

DesignThinking Workshop

Beim Design thinking geht's um das systematische Herangehen an ein komplexes Problem. Das Problem wird hier nicht unbedingt als Absolut betrachtet, sondern als veränderbar, deshalb haben auch wir in unserer Gruppe unser Problem mehrmals neu erarbeitet und auch umgebaut, was uns bei der Erarbeitung extremst weitergeholfen hat.

Im Workshop ging es primär um die digitale Schule, was ein komplexes Problem mit vielen Faktoren ist, das nicht so einfach ohne Struktur lösbar ist. Im Verlauf der Erarbeitung der Lösung wollten wir einen Faktor der Lösung genauer in betrachten, da dieser für uns der wichtigste ist, der Verbraucher. Da bei anderen Angehens weisen andere Faktoren wie Wirtschaftlichkeit im Vordergrund stehen eignen sich diese nicht, auch sind die Probleme der Verbraucher (SuS) vielschichtig, was nur durch Design thinking gelöst werden kann. Design thinking strebt auch nach Innovation, was für ein so komplexes und vielschichtiges Problem wie Schule, notwendig ist.

Unsere Gruppe wollte das Problem der digitalen Austauschmöglichkeiten lösen, was an sich ein schwieriges Problem ist, wenn man nur betrachtet wie viele Faktoren mitspielen. Deshalb haben wir mit dem Verständnis angefangen, hier haben wir uns wichtige Beurteilungskriterien angeschaut, damit haben wir die oben erwähnte Simplifizierung des Problems geschafft, wir mussten aber nicht nur das Problem verstehen, sondern auch unsere Nutzergruppe, hier konnten wir zwischen Schülern, Lehrern und der IT entscheiden, wir haben uns nur auf die Schüler fokussiert. Mit unserem neu erlernten Verständnis konnten wir Fragen stellen, die unser Problem gut beschreiben.

Wir haben das Problem so gut wie möglich vereinfacht und an unsere Nutzergruppe angepasst. Dann mussten wir logischerweise die Nutzergruppe besser verstehen, da wir mit SuS arbeiteten haben wir Interviews geführt um Bedürfnisse und Wünsche zu verstehen, ohne die wäre die Lösung suboptimal oder nutzlos.

Nach der gründlichen Klärung des Fundaments haben wir nach Lösungen gesucht, hier haben wir sowohl unsere Fragen nach der Problemlklärung, als auch die Wünsche und Bedürfnisse der Nutzergruppe, einbezogen. Hier hat wieder einer der Vorteile des Design thinking geholfen, die Gruppenarbeit. Durch Brainstorming Methoden haben wir viele Ideen generiert und mussten uns für eine in der Gruppe entscheiden. So sind wir von VR und Minecraft zu B-Hive

gesprungen. Der Sprung ist auch nur durch die Erarbeitung des Problems und der Nutzergruppe in den ersten Phasen geschehen. Was bei Design thinking hinzukommt ist, dass man nicht an einer Lösung stecken bleibt und dass man Feedback an die eigene Kreation akzeptiert, auch muss man die Nutzergruppe, die im Design thinking im Mittelpunkt steht, einbeziehen.

Damit wir die Nutzergruppe besser befragen können, mussten wir ein Prototyp erstellen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten einen solchen Prototypen zu erstellen, uns hat der Flyer gefallen, da hier die Lösungsidee grafisch ansprechend dargestellt werden kann. Das Prototyping hat uns nicht nur mit der Kommunikation mit unserer Zielgruppe geholfen, sondern auch unter uns selber, so konnten wir als Team das gleiche Verständnis haben. Mit den Prototypen haben wir die Möglichkeit bekommen unser Projekt begrenzt zu testen und direkt Feedback zu bekommen, was wir nutzen können, um unsere Idee weiter auszubauen und an unsere Nutzergruppe zuzuschneiden.

Das detaillierte und vor allem aktive durchgehen des Design thinking Prozess hat mir vieles auf den Weg gegeben. Ich persönlich wollte das Problem sofort angehen, ohne es verstanden zu haben. Auch die Nutzergruppe war mir relativ egal. Auch das strukturierte Herangehen an Probleme wird mir primär außerhalb der Schule einen Vorsprung bieten und eventuell auch zu Innovationen führen. Zudem habe ich gelernt, dass es Faktoren gibt, die nicht mal Superman lösen kann und die man in den Prozess einbeziehen muss, um eine optimale Lösung zu finden. Das, was mir am wichtigsten ist, ist die Strukturierte Arbeit in einem Team und das Einbringen von anderen Perspektiven, die auch radikal sein können. Auch die Methoden der Ideengenerierung, die auch nicht direkt mit Design thinking zu tun haben, werden nützlich für meinen weiteren Werdegang sein. Abschließend würde ich sagen, dass das Einbeziehen der Nutzergruppe in den Lösungsprozess für mich wichtig sein wird, um Lösungen in allen Feldern zu schaffen

David-Linus.Rutkevich

david-linus.rutkevich@ueg-leer.net