

Hallo!

***Wir legen los mit einer
Design Challenge.***

***Der erste Schritt
besteht im Entdecken...
und heisst Discovery.***



1

ENTDECKEN

IN DIESEM TEIL

1-1 *Challenge verstehen*

1-2 *Research vorbereiten*

1-3 *Inspiration suchen*



Teambuilding

Wer ist im Team? Welche Rolle(n) und Aufgabe(n) haben die Mitglieder?

MITGLIEDER

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

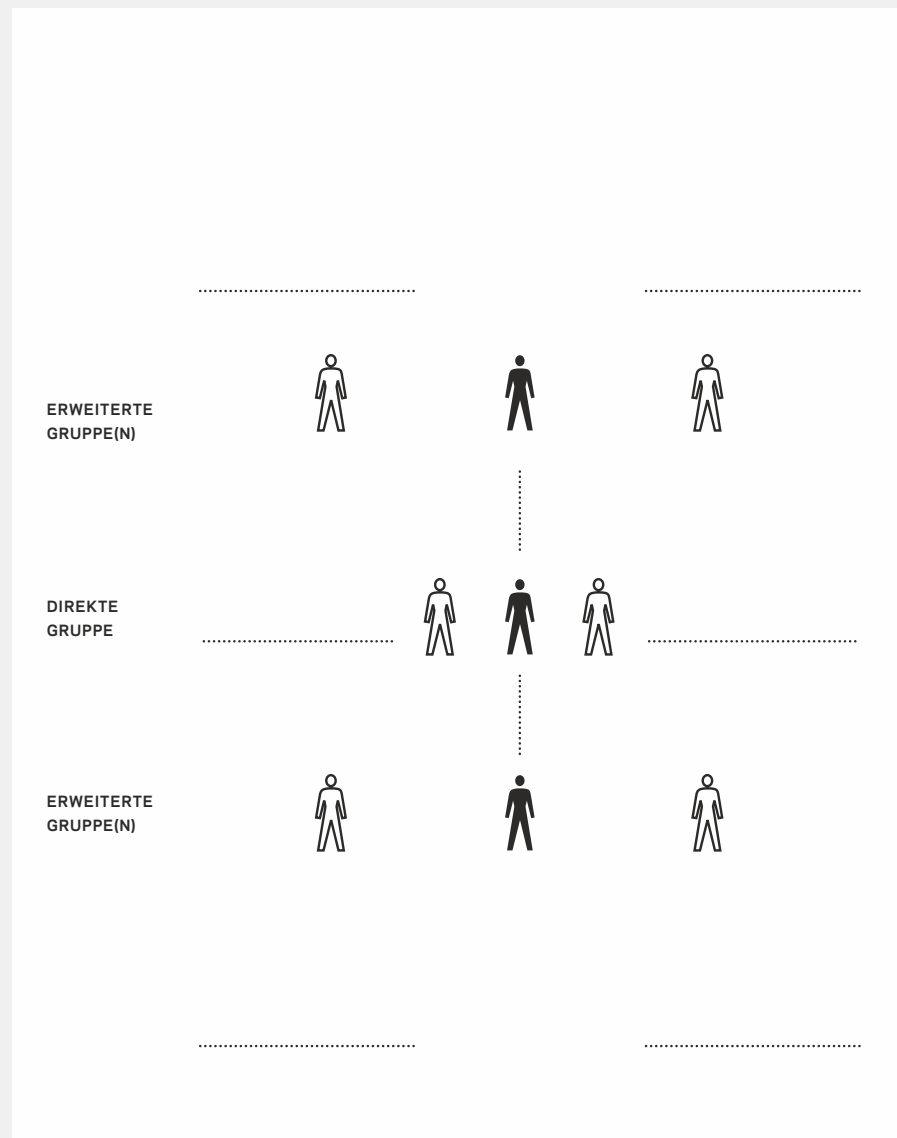
ERWEITERTES TEAM

ROLLEN

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ZIELGRUPPE

Wer wird angesprochen bzw. hat mit dem Lehrzentrum zu tun? Nenne die direkte und erweiterte Gruppe(n). Visualisiere das Ergebnis.





User Orientierung

Welche Kunden / User(innen) koennen Inspirationen fuer **den Unterricht mit neuen Medien sein?**

Was zeichnet diese Typen aus? Suche mindestens vier verschiedene User/Userinnen als Inspiration. Ein breites Feld an Erfahrung, etc. kann dabei sinnvoll sein.

USER TYP 1)

USER BESCHREIBUNG

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

USER TYP 3)

USER BESCHREIBUNG

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

USER TYP 2)

USER BESCHREIBUNG

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

USER TYP 4)

USER BESCHREIBUNG

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

***Nach der
Entdeckungsphase
wissen wir mehr
ueber die aktuelle
challenge.***

***In der Phase 2
interpretieren wir nun
die Erkenntnisse***



2

INTERPRETATION

IN DIESEM TEIL

2-1 Story telling

2-2 Name suchen

2-3 Chancen finden



Teile deine Story

Denke an die **SchülerInnen**:

Was war eine bewegende Geschichte, die dir dazu einfaellt? Mit welchem Ort verbindest Du die Geschichte?

Erzaehl deine Geschichte(n) im Team, hoere dir die Geschichten der anderen.

Halte deine Eindruecke auf post-its fest.

Erfahrung(e)n aus dem Team:

Eindruecke aus dem Team:

Geschichten aus dem Team:

Themen der Geschichte(n):

Geschichte(n) aus dem Team:

Meine Gedanken dazu:

Im folgenden Teil geht es um die Phase der Ideation!

Mit der Phase der Ideation sammeln wir viele Ideen und koennen daraus ein neues Design entwickeln.



3

IDEATION

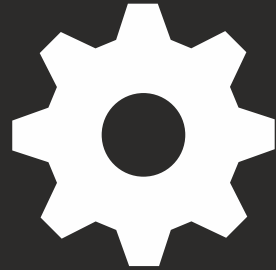
IN DIESEM TEIL

3-1 Generiere Ideen

3-2 Feile an Ideen

***Nach der
Ideengenerierung
geht es nun Richtung
Prototyping.***

***Wesentlich dabei sind
Experimentieren und
ein erster Entwurf.***



4

PROTOTYP

IN DIESEM TEIL

4-1 Prototypen

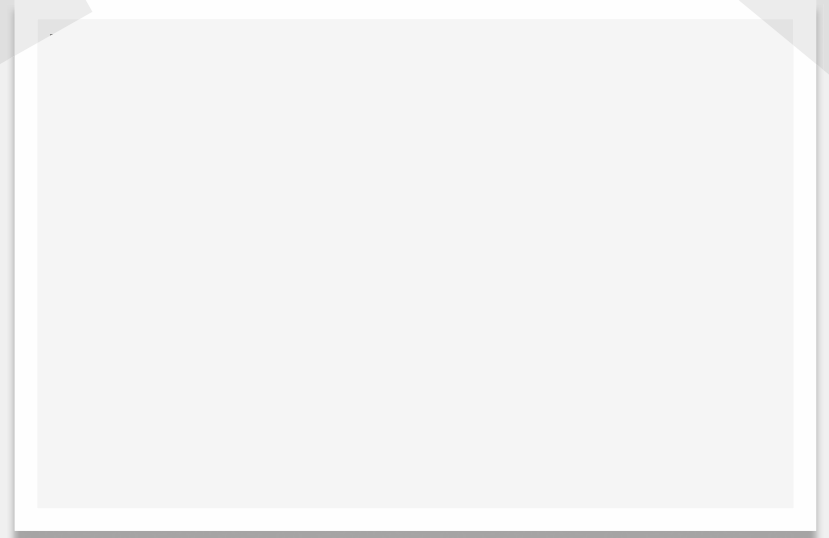
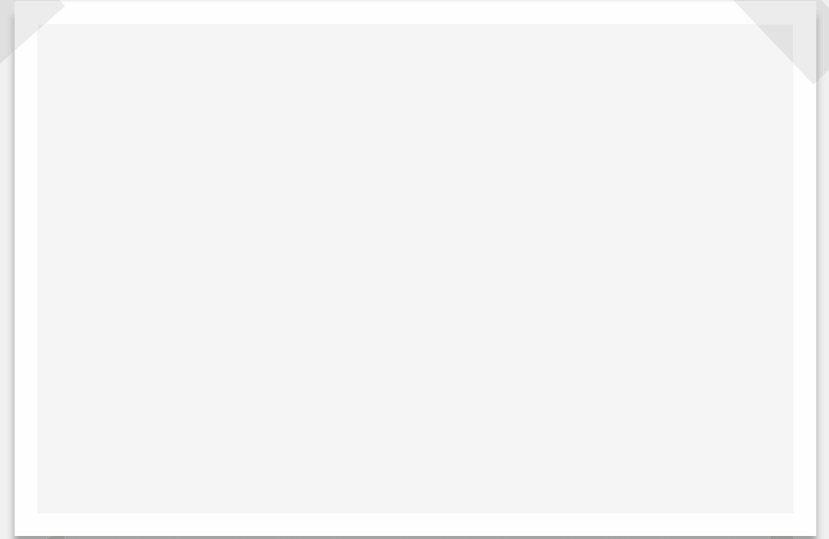
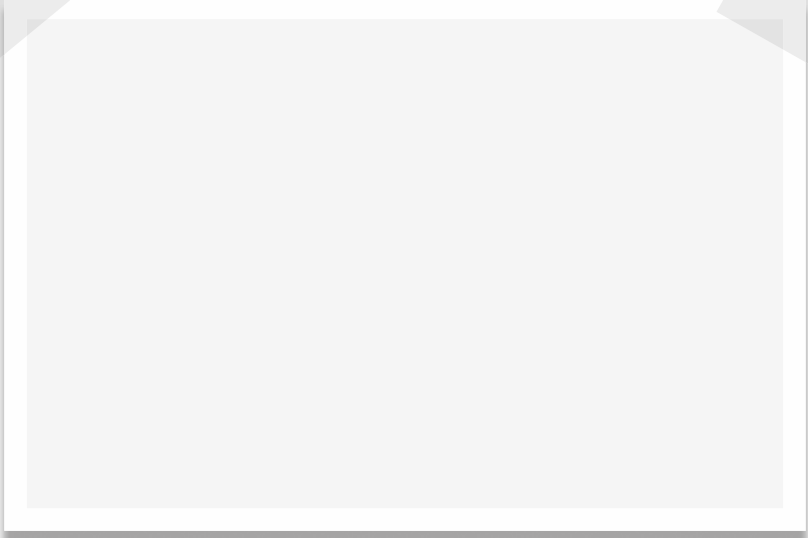
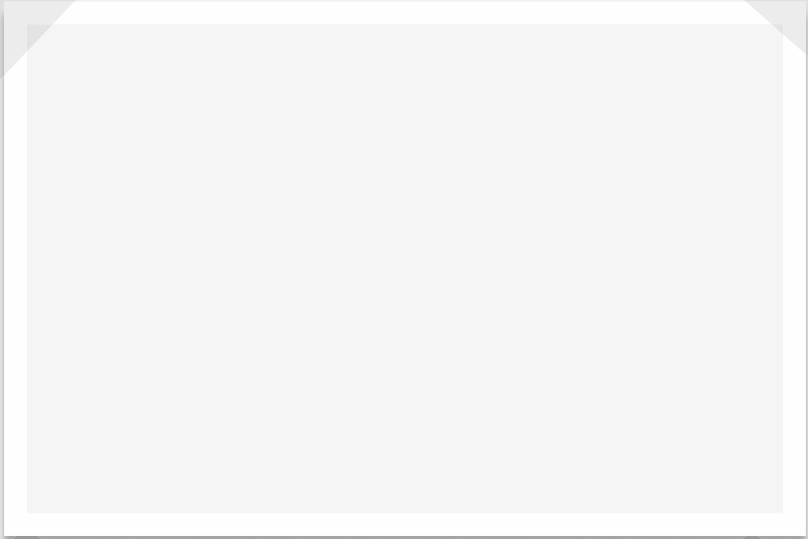
4-2 Feedback



4-1 Prototypen

Visualisierung

Hier ist Raum fuer deinen Prototypen



Gratulation!

Der Prototyp ist entwickelt!

Nun geht es um die naechsten Schritte im Design Thinking: Fortschritte messen und Massnahmen planen.



5

EVOLUTION

IN DIESEM TEIL

5-1 Fortschritte messen

5-2 Massnahmen

