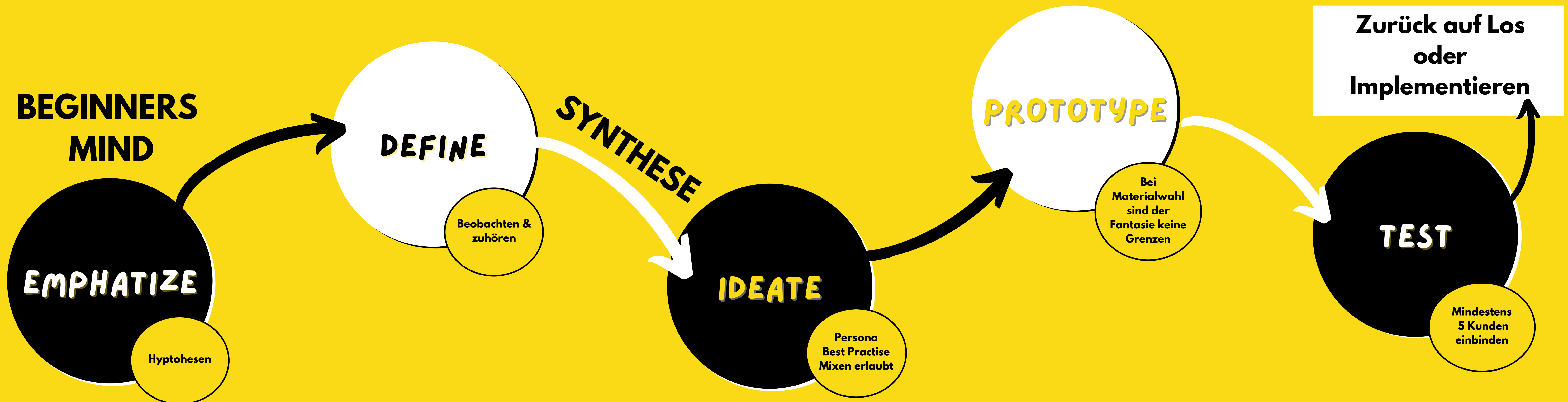


DESIGN THINKING

— Der Verlauf dazwischen ist ein iterativer Prozess in dessen Zentrum der Nutzer und seine Bedürfnisse stehen. —



VERSTEHEN DAS PROBLEM DEFINIEREN	BEOBACHTEN KUNDENBEDÜRFNISSE VERSTEHEN	STANDPUNKT DEFINIEREN WAS HABEN WIR GELERNT?	PROTOTYPING MODELLIERUNG DER BESTEN IDEEN	TESTEN WAS SAGT DER KUNDE?
<p>Ausgangssituation definieren & Gemeinsames Verständnis sicherstellen</p> <p>ZIEL Problemstellung definieren und Lösungsraum abstecken</p> <p>ERGEBNIS Liste von Problem-Hypothesen aus KUNDENSICHT</p>	<p>Die Bedürfnisse & Prioritäten der Kunden im Gespräch analysieren & verstehen.</p> <p>ZIEL Herausfinden, wie der Kunde das Problem heute löst.</p> <p>ERGEBNIS Annahmen und Gedanken bestätigen oder Hypothesen aus Phase 1 streichen</p>	<p>Zielgruppen inkl. Persona definieren. Ideen nach folgendem <u>Prozess</u> definieren:</p> <p>Sammlung so frei wie möglich!</p> <p>Bewertung nach Wirtschaftlichkeit, Machbarkeit und Erwünschtheit ordnen</p> <p>Priorisierung Finale Entscheidung für wenige Ideen</p>	<p>Ideen in einen Prototypen zu übersetzen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konzentriere Dich auf Prototypen, die Du in deinem Team entwickeln kannst 2. Prototypen sind Wegwerfprodukte, investiere nicht zu viel Zeit und Energie 3. Ein Prototyp ist zweckmäßig und niemals fertig 	<p>Präsentation Prototyp und Feedback des Kunden</p>