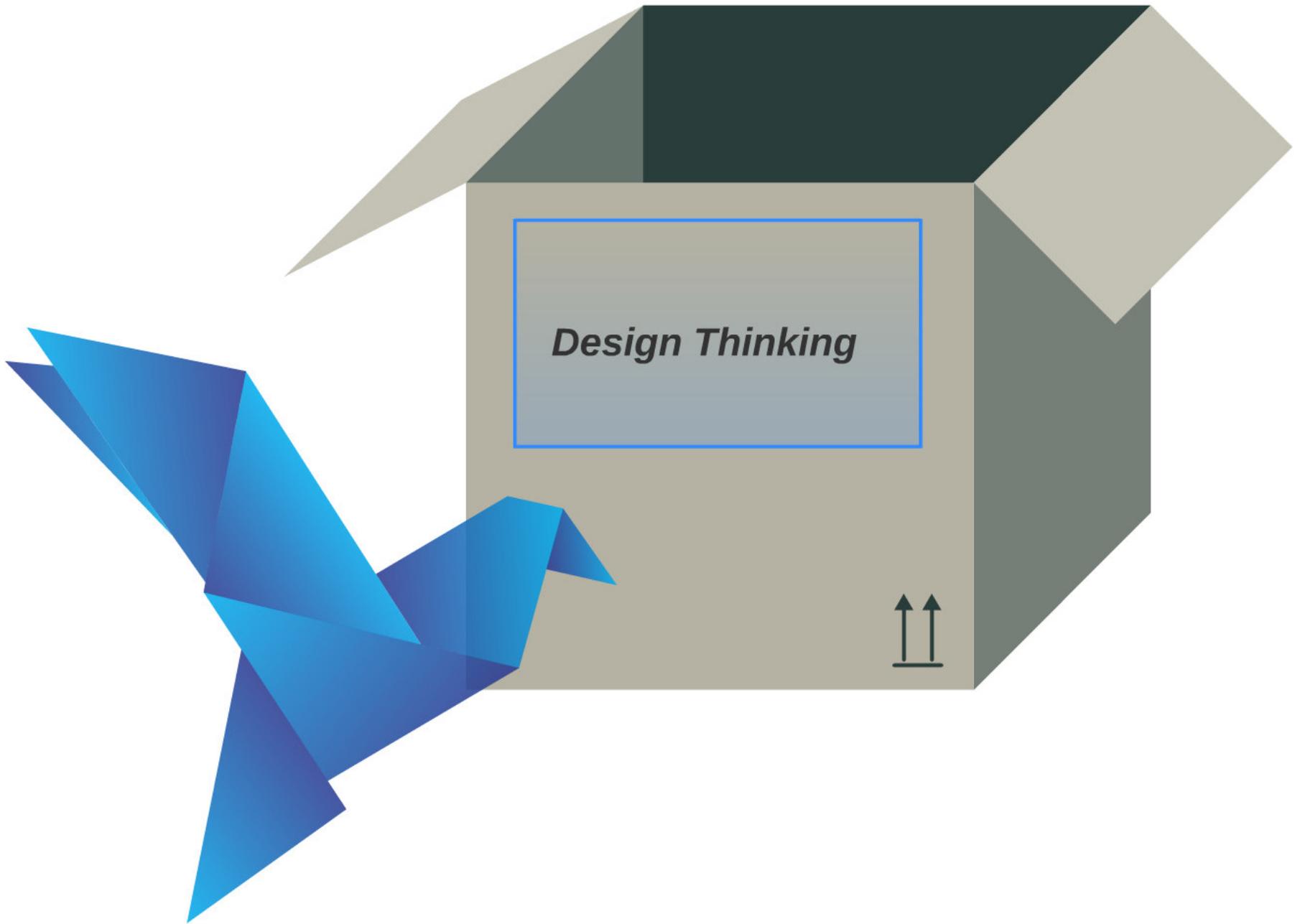
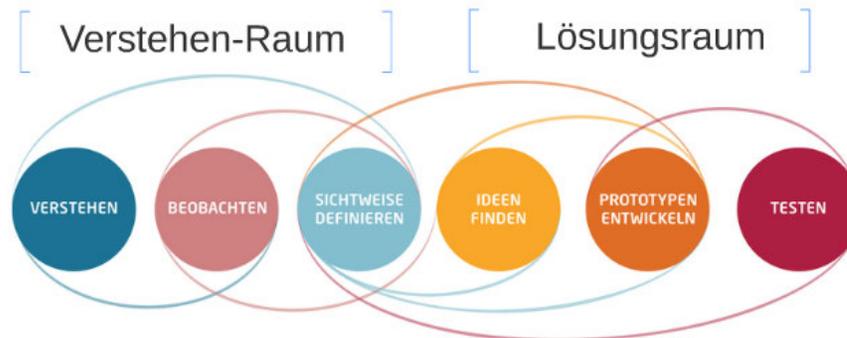


Gedanken auf den Kopf  
stellen oder: Wie Ideen  
fliegen lernen

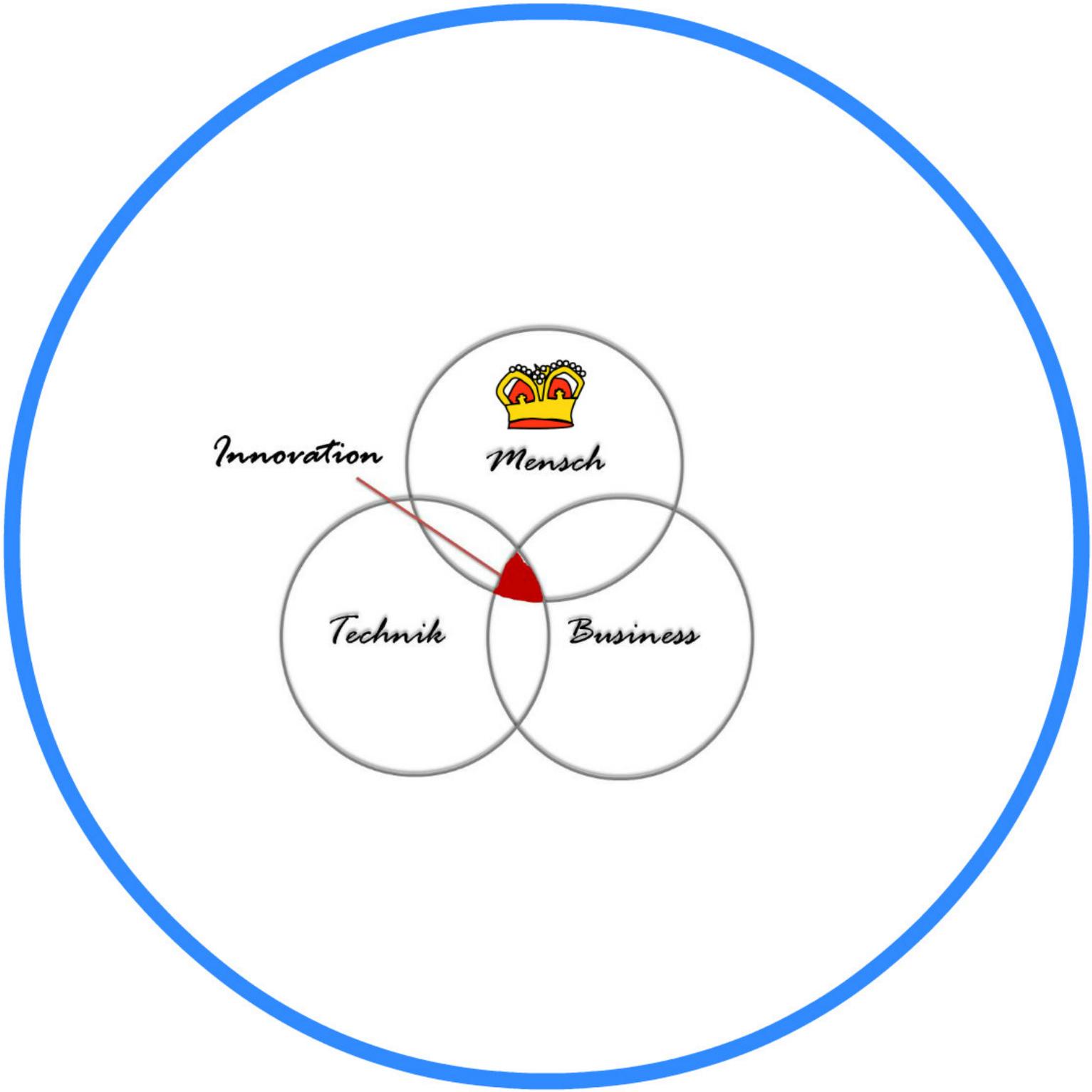


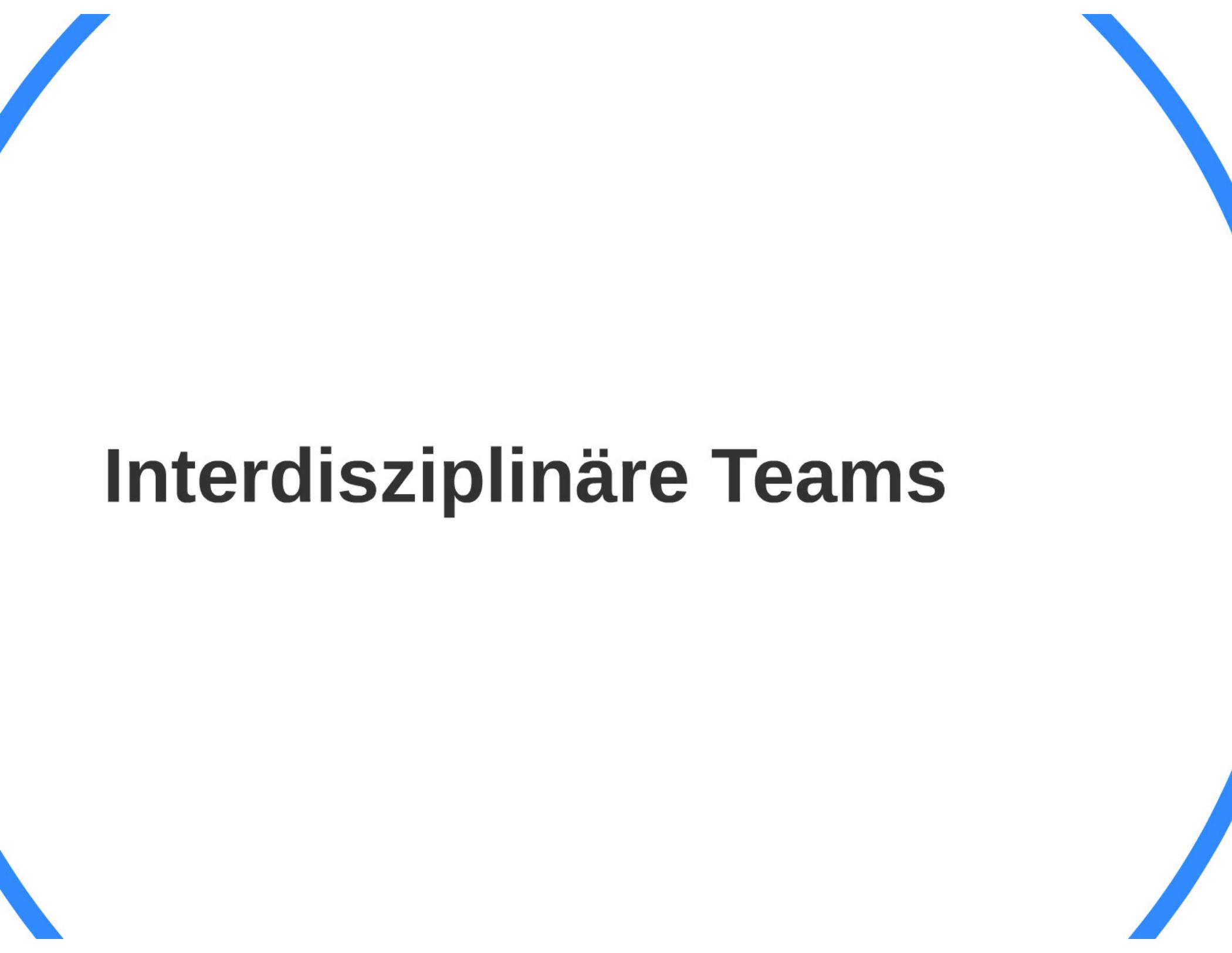


# Ein strukturierender Prozess



Bildquelle: [http://ferdinandgrab.de/wp-content/uploads/2014/12/csm\\_D-School-Prozess\\_Deutsch\\_4f210fac2b.jpg](http://ferdinandgrab.de/wp-content/uploads/2014/12/csm_D-School-Prozess_Deutsch_4f210fac2b.jpg)





# **Interdisziplinäre Teams**

Tool 1:

Let's have fun –

Die zwölf wichtigsten Design-Thinking-Regeln

**Fail early and often.**

Leave titles at the door.

**Don't talk. Do!**

There are no good ideas.

Build on ideas of others.

**Avoid criticism.**

The quantity is it.

**Stay focused.**

**Dare to be wild!**

Think human centered.

**Be visual.**

**Let's have fun.**

TOOL

1

Quelle: Erboldinger/Ramge: Durch die Decke denken

Flexible Räume, Frei-Räume

Räume und Gedanken haben  
"Freiräume" sich zu entfalten





**Interdisziplinäre Teams**

I like I wish  
? Ideas!



**Testen**  
*Scheitere früh und viel!*

**Prototypen**  
*Mit den Händen denken!*




**Sichtweise definieren**  
*Fühl dich ein!*

Brainstormingregeln

**Ideen finden**  
*Go wild!  
Auf die Menge kommt es an!*




**Beobachten**  
*Geh raus, erlebe und frag warum?*

**Verstehen**



**Kick off - Design Thinking**

**Challenge:**  
Gestalte das Mülltrenn-Erlebnis für das Jahr 2050!



POINT OF VIEW (POV) - Who's the user?

HOW WEIGHT AND QUANTITY (HWQ) - How much? In what situation? In what form?

# Verstehen



defin  
*Füh*



# Beobachten

*Geh raus, erlebe  
und frag warum?*

„Am Schreibtisch kann man  
nicht herausfinden, wie der  
Orang Utan denkt.“  
(Hasso Plattner)





# Sichtweise definieren

*Fühl dich ein!*

Brainstormingregeln

# Ideen finden

*Go wild!*

*Auf die Menge kommt es an!*



# Prototypen

*Mit den Händen denken!*





# Testen

*Scheitere früh und viel!*



Gedanken auf den Kopf stellen oder: Wie Ideen fliegen lernen



I like

I wish



Idea!

