

# Design Thinking ①

Andy Weigt

Andy @ inventathere

Thema z.B. "Brain food" / Verpflegung während Arbeitsphasen

{ schnelle Prototypen

{ Empathie für den Nutzer entwickeln

{ Iterieren (vorwärts + zurückgehen; Scheitern zeigen)

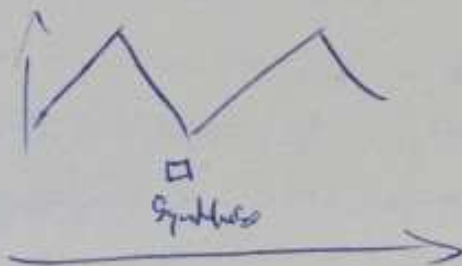
interdisziplinäre Teams

## Prozess

1. Inspiration      2. Ideenfindung      3. Implementierung

↓  
Problem verstehen  
beobachten  
Synthese

↓  
erst ab hier in  
Lösung denken  
Ideen entwickeln  
Prototyp  
Test



"Empathie fragen"

Was macht die Person?

Wie?

Warum so?

## Design Thinking ②

"gestalte das perfekte Fortbewegungsmittel" ü  
zu ungenau...

"gestalte optimales Fortbewegungsmittel für diesen  
Sitznachbes, für den Arbeitstag."

Beobachtung / Informationsammlung. Dann in einem Satz  
"Use / Needs + Insights"

Design Thinking = Arbeit mit Restriktionen (z.B. Timebox  
von x Minuten)

Anderer Art der Restriktion ist die Synthese: Formulieren  
in 1 Satz. Oder: Persona nutzen. Nur Papier für Prototype.

Ideen entwickeln: Brainstorming, viele Ideen entwickeln, auf  
Ideen des anderen aufbauen

---

Lit "Managing Humans. Biting and humorous tales of a  
Software engineering manager" Michael Lopp

Apres. (empfohlen von Joel Spolsky)

978-1-59059-844-3

---

Revell <sup>we</sup> Indoor Hubstrahltriebwerk / Gyrocopter  
klein, carb. - e