

Booklet

Design Thinking

© Impressum

Booklet-Serie «Führung und Zusammenarbeit neu denken»

Booklet «Design Thinking»

Marc Pfyffer und Dieter Schmid

Verlag Pfyffer Partner AG, Zürich, 1. Auflage 2021

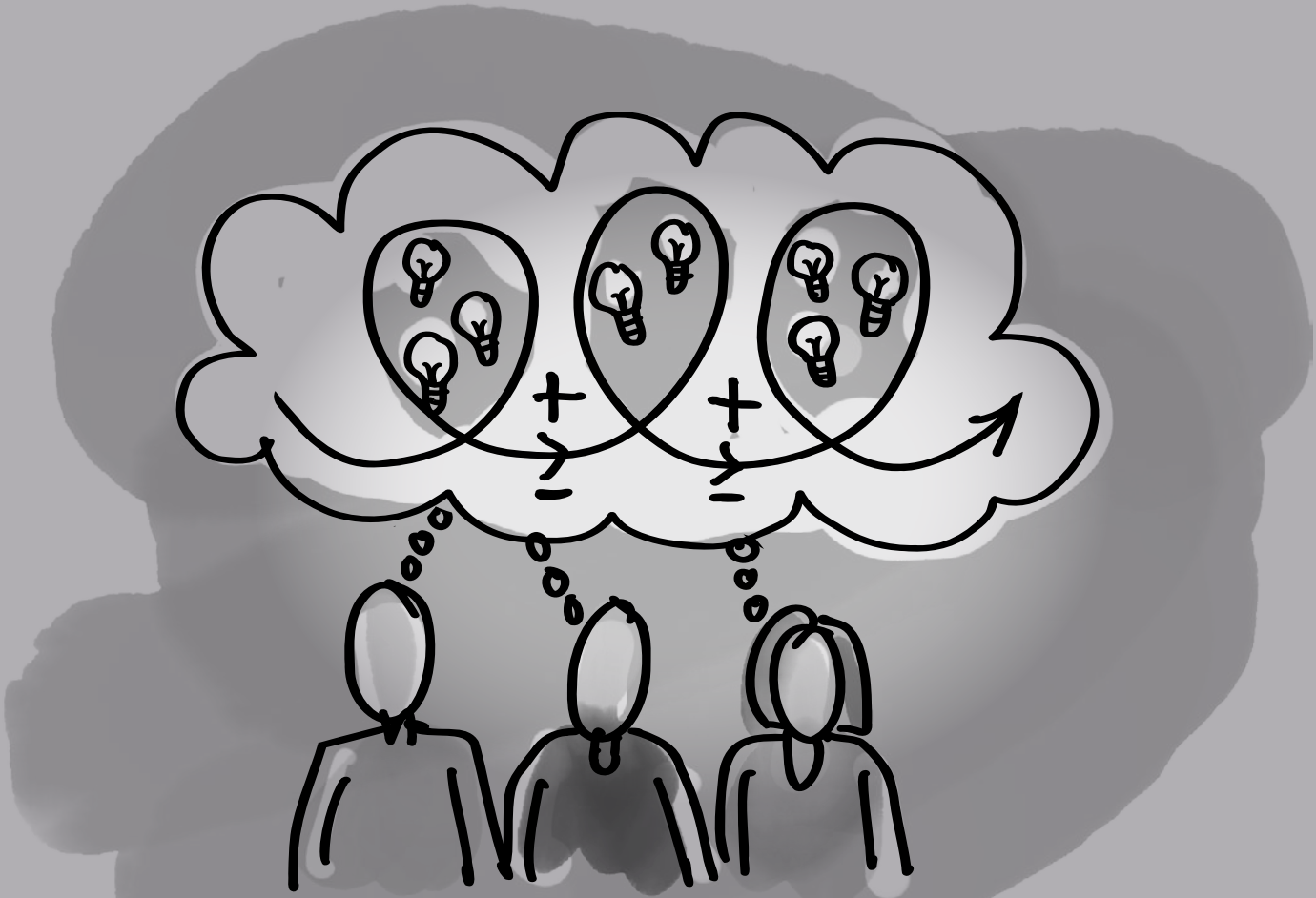
Copyright © Pfyffer Partner AG. Das Werk einschliesslich all seiner Teile (inkl. Grafiken und Gestaltung) sowie insbesondere die Rot-Grün-Blau-Methodik sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung – ausser für den persönlichen Gebrauch – ist ohne schriftliche Zustimmung der Autoren unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikrokopien sowie Speicherung, Verarbeitung und Verbreitung in elektronischen Systemen.

Gestaltung, Layout: Mark Soldini, Pfyffer Partner AG

Illustrationen: Mark Soldini

Booklet

Design Thinking



Inhalt

Einleitung	
Projekte in Stabilität und Veränderung	6
Klassisches vs. Agiles Projektmanagement	8
Agiles Projektmanagement	10
Agile Werte und Prinzipien	12
Agile Frameworks	14
Design Thinking	16
1 Verstehen	18
2 Beobachten	20
3 Standpunkt	22
4 Idee finden	24
5 Prototyp	26
6 Testen	28
Anhang	30
Autoren/Designer / Literaturverzeichnis	32

Projekte in Stabilität und Veränderung

Es gibt verschiedene Formen von Projekten und damit verschiedene Formen von Projektmanagement. Sie unterscheiden sich in der Ausprägung von Stabilität und Veränderung.

Die Geschichte des Projektmanagements

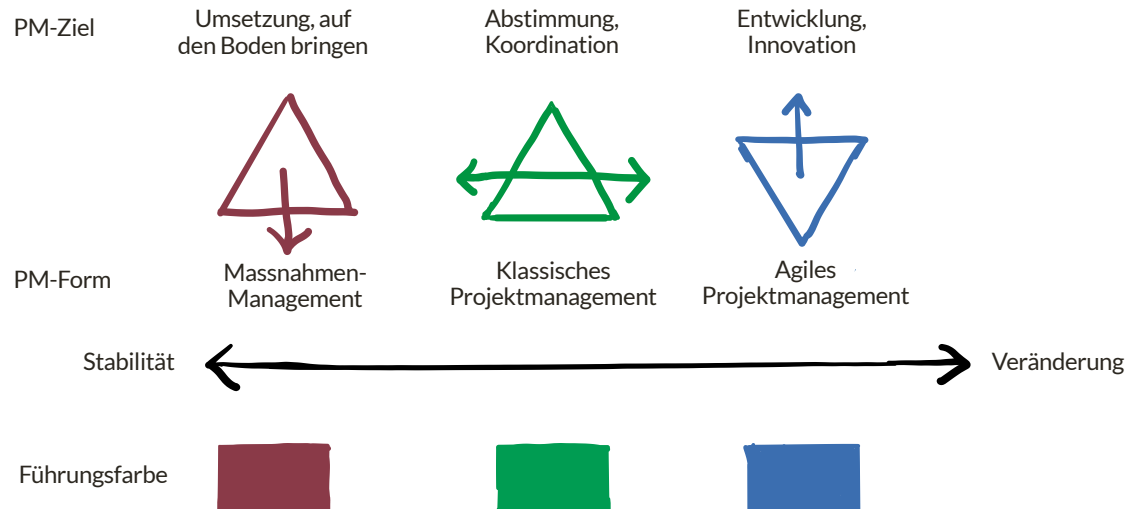
Projektplanung gibt es, seit Menschen grössere Vorhaben gemeinschaftlich durchführen:

- grosse Bauten wie Tempel, Kirchen, Strassen, Brücken
- Reisen, Expeditionen und Entdeckungen
- Feldzüge, Eroberungen

Dies geschah lange Zeit formlos, allein aufgrund von Kenntnissen und Erfahrungen der jeweiligen Akteure. Erst im 20. Jahrhundert wurden diese informellen Verfahren systematisiert und wissenschaftlich in die Form gebracht, die wir Projektmanagement nennen. Heute werden verschiedene Formen des Projektmanagements unterschieden, die laufend weiterentwickelt werden und zu denen auch immer wieder zusätzliche neue Formen dazukommen.

Projekte in Stabilität und Veränderung

Je nach vorherrschender Situation (Stabilität oder Veränderung) unterscheiden sich die Formen von Projektmanagement.

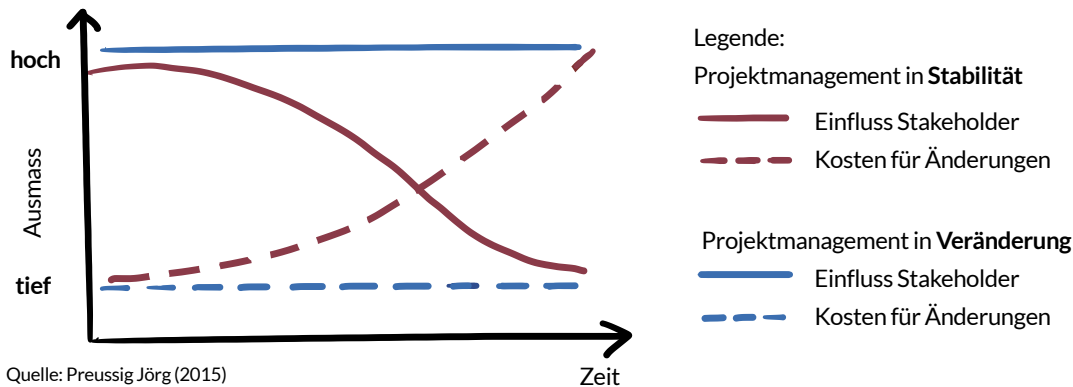


In der Regel werden die Projektmanagement-Formen pro Projekt in «Reinkultur» eingesetzt. In komplexen Projekten sind durchaus auch Kombinationen aus den verschiedenen Ansätzen denkbar.

«Das Leben besteht hauptsächlich darin, dass man mit dem Unvorhergesehenen fertig werden muss.»

Veränderungen in Projekten berücksichtigen können

Im Projektmanagement der Stabilität (z. B. Brückenbau) nimmt der Einfluss der Stakeholder mit fortlaufendem Projekt ab und die Kosten für Änderungen zu. Im Projektmanagement der Veränderung (z. B. Software-Entwicklung) ist der Anspruch, dass der Einfluss der Stakeholder auch mit fortlaufendem Projekt hoch und die Kosten für Änderungen tief bleiben.



Die verschiedenen Anforderungen in den unterschiedlichen Settings führen zu unterschiedlichen Ausprägungen: klassisches Projektmanagement für Stabilität und agiles Projektmanagement für Veränderung. Beide Formen haben ihre Berechtigung und ihr Einsatzgebiet.

Ein Plan,
der nicht geändert
werden kann,
ist schlecht.

Ideation: Design Thinking

In der Phase Ideation geht es darum, eine Lösung für ein Problem zu entwickeln. Als primäre Methode in dieser Phase hat sich Design Thinking etabliert.

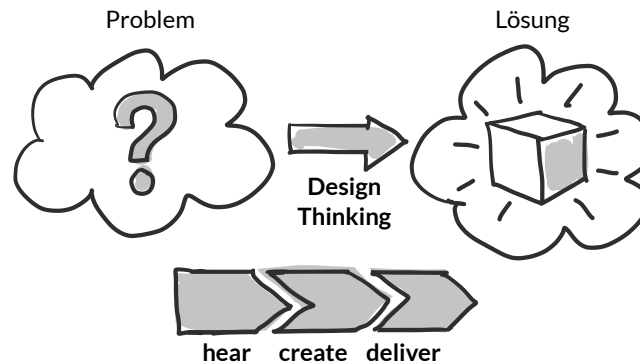
Geschichte von Design Thinking

Die Methode Design Thinking geht zurück auf die Informatiker (wieder Informatiker...!) Terry Winograd, Larry Leifer und David Kelley. Letzterer hat 1991 die Design- und Innovationsagentur IDEO gegründet, welche die Methode auch vermarktet. Ebenfalls prägend in der Verbreitung von Design Thinking ist das Hasso Plattner Institute of Design an der Stanford University, wo Design Thinking seit 2005 gelehrt wird. Zahlreiche Unternehmen haben diese Methode mittlerweile als Standard in ihren Methodenkoffer für Innovation integriert.

Quelle:
Plattner Hasso, Meinel Christoph und Weinberg Ulrich (2009):
Design-Thinking. Innovation lernen
– Ideenwelten öffnen. FinanzBuch Verlag, München.

Ideation: vom Problem zur Lösung mit Design Thinking

In der Phase Ideation wird aus dem Problem anhand der Methode Design Thinking eine Lösung. Fokus im ganzen Prozess ist jeweils die Optik des Kunden oder späteren Nutzers. Das einfachste Vorgehen ist dabei der von der Swisscom entwickelte «kleine» Design-Thinking-Prozess mit den drei Schritten hear, create, deliver.



Schritt	Beschreibung
hear	Informationen beschaffen Mit dem Kunden reden Problem verstehen
create	Lösungsansätze entdecken Lösungsvarianten entwickeln Lösungskriterien erarbeiten
deliver	Ideen ausarbeiten Prototypen entwickeln Kundenfeedback integrieren

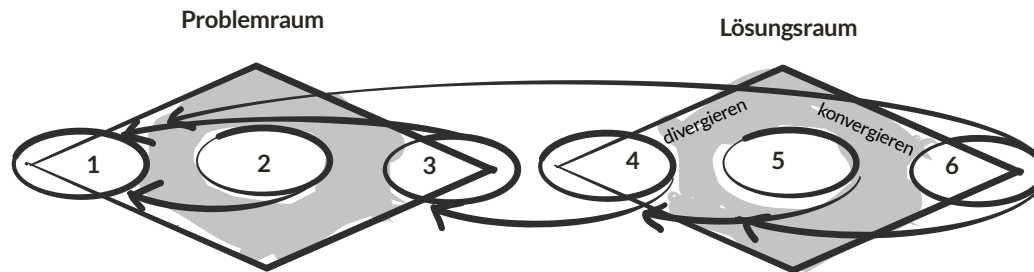
Der klassische Design-Thinking-Prozess gemäss d.school in Stanford besteht aus sechs Schritten.

«Man muss nicht unbedingt Erster sein. Es reicht, wenn man Besseres zu bieten hat.»

Hasso Plattner

Der Design-Thinking-Prozess in sechs Schritten

Der klassische Design-Thinking-Prozess umfasst sechs Schritte. Diese werden nacheinander durchlaufen und je nach Ergebnis auch wiederholt (siehe Schleifen). Die Darstellungsform des sogenannten Doppel-Diamanten unterscheidet einen Problem- und einen Lösungsraum.



Schritte und mögliche Tools:

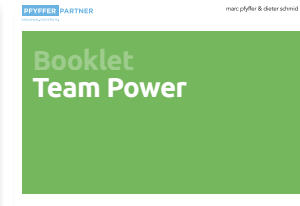
1 Verstehen	2 Beobachten	3 Standpunkt	4 Idee finden	5 Prototyp	6 Testen
Persona	AEIOU	Point of View	Scamper	Prototyp-Arten	A/B-Testing
Hook Canvas	Empathie-Map	360-Grad-Blick	Brainstorming	Boxing	User-Test
Jobs-to-be-done	Lead User	9-Fenster-Tool	Brainwriting	Shelfing	Experiment-Raster
Future User	W-Fragen	Daisy Map	Ideensteckbrief		

Die jeweils **fett** markierten Tools werden im Folgenden konkreter vorgestellt.

Erst wenn
das Problem
wirklich klar ist,
kann in den
Lösungsraum
gewechselt
werden.

Anhang

Booklet-Serie «Führung und Zusammenarbeit neu denken»



Erhältlich im Shop auf pfyfferpartner.ch



Mehrfach nominiert
und ausgezeichnet
für «Best Business
Transformation»