

Wie gelingt Design Thinking?

Eine kurze Einführung.

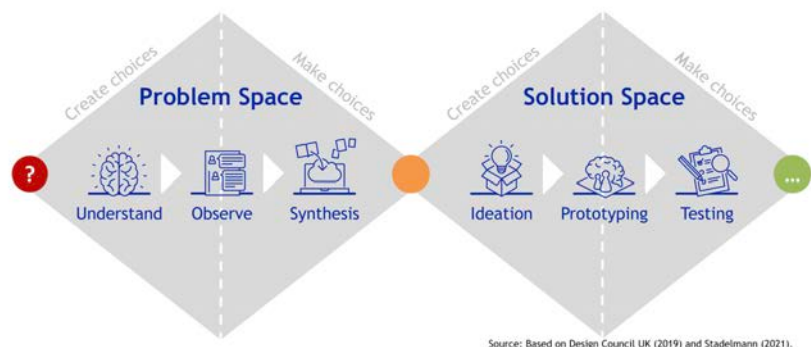
„Menschen - nicht tools - machen den Unterschied!“

Wieviel das Framework des Design Thinking Prozesses hergibt, hängt in erster Linie davon ab, wer damit arbeitet. Design Thinking kann nicht in der Bibliothek gelernt werden. Es wird übers Machen, Handeln, Experimentieren und Dazulernen erfahren und eingeübt. Es kann sich lohnen, Design Thinking Moderator:innen in den eigenen Reihen auszubilden. Neuentwicklungen stehen immer wieder an und die Gestaltungshaltung ist in jeder Organisationskultur zentral.

Design Thinking fruchtbar machen heisst:

- einem geführten Prozess zu folgen, der mit den Entwicklungsphasen der Designer arbeitet und dabei das unterschiedliche Wissen und die Handlungskennntnisse der Teilnehmenden fruchtbar macht.
- Nutzer:innen orientiert zu arbeiten. D.h. der Handlungsbedarf oder das zu lösende Problem geht immer von den Bedürfnissen der betroffenen Menschen aus und orientiert sich daran.
- sicher zu stellen, dass an den wirklichen Themen gearbeitet wird. Kein Herumlaborieren an Symptomen! Designerinnen klären immer zuerst: „Was genau ist Sache?“. Ebenso wird geklärt: „Welche Gestaltungsvorgaben gibt es, die unbedingt einzuhalten sind?“
Design ist nicht Kunst, sondern zweckdienliche Gestaltung von Objekten, Prozessen, Interaktionen, Strategien usw.

Grafik: <https://www.gbl.uzh.ch/use-cases/design-thinking-for-game-based-learning/>



Source: Based on Design Council UK (2019) and Stadelmann (2021).

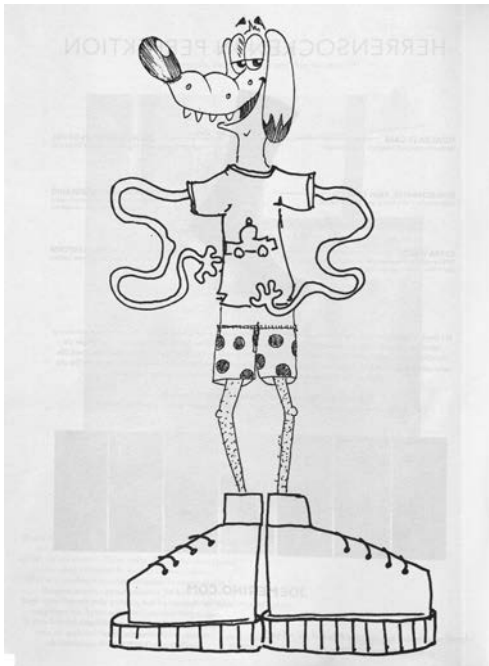
- sich in der Denk- und Handlungsdynamik der Designer zu bewegen: dem Vermehren von Wissen und Möglichkeiten (divergent) folgt das Engführen der Möglichkeiten. Diese werden auf den Punkt gebracht und Entscheidungen über das weitere Vorgehen getroffen (konvergent). Visuell dargestellt im sog. *Double Diamond*.
- dem zirkulären Verfahren der Designerinnen zu folgen d.h.: Machen!, Ausprobieren, Feedback holen, Dazulernen, Verbessern und das Neue zur Produktreife bringen im Austausch mit den Nutzer:innen - oder... die Übung abbrechen, wenn es einfach nicht gelingen will.
- die Ideen so weit zu entwickeln, bis sie in der Ziel-Schnittmenge von ‚wünschbar - machbar - und wirtschaftlich/wirkungsvoll‘ sind.
- die eigene Design- oder Gestaltungshaltung zu reflektieren: „Bin ich optimistisch, neugierig, experimentierfreudig? Verfüge ich über Durchhaltevermögen, Scheitertoleranz, kritisches Denken, Mut und Entscheidungsfähigkeit? Halte ich Unsicherheiten aus?“

- im Team an gemeinsamen Entwicklungen zu arbeiten und die (bewusste!) Vielfalt zu nutzen: wertschätzend, reflektiert, humorvoll und fokussiert
- den kreativen Muskel proaktiv zu stärken: mit allen Sinnen für Inspirationen offen sein; jeden Tag etwas neu und anders machen (*Habit Hacking*); Irritierendes nicht gleich ablehnen, sondern als Möglichkeit hinterfragen; vermehrt mit den Händen denken und dadurch den kreativen Wissens- und Kreativitätsspeicher im Gehirn erweitern; Spass ernst nehmen usw..

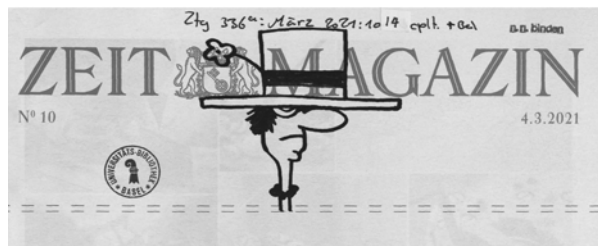
Design Haltung praktisch (Vorlagen für die Übungen in der Toolbox 1)

1) Ein Team hat durch sein Zusammenwirken das Potenzial für wirklich Neues!

Sie erinnern sich an das Spiel mit Stift und leerem Blatt an Geburtstagsfestchen oder in der warmen Stube in den Skiferien? In der frohen Runde wurden zuerst Kopf und Hals gezeichnet, dann das Werk zugerollt bis auf die untersten Punkte des Halses. Anschliessend ging das Blatt zum Nachbarn oder der Nachbarin links. Diese fügten Bauch und Arme hinzu bis zur Taille usw.. Das Ergebnis war für alle eine Überraschung und das kreative Werk wäre ohne die Mitwirkung aller nicht entstanden.



Übung: Probieren Sie es wieder aus! Im ZEIT MAGAZIN No 10, 2021 wurde das Spiel „Du bist dran!“ erneut ausgegraben im Zusammenhang mit einem lesenswerten Beitrag zur Kreativität.



2) Ideen und Gedanken aufnehmen und weiter denken

Zentrales Merkmal der Design Haltung ist die Bereitschaft, sich von anderen inspirieren zu lassen und die Dinge weiter zu „spinnen“. Diese Offenheit kommt in der sprachlichen Wendung „Ja, und...“ zum Ausdruck. Das Gegenteil ist „Ja, aber ...“. Letzteres würgt Ideen und Überlegungen ab, die durchaus Potenzial haben könnten - so sie weiter gedacht würden. Es ist bekannt, dass die meisten Ideen viele Köpfe und Hände brauchten, bis sie zu verwertbaren oder gar genialen

Produkten wurden. Der Filmmacher Jean Luc Godard meinte einmal: „*It's not where you take things from - it's where you take them to!*“

Übung: Reise nach Shanghai

Das kreative Weiter-Denken kann im Alltag geübt werden. Ebenso kann man lernen darauf zu achten, wie oft man sich mit „Ja, aber ...“ ertappt. Dazu gibt es die Übung „Reise nach Shanghai“. Darin werden beide „Ja, - Satzanfänge durchgespielt und erlebbar gemacht, wie sie unterschiedlich auf die Produktion von Ideen wirken ...und auf den Reiseverlauf nach Shanghai. Google Maps, 26.11.2023

