verschiedene Varianten eurer Ideen.

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

3.b Kreativitätstechniken

Verwendet diese Seite, um eine Kreativitätstechnik auszuprobieren.

Ihr könnt z. B. euer Brainstorming notieren oder die 6-3-5-Methode testen.

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

4.a Prototyp bauen

Notiert die Materialien und Werkzeuge, die ihr zur Umsetzung eures Prototyps benötigt.

Erstellt eine einfache Skizze eures Prototyps.

Diese Skizze kann z. B. die einzelnen Bauteile und Maße eures Prototyps enthalten, wenn ihr einen Gegenstand entwerft.

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

4.b Feedback

Lasst euren Prototyp von eurer Zielgruppe oder von euren Klassenkamerad:innen oder Freund:innen testen.
Was könnt ihr mithilfe des Feedbacks an eurem Prototyp verändern? Notiert das Feedback auf dieser Seite.

Mithilfe des Feedbacks könnt ihr Schritt für Schritt euren Prototyp verbessern und euer Projekt noch genauer an die Bedürfnisse eurer Zielgruppe anpassen.

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

5. Präsentieren

Beantwortet die folgenden Fragen in Vorbereitung auf eure Präsentation.

An wen richtet sich euer Projekt?

Welches Problem löst ihr mit eurer Idee – und wie löst ihr es?

Was macht euer Projekt ökologisch oder sozial nachhaltig?

Was wären die nächsten Schritte, um eure Idee in die Realität umsetzen?

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren