

Was verstehen wir unter Design Thinking?

Design Thinking ist eine **agile Methode** für die frühen Phasen des Innovationsprozesses. Agile Methoden sind eine gute Möglichkeit, durch den **iterativen Ansatz**, mit der zunehmenden Komplexität umzugehen.

Das Wort „design“ ist im Englischen im Sinne des Wortes als "kreieren, entwerfen, entwickeln" zu verstehen.

Design Thinking ist ein ausgeprägter **human-zentrierter** Ansatz, der die Bedürfnisse der Kunden- und Nutzer ins Zentrum stellt („**desirability**“),

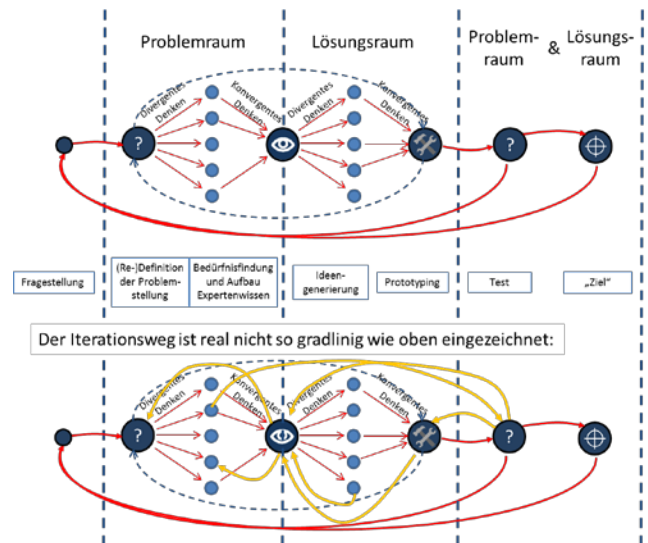
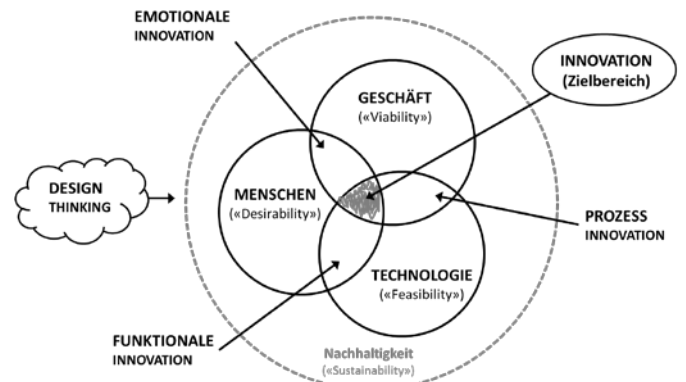
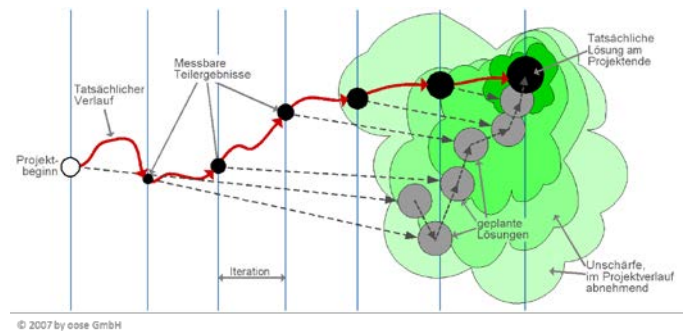
Die technischen/technologischen Möglichkeiten („**feasibility**“) und die geschäftlichen Möglichkeiten („**viability**“) werden berücksichtigt, Idealerweise auch die Nachhaltigkeit („**sustainability**“).

Ein wichtiges Element ist das schnelle und iterative **Prototyping** (von sehr einfachen Papier- oder Kartonmodellen, Rollenspielen, Mock-ups, Funktionsmustern bis zu voll funktionsfähigen Ausarbeitungen).

In der Literatur und in der Praxis findet man **zwei grundsätzliche Diskurse**: Design und Management. So kann Design Thinking als Arbeitsweise, als Einstellung, als Methodenbündel oder als iterativer Innovationsprozess, als Problemlösungsprozess, als Kreativitätsmethode oder als user-zentrierter Ansatz angesehen werden.

Als **Problemlösungsprozess** ist Design Thinking vor allem für **komplexe Probleme** geeignet.

Der wichtigste Erfolgsfaktor aber bleibt das **Team** und die Kompetenz der Teammitglieder. Entscheidend ist, dass das Team **disziplinenübergreifend** zusammengesetzt ist.



Vielen Ansätzen und Sichtweisen gemeinsam sind die folgenden Elemente:

- Arbeit in inter- oder multidisziplinären Teams („radical collaboration“)
- Konstruktiver Umgang im Team („build on ideas of others“)
- Ausgeprägtes Hinterfragen des Problems („change perspective“)
- Positiver Umgang mit der Ungewissheit („embrace ambiguity“)
- Verwendung von Visualisierungstechniken („make it tangible“, „show don't tell“)
- Iterativer Lernprozess mit Prototyping und Test („embrace experimentation“, „fail early and often“)
- Eine Nutzer-, User- oder Human-zentrierte Grundhaltung („empathy“)
- Suche einer nachhaltigen, ganzheitlichen Lösung („desirable, viable, feasible“)
- Nutzung von konvergentem und divergentem Denken sowie analytischem und intuitiven Denkmodellen
- Co-evolution von Problem- und Lösungsraum
- Räumliche Gegebenheiten, die die kreative Arbeit und die Visualisierung unterstützen