

KlInspiration

KI & Design im
schulischen Kontext

Workshop-Variante 2
Eigene Lebenswelten

Handreichungsaufbau

Einführung für Lehrkräfte

Einleitung	04
Workshop-Varianten	05
Zielsetzungen.....	06
Materialien und Workshopumfang	07
Design-Thinking-Prozess	08
Hinweise im Umgang mit KI	10
Weiterführende Links	11

Klnspiration - KI und Design im schulischen Kontext ©
2026 von Stiftung Deutsches Design Museum ist
lizenziert unter CC BY-SA 4.0 

Grundlagen

Was ist „KI“?	17
Wo begegnet euch KI?	18
Umgang mit KI im Workshop	19
Was ist „Design“?	20
Gutes Design	21
Design-Thinking-Prozess	23

(Design-Thinking-Prozess)

01. Verstehen

Was ist Eco-Social Design?	25
Nachhaltigkeitsziele	26
Was möchtet ihr verändern?	27
Auswahl eures Themas	28
Design-Board	29
Beschreibung des Themas	30
Dokumentation des Ortes	31

(Design-Thinking-Prozess)

02. Definieren

Zielgruppen	33
Darstellung von Personen	34
Prompt-Formel	35
Prompting-Tipps	36
Recherche	37
Bedürfnisse der Zielgruppe	38
Design-Challenge	39
Ethische Überlegungen: KI-Deepfakes ..	40

(Design-Thinking-Prozess)

03. Ideen entwickeln

Ideenentwicklung	42
Erst ihr, dann KI	43
Varianten entwickeln	44
Idee auswählen	45

(Design-Thinking-Prozess)

04. Prototyping

Prototyping	47
Ethische Überlegungen: Energieverbrauch ..	48
Ideen-Skizze	49
Visualisierung der Idee	50
Idee ins Foto	52
Material und Bauanleitung	53
Testen und Feedback	54

(Design-Thinking-Prozess)

05. Präsentieren

Mit Bildern erzählen	56
Präsentation der Idee	57
Reflexion	58

Bildnachweis	60
Design-Board	62

Einführung für Lehrkräfte



Stiftung Deutsches Design Museum

Die gemeinnützige Stiftung Deutsches Design Museum (SDDM) stärkt die Bedeutung von Design als gestaltende Kraft einer zukunftsfähigen Bildung und Gesellschaft und engagiert sich für die Vermittlung von Gestaltungskompetenz als Schlüsselqualifikation für gesellschaftliche Teilhabe und zukunftsorientiertes Handeln.

Unsere Bildungs- und Kulturinitiative ENTDECKE DESIGN enthält vielfältige Bildungsangebote wie Schulworkshops, Fortbildungen für Lehrende sowie Unterrichtsmaterialien. Wir stärken zukunftsrelevante Kompetenzen, fördern kreatives und lösungsorientiertes Denken, interdisziplinäres und partizipatives Arbeiten und die aktive Mitgestaltung des eigenen Umfelds.

Gemeinsam mit Lernenden und Lehrenden, Bildungseinrichtungen und Kooperationspartner:innen entwickeln wir fortwährend Konzepte für die bewusste Gestaltung aktueller Themenbereiche.

Wir unterstützen Schulen und Lehrende bei der Integration von Design in den Unterricht und fördern die kreative Entwicklung von Schüler:innen. Unsere praxiserprobten Konzepte werden dafür in Handreichungen aufgearbeitet und mithilfe von Ihnen in den Schulen verankert.



Mehr Informationen unter: www.deutschesdesignmuseum.de



Einleitung

Der Workshop befähigt Schüler:innen, mit KI gesellschaftliche Fragen zu erforschen und mittels eines KI-gestützten Design-Thinking-Prozesses vielfältige Konzepte zu entwickeln – von der Problemdefinition über die Ideenentwicklung bis zur prototypischen Umsetzung. Die Schüler:innen setzen sich mit den Grundlagen und Einsatzmöglichkeiten von Text- und Bild-KI auseinander, trainieren Prompt-Crafting und reflektieren ethische Aspekte im Umgang mit KI. Im Mittelpunkt stehen das kreative Arbeiten, die aktive Auseinandersetzung mit KI sowie die Befähigung zur eigenständigen Gestaltung von Ideen.

Workshop-Varianten

Es gibt zwei verschiedene Ausrichtungen des Workshop-Konzepts **KInspiration**. Beide Varianten nutzen **den gleichen KI-gestützten Design-Thinking-Prozess**, setzen jedoch unterschiedliche Schwerpunkte.

Aktuell befinden Sie sich in der Handreichung mit dem Schwerpunkt **Eigene Lebenswelten**. In dem Download-Ordner befindet sich ebenfalls die Handreichung mit dem Schwerpunkt **Spekulative Welten**.

1. Spekulative Welten

Die Variante **Spekulative Welten** enthält verschiedene Szenarien, die bewusst offen formuliert sind, um Freiraum für experimentelle Konzepte zu schaffen. Die Schüler:innen wählen aus den vorgegebenen Szenarien, entwickeln Ideen für mögliche Zukünfte und denken dabei kreativ, mutig und über Grenzen hinaus.

2. Eigene Lebenswelten

In der Variante **Eigene Lebenswelten** können Schüler:innen eigene Themen und Herausforderungen aus ihren Lebenswelten wählen. Dafür erkunden sie ihre Schule, das Schulumfeld oder gesellschaftliche Probleme und entwickeln daraus Projektideen. Diese Variante ist vor allem für höheren Klassenstufen geeignet.

Zielsetzungen

Dieser Workshop fördert folgende Kompetenzen:

- Anwendung und Übertragung des Design-Thinking-Prozesses auf neue Aufgaben, um Herausforderungen systematisch zu lösen
- Erlernen von kreativen, KI-gestützten Methoden zur innovativen Ideenentwicklung
- Überführung komplexer, eigenständig identifizierter Themen in eine klare Problemdefinition
- Verbessertes Prompt-Crafting
- kritische Reflexion und Sensibilisierung für die ethischen Herausforderungen und den Umgang mit Einsatzmöglichkeiten von KI
- Erlernen ästhetischer Grundlagen, Stärkung von Präsentationsfähigkeiten sowie von konzeptionellen und technologischen Fähigkeiten

Materialien und Workshopumfang

Der Workshop ist für die digitale Bearbeitung ausgelegt.

Unser **Design-Board** (am Ende dieser Handreichung) hilft den Schüler:innen bei der Dokumentation des Design-Thinking-Prozesses und der Präsentation. Wir empfehlen, die digitale Version des Design-Boards zu verwenden, um den Schüler:innen ein direktes Bearbeiten im Dokument zu ermöglichen.

Für die Umsetzung des Workshops wird Folgendes benötigt:

Pro Gruppe (à 2-3 Personen)

- Computer, Laptop (empfohlen) oder Tablet
- Accounts für KI-Anwendungen, z. B. ChatGPT
- Design-Board
- ein stabiler Internetzugang
- ggf. Papier, Haftnotizen und Stifte zur Organisation von Informationen und Skizzieren von Ideen

Zielgruppe

- Alter: empfohlen ab 14 Jahren, bzw. ab der 8. Klasse
- Anzahl: max. 30 Schüler:innen pro Workshop

Zeitumfang

- 8 Unterrichtseinheiten (à 45 Minuten)

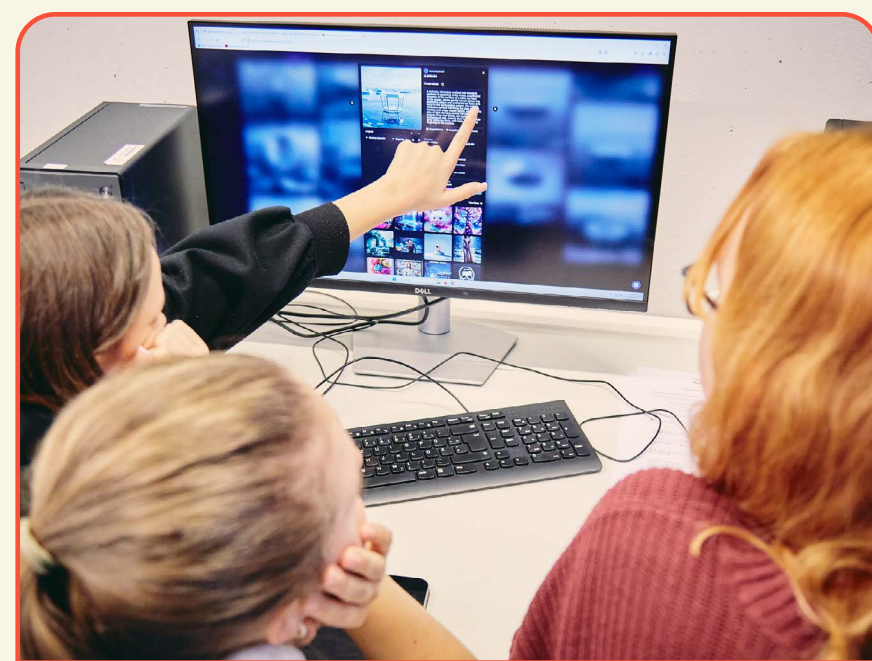
Design-Thinking-Prozess

Der Design-Thinking-Prozess ermöglicht es, kreative Ideen und Lösungsansätze für Herausforderungen, Bedürfnisse und neue Situationen zu entwickeln.

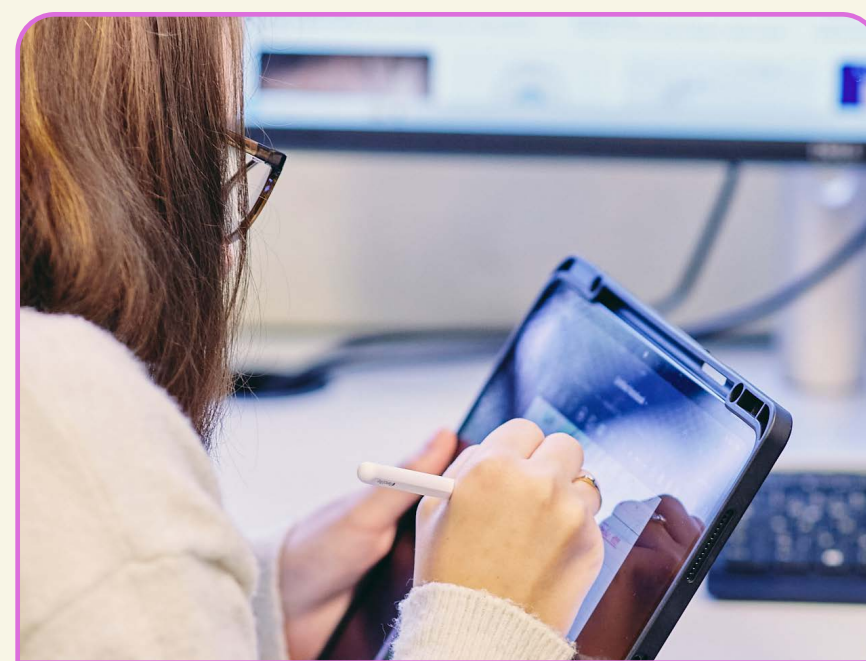
Diesen Prozess werden die Schüler:innen in 5 Phasen durchlaufen:



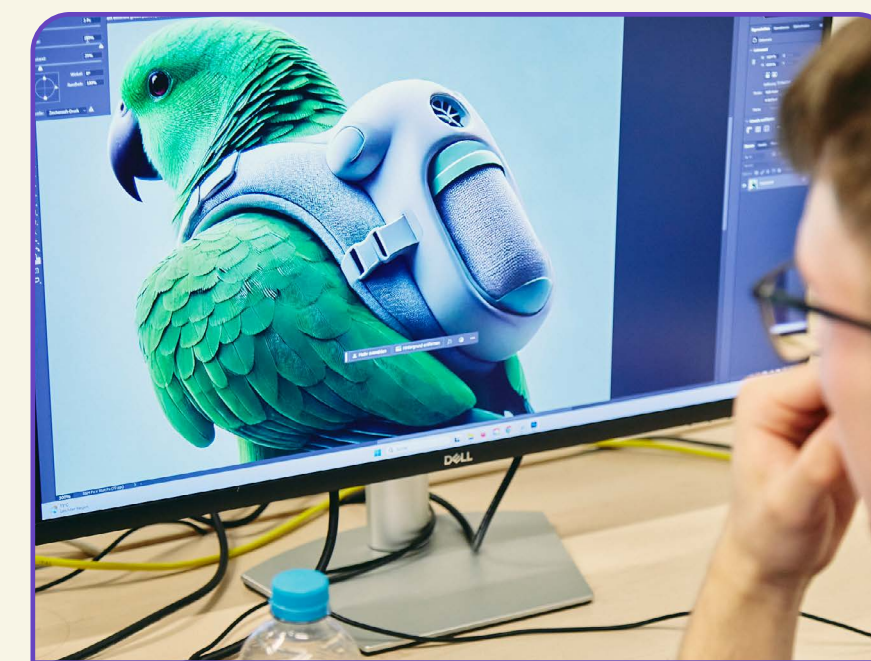
Sie starten mit der Auswahl, Beschreibung und Visualisierung eines selbstgewählten Themas.



Sie untersuchen ihre Zielgruppe und formulieren eine Design-Challenge.



Sie entwickeln kreative Ideen und verschiedene Varianten für ihre Design-Challenge.



Sie visualisieren ihre besten Ideen mit Skizzen und KI-Bildern.



Sie präsentieren ihre Idee und erklären ihren Designprozess.

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyping

Präsentieren

Der Zeitaufwand im Design-Thinking-Prozess hängt von der Teamgröße und den verfügbaren Ressourcen ab. Zur Orientierung empfehlen wir folgende Aufteilung:

Modul	Zeitungfang	Lehrkraft / Workshopleitung
Grundlagen	0.5 Stunde	— Einführung in den Workshop, die Ziele und den Ablauf — Vermittlung der Begriffe „Design“, „KI“ und „Design-Thinking-Prozess“ — Moderation eines Austauschs darüber, was „Design“ und „KI“ für die Schüler:innen bedeuten und wo ihnen diese im Alltag begegnen — Besprechung des Umgangs mit KI im Workshop- und Schulkontext
1. Verstehen	1 – 1.5 Stunden	— Unterstützung der Schüler:innen bei der Identifikation von Themen, Herausforderungen und Wünschen aus ihrer Lebenswelt — Begleitung von Beobachtungsphasen in der Schule oder im Schulumfeld — Moderation der Sammlung, Gruppierung und Auswahl von Themen sowie Aufteilung in Arbeitsgruppen — Einführung in die Arbeit mit dem Design-Board
2. Definieren	1 – 1.5 Stunden	— Vermittlung der Themen „Zielgruppen“, „Bedürfnisse“, „Ethische Überlegungen“ und „Design-Challenge“ — Unterstützung bei der Auswahl und Analyse einer Zielgruppe — Vermittlung der Grundlagen des Promptings — Unterstützung bei der Entwicklung von Interview- oder Umfragefragen (ggf. mithilfe von KI) — Begleitung der Recherche und der Dokumentation von Erkenntnissen auf dem Design-Board — Unterstützung bei der Formulierung einer Design-Challenge (Leitfrage)
3. Ideen entwickeln	1 – 1.5 Stunden	— Vermittlung und Moderation von Kreativitätstechniken (optional) — Unterstützung bei der Entwicklung mehrerer Ideen und Varianten — Förderung kreativer und nutzer:innenorientierter Lösungsansätze
4. Prototyping	1.5 – 2 Stunden	— Vermittlung der Themen „Prototyping“ und „Ethische Überlegungen“ — Begleitung bei der prototypischen Visualisierung der Ideen mithilfe von KI — Moderation von Feedbackrunden und Überarbeitungsschleifen
5. Präsentieren	1.5 Stunden	— Einführung in das Thema „Präsentation“ — Moderation der Projektpräsentationen inkl. Feedback — Reflexion des Workshops, des Design-Thinking-Prozesses und des Einsatzes von KI — Diskussion darüber, wie die entwickelten Ideen in Schule, Alltag oder Gesellschaft weitergedacht werden könnten — Einholen von Feedback und Bereitstellung der gesammelten Ergebnisse und des Feedbacks an die Stiftung Deutsches Design Museum

Hinweis: Fächerübergreifendes Design Thinking

Der Design-Thinking-Prozess kann in vielen verschiedenen Fächern angewendet werden. Beispiel-Fragestellungen:

Geographie: Wie können sich Städte / Dörfer / Schulen an den Klimawandel anpassen?

Deutsch / Fremdsprachen: Wie können mehrsprachige Schüler:innen besser im Schulalltag unterstützt werden?

Politik / Gesellschaftslehre: Wie können Mitsprache und Beteiligung von Schüler:innen an der Schule verbessert werden?

Hinweise im Umgang mit KI

Datenschutz beachten:

Informieren Sie sich über die Datenschutzrichtlinien der KI-Tools und beachten Sie die geltenden schulischen und landesweiten Vorgaben zur KI-Nutzung.

Keine persönlichen Daten eingeben:

Geben Sie keine sensiblen Informationen wie Namen, Adressen oder Kontaktdaten ein.

Keine Fotos hochladen:

Laden Sie keine Bilder hoch, auf denen Schüler:innen oder personenbezogene Daten erkennbar sind.

Kennzeichnung KI-Inhalte:

Aus Transparenzgründen ist es sinnvoll, KI-generierte Bilder zu kennzeichnen, z.B. durch einen kurzen textlichen Hinweis, der verdeutlicht, dass das vorliegende Bild oder der Text mithilfe von KI generiert wurde. Wenn Sie KI-generierte Inhalte auf Social Media teilen, könnten Hashtags wie *#Klgeneriert* helfen.

Hinweis: Urheberrecht

KI-generierten Texte und Bilder sind nicht durch das Urheberrecht geschützt, da eine KI nicht als Urheber von Werken gelten kann.

Weiterführende Links

Digitale Schule Hessen

Das [Hessische Kultusministerium](#) hat eine Handreichung entwickelt, um Schulen dabei zu unterstützen, das Potenzial der künstlichen Intelligenz im Bildungsbereich zu nutzen und Schüler:innen sowie Lehrkräfte auf die digitalen Chancen und Herausforderungen vorzubereiten.

Kompakt-Leitfaden: KI in der Schule

Der [Kompakt-Leitfaden: KI in der Schule](#) der Deutsche Telekom Stiftung fragt, wie Lehrkräfte und Schulleitungen KI nutzen können, um das Lehren, Lernen und die Organisation in ihrer Schule zu verbessern.

Trendmonitor KI in der Bildung

Der [Trendmonitor KI in der Bildung](#) erscheint jährlich und bietet Orientierung zu Chancen, Herausforderungen und Entwicklungen beim Einsatz von Künstlicher Intelligenz im Schulkontext.

KI-Konkret

[KI-Konkret](#) bietet leicht verständliche Erklärungen, anschauliche Videos und interaktive Lernangebote zum Thema KI.

KI-Campus

Auf der vom Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft e.V. betriebenen Lernplattform für KI, dem [KI-Campus](#), findet sich eine Vielzahl an Online-Kursen, Videos und Lernangeboten rund um KI.

KI im Unterricht

[KI im Unterricht](#) auf dem Deutschen Bildungsserver liefert eine gute Übersicht, wie KI das Lernen verändert, welche Möglichkeiten sich für die Zukunft der Bildung ergeben und wie KI im Unterricht thematisiert werden kann.

Workshopteil für Schüler:innen

KlInspiration

KI & Design im
schulischen Kontext

Übersicht der Inhalte

In diesem Workshop entdeckt ihr KI als kreatives und unterstützendes Werkzeug. Schritt für Schritt durchläuft ihr den Design-Thinking-Prozess, entwickelt Ideen und Lösungsansätze.

Grundlagen

Was ist „KI“?	17
Wo begegnet euch KI?	18
Umgang mit KI im Workshop	19
Was ist „Design“?	20
Gutes Design	21
Design-Thinking-Prozess	23

(Design-Thinking-Prozess)
01. Verstehen

Was ist Eco-Social Design?	25
Nachhaltigkeitsziele	26
Was möchtet ihr verändern?	27
Auswahl eures Themas	28
Design-Board	29
Beschreibung des Themas	30
Dokumentation des Ortes	31

(Design-Thinking-Prozess)
02. Definieren

Zielgruppen	33
Darstellung von Personen	34
Prompt-Formel	35
Prompting-Tipps	36
Recherche	37
Bedürfnisse der Zielgruppe	38
Design-Challenge	39
Ethische Überlegungen: KI-Deepfakes	40

(Design-Thinking-Prozess)
03. Ideen entwickeln

Ideenentwicklung	42
Erst ihr, dann KI	43
Varianten entwickeln	44
Idee auswählen	45

(Design-Thinking-Prozess)
04. Prototyping

Prototyping	47
Ethische Überlegungen: Energieverbrauch	48
Ideen-Skizze	49
Visualisierung der Idee	50
Idee ins Foto	52
Material und Bauanleitung	53
Testen und Feedback	54

(Design-Thinking-Prozess)
05. Präsentieren

Mit Bildern erzählen	56
Präsentation der Idee	57
Reflexion	58

Bildnachweis	60
Design-Board	62

Übergeordnete Aufgabe

Ihr erkundet eure Schule oder euer Umfeld, identifiziert Themen und Herausforderungen und dokumentiert die Orte, an denen ihr etwas verändern möchtet.

(Design-Thinking-Prozess)

01. Verstehen

Ihr definiert eure Zielgruppe, recherchiert ihre Bedürfnisse und entwickelt daraus eine Design-Challenge (Leitfrage).

(Design-Thinking-Prozess)

02. Definieren

Ihr entwickelt mit und ohne KI möglichst viele kreative Ideen für eure Design-Challenge und entscheidet euch anschließend für die vielversprechendste.

(Design-Thinking-Prozess)

03. Ideen entwickeln

Ihr erstellt Prototypen (hier: digitale Visualisierungen) eurer Idee mit Skizzen und KI, entwickelt verschiedene Ansichten und verbessert euren Entwurf durch Feedback.

(Design-Thinking-Prozess)

04. Prototyping

Ihr präsentiert eure Idee, erklärt euren Entwicklungsprozess und reflektiert eure Ergebnisse.

(Design-Thinking-Prozess)

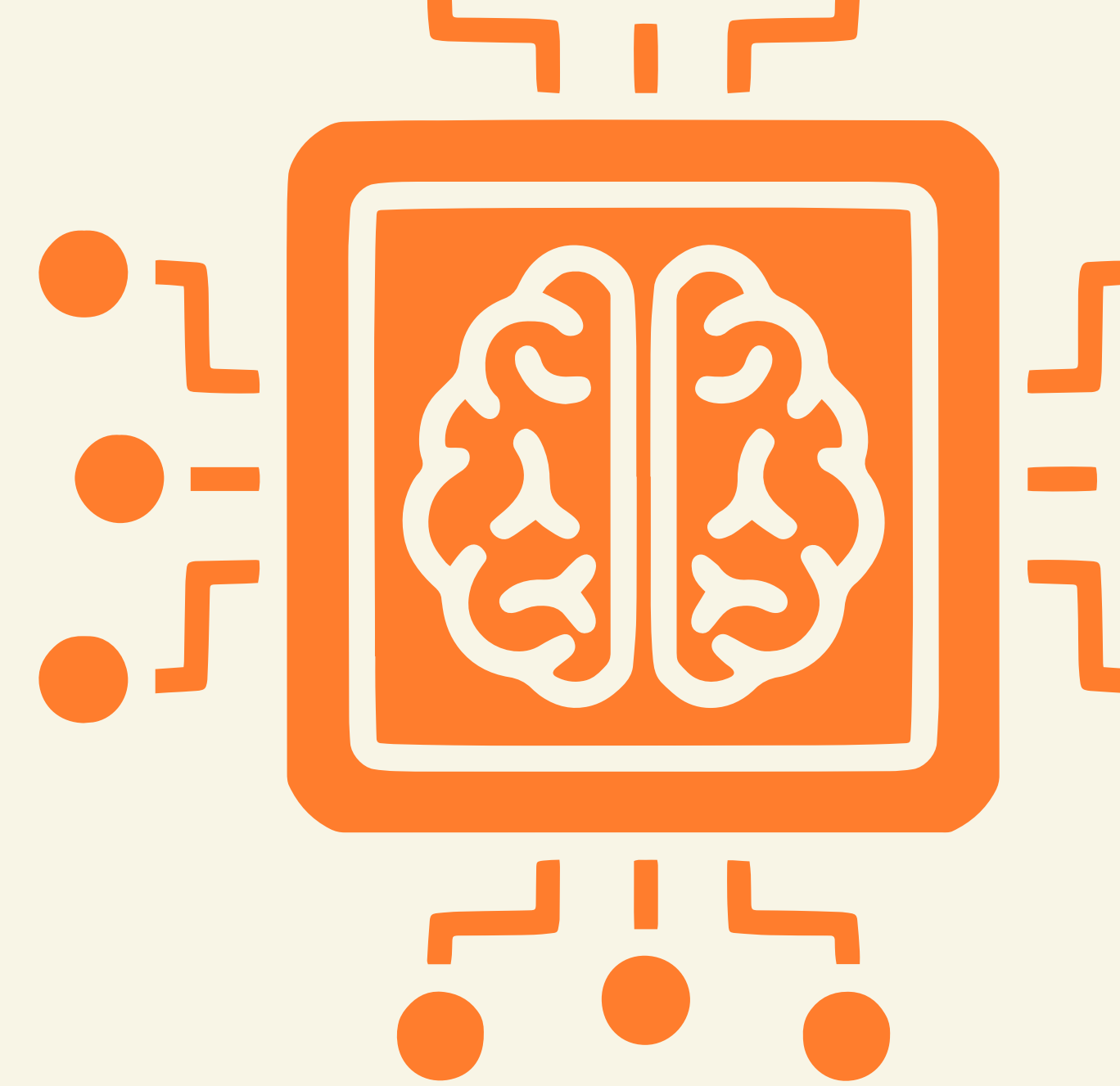
05. Präsentieren

Zunächst widmen wir uns ein paar wichtigen **Grundlagen**.

Grundlagen

Einführung in KI und Design.

Was ist „KI“?



Künstliche Intelligenz sind digitale Systeme, die aus großen Datenmengen Muster erkennen und daraus neue Inhalte erzeugen können – z. B. Texte, Bilder oder Lösungsvorschläge.

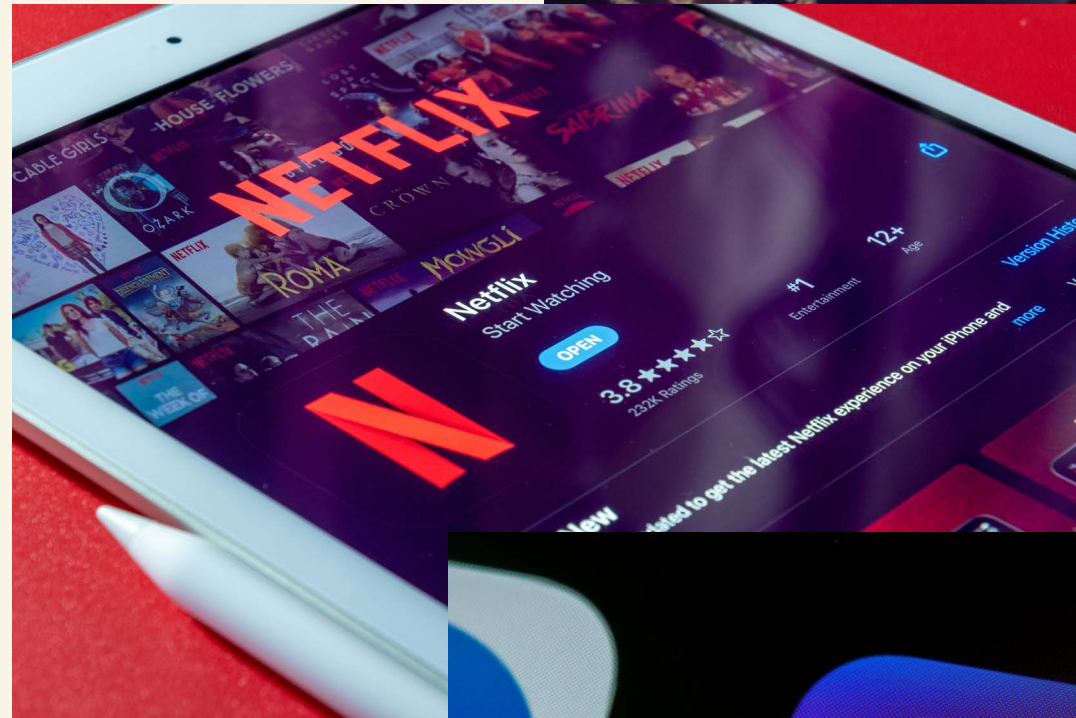
Wenn eine KI zum Beispiel viele Bilder von Katzen sieht, lernt sie typische Merkmale wie Ohren, Augen oder Fellformen und kann später neue Katzenbilder selbst erkennen.

Hinweis

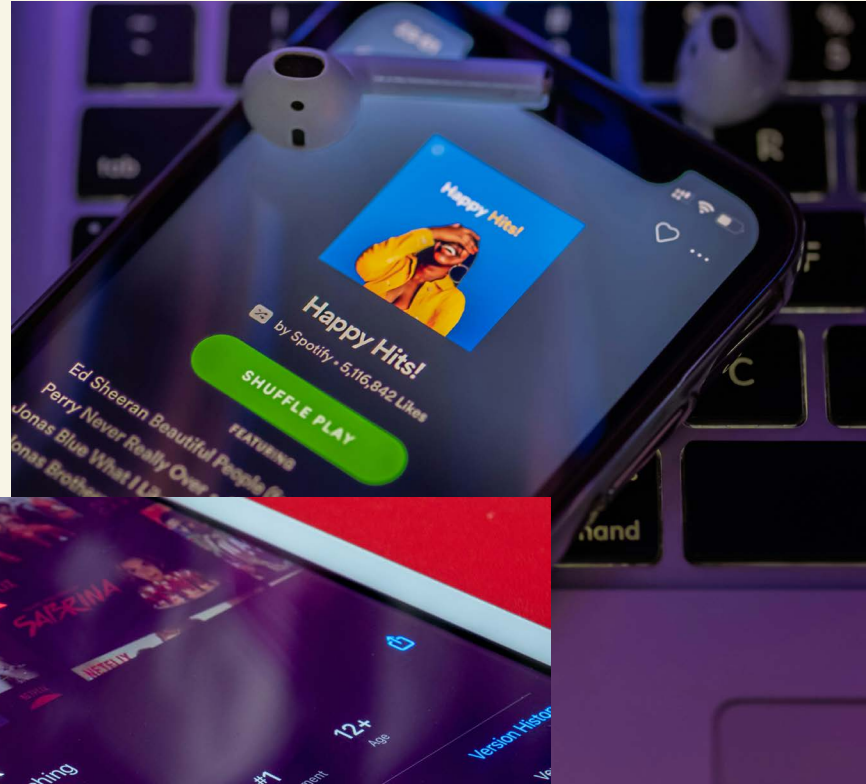
Im Workshop nutzen wir KI als **Unterstützung im Design-Thinking-Prozess**. Sie kann dabei helfen, Informationen zu sammeln, Ideen zu entwickeln und Entwürfe oder Visualisierungen zu erstellen.

Wo begegnet euch KI?

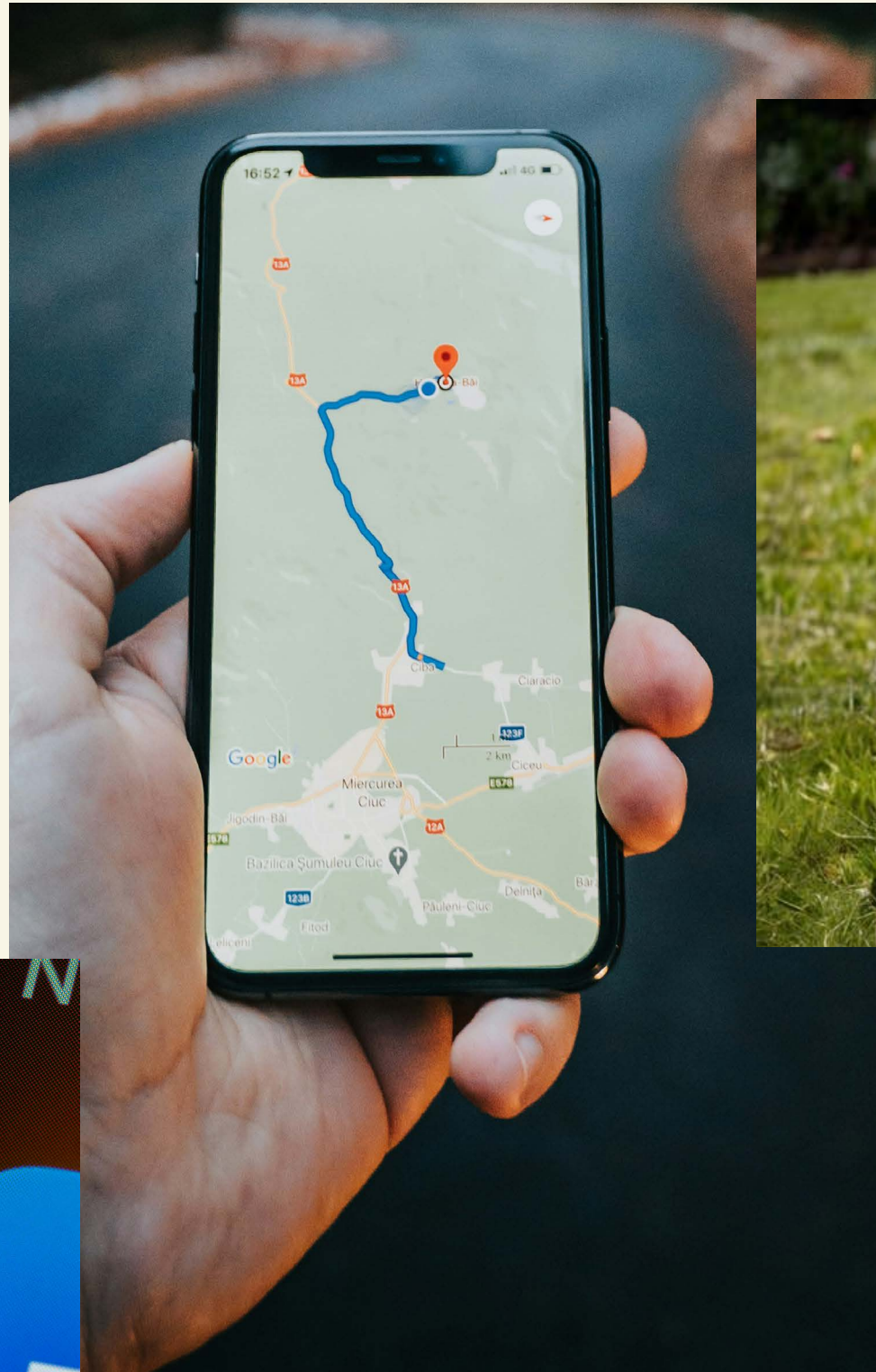
①



②



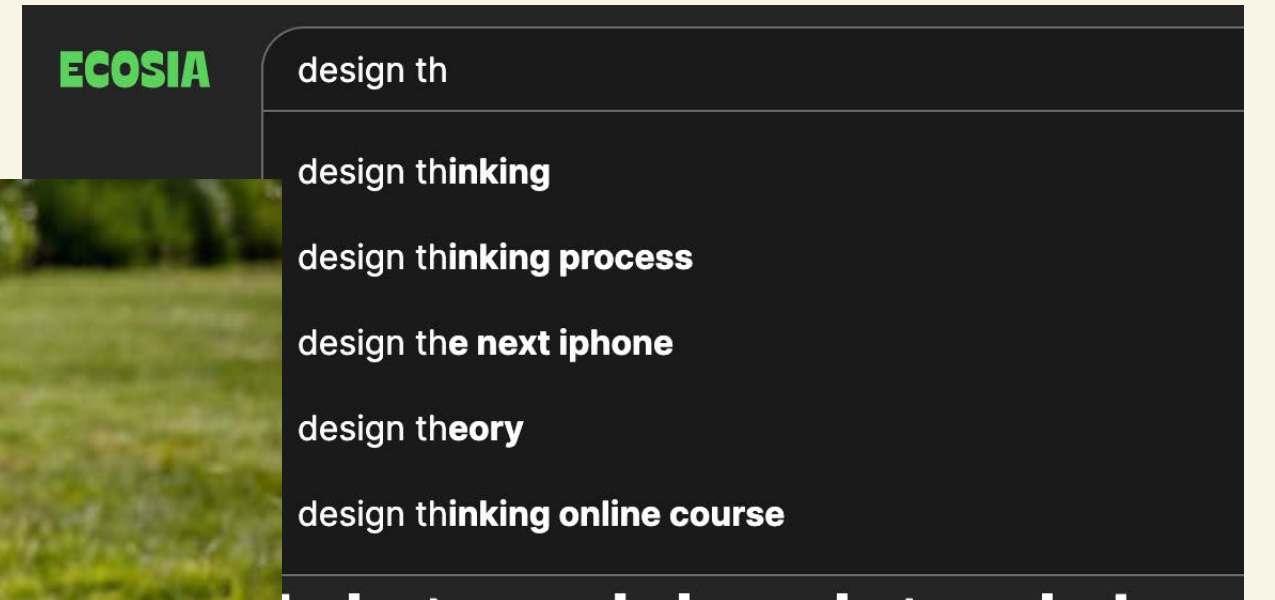
④



⑥



⑦



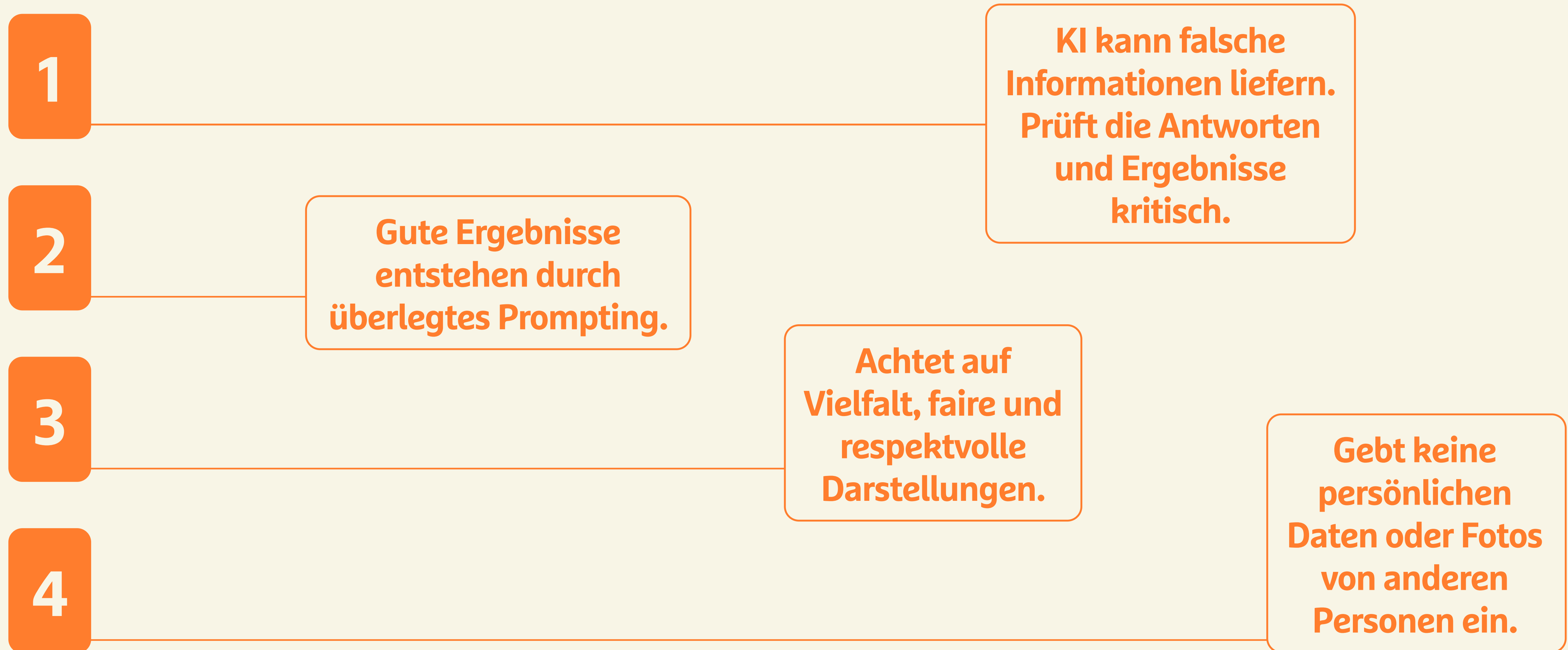
③



⑤



Umgang mit KI im Workshop

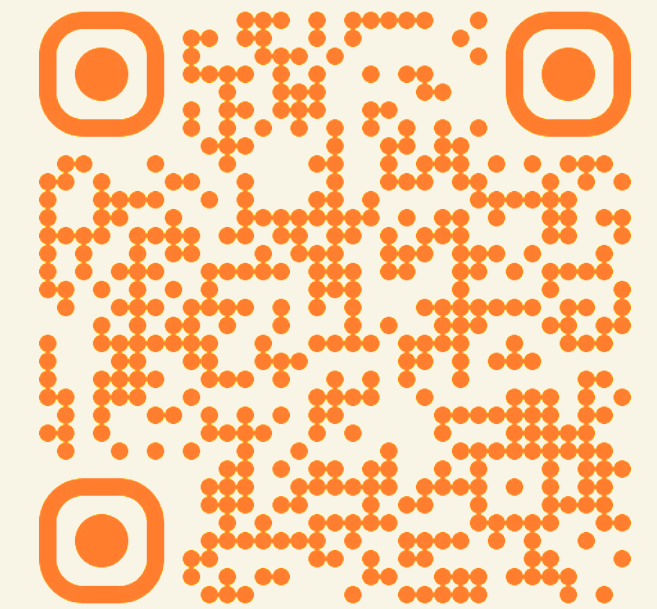


Was ist „Design“?

Optionale Aufgabe

Wo begegnet euch **Design** in eurem Schul- und Lebensalltag? Tauscht euch darüber aus.

Design bedeutet, Dinge so zu planen und zu gestalten, dass sie nützlich und praktisch sind und die Bedürfnisse der Menschen erfüllen. Designer:innen entwickeln Lösungen, die unser Leben einfacher machen und uns dabei helfen, unsere täglichen Aufgaben besser zu erledigen.



[Link zum Erklärvideo](#)

Design ist also überall um uns herum – in den Dingen die wir benutzen, den Räumen in denen wir leben oder auf den Apps unserer Handys.

Gutes Design

Beispiel: Perlenflasche

Ausgangsfrage: Wie kann man Wasser von A nach B transportieren?

Es gibt unzählige Wege! Experimentieren und Scheitern ist Teil des Entwicklungsprozesses. Die am besten geeignete Idee wird schlussendlich weiterverfolgt, denn:

Design ist **zweckorientiert** und auf eine **gute Nutzbarkeit** abgestimmt!



Wasserflaschen haben sich in unserem Alltag als Behältnis zum **Transport von Wasser von A nach B** durchgesetzt und sind weit verbreitet, denn ihr Design erfüllt viele Kriterien der guten Gestaltung.

Funktionalität

Ein auslaufsicherer Verschluss und eine praktische Größe machen das Tragen und Benutzen einfach.

Material

Die Wahl von Glas lässt den Inhalt der Flasche erkennen, gewährleistet Sicherheit und Haltbarkeit.

Ergonomie

Die Flasche ist so geformt, dass sie bequem in der Hand liegt, mit einer griffigen Oberfläche für einen sicheren Halt.

Ästhetik

Eine attraktive Gestaltung der Flasche und des Etiketts, oft mit ansprechenden Farben und Logo, tragen zur Wiedererkennung bei.

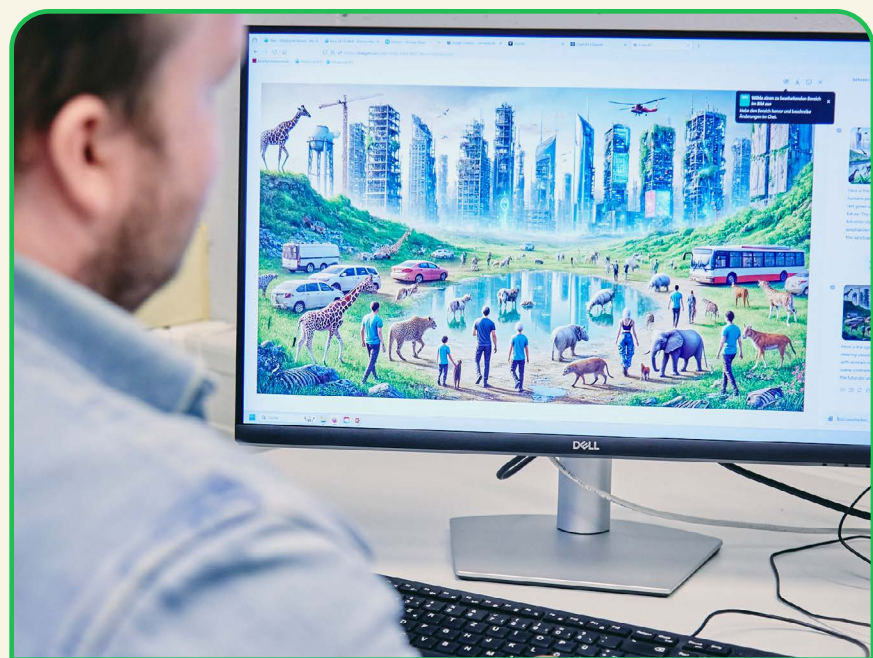
Umweltfreundlichkeit

Die Flasche ist wiederverwendbar und vollständig recycelbar, um Umweltbelastungen zu reduzieren.

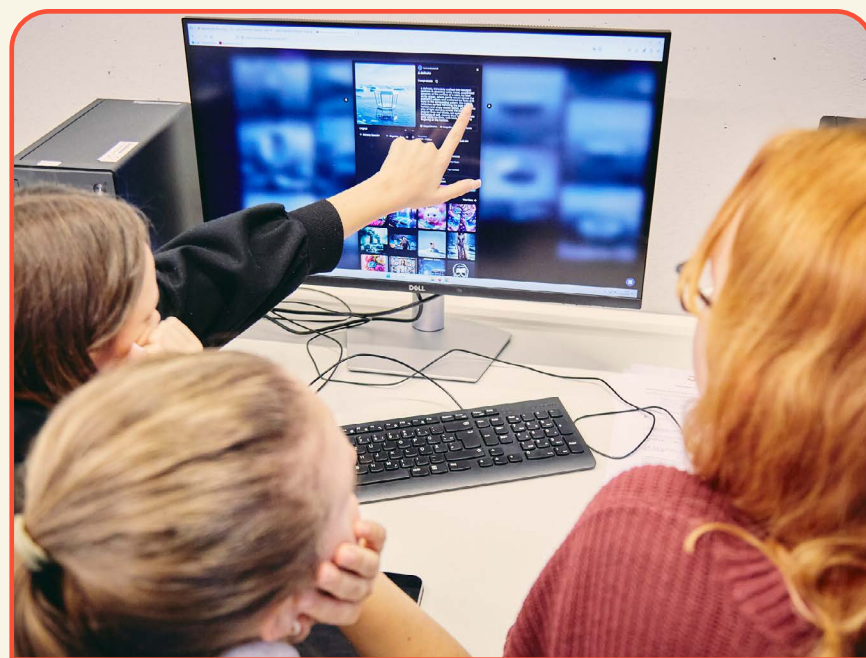


Design-Thinking-Prozess

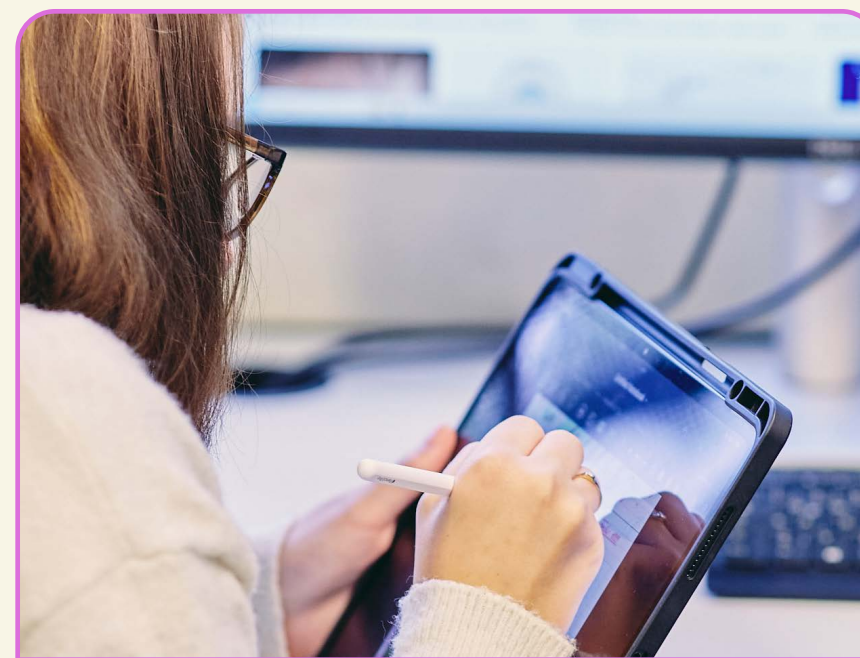
Der Design-Thinking-Prozess hilft euch dabei, kreative Ideen und Lösungsansätze für Herausforderungen, Bedürfnisse und neue Situationen zu entwickeln.



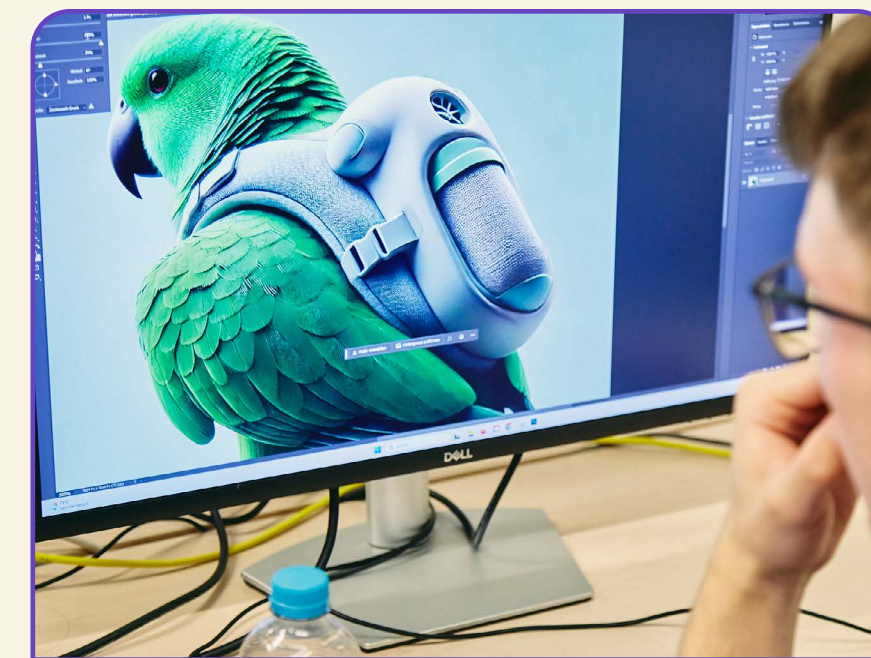
Ihr startet mit der Auswahl, Beschreibung und Visualisierung eures selbstgewählten Themas.



Ihr untersucht eure Zielgruppe und formuliert eine Design-Challenge.



Ihr entwickelt kreative Ideen und verschiedene Varianten für eure Design-Challenge.



Ihr visualisiert eure besten Ideen mit Skizzen und KI-Bildern.



Ihr präsentiert eure Idee und erklärt euren Designprozess.

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyping

Präsentieren

01. Verstehen

Ihr startet den Design-Thinking-Prozess, indem ihr eure Schule oder euer Umfeld erkundet, Themen und Herausforderungen identifiziert und die Orte dokumentiert, an denen ihr etwas verändern möchtet.



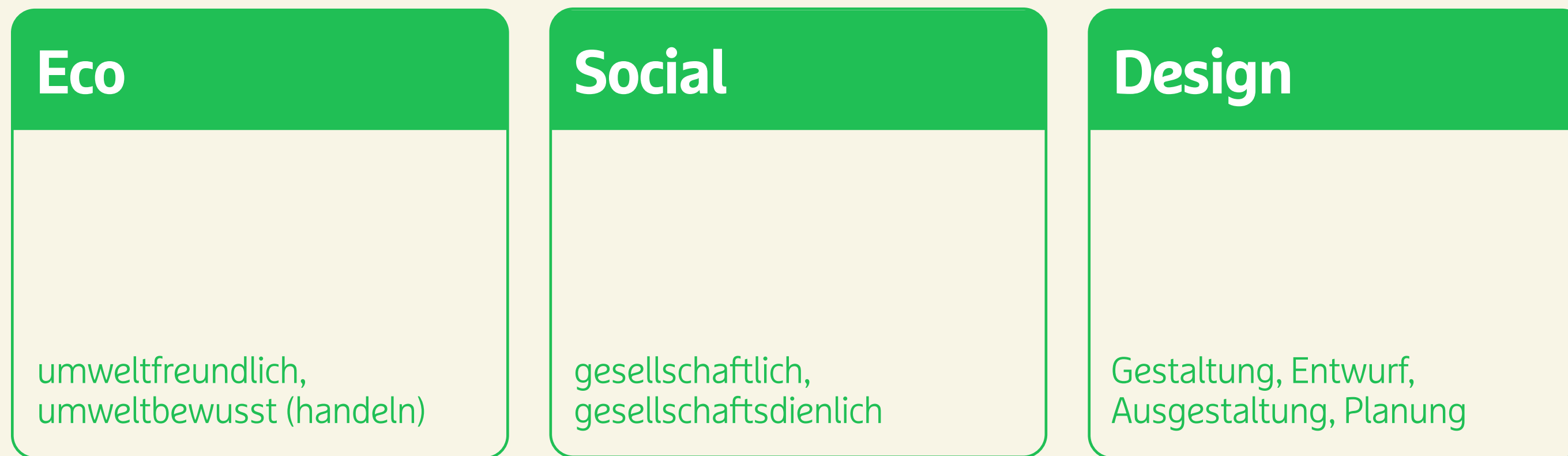
Definieren

Ideen entwickeln

Prototyping

Präsentieren

Was ist Eco-Social Design?



Eco-Social Design ist ein Bereich des Designs, der ökologische Nachhaltigkeit und soziale Gerechtigkeit in den Mittelpunkt stellt. Designer:innen arbeiten deshalb häufig gemeinsam mit beteiligten Personen und Gemeinschaften zusammen, um gemeinsam Ideen für eine nachhaltige, faire und lebenswerte Zukunft zu entwickeln.



Nachhaltigkeitsziele

Ihr kennt sicher die **17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)** der UN, die darauf abzielen, durch die Förderung sozialer Gerechtigkeit, wirtschaftlichen Fortschritts und ökologischen Schutzes eine nachhaltige Zukunft für alle zu sichern.

Wie könnten wir allen Schüler:innen den Zugang zu einem Mittagessen ermöglichen und wie könnte ein solcher Ort aussehen?



Wie können wir die Klassenzimmer so gestalten, dass wir uns wohler und gesünder fühlen?

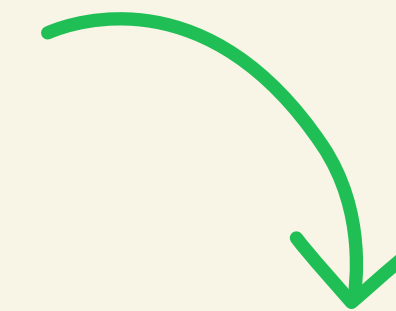


Welche Orte/Dinge an der Schule schließen bestimmte Personengruppen aus und müssten umgestaltet werden?

Die 17 Ziele können euch als Anregung dienen, euer gesellschaftliches Umfeld auf mögliche Themen für euer Projekt zu untersuchen. Schaut euch die Ziele auf www.17ziele.de an und lasst euch inspirieren.

Was möchtet ihr verändern?

In diesem Projekt könnt ihr eure Schule oder euer Umfeld außerhalb der Schule aktiv mitgestalten. Zu Beginn ist es notwendig, sich einen Überblick zu verschaffen und nach Themen zu suchen, die euch beschäftigen oder direkt betreffen.



Schulhof

Ernährung

Zusammenhalt

Biodiversität

Gesundheit

Recycling

Gendergerechtigkeit

Aufgabe

Geht durch die Schule oder das Umfeld:

Was funktioniert für euch nicht oder was würdet ihr euch wünschen?

Beobachtet aufmerksam, macht Fotos oder Notizen.

Schreibt eure **Herausforderungen** und **Wünsche** auf Haftnotizen.

Auswahl eures Themas

Gute Projekte entstehen oft dort, wo euch etwas **persönlich beschäftigt**, ihr etwas **verbessern möchtet** und Raum für viele **neue Ideen** vorhanden ist.

So könnt ihr vorgehen:

1. Sammeln

Bringt alle Haftnotizen an die Tafel oder Pinnwand.

2. Gruppieren

Ordnet ähnliche Themen zusammen.

3. Besprechen

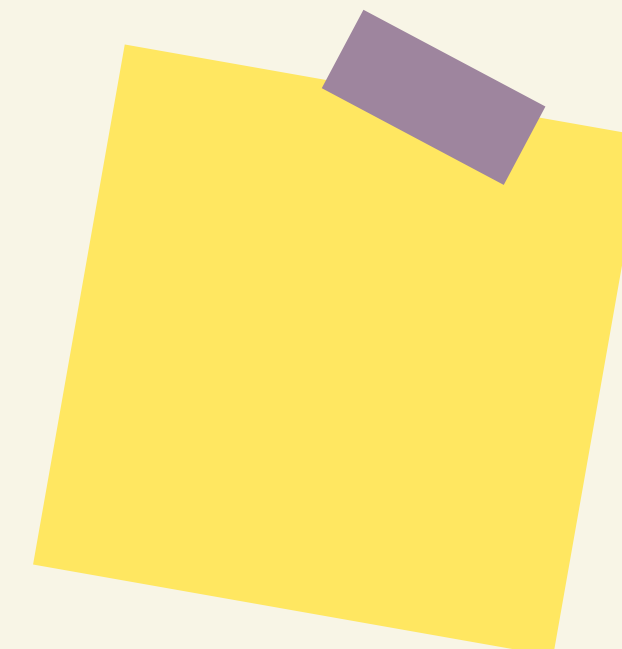
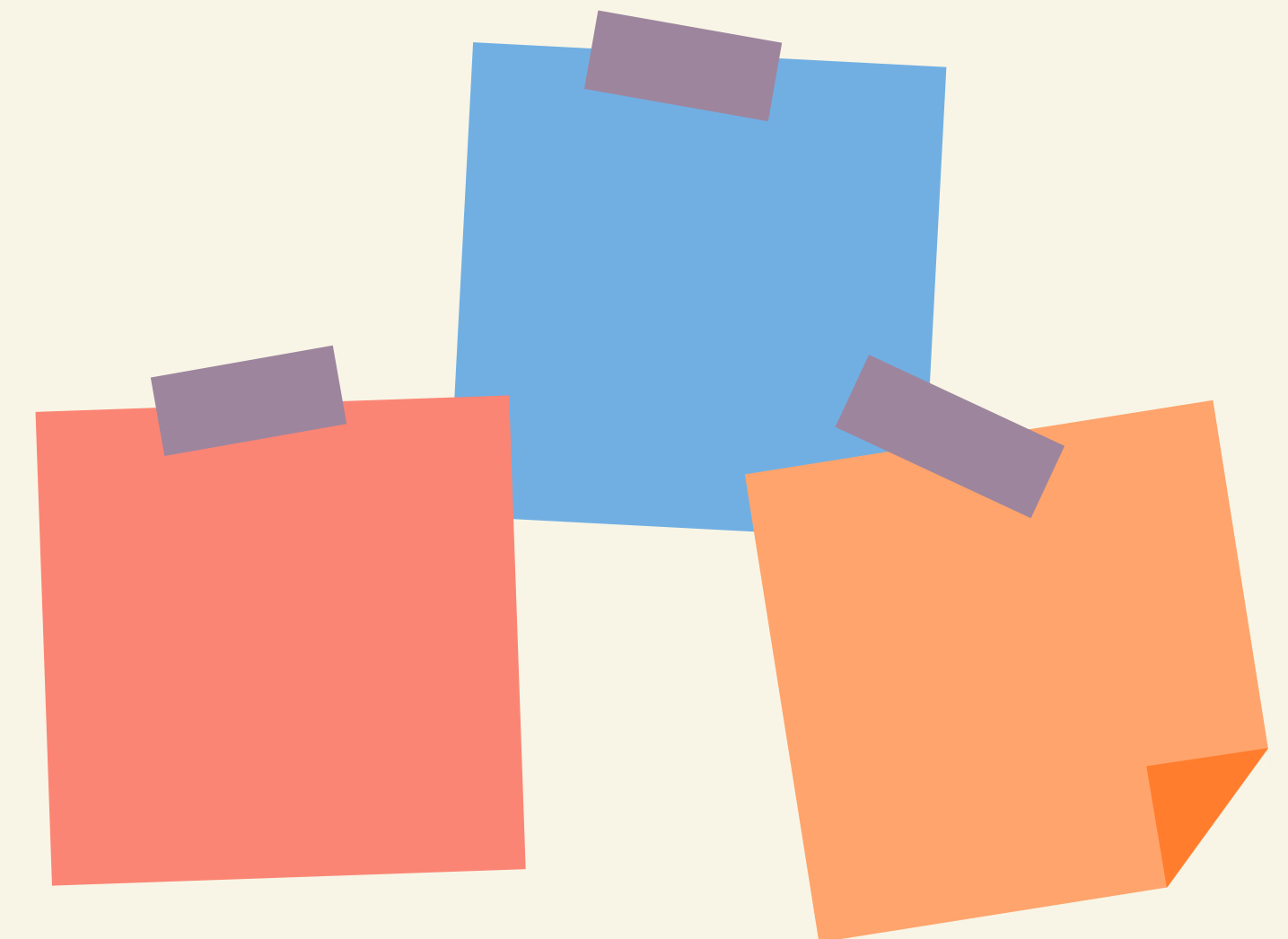
Diskutiert, welche Themen besonders wichtig oder interessant sind.

4. Abstimmen

Markiert eure Favoriten z. B. mit Strichen oder Klebepunkten.

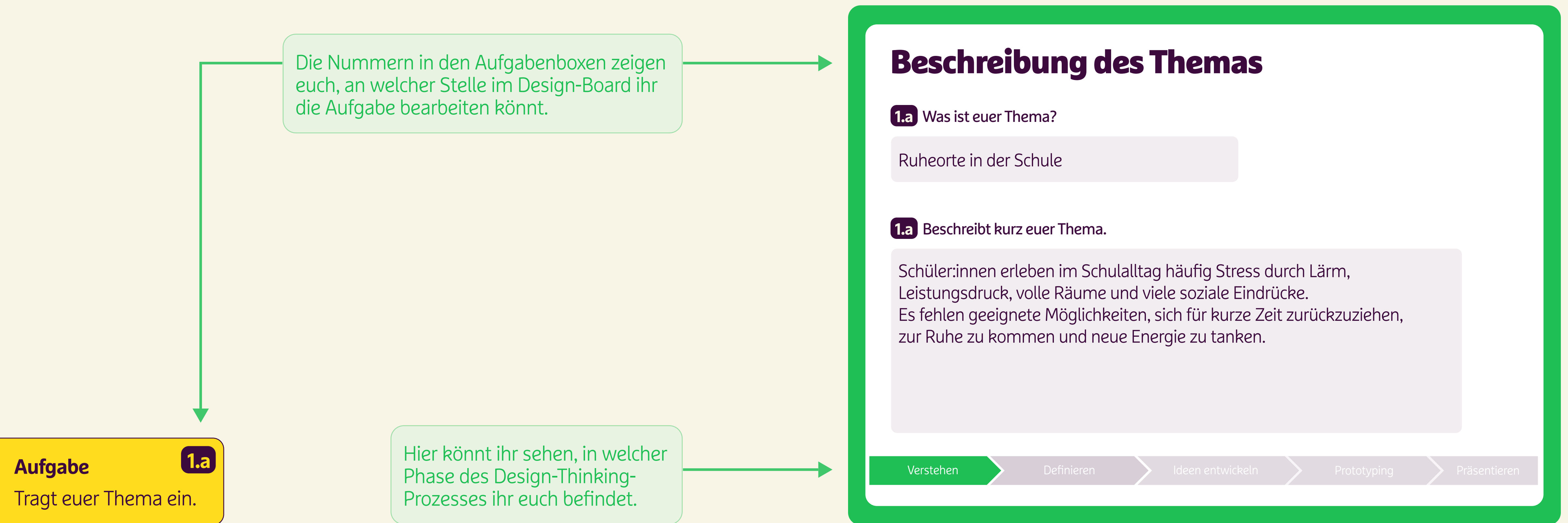
Aufgabe

Sammelt Haftnotizen mit euren **Herausforderungen** und **Wünschen**. Überlegt, woran ihr arbeiten möchtet und bildet kleine Teams.



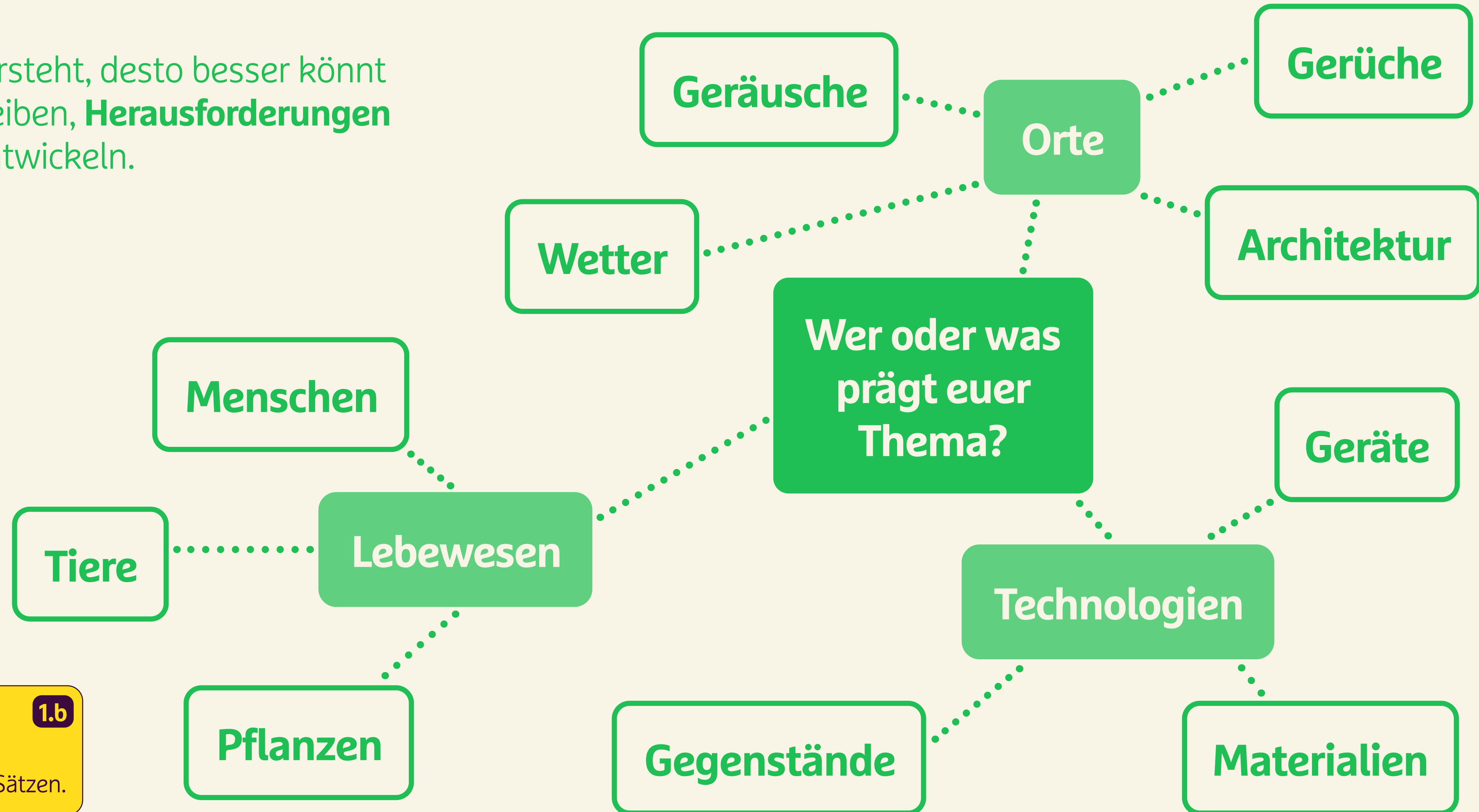
Design-Board

Das Design-Board dient der **Dokumentation** eures Design-Thinking-Prozesses, zum Sammeln von Informationen, zur Organisation der Recherche und später auch zur Präsentation.



Beschreibung des Themas

Je genauer ihr euer Thema versteht, desto besser könnt ihr **Zusammenhänge** beschreiben, **Herausforderungen** erkennen und später Ideen entwickeln.



Aufgabe

1.b

Wer oder was ist Teil eures Themas?
Beschreibt die aktuelle Situation in wenigen Sätzen.

Dokumentation des Ortes

Fotos helfen euch dabei, den Ort, der zu eurem Thema passt oder an dem eure Idee später entstehen soll, genauer zu analysieren und **Situationen, Bedürfnisse** und mögliche **Ideen** besser einzuordnen.

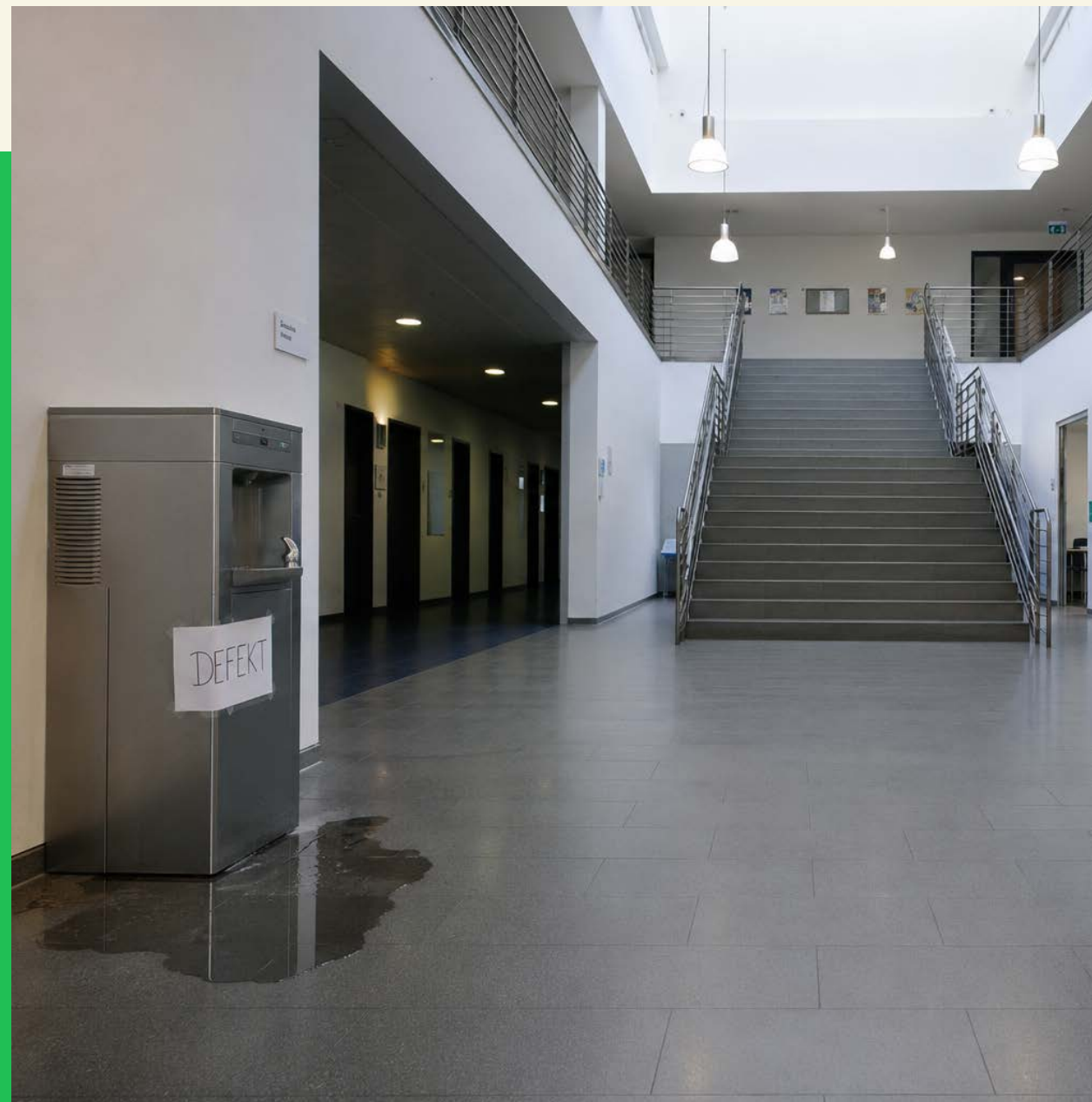
Achtet darauf:

- wichtige Details, Probleme oder Besonderheiten festzuhalten
- genug vom Umfeld sichtbar zu machen
- **keine Personen auf den Fotos** abzubilden

Aufgabe

1.c

Dokumentiert den passenden Ort mit **3-4 Fotos** aus unterschiedlichen Blickwinkeln. Die Fotos dienen später als Grundlage für eure KI-Visualisierungen.



02. Definieren

In der zweiten Phase des Design-Thinking-Prozesses entscheidet ihr, für wen ihr etwas gestaltet, untersucht die Bedürfnisse dieser Zielgruppe und formuliert eure Design-Challenge.



Verstehen

Ideen entwickeln

Prototyping

Präsentieren

Zielgruppen

Im **Design-Thinking-Prozess** entwickelt ihr Ideen für eine Gruppe bestimmter Menschen – diese nennt man **Zielgruppe**.

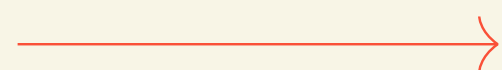
Eine Zielgruppe hat oft gemeinsame Merkmale, beispielsweise:

- Alter oder Lebenssituation
- Interessen oder Hobbys
- Bedürfnisse im Alltag

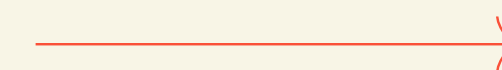
Wenn wir verstehen, **für wen wir gestalten**, können wir Ideen entwickeln, die benutzerfreundlich und hilfreich sind.



KInspiration



Definieren



Aufgabe

2.a

Wer ist die Zielgruppe für euer Thema?

Wählt eine Zielgruppe.

Werdet dabei so konkret wie möglich.

Zielgruppen können **zum Beispiel** sein:

- Schüler:innen bestimmter Klassenstufen
- mehrsprachige Schüler:innen
- Lehrer:innen
- Eltern
- Schulpersonal
- Personen mit körperlichen Beeinträchtigungen
- Familien
- Senior:innen
- Sportler:innen
- ...

33/58

Darstellung von Personen

Bilder von Personen und Alltagssituationen helfen dabei, das **Verhalten**, die **Bedürfnisse** und **Herausforderungen** eurer Zielgruppen besser zu verstehen, zu erklären und zu präsentieren.

Beim Arbeiten mit KI ist es wichtig, auf **Vielfalt und Fairness** zu achten, da KI **Vorurteile** aus (einseitigen) **Trainingsdaten** übernehmen kann. So werden manche Gruppen (z.B. weiß, männlich) häufig, andere Personen dagegen nur sehr selten abgebildet.



Beispiel: Personen im Park

Diese Darstellung wirkt eher homogen und zeigt nur wenig sichtbare Diversität.



Beispiel: Personen im Park

Diese Darstellung zeigt hingegen etwas mehr ethnisch-kulturelle Vielfalt und ein inklusiveres, gleichwertiges Zusammenleben.

Aufgabe

2.b

Verwendet eines eurer **Fotos des Ortes** (an dem eure Idee entstehen soll) oder erstellt ein **KI-Bild** davon. Ladet das Bild in einen KI-Chat hoch und zeigt, wie sich eure **Zielgruppe an diesem Ort verhält oder ihn nutzt**.

Verwendet dafür die **Prompt-Formel**, die ihr auf der folgenden Seite findet.

Optionale Aufgabe

Vergleicht eure Bilder und prüft das Ergebnis kritisch: Wird die Zielgruppe vielfältig und fair dargestellt?

Prompt-Formel

Damit ein KI-Tool gute Ergebnisse liefern kann, sollte eure Anweisung möglichst klar und präzise sein.
Ein guter Prompt beantwortet drei Fragen:

Worum geht es?

Beschreibt das Thema, Szenario oder den Kontext.

Was soll entstehen?

Beschreibt das Format – z. B. eine kurze Liste oder ein fotorealistisches Bild.

Welche Details sind wichtig?

Beschreibt z. B. Personen, Materialien, Farben, Umgebung oder Funktionen.

Beispiel: KI Chat



Du:

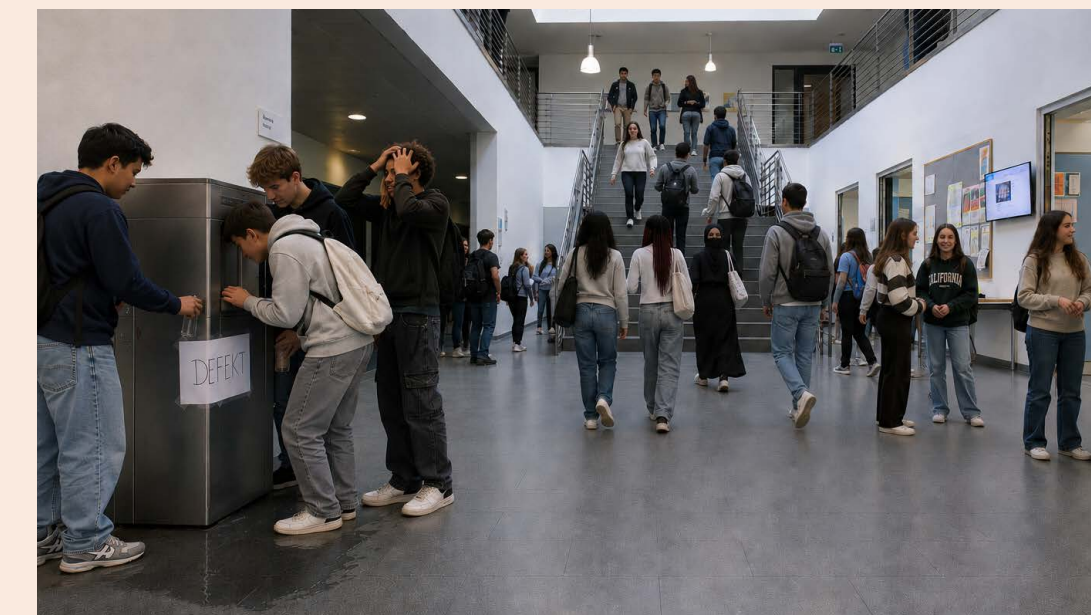
Füge mehrere Schüler:innen in den Korridor des Schulgebäudes ein. Einige unterhalten sich oder laufen durch den Flur und eine Gruppe versucht, den defekten Wasserspender zu verwenden.

Die Atmosphäre soll lebendig wirken. Achte auf eine passende Beleuchtung und natürliche Bewegungen.



KI-ChatBot:

Hier ist ein Bild deines Ortes mit der Zielgruppe:



Prompting-Tipps

Nicht immer führt der erste Prompt sofort zum gewünschten Ergebnis. Folgende Tipps können euch helfen.

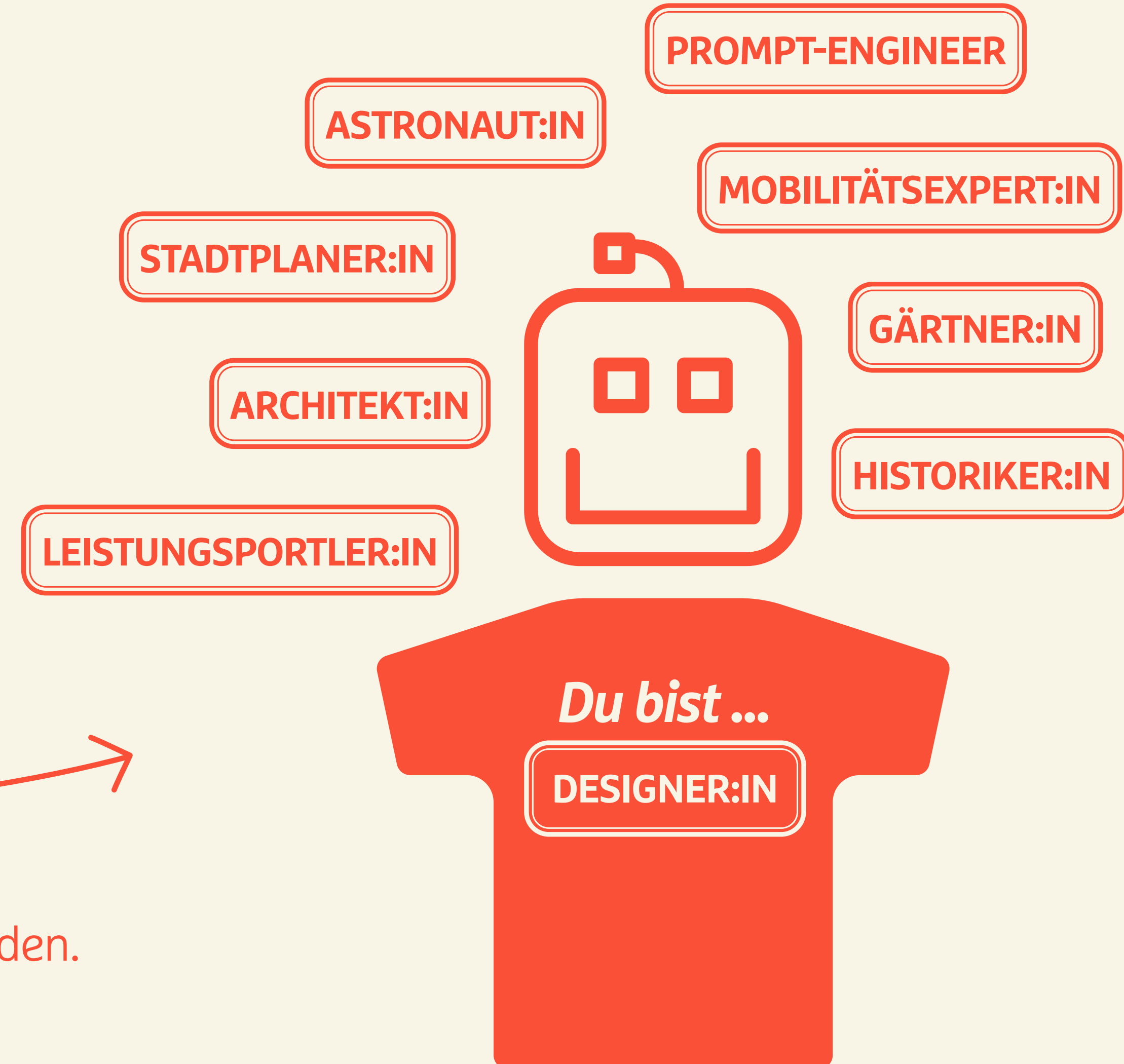
Ihr könnt die KI bitten:

- „Erkläre präzise und klar ...“
- „Stelle mir drei Fragen zu Szenario / Zielgruppe / ... , die du benötigst, um die beste Antwort zu generieren.“
- „Gehe Schritt für Schritt vor. 1. ..., 2. ...“
- „Entwickle mehrere Ideen zu ...“
- „Welche weiteren Möglichkeiten gibt es ...“
- „Ergänze Aspekt XY.“
- „Vermeide ... , sei nicht ..., sondern ...“
- „Mein aktueller Prompt lautet Du bist Prompt-Engineer. Optimierte diesen Prompt für mich.“
- „Nimm die Rolle XY / Perspektive XY ein.“

KI versteht oft besser, was ihr meint, wenn ihr Beispiele gebt.

Ihr könnt dazu **Bilder, Skizzen oder Textbeispiele** in den KI-Chat hochladen.

- „Orientiere dich an folgenden Beispielen ...“



Ethische Überlegungen

KI-Deepfakes

KI kann Bilder, Tonaufnahmen oder Videos erzeugen, die sehr echt wirken, obwohl sie manipuliert und digital kreiert sind. Solche Darstellungen nennt man **Deepfakes**.

Deepfakes können Menschen **täuschen** und **falsche Informationen verbreiten**. So kann es zum Beispiel so aussehen oder klingen, als würde eine Person etwas sagen oder tun, was sie in Wirklichkeit nie gesagt oder getan hat. Deepfakes können **strafbar** sein – besonders wenn damit Menschen beleidigt, erpresst, bloßgestellt oder absichtlich getäuscht werden.

Hinweis

Achtet darauf, keine geschützten Marken oder Logos zu verwenden, eure **Bilder als KI-generiert zu kennzeichnen** und niemanden mit euren Darstellungen bloßzustellen oder zu täuschen.



Beispiel: Bildmanipulation

Statt einer freundlichen Atmosphäre erzeugt das obere, mithilfe von KI manipulierte Bild, eine wütende Stimmung und zeigt, wie Deepfakes die Wirkung eines Bildes gezielt verfälschen können.

Recherche

Die Recherche ist ein wichtiger Bestandteil des Design-Thinking-Prozesses. Sie hilft euch, einen Überblick zu bekommen und im nächsten Schritt eure **Design-Challenge** zu formulieren.

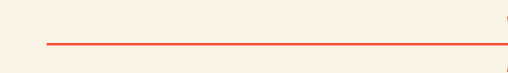
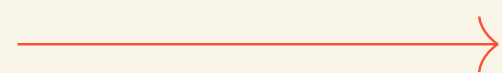
Überlegt:

- Was braucht eure Zielgruppe?
- Welche Lösungsversuche gibt es bereits?
Was funktioniert daran gut – und was nicht?
- Welche Besonderheiten hat euer Thema?

Wie könnt ihr recherchieren?

- Gespräche oder kurze Interviews
- Internet-Recherche
- Beobachtungen vor Ort im Alltag
- Fragen an eine KI

Nutzt verschiedene Quellen und vergleicht eure Ergebnisse.



Aufgabe

2.c

Recherchiert zu eurer Zielgruppe und eurem Thema.
Sammelt **Informationen**, **Beispiele** und **Bilder**.



Bedürfnisse der Zielgruppe

Um passende Ideen zu entwickeln, hilft es herauszufinden, welche Bedürfnisse eure Zielgruppe hat und was ihren Alltag verbessern würde.

Im Schulkontext könnt ihr eure Zielgruppe direkt befragen, zum Beispiel durch kurze **Interviews** oder kleine **Umfragen** mit **offenen Fragen** oder **Multiple-Choice-Fragen**.

Aufgabe

2.d

Was sind die **Gewohnheiten**, **Bedürfnisse** und **Herausforderungen** eurer Zielgruppe?

Entwickelt zunächst **3-5 Fragen (ohne KI)** für ein kurzes Interview oder eine Umfrage zu eurem Thema. Verwendet anschließend eine KI, um eure Fragen zu verbessern oder weitere Fragen zu sammeln.

Führt danach die Interviews durch.

Falls es nicht möglich ist, Interviews durchzuführen, lasst eine KI die Rolle eurer Zielgruppe einnehmen und fragt diese nach Antworten.

Beispiel: KI Chat



Du:

Mein Thema ist ***Reparieren statt Wegwerfen***.

Ich habe bereits folgende Fragen für meine Umfrage entwickelt:

- Welche Gegenstände besitzt du, die häufig kaputtgehen?
- Welche Werkzeuge oder Materialien fehlen dir am häufigsten?
- Was hindert dich daran, kaputte Gegenstände selbst zu reparieren?
☐ Zeit ☐ Wissen ☐ Werkzeuge ☐ Zugang zu Ersatzteilen

Mit welchen Fragen könnte ich mein Interview noch ergänzen?
Antworte als kurze Liste.



KI-ChatBot:

Die Fragen sind bereits super! Hier sind ein paar weitere Fragen:

- Wo würdest du nach Hilfe oder Anleitungen zum Reparieren suchen?
- Welche Reparaturen wirken auf dich besonders schwierig?
- ...

Design-Challenge

Eine Leitfrage als Design-Challenge zu formulieren, hilft euch im **Design-Thinking-Prozess** nach einer kreativen Lösung zu suchen.

Sie beinhaltet:

- Eure **Herausforderung/Wunsch** (*Was?*)
- Eure **Zielgruppe** (*Wer?*)
- Das **Bedürfnis der Zielgruppe** (*Warum?*)

Die Formel für eine Design-Challenge lautet:

"Wie können wir (*Was*) **für** (*Wer*) **so gestalten, dass** (*Warum*) **?"**

Eure Design-Challenge könnte beispielsweise lauten:

„Wie können wir Rückzugssorte (= **Was**) für gestresste Schüler:innen (= **Wer**) schaffen, sodass sie sich im Schulalltag wohler fühlen (= **Warum**)?“



Aufgabe

2.e

Formuliert eure **Design-Challenge** basierend auf den Ergebnissen eurer **Recherche**.

03. Ideen entwickeln

Im dritten Schritt des Design-Thinking-Prozesses beschäftigt ihr euch mit der Entwicklung verschiedener Ideen und Varianten für eure Design-Challenge.

Verstehen

Definieren

Prototyping

Präsentieren

Ideenentwicklung

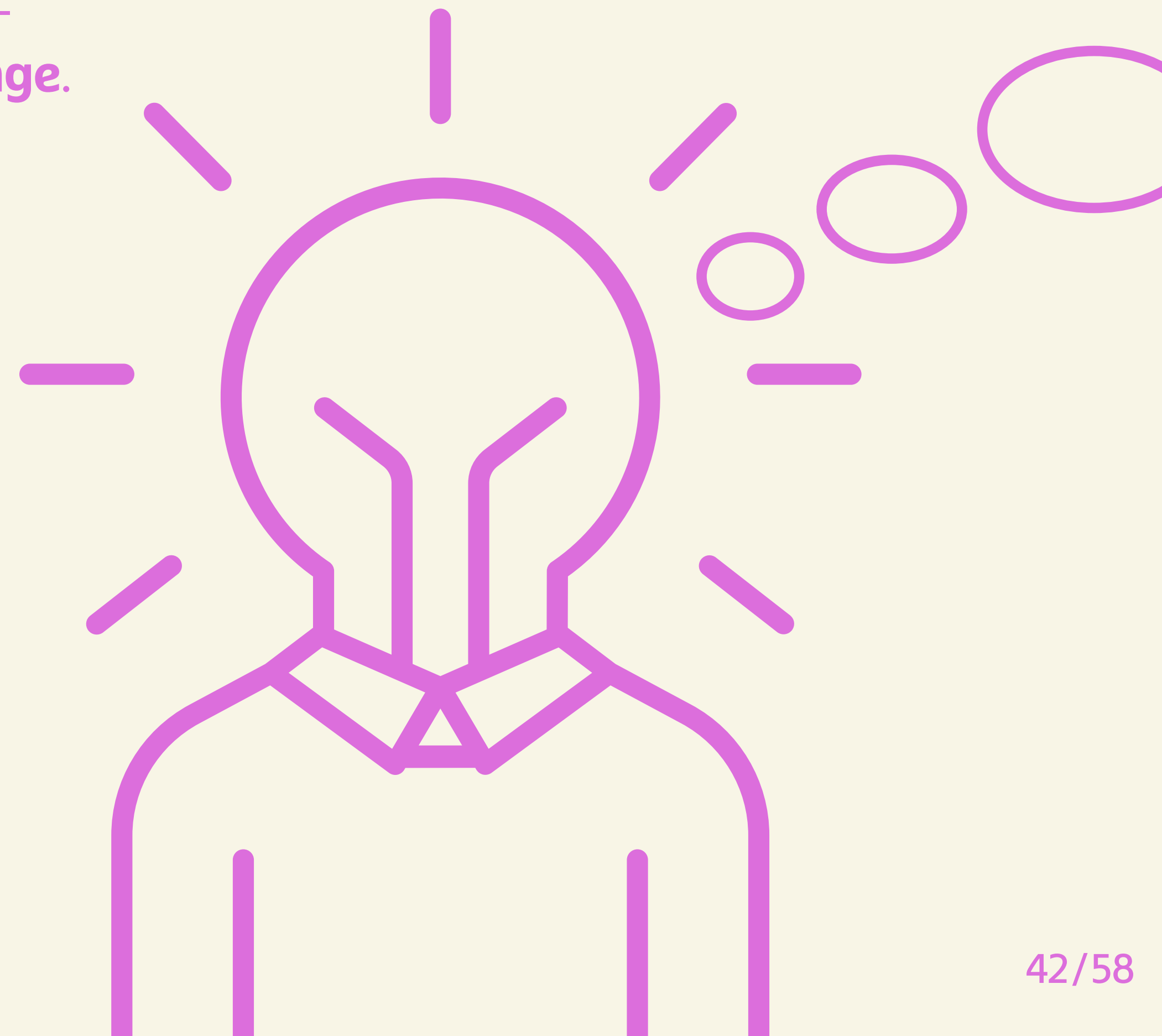
Basierend auf eurer **Recherche** entwickelt ihr in der dritten Phase des Design-Thinking-Prozesses möglichst viele Lösungsansätze zu eurer **Design-Challenge**.

Dabei gilt:

- Denkt kreativ, offen und experimentell
- Auch ungewöhnliche oder verrückte Ideen sind erlaubt
- Entwickelt lieber viele Ideen als eine perfekte

Die erste Idee ist nicht immer die beste!

Gute Lösungen entstehen oft durch das Kombinieren und Weiterentwickeln von Ideen.



Erst ihr, dann KI

Gute Ideen beginnen bei euch – KI hilft euch erst im nächsten Schritt, sie weiterzudenken.
Der Vorstellungskraft sind keine Grenzen gesetzt!

Aufgabe:

3.a

Entwickelt eine erste **Idee** zu eurer **Design-Challenge**!
Notiert oder skizziert diese Idee auf dem Design-Board.
Wichtig: Noch keine KI verwenden oder Bilder erstellen.

Design-Challenge:



Eure Idee

Varianten entwickeln

Die *erste* Idee ist oft nur ein Ausgangspunkt.
Erst durch das Weiterdenken einer Idee in **verschiedene Richtungen** entstehen neue und überraschende **Varianten**.

Prompt-Tipps:

- „Welche ungewöhnlichen Lösungsansätze könnte es für ... noch geben?“
- „Denke möglichst kreativ und experimentell.“
- „Erstelle 3 ungewöhnliche Varianten dieser Idee ...“
- „Wie könnte man diese Idee in der Zukunft weiterdenken?“
- „Kombiniere diese Idee mit ...“

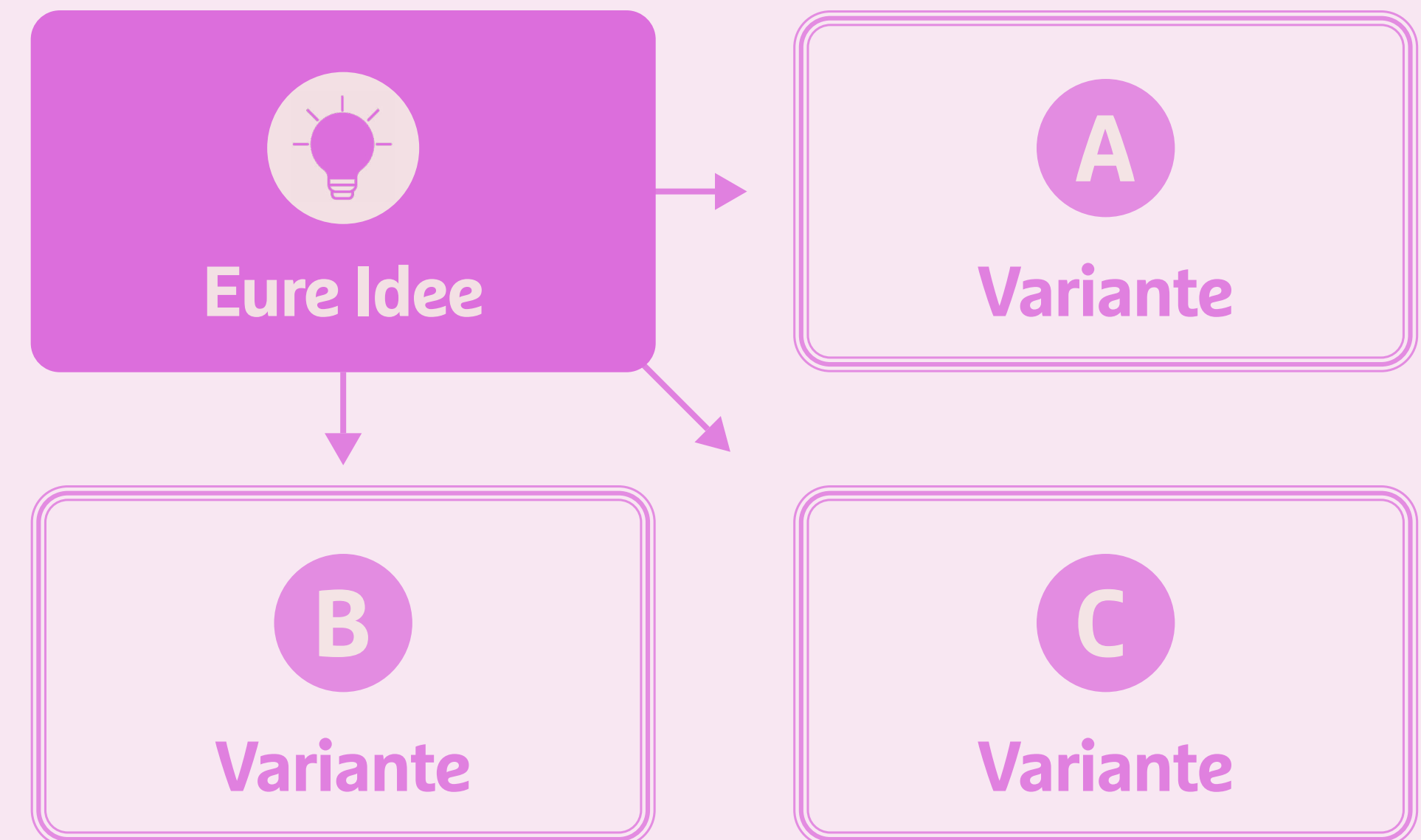
Aufgabe

3.b

Denkt eure Idee in drei unterschiedliche Richtungen (**Varianten**) weiter – erst in eurer Gruppe und dann mit Unterstützung einer KI.

Wichtig: Noch keine KI-Bilder erstellen.

Design-Challenge:



Idee auswählen

Ihr habt jetzt viele Ideen/Varianten entwickelt.

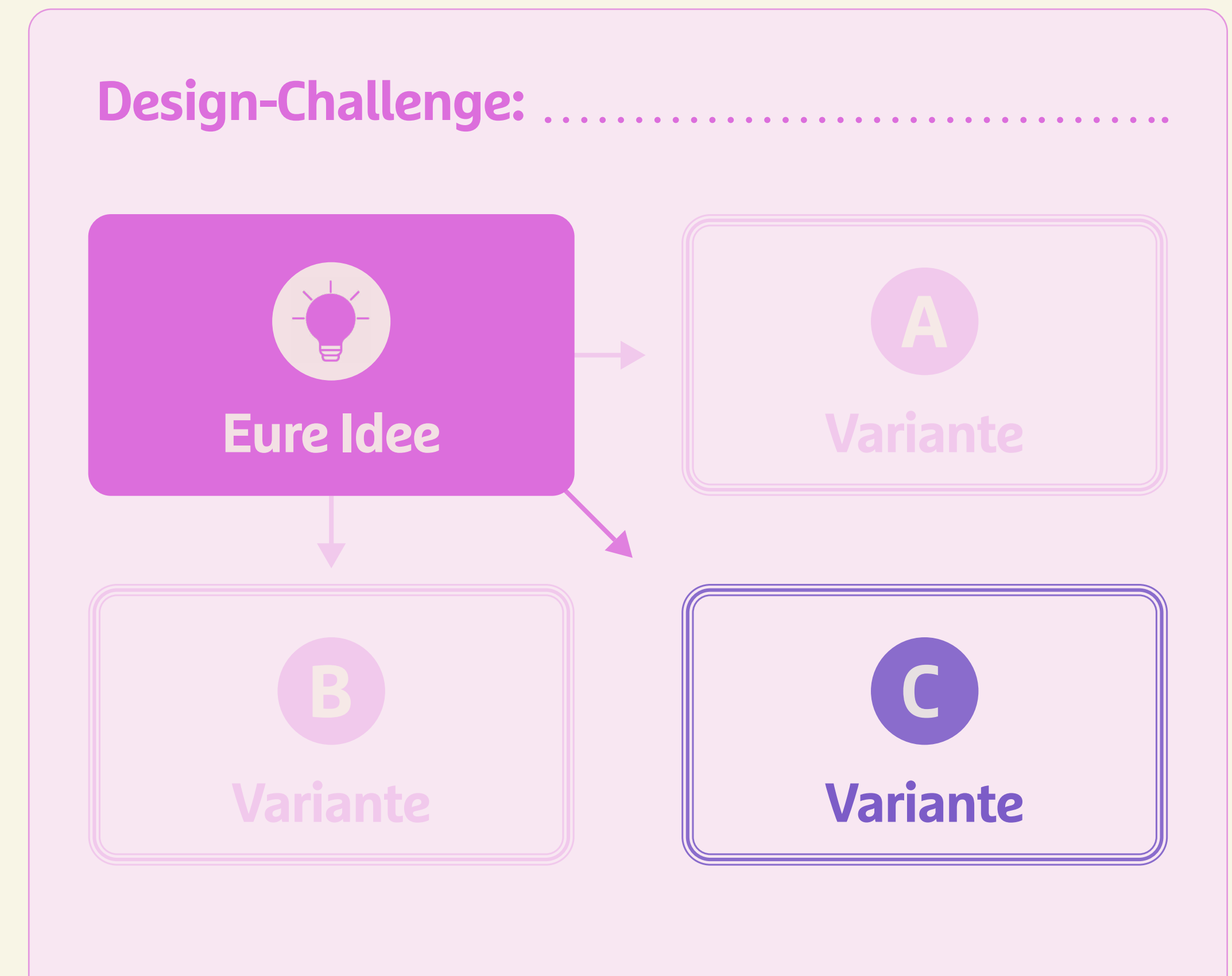
Achtet darauf:

- Ist die Idee/Variante spannend oder überraschend?
- Passt sie zu eurer Design-Challenge?
- Passt sie zur Zielgruppe?

Diese **Idee/Variante** wird im nächsten Schritt als **Prototyp** sichtbar gemacht.

Aufgabe

Wählt die **Idee/Variante**, die **am spannendsten ist** und die ihr im nächsten Schritt als Bild visualisieren möchtet.



04. Prototyping

In der vorletzten Phase des Design-Thinking-Prozesses geht es darum, die besten Ideen zu visualisieren.



Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Präsentieren

Prototyping

Ein **Prototyp** zeigt, wie eure Idee aussehen oder funktionieren könnte – zum Beispiel durch Skizzen, Bilder oder testbare Modelle.

Ein Prototyp ist:

- ein erster Entwurf
- noch nicht perfekt
- eine Möglichkeit, eure Idee verständlich zu zeigen

In diesem Workshop ist euer Prototyp ein **KI-Bild eurer Idee**.

Hinweis

Wenn ihr möchtet, könnt ihr eure Idee auch als Storyboard darstellen – das ist eine Abfolge von Bildern, die Schritt für Schritt zeigt, wie eure Lösung genutzt wird oder funktioniert.



Beispiel: Secondhand-Tauschregal

Ethische Überlegungen

KI & Energieverbrauch

KI wirkt oft unsichtbar, aber sie **verbraucht Energie**.

Jede Anfrage an eine KI benötigt Rechenleistung in großen Rechenzentren. Vor allem das Erstellen von Bildern und Videos verbraucht Strom, Daten und Ressourcen.

KI ist nicht immateriell – sie hat **Auswirkungen auf die Umwelt**.

Was bedeutet das für euch?

- Nutzt KI bewusst und gezielt
- Investiert Zeit in einen guten Prompt und vermeidet unnötig viele Wiederholungen
- Überlegt: Wann hilft KI wirklich weiter?



Beispiel: Datencenter

Vergleichbare Hochleistungs-Datencenter wie dieses verarbeiten rund um die Uhr KI-Anfragen für Bildgenerierung, Sprachmodelle und Echtzeitdatenanalysen.

Ideen-Skizze

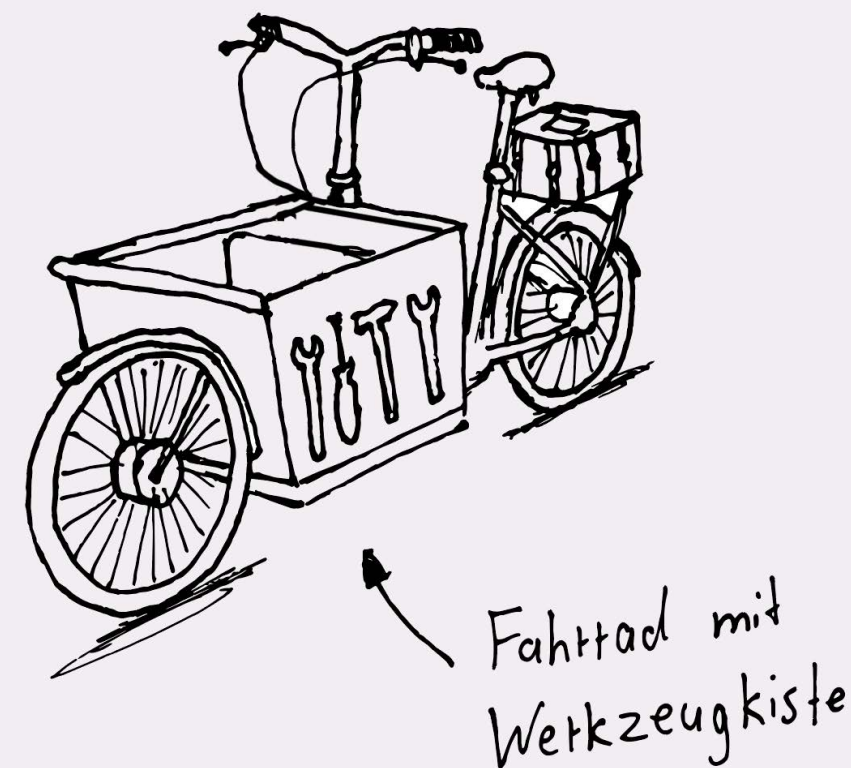
Ihr habt verschiedene Varianten eurer Idee entwickelt und bereits eine ausgewählt, die euch gefällt. Bringt diese Idee als Skizze aufs Papier.

Ideen müssen nicht perfekt aussehen – Skizzen eröffnen einen Spielraum, der beim Denken, Weiterentwickeln und Experimentieren hilft.

Optionale Aufgabe

Erstellt **händisch eine einfache Skizze** eurer Idee und macht ein **Foto**. Ladet das Foto der Skizze anschließend in euren KI-Chat hoch und lasst sie euch **in ein Bild umwandeln**.

Entspricht das Ergebnis euren Vorstellungen?



Beispiel: Idee für eine mobile Reparaturwerkstatt

Die mobile Reparaturwerkstatt ermöglicht es Schüler:innen, kaputte Gegenstände in der Schule und der Nachbarschaft zu reparieren.

Visualisierung der Idee

Jetzt macht ihr eure Idee sichtbar.

Dafür braucht ihr einen starken **Prompt**, der eure Idee beschreibt.
Denkt an die **Prompt-Formel** ([Seite 35](#))!

Um ein passendes Bild eurer Idee zu kreieren, könnte es helfen, wenn euer Prompt folgende Infos enthält:

- **Wie sieht die Idee aus?**
(Form, Material, Farben, Oberfläche)
- **Wie funktioniert die Idee?**
(Funktion, Nutzung)
- **Wo befindet sich die Idee?**
(Umgebung, Szenario)

Je genauer eure Beschreibung, desto besser kann die KI eure Idee darstellen.

Aufgabe

4.a

Formuliert einen **Prompt für eure Idee** und ladet ihn (ggf. zusammen mit dem Foto eurer Skizze) in einen KI-Chat hoch.

Erstellt 1-3 Bilder, falls ihr den Prompt doch noch mal anpassen müsst.



Beispiel-Prompt:

"Erstelle ein fotorealistisches Bild einer modernen Hänge-Lounge für Schülerinnen und Schüler auf einer Dachterrasse mit Holzpergola, farbigem Sonnensegel und hängenden blauen Schaukelsitzen in warmer Nachmittagssonne. Es sollen zwei sitzende Personen und eine stehende Person zu sehen sein."

Perspektive, Stil und Stimmung beeinflussen, wie Bilder wahrgenommen werden. Sie machen unterschiedliche Details sichtbar und helfen dabei, Ideen besser zu verstehen.

Aufgabe

4.b

Wählt ein Bild aus **Aufgabe 4.a** und erstellt eine zweite Variante. Verändert dazu die **Perspektive**, den **Stil** und die **Stimmung**. Vergleicht anschließend beide Bilder und beobachtet, wie sich ihre **Wirkung verändert**.



Beispiel-Prompt basierend auf dem Original-Bild:
"Erstelle, basierend auf dem Original-Bild der Hänge-Lounge, eine Detailaufnahme eines blauen Schaukelsitzes in einer ruhigen Stimmung und im Stil einer Illustration."

Perspektive:

- Vogelperspektive
- Froschperspektive
- aus Sicht einer Person
- Detailaufnahme
- Weitwinkel
- isometrische Ansicht
- ...

Stil:

- realistisches Foto
- Illustration
- Comic
- Skizze
- Science-Fiction-Filmstil
- ...

Stimmung:

- freundlich
- dystopisch
- ruhig
- inspirierend
- gemütlich
- stressig
- hoffnungsvoll
- einsam
- chaotisch
- steril
- ...

Idee ins Foto

Im Prototyping geht es darum, eure **Idee im realen Kontext** sichtbar zu machen. Indem ihr eure Idee direkt in ein Foto des Ortes einfügt, könnt ihr zeigen, wie sie später aussehen und genutzt werden könnte.

So wird eure Gestaltung **verständlicher** und **greifbarer**!

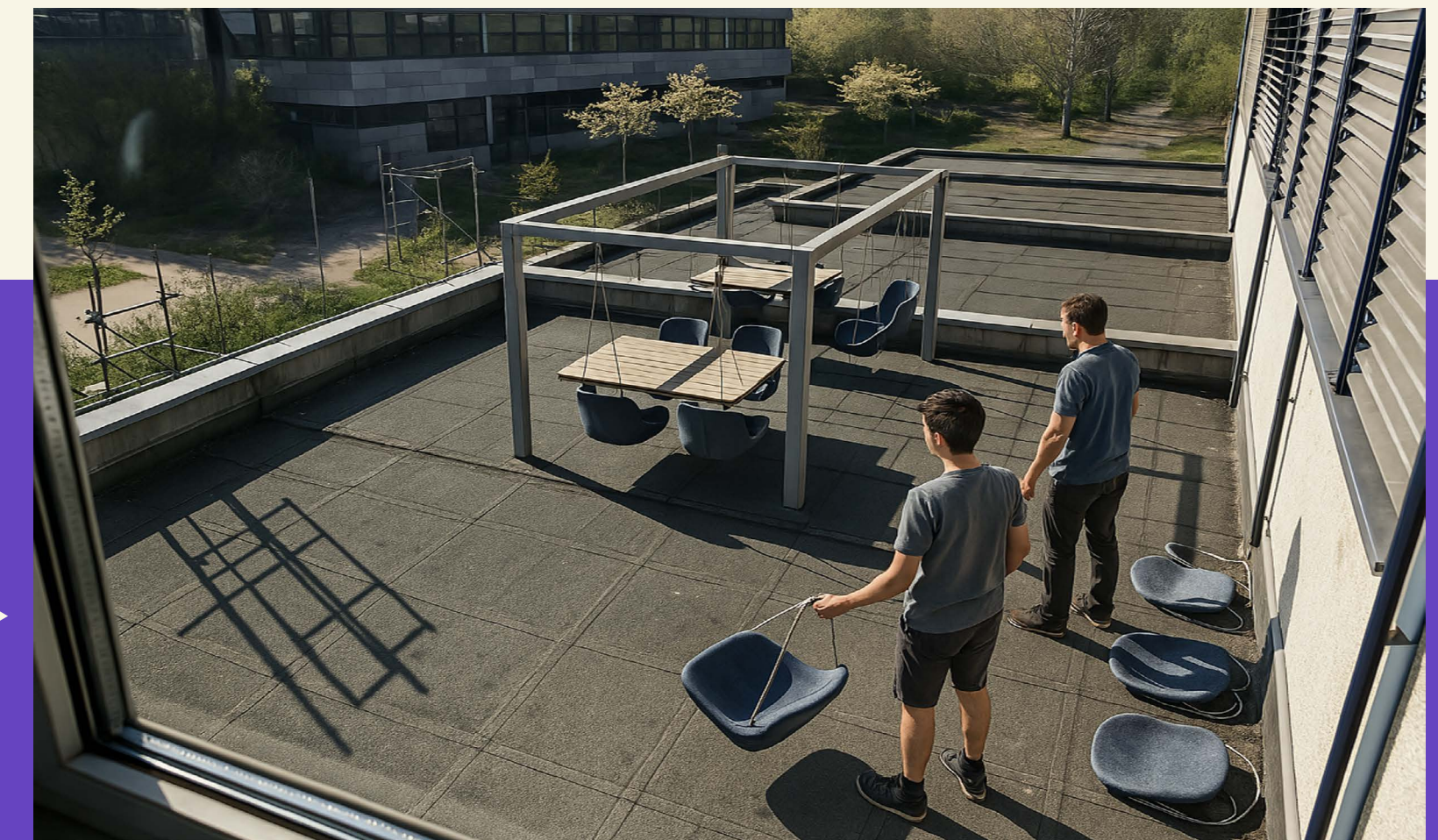
Aufgabe

4.c

Verwendet eines eurer Fotos vom Ort, ladet es in einen KI-Chat hoch und **integriert eure Idee in das Bild**.



Beispiel: Originalfoto



Beispiel: KI-Bild mit der Hänge-Lounge

Material und Bauanleitung

Im Prototyping geht es darum, eure Idee konkret und umsetzbar zu machen.

Eine Materialliste und eine Bauanleitung helfen euch dabei:

- eure Idee genau zu durchdenken
- zu prüfen, ob sie realistisch umsetzbar ist
- zu verstehen, wie sie funktioniert

So wird aus einer Idee ein konkretes Konzept.

Optionale Aufgabe

Erstellt eine **Materialliste** für eure Idee und eine einfache (schrittweise) **Bauanleitung**.

Nutzt bei Bedarf KI zur Unterstützung.

Beispiel: KI Chat



Du:

Wir möchten unsere Idee der Hänge-Lounge mit Sonnensegel und 4 Hängesesseln an Stahlketten auf unserer Dachterrasse bauen. Erstelle eine kompakte Materialliste und eine kurze Schritt-für-Schritt-Bauanleitung. Verwende wetterfeste Materialien und berücksichtige Sicherheit, Stabilität und die Nutzung durch Schülerinnen und Schüler.



KI-ChatBot:

Hier ist eine Materialliste und eine Schritt-für-Schritt-Bauanleitung.

Materialliste:

- 4 × senkrechte Holzpfosten, z. B. Leimholz/Konstruktionsvollholz
- 4 × obere Querträger als rechteckiger Rahmen
- Diagonalstreben oder Metallwinkel zur Aussteifung
- ...

Schritt-für-Schritt-Bauanleitung:

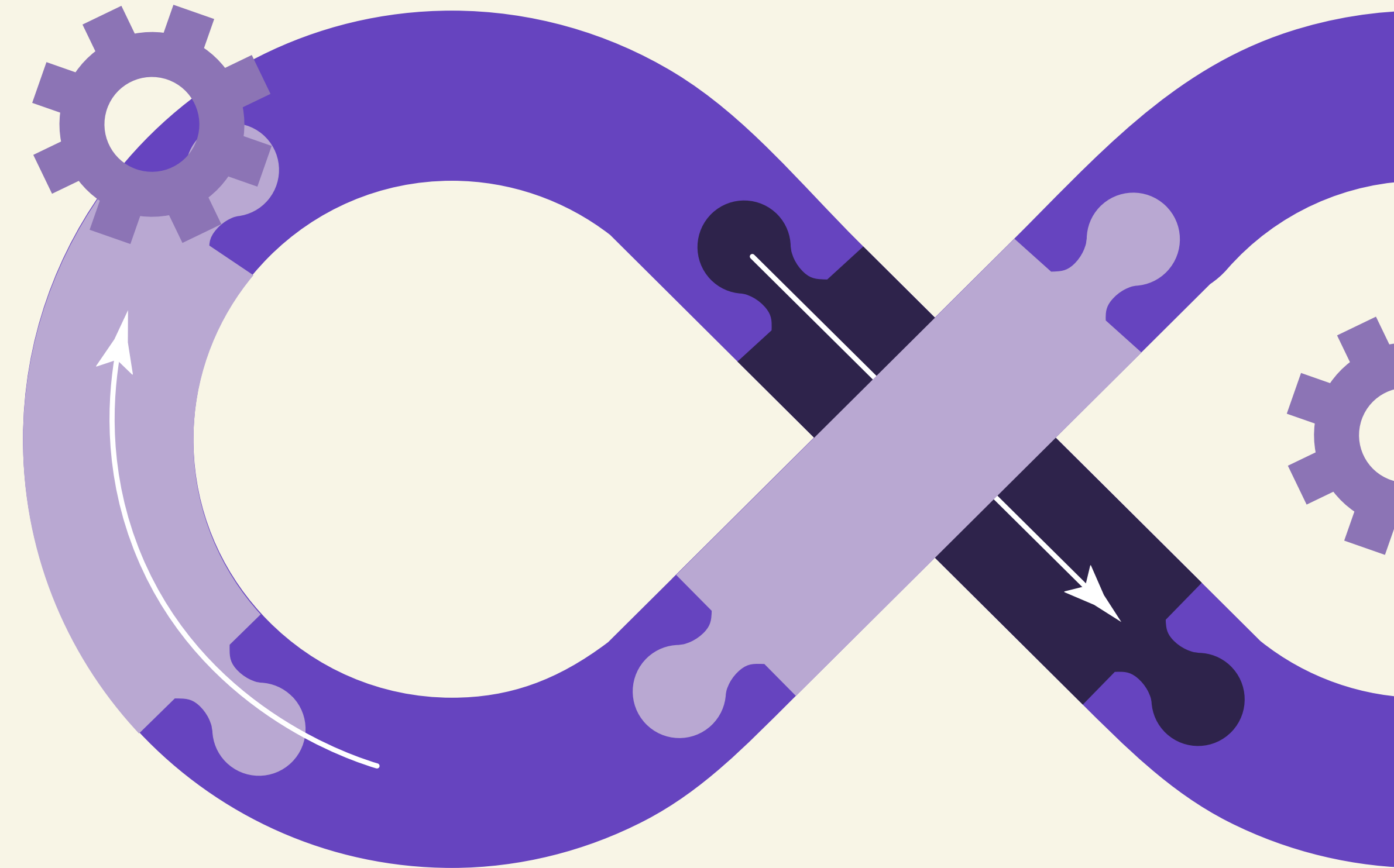
1. **Standort prüfen:** Dachterrasse auf Tragfähigkeit, Gefälle und Befestigungsmöglichkeiten prüfen.
2. **Grundfläche markieren:** Rechteckige Lounge-Fläche festlegen, z. B. mit 4 Hängesesseln um einen Tisch herum.
3. ...

Testen und Feedback

Der **Design-Thinking-Prozess** verläuft in Schleifen: Ideen werden ausprobiert, verbessert oder auch verworfen. **Feedback** hilft dabei, neue Perspektiven zu gewinnen, Probleme zu erkennen und eure Ideen weiterzuentwickeln.

Achtet beim Feedback auf:

- Ist die Idee klar erkennbar?
- Was wirkt gelungen? Was wirkt weniger passend?
- Passt die Darstellung zum Szenario und zur Zielgruppe?



Aufgabe

Holt euch Feedback von einer anderen Gruppe. Besprecht, **was gut funktioniert** und was **verbessert** werden könnte. Passt eure Idee, Bilder oder Prompts ggf. noch einmal an.

05. Präsentieren

Im letzten Schritt des Design-Thinking-Prozesses bereitet ihr eure Idee auf, stellt sie der Klasse vor und verwendet dabei das Design-Board als Grundlage.

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyping

Mit Bildern erzählen

Eure Bildauswahl sollte eure **Idee** darstellen, **wichtige Details** hervorheben, eure **Idee am Ort des Geschehens** und in einer **Situation mit der Zielgruppe** zeigen.

Mehrere Bilder zusammen erzählen eine Geschichte.

Aufgabe

5.a

Wählt **3-4 Bilder** aus, die eure **Idee am besten zeigen**. Überlegt auch, welche **Reihenfolge** sich eignet, um eure Idee zu erklären.

Falls ihr merkt, dass euch noch eine Ansicht, ein Detail oder ein Schritt fehlt, könnt ihr das Bild jetzt noch generieren.



Präsentation der Idee

Am Ende des Design-Thinking-Prozesses steht die **Präsentation der Idee** und **des Entwicklungsprozesses**. Sie bietet die Möglichkeit, die eigene Ideenentwicklung mit anderen zu teilen und sichtbar zu machen.

Aufgabe

Nutzt euer Design-Board als Grundlage und **ordnet eure Inhalte übersichtlich**. Ihr könnt auch eine eigene Präsentationsform wählen.

Bereitet eine kurze **Präsentation** vor und stellt eure Idee vor (ca. 2–3 Minuten).

Das sollte eure Präsentation beinhalten:



Reflexion

Was hat euch überrascht? Hat euch die Nutzung von KI geholfen? Wie?

Überlegt, wo ihr den **Design-Thinking-Prozess** außerhalb des Workshops zukünftig nutzen könnt.
Die Methode ist übertragbar und hilft, Probleme kreativ zu lösen.

Den Design-Thinking-Prozess könnt ihr natürlich auch ohne KI anwenden.

KI ist ein Werkzeug – die Ideen entstehen durch euch.



**Vielen Dank für eure
Teilnahme – wir hoffen,
es hat euch gefallen!**

Bildnachweis

- S. 08: Christof Jakob, Workshop „KInspiration“, Stiftung Deutsches Design Museum
- S. 17: Icon von [Nuricon](#), [www.flaticon.com](#)
- S. 18: ① [Souvik Banerjee](#), [Unsplash](#)
② [Omid Armin](#), [Unsplash](#)
③ [Brett Jordan](#), [Unsplash](#)
④ [Tamas Tuzes-Katai](#), [Unsplash](#)
⑤ [Robinson Greig](#), [Unsplash](#), bearbeitet von SDDM
⑥ KI-generiert mit Leonardo AI
⑦ Screenshot von Ecosia
- S. 21f: [Austin Kehmeier](#), [www.unsplash.com](#)
KI-generiert mit Dall-E
Perlenflasche von Günter Kupetz. Credit: Andrej Kupetz
- S. 23: Christof Jakob, Workshop „KInspiration“, Stiftung Deutsches Design Museum
- S. 25: Icon von [Prashanth Rapolu 15](#), [www.flaticon.com](#)
- S. 26: [Engagement Global gGmbH](#)
- S. 31: KI-generiert mit ChatGPT
- S. 34: KI-generiert mit ChatGPT
- S. 35: KI-generiert mit ChatGPT
- S. 40: KI-generiert mit ChatGPT
- S. 47: Christof Jakob, Workshop „KInspiration“, Stiftung Deutsches Design Museum, bearbeitet von SDDM
KI-generiert mit ChatGPT
- S. 48: [imgix](#), [www.unsplash.com](#) bearbeitet von SDDM
- S. 49: KI-generiert mit ChatGPT
- S. 50: KI-generiert mit ChatGPT
- S. 51: KI-generiert mit ChatGPT
- S. 52: Foto aus dem Workshop „KInspiration“, Stiftung Deutsches Design Museum
KI-generiert mit ChatGPT
- S. 56: Foto aus dem Workshop „KInspiration“, Stiftung Deutsches Design Museum
KI-generiert mit ChatGPT
Ergebnis aus dem Workshop „KInspiration“, Stiftung Deutsches Design Museum, KI-generiert mit ChatGPT

Mit freundlicher Unterstützung

Konzept von der Stiftung Deutsches Design Museum

www.deutschesdesignmuseum.de

Weitere Handreichungen

www.designwissen.net

Gefördert durch die PwC-Stiftung

www.pwc-stiftung.de

Grafikdesign

Lukas Völp

KInspiration - KI und Design im schulischen Kontext ©

2026 von Stiftung Deutsches Design Museum ist

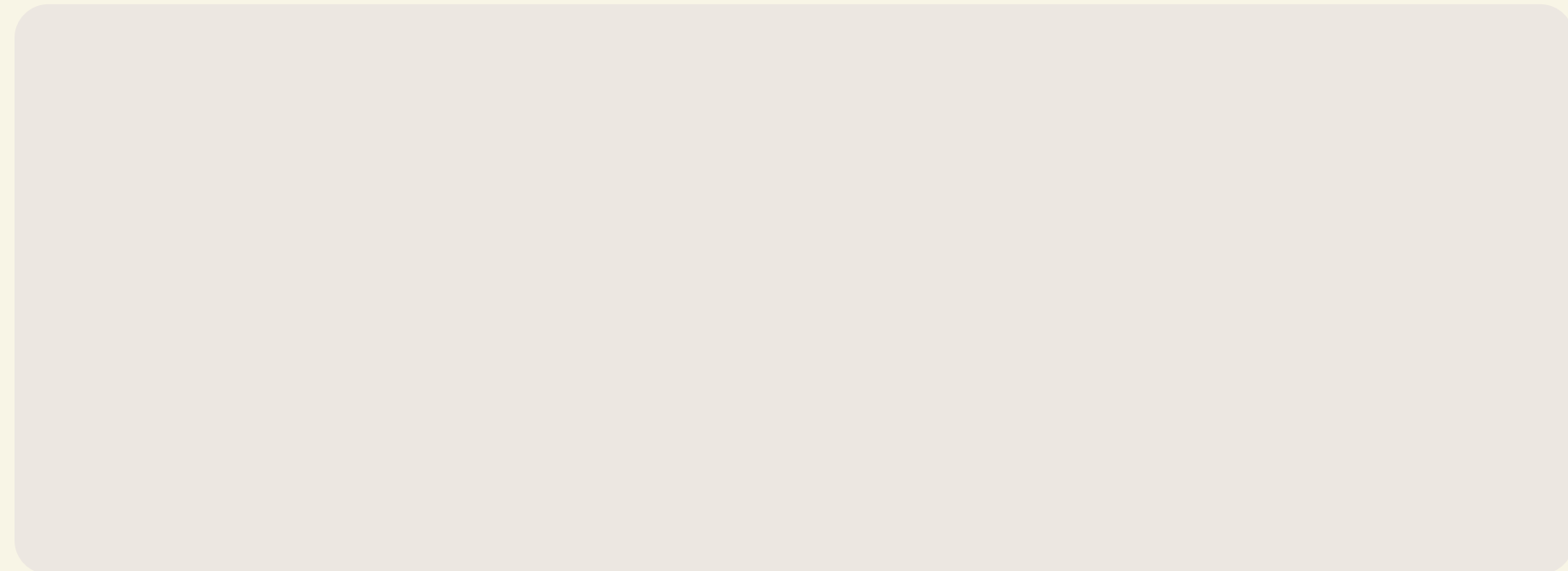
lizenziert unter CC BY-SA 4.0 

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 einfach die entsprechende Folie.

Projektname:

(Könnt ihr am Ende ausfüllen)



Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyping

Präsentieren

Beschreibung des Themas

1.a Was ist euer Thema?

1.b Beschreibt kurz euer Thema.

Verstehen

Definieren

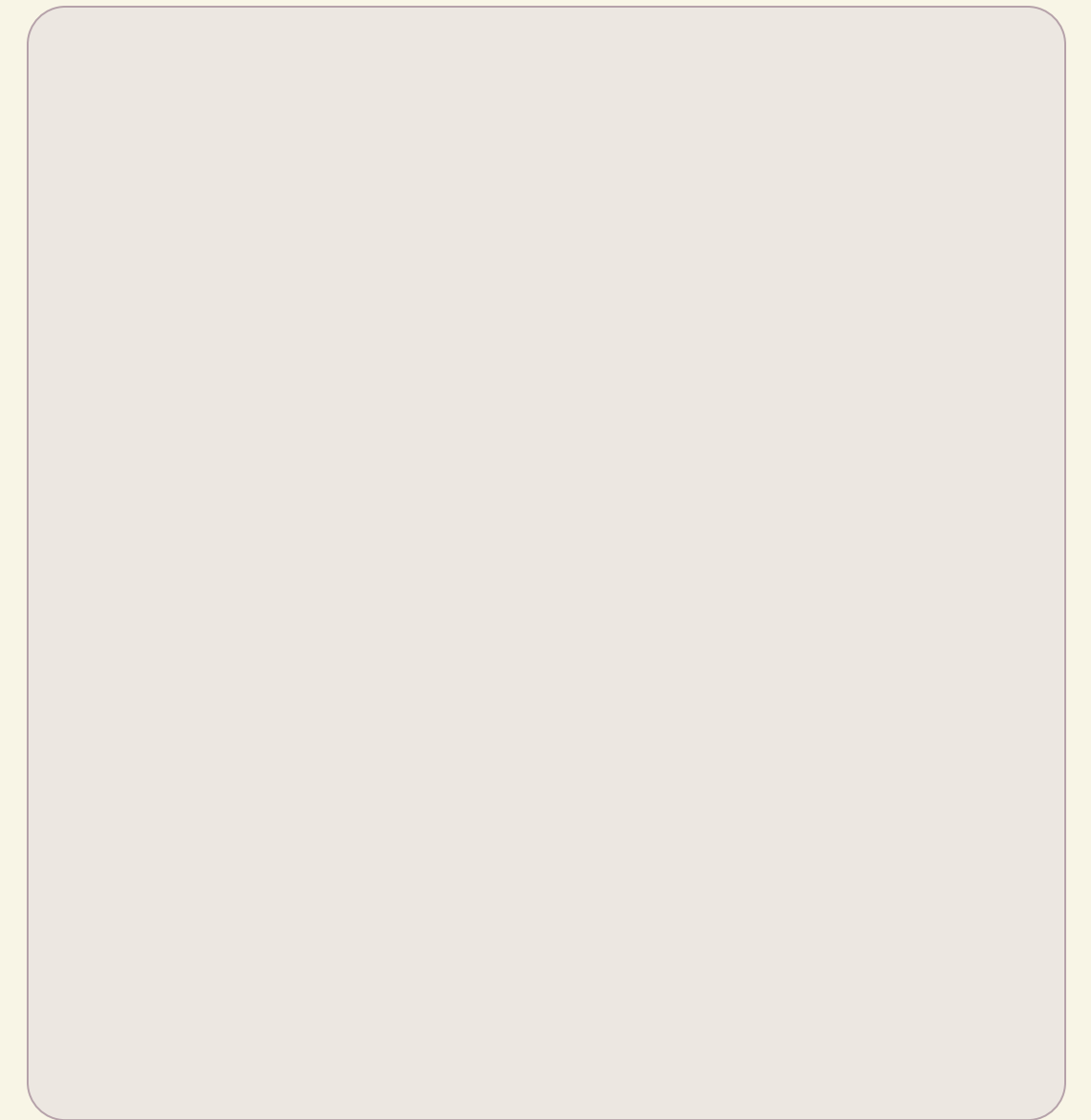
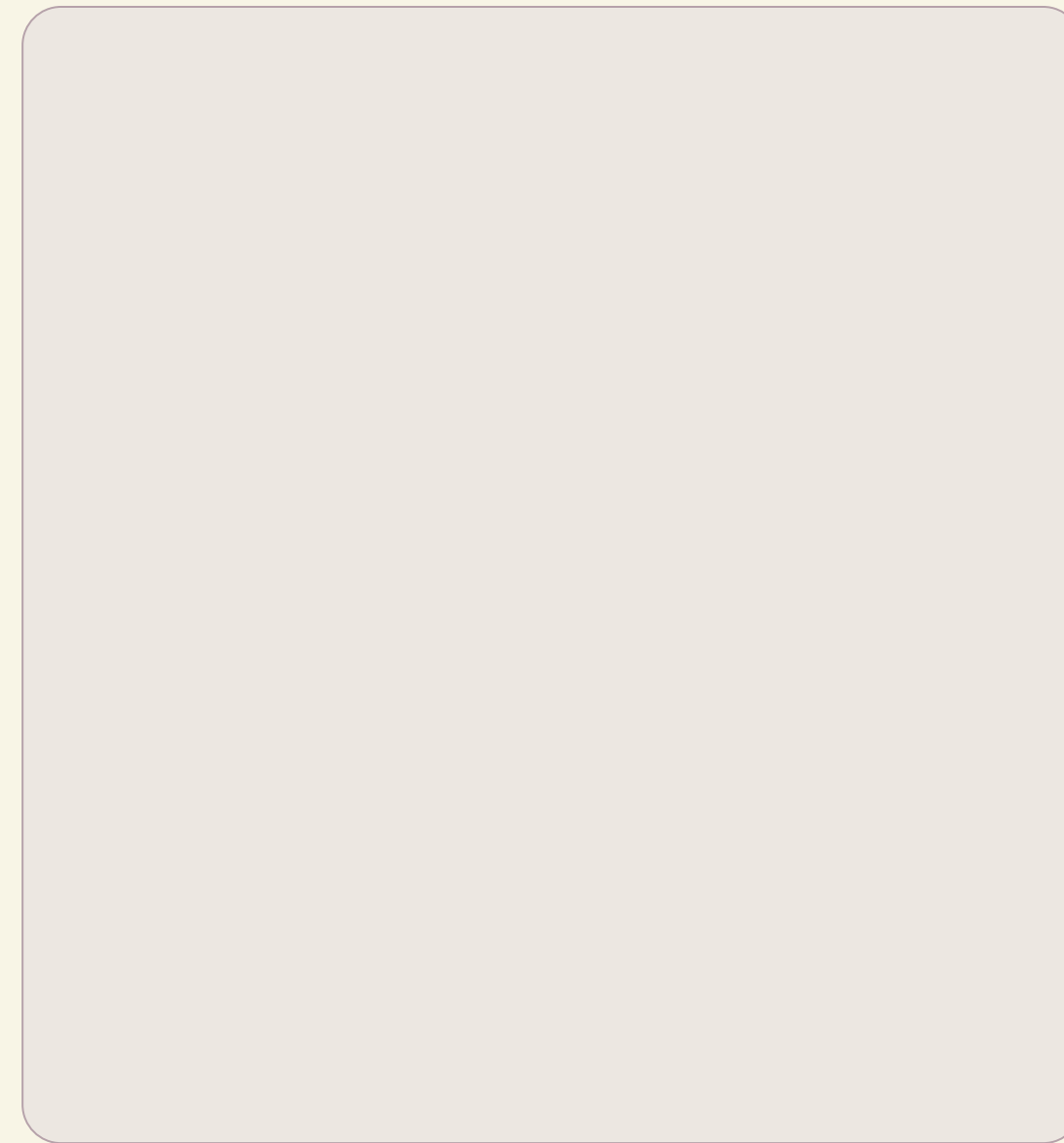
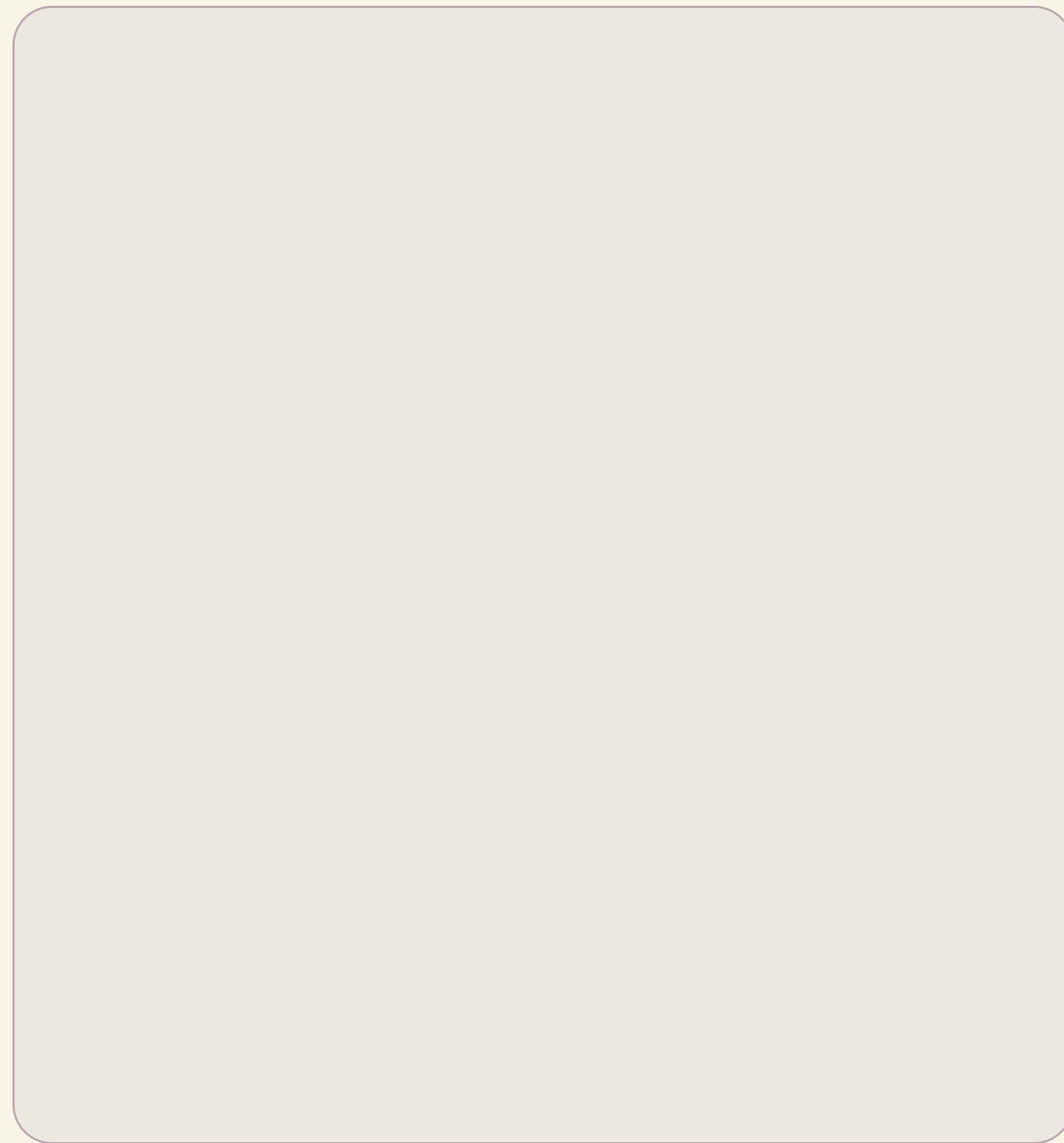
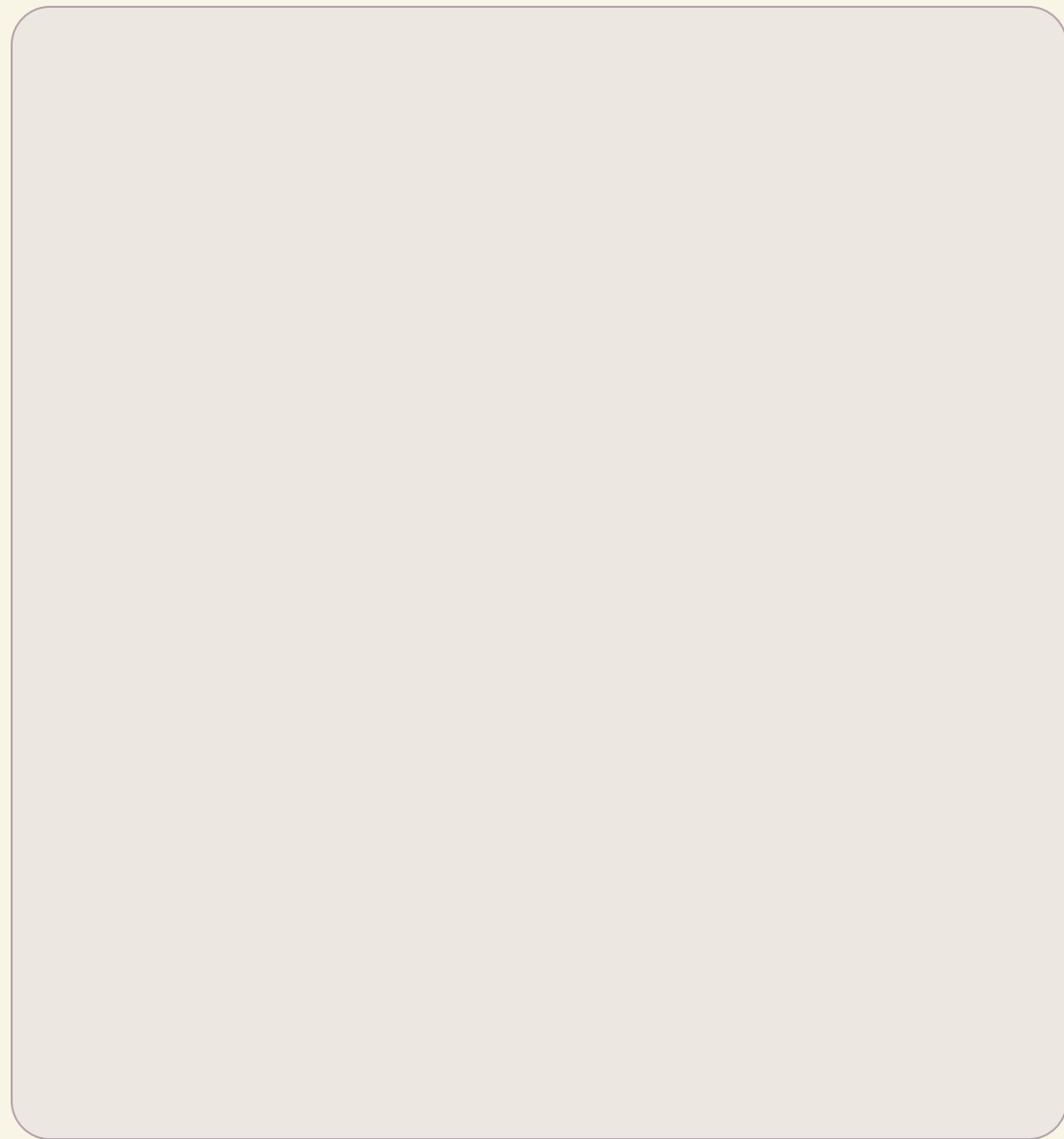
Ideen entwickeln

Prototyping

Präsentieren

Dokumentation des Ortes

1.c Dokumentiert den Ort, der zu eurem Thema passt, mit 3-4 Fotos aus unterschiedlichen Blickwinkeln.



Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyping

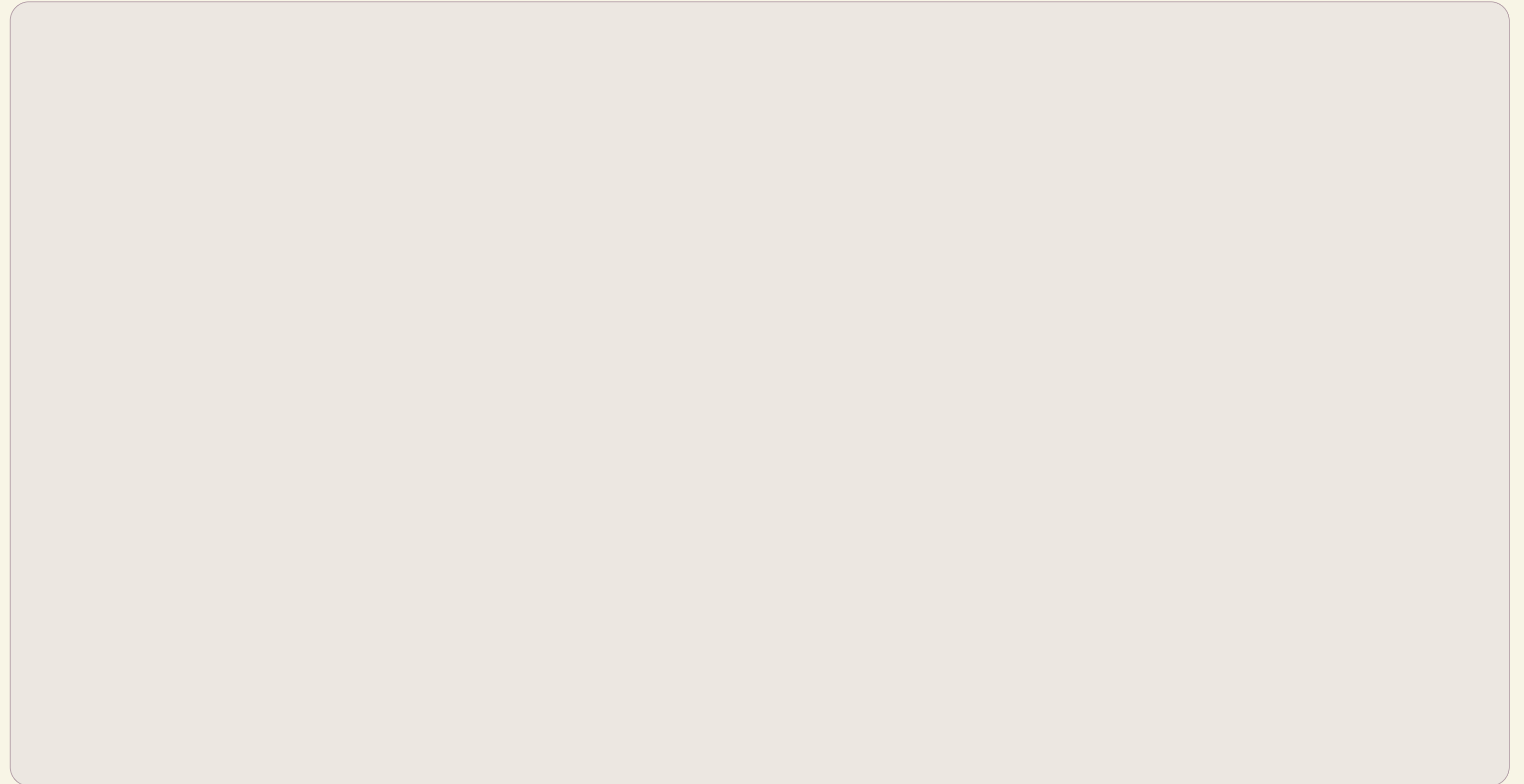
Präsentieren

Darstellung der Zielgruppe

2.a Wer ist eure Zielgruppe?



2.b Erstellt ein KI-Bild davon, wie sich eure Zielgruppe verhält.
Verwendet dazu ein Foto aus Aufgabe **1.c**.



Verstehen

Definieren

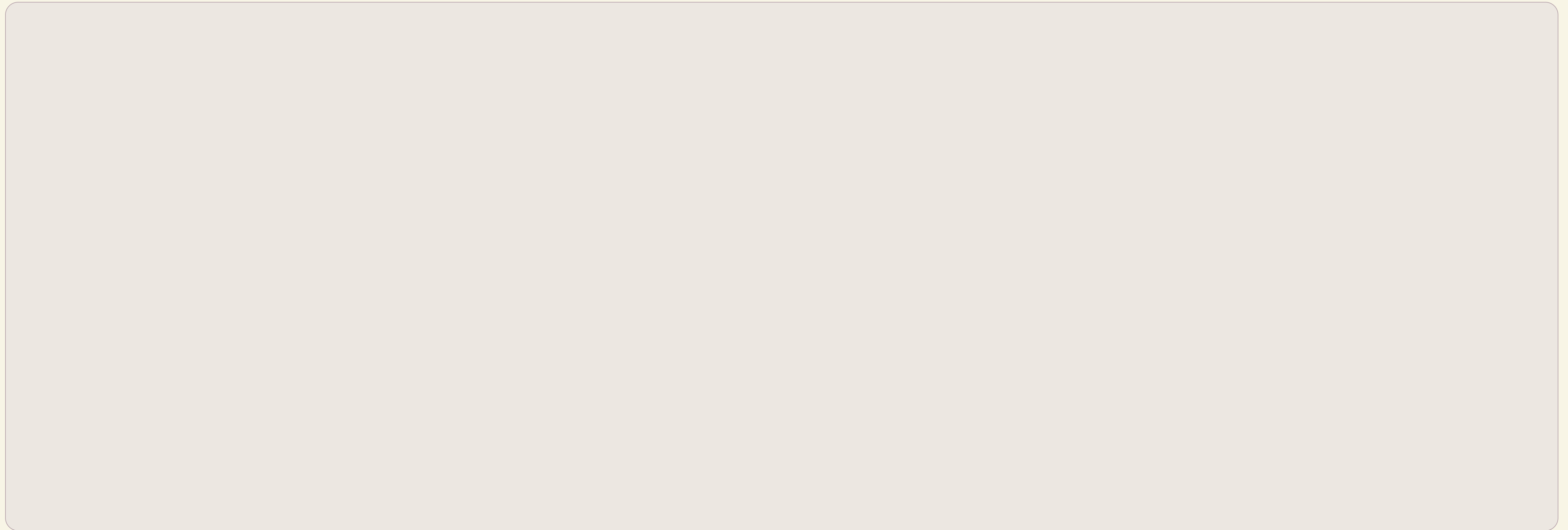
Ideen entwickeln

Prototyping

Präsentieren

Recherche

2.c Recherchiert und sammelt Informationen/Beispiele/Bilder zu eurem Thema und eurer Zielgruppe.



Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyping

Präsentieren

Interviews und Design-Challenge

- 2.d** Formuliert 3-5 Fragen für ein kurzes Interview oder eine Umfrage zu eurem Thema.
Führt danach die Interviews durch und notiert die Erkenntnisse auf der Recherche-Seite **2.c**.

- 2.e** Formuliert eure Design-Challenge (Leitfrage).

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

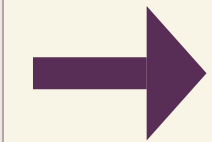
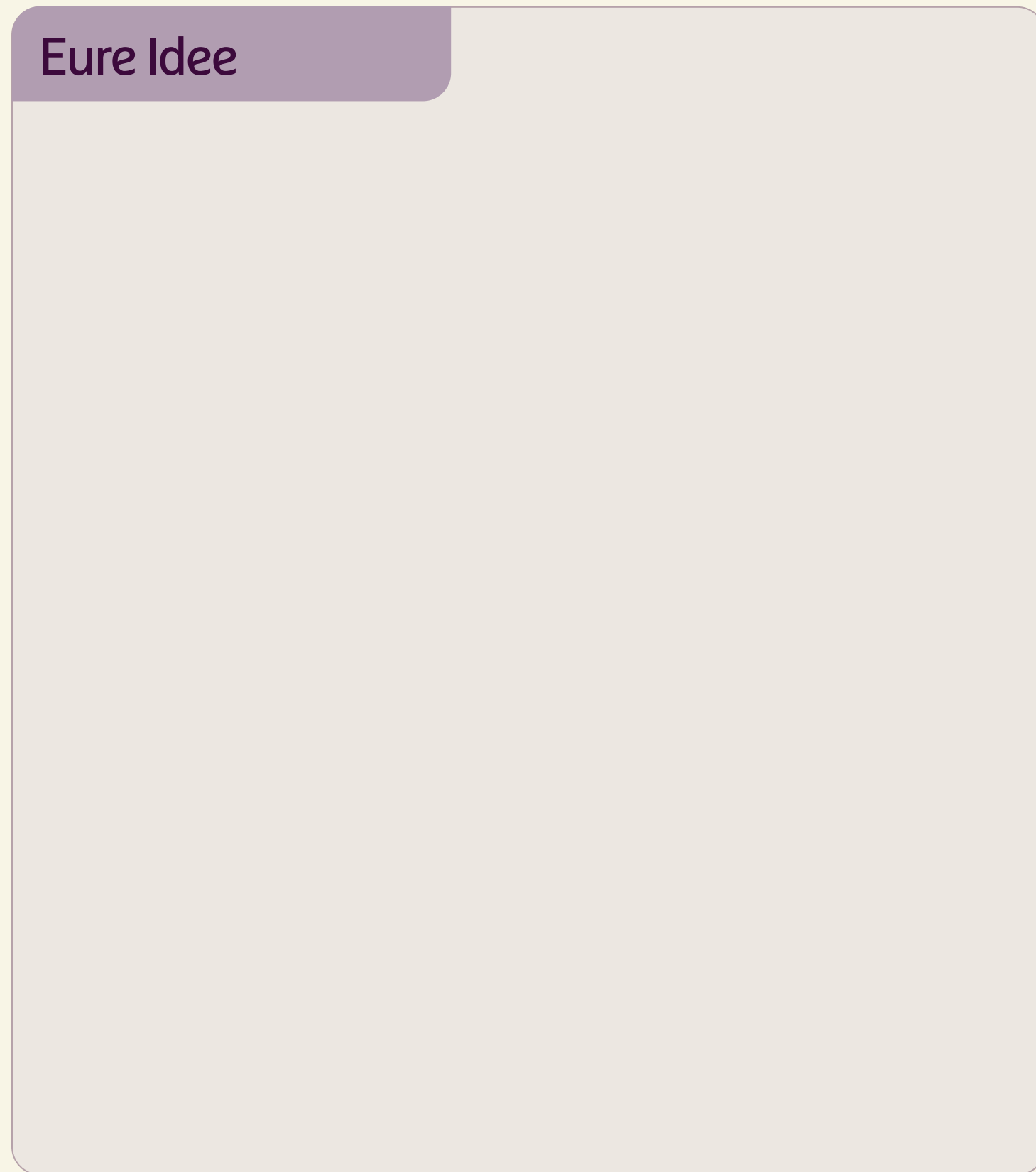
Prototyping

Präsentieren

Ideen und Varianten entwickeln

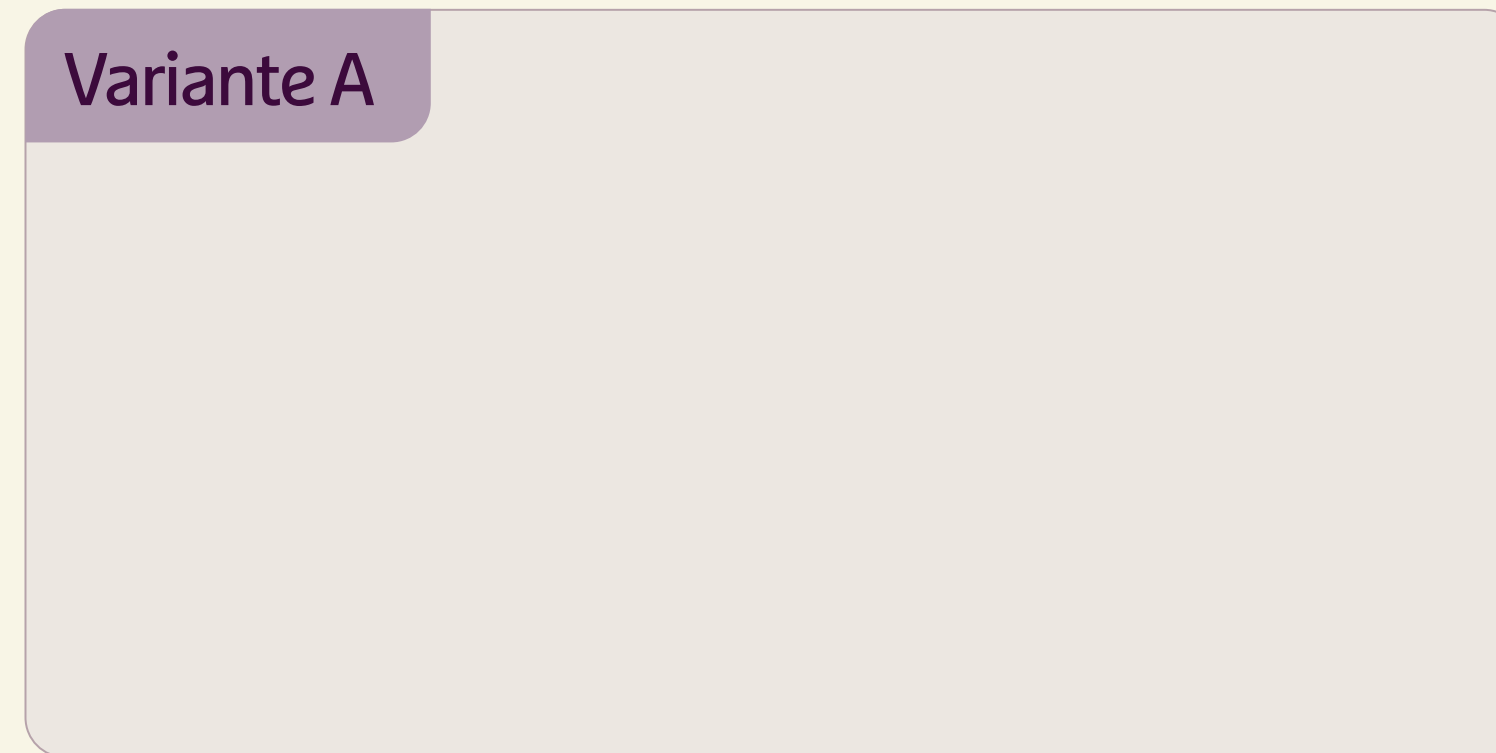
3.a Notiert oder skizziert eine Idee zu eurer Design-Challenge.

Eure Idee

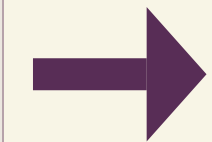
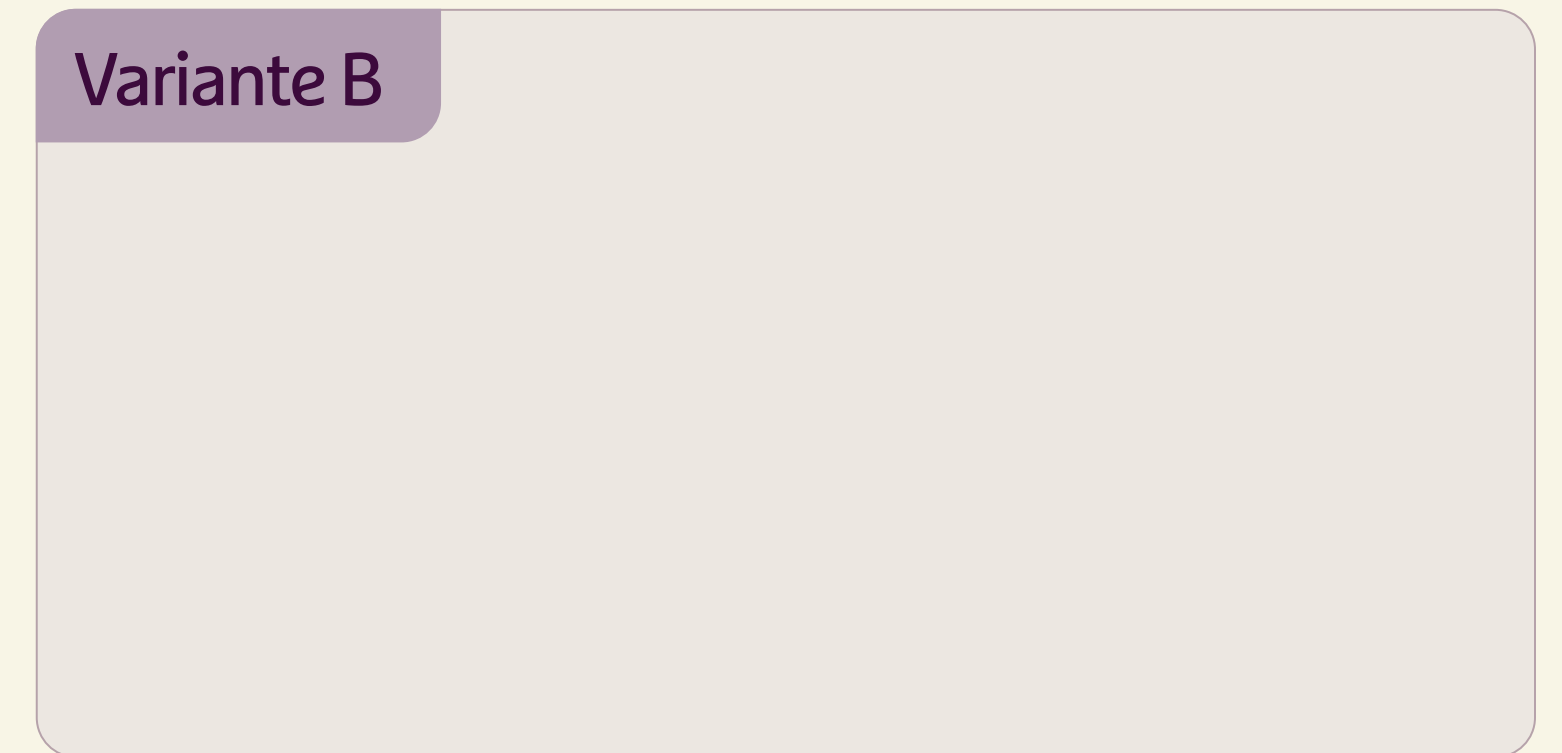


3.b Denkt eure Idee in unterschiedliche Richtungen weiter. Notiert oder skizziert diese **Varianten** – wählt dann eine aus.

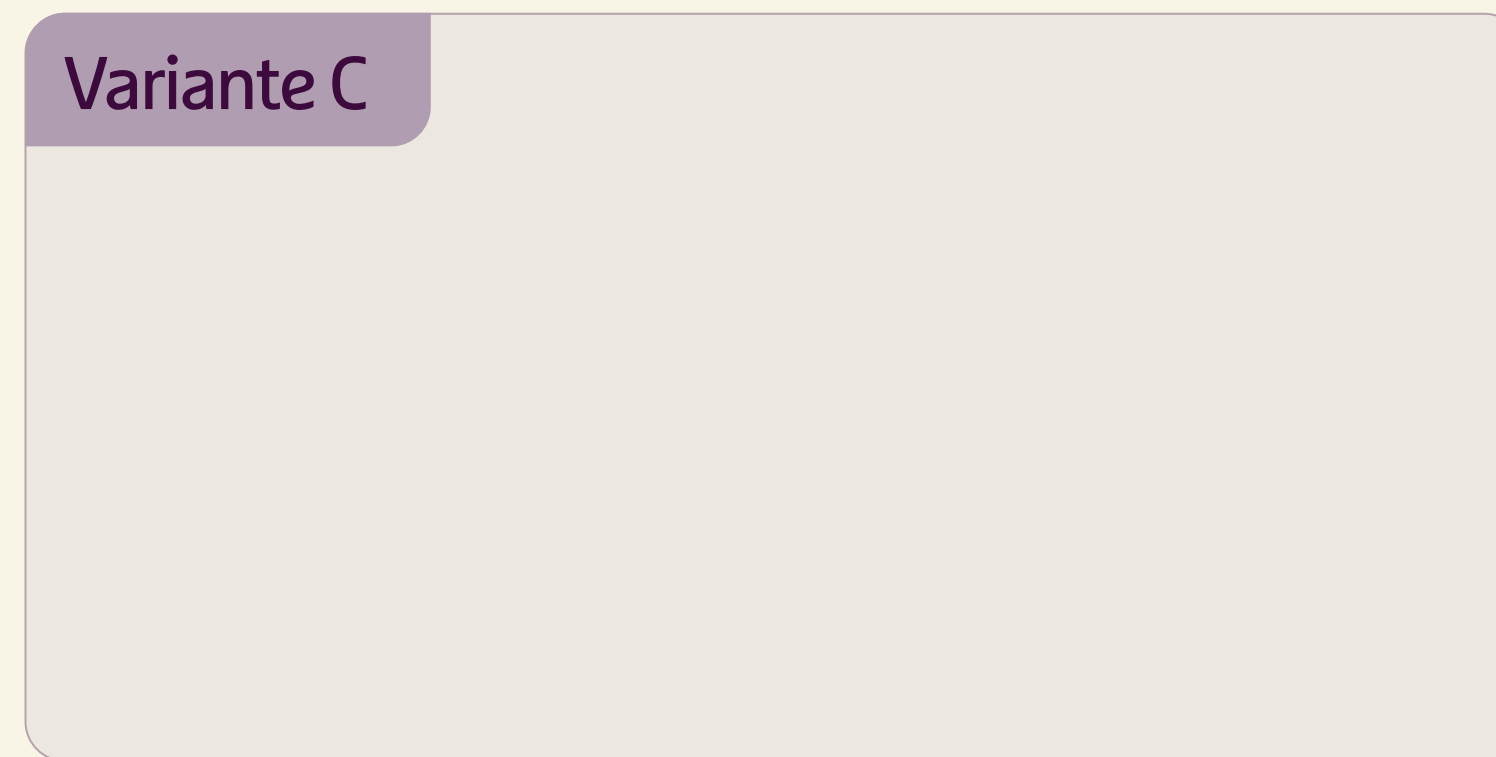
Variante A



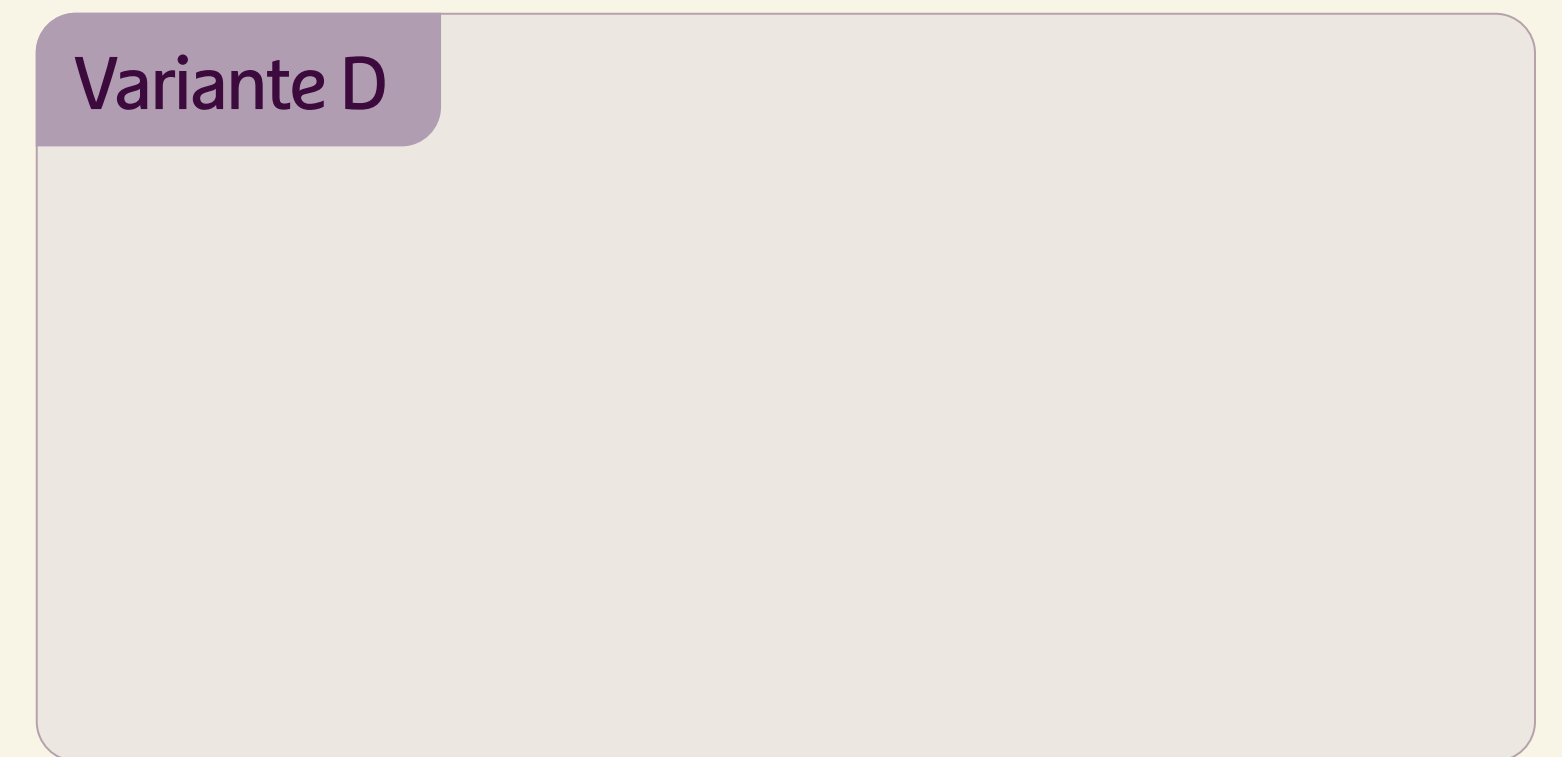
Variante B



Variante C



Variante D



Verstehen

Definieren

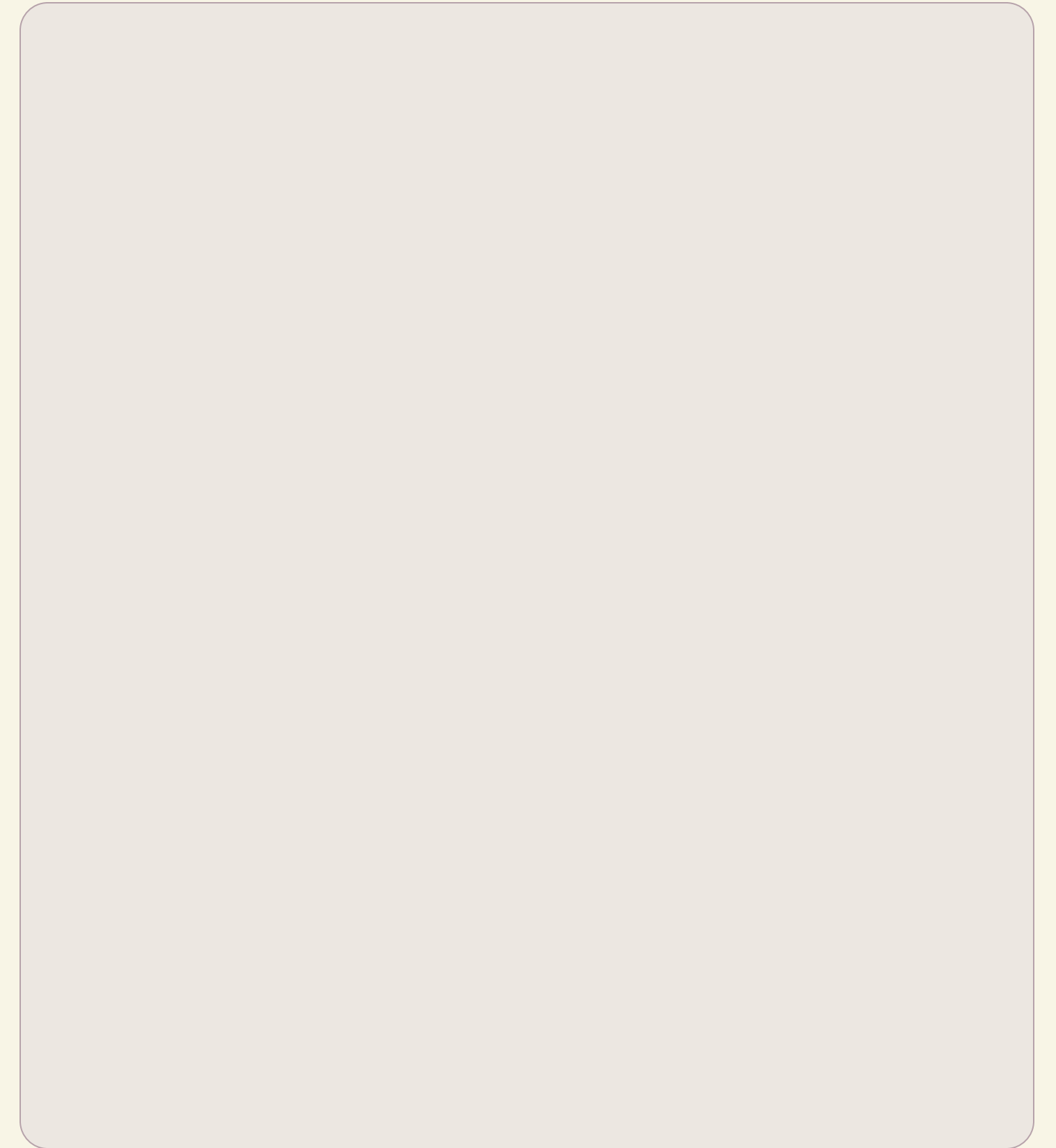
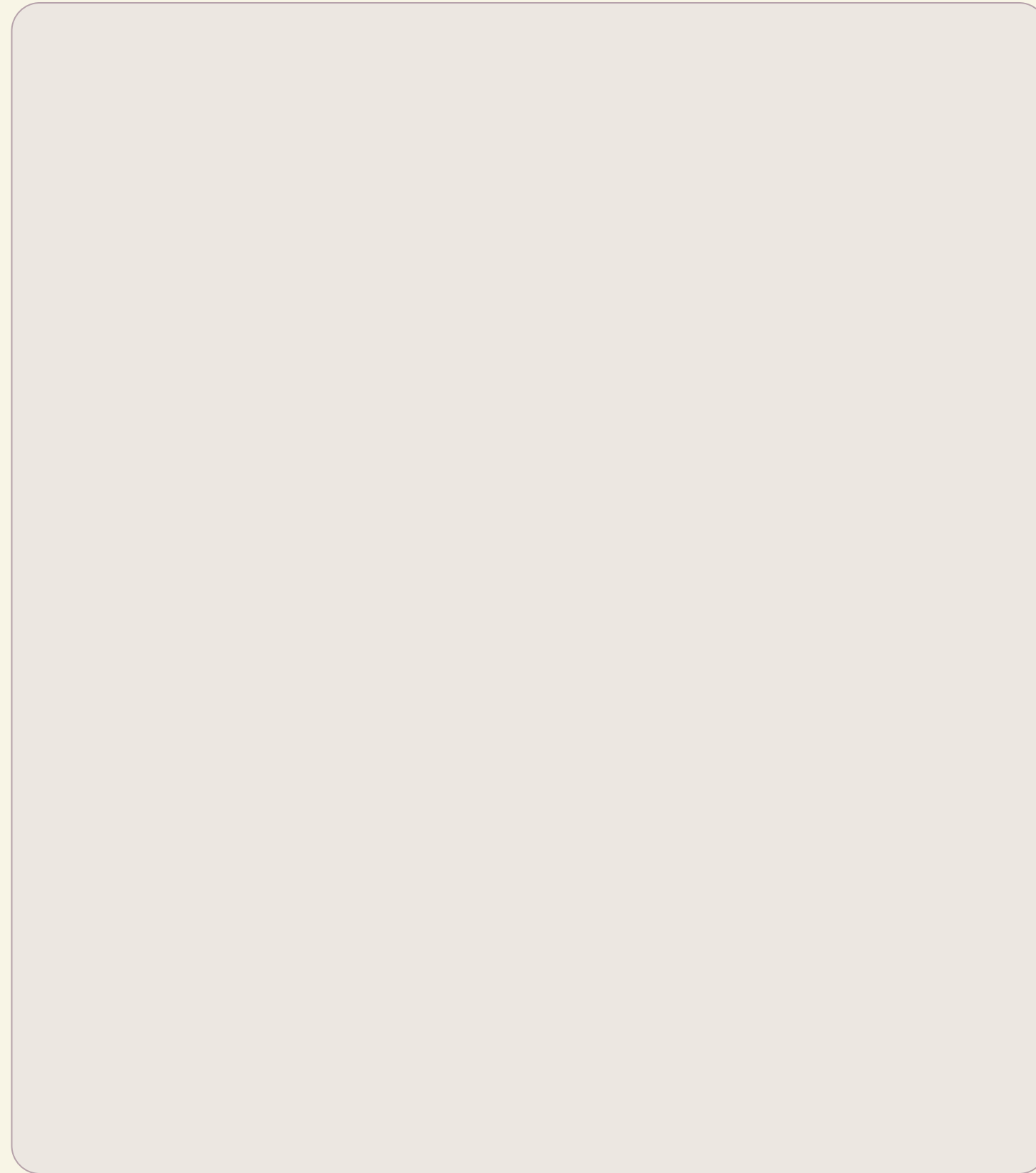
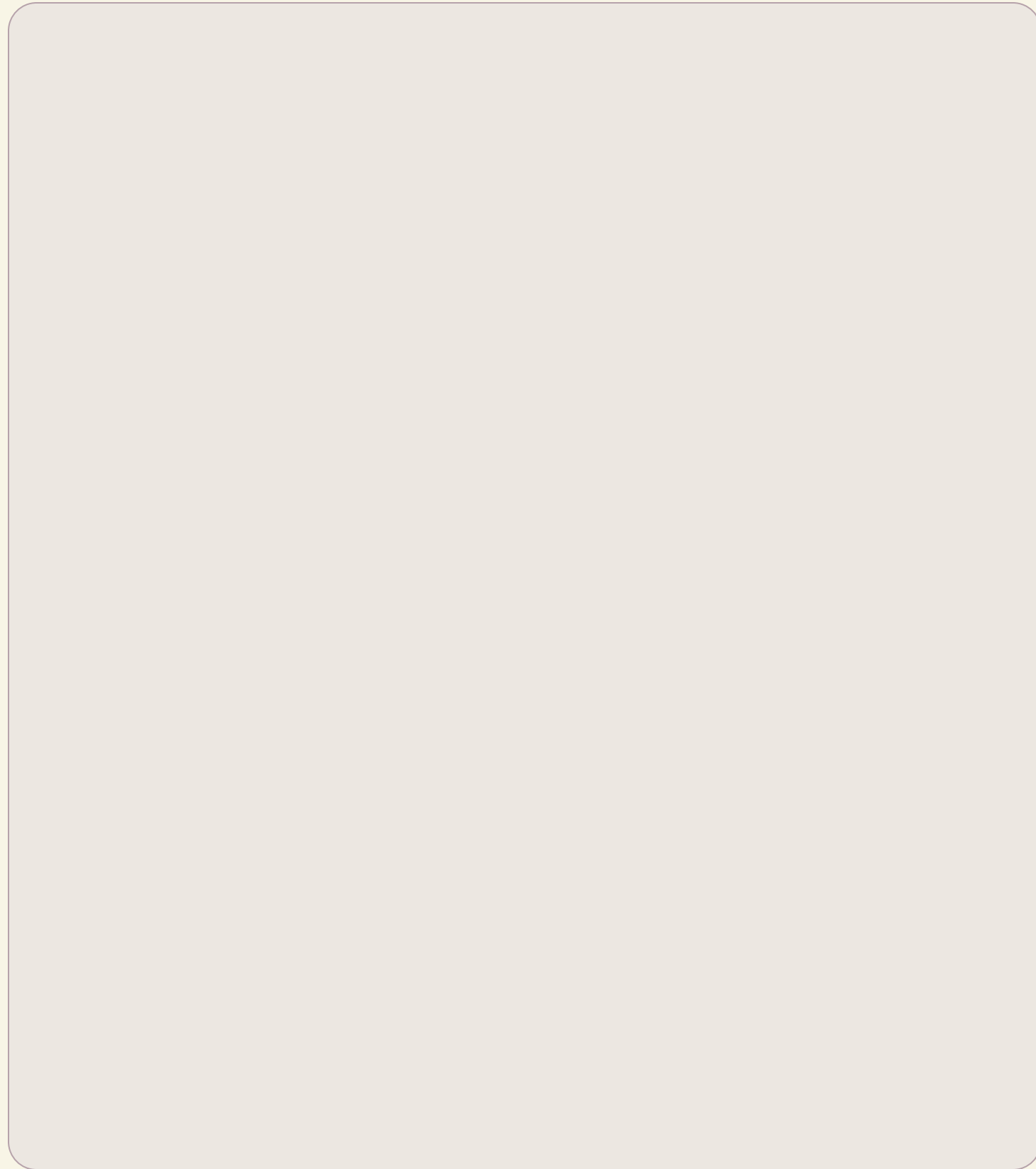
Ideen entwickeln

Prototyping

Präsentieren

Visualisierung der Idee

4.a Erstellt 1-3 Bilder eurer Idee mit KI.



Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyping

Präsentieren

Visualisierung der Idee

- 4.b** Wählt ein Bild aus Aufgabe **4.a** und erstellt eine zweite Variante davon.
Verändert dazu die **Perspektive**, den **Stil** und die **Stimmung**.

Bild aus Aufgabe **4.a**

→

Variante eures Bildes

Verstehen

Definieren

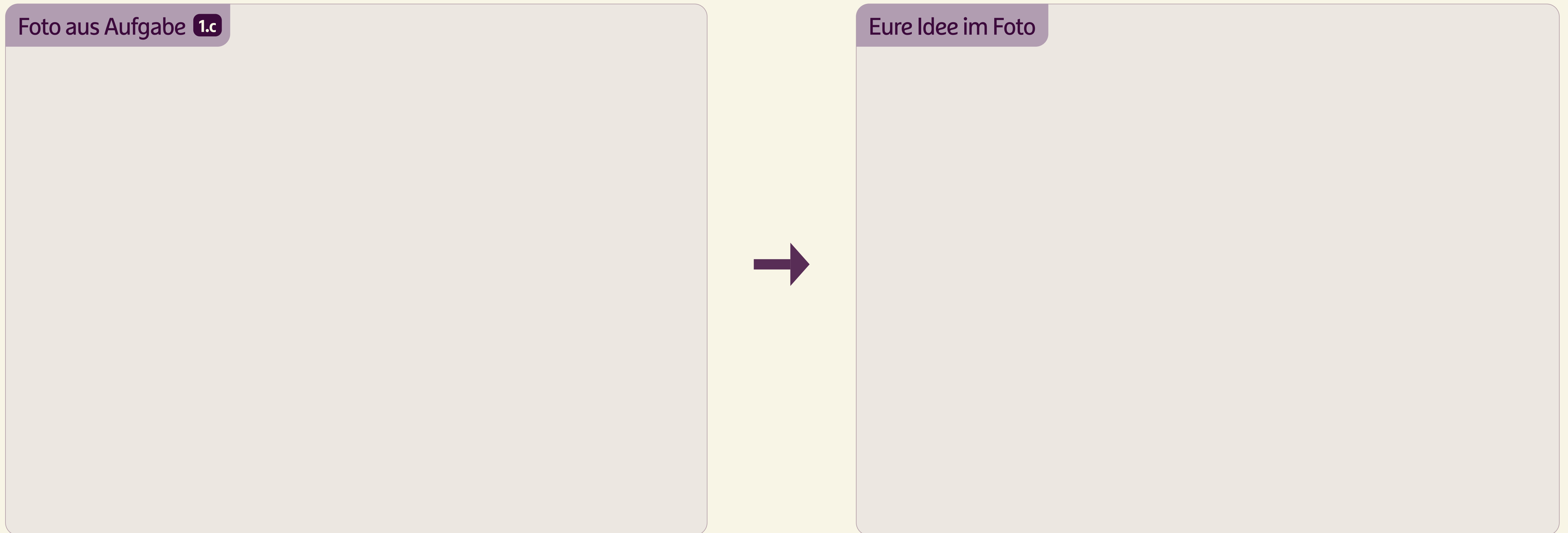
Ideen entwickeln

Prototyping

Präsentieren

Idee ins Foto

4.c Wählt ein Foto aus Aufgabe **1.c** und integriert eure Idee in das Bild.



Verstehen

Definieren

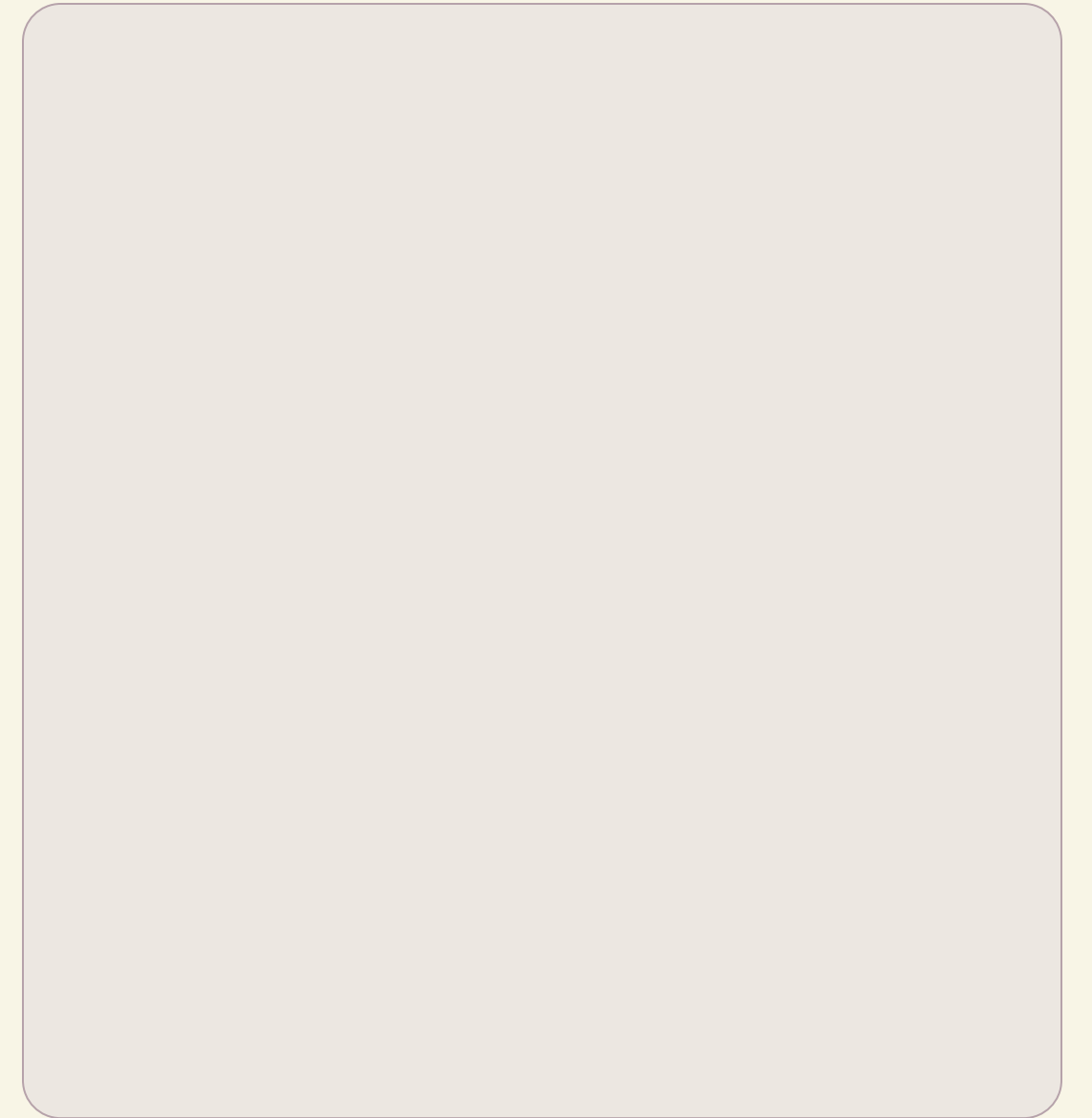
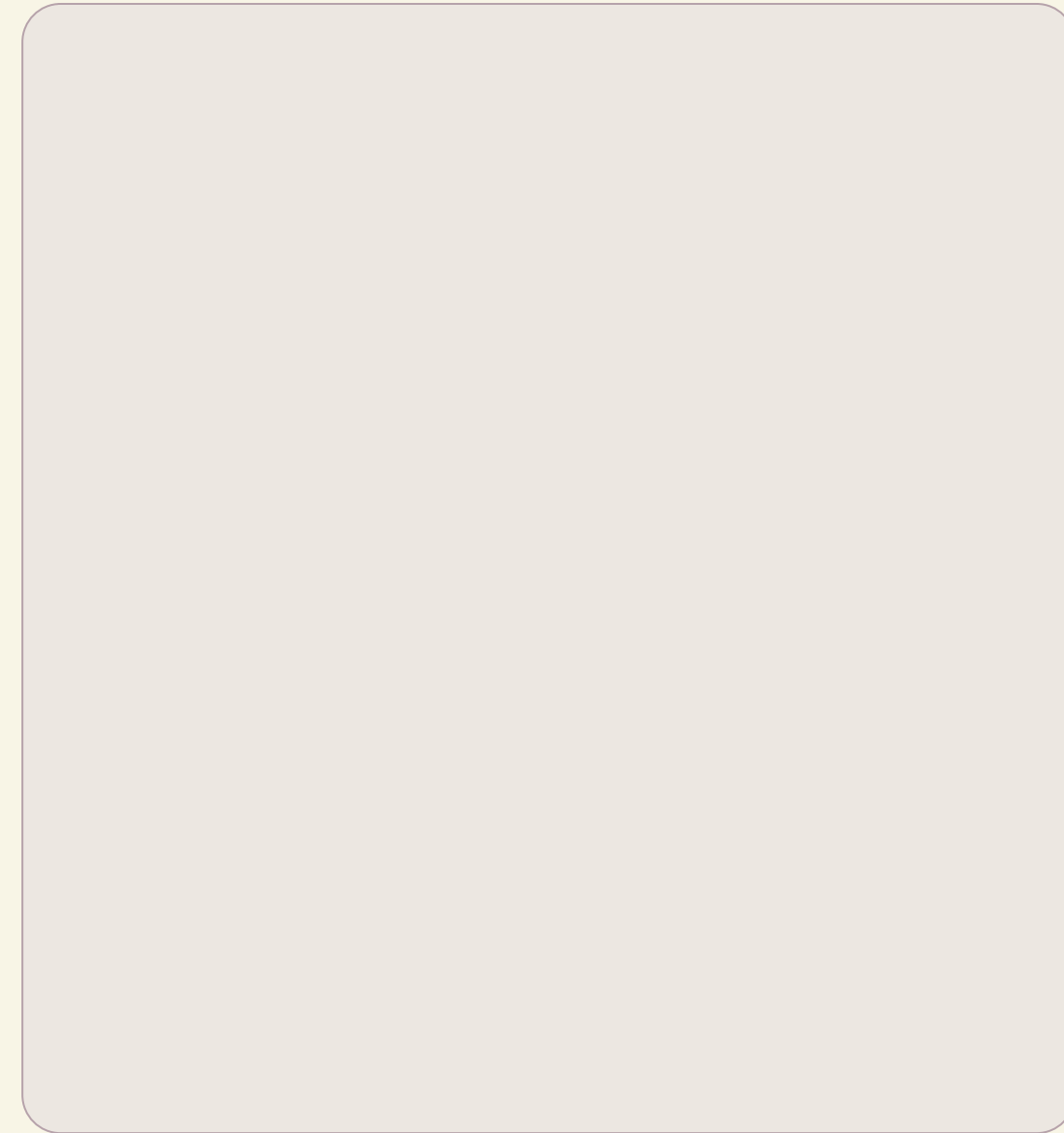
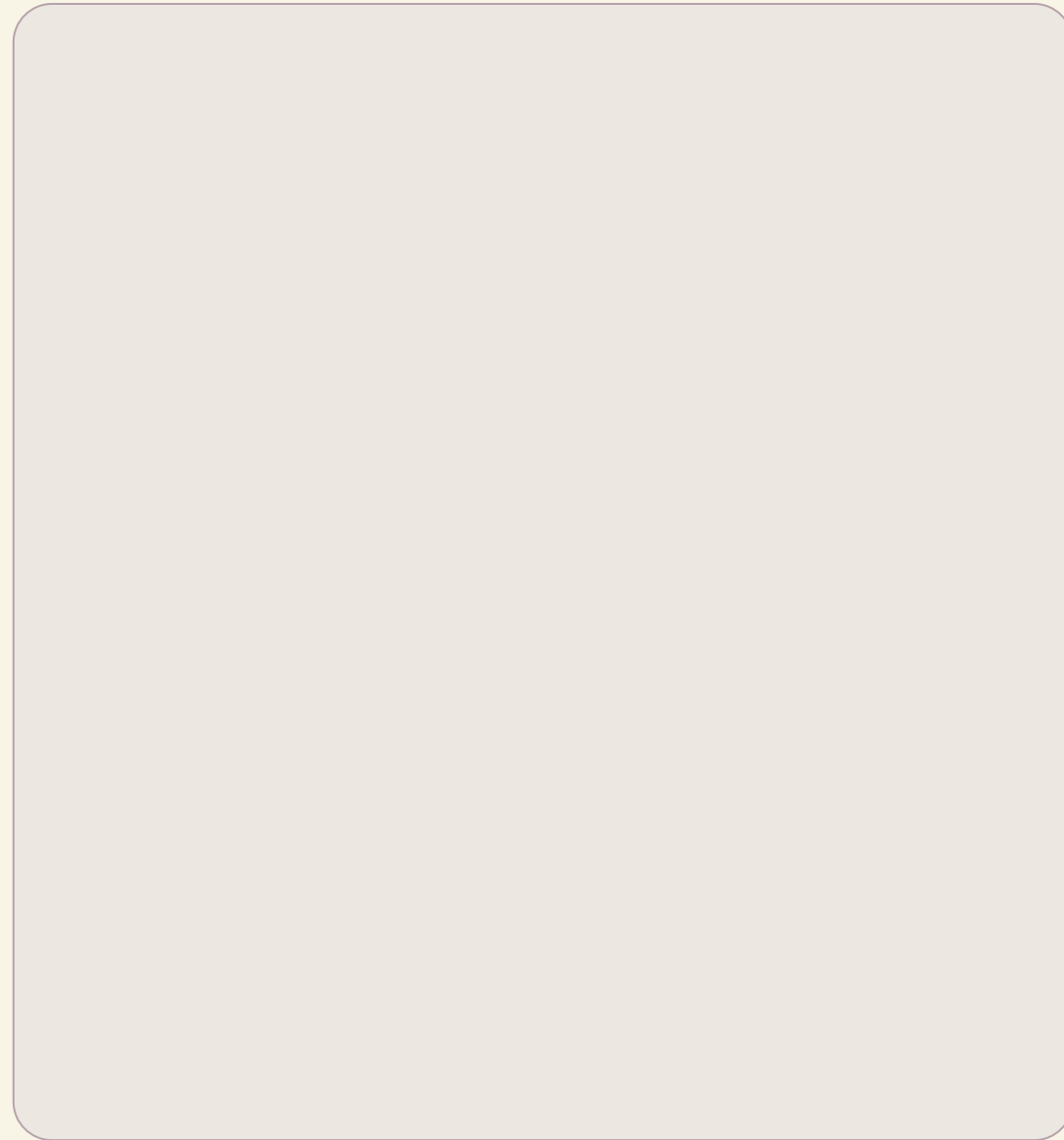
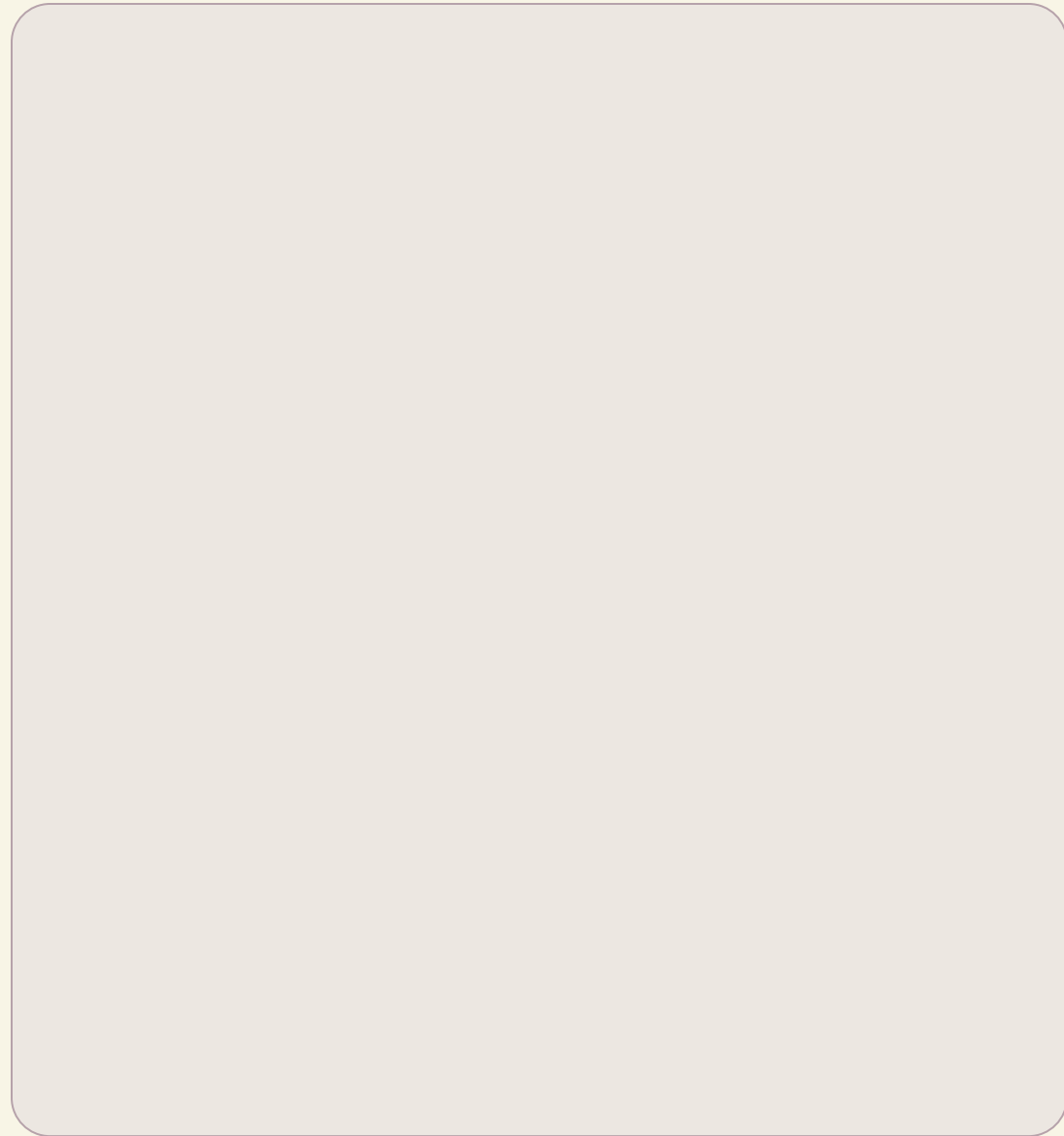
Ideen entwickeln

Prototyping

Präsentieren

Präsentation

5.a Wählt 3-4 Bilder aus, die eure Idee und euren Prozess am besten erklären.
Überlegt auch, welche Reihenfolge sich eignet, um eure Idee zu erklären.



Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyping

Präsentieren