

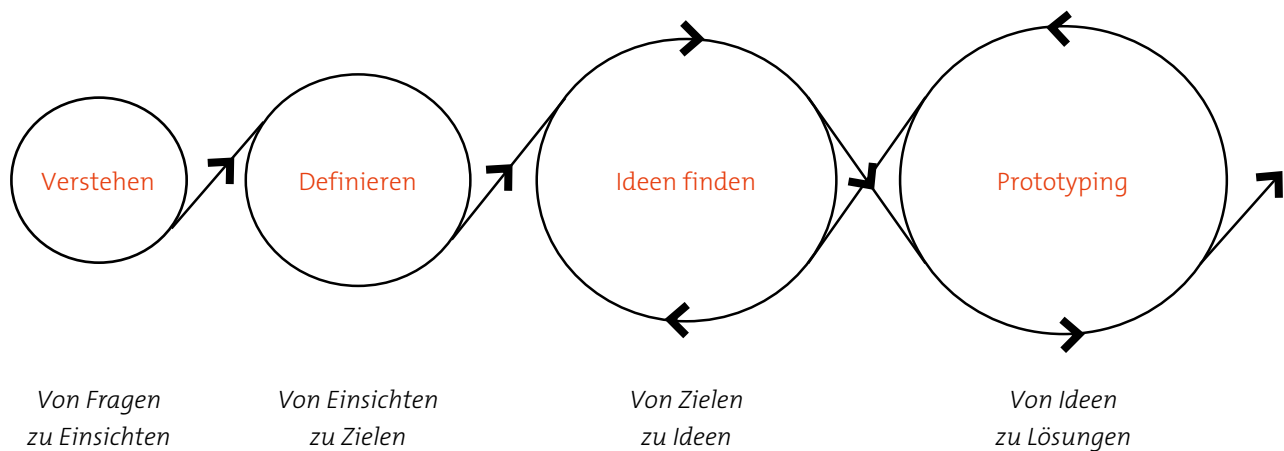
KOMPETENZEN DER ZUKUNFT

Diese Übung
unterstützt Sie beim Aufbau der
Generative Kompetenz.

Tool – Design Thinking

Beschreibung: Die Übung ist eine Technik zur willentlichen Veränderung der eigenen Wahrnehmung. Sie können sie als Partner- oder Einzelübung durchführen. Ziel ist es, zu erfahren, dass unsere veränderte Wahrnehmung Einfluss auf die von uns erlebte Realität haben kann: Allein durch einen veränderten Fokus auf eine Situation kann unsere erlebte Realität verändert werden, indem wir unseren Blick verändern. Diese Übung ermöglicht Ihnen, Ihre sich verändernde Realität wahrzunehmen: Durch den Fokus auf einen Gegenstand (stellvertretend für ein Gefühl, Problem, eine Ablehnung) und beim De-fokussieren bzw. Lösen davon. Hier gibt es kein Richtig oder Falsch – beobachten Sie einfach Ihr Erleben.

Ablauf: In einem Design-Thinking-Projekt durchlaufen die Teilnehmenden mehrere aufeinander aufbauende Phasen. Häufig eröffnen sich erst dabei die wesentlichen Fragestellungen und Erkenntnisse. Dadurch wird mitunter ein Zurückspringen in eine bereits durchlaufene Stufe nötig. Diese sogenannten Iterationen steigern die Qualität der Ergebnisse ganz wesentlich. Im Laufe eines Projektes werden die Phasen Ideenfindung sowie Prototyping i.d.R. mehrfach durchlaufen. In der kontinuierlichen Auseinandersetzung mit den Nutzenden erfolgt so eine schrittweise Annäherung an die optimale Lösung.



Um passgenaue Lösungen zu entwickeln, muss sich das Team in die Rahmenbedingungen der Aufgabenstellung und die potenziellen Nutzenden hineinversetzen können. Ein besonderer Fokus wird darauf gelegt, die Nutzenden in ihrem Umfeld zu beobachten, ihnen zuzuhören und mit ihnen zu diskutieren. Ebenso ist es hilfreich, sich selbst als Nutzerinnen oder Nutzer auszuprobieren.

Im zweiten Schritt wird das Material gesichtet, strukturiert und kondensiert. Die Informationsflut wird auf ihre Quintessenz verdichtet. Das Ergebnis ist eine klar definierte Fragestellung, die sich auf die Kernprobleme und Bedürfnisse des typischen Nutzenden bezieht.

Im nächsten Schritt werden möglichst vielversprechende Ideen für die aus Kundensicht formulierte Fragestellung entwickelt. Es gilt, in kurzer Zeit so viele Ideen wie möglich zu entwickeln. Die Ergebnisse werden visualisiert und dem Team vorgestellt. Anschließend werden die Ideen sortiert und ähnliche Lösungen zusammengefasst. Zu guter Letzt erfolgt eine Auswahl der vielversprechendsten Lösungen.

Prototypen erlauben es, Lösungsvorschläge besser zu kommunizieren und sie erlebbar zu machen. Zudem ermutigen Prototypen die Tester zu offener Kritik. Um ein realistisches Feedback zu erhalten, sollte die Zielgruppe so schnell wie möglich in die Tests einbezogen werden. Hierzu sind zumindest anfangs keine aufwändigen Prototypen notwendig.

Zum Gelingen des Prozesses tragen ganz wesentlich eine innovationsförderliche Arbeitskultur, eine entsprechende Umgebung und eine Atmosphäre sowie kreativitätsfreundliche Werte und Regeln bei.

Weitere Hinweise zu Vorgehen erfahren Sie [hier](#).



*Wenn Sie die Zukunftskompetenzen im Unternehmen aufbauen wollen,
Interesse an einer Veranstaltung oder einem Workshop dazu haben, nehmen Sie mit uns Kontakt auf:
hertling@rkw.de oder erdler@rkw.de*

*Weitere Übungen und Tools zu den Kompetenzen der Zukunft können kostenfrei auf
www.rkw.link/zukunftskompetenzen heruntergeladen werden.*

Bildnachweis: iStock – Alenea Kobap, Akrain

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages