

Modul: Design Thinking

Kennziffer:	SIM5410
Modulverantwortlicher:	Annika Theobald M.A. theobald@systemshesaid.com Sprechstunde nach Vereinbarung
Fachgebiet:	Interdisziplinäre Gestaltung (Designstrategie)
Master:	Strategisches Innovationsmanagement
Lehrsprache:	Deutsch
ECTS-Punkte:	6
Workload:	150 Stunden 20 Stunden Präsenz/Contact Hours 4 Stunden Videokonferenz (verpflichtend) 90 Stunden Bearbeitung Onlineeinheiten 12 Stunden Workshop-Vorbereitung 24 Stunden Konzept-Ausarbeitung
Dauer des Moduls:	Ein Semester
Teilnahmevoraussetzung:	Offenheit und Motivation
Verwendbarkeit:	Wahlpflichtmodul; wird auch als Zertifikat angeboten
Lehrform:	Präsenz-Moduleinheiten [PE] und Online-Moduleinheiten [OE]
Prüfungsart/Dauer:	Zwischen- und Endpräsentation (Dauer: tba.)
Voraussetzung für die Vergabe von Credits:	Bestehen der Prüfungsleistung
Stellenwert der Modulnote für die Endnote:	gem. Credits 6 von 90 = 6,67%

Kurzbeschreibung

Auf Grundlage umfangreicher Theorie erlernen und erproben die Studierenden die grundlegenden Prinzipien der Methodik "Design Thinking". Dabei setzen sie sich theoretisch mit dem Feld der nutzerzentrierten Innovationsgenerierung sowie der Workshopmoderation im Bereich Kreativmethodik auseinander und sind im Anschluss dazu befähigt, ein erstes eigenes Design Design Thinking Konzept zu entwickeln. Nach Bearbeitung praxisorientierter Fallbeispiele sind sie in der Prüfungsleistung aufgefordert, zwei Konzepte zu erarbeiten:

1: Entwicklung einer nutzerzentrierten Lösungsidee anhand des methodisch vermittelten Grundlagenwissens, u.a. auch Trendresearch

2: Im Anschluss – unter Berücksichtigung der gewonnenen praktischen Erkenntnisse aus Aufgabe 1 und der Wissensvermittlung durch die Prozessbegleitenden Onlineeinheiten – entwickeln die Studierenden ein an ihr Unternehmen angepasstes Workshopkonzept für zukünftig zu realisierende Innovationsvorhaben.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung sowie der praktischen Konzeption liegt der unmittelbare Wissenstransfer in den Unternehmen der Studierenden im Fokus.

Lernziele

Die Teilnehmer ...

- ✓ kennen und verstehen den Prozess „Design Thinking“ und dessen Grundlagen,
- ✓ haben die wichtige Perspektive, der der Nutzer, erlebt,
- ✓ begreifen die Relevanz und den Mehrwert eines nutzerzentrierten Prozesses und „Empathic Design“,
- ✓ können Design Thinking mit anderen Methoden in Kontext setzen,
- ✓ erkennen Chancen und Schwächen der Methodik,
- ✓ verstehen mutiges, intuitives sowie exploratives Denken und Handeln als Grundlage,
- ✓ können Design Thinking-Teams konzipieren,
- ✓ können in Räumen die Rahmenbedingungen für kreatives Denken optimieren,
- ✓ können Kreativitätsmethoden anwenden,
- ✓ können verschiedene Design Thinking-Auslegungen einordnen,
- ✓ lernen, innovativ methodisch zu denken und zu handeln,
- ✓ lernen, erste eigene Workshops zu konzipieren und zu moderieren.

Beiträge des Moduls zu den Programmzielen des Masters

Programmziele	Lernziele der Veranstaltung	Prüfungsmethoden	
		Workshop	Konzept & Präsentation
Nach Abschluss des Programms sind die Studierenden in der Lage,...	Nach Abschluss der Veranstaltung sind die Studierenden in der Lage,...	50%	50%
		Einzelleistung	Einzelleistung
1 Verantwortungsvolles Leadership in organisationalen Zusammenhängen			
1.1 ...ihre fundierten Kenntnisse der Theorien und Konzepte des Strategischen Innovationsmanagements unter Beweis zu stellen.	... die im Strategischen Innovationsmanagement elementare Vorgehensweise Design Thinking zielführend anzuwenden.	x	x
1.2 ...Theorien und Konzepte des Strategischen Innovationsmanagements kompetent auf organisatorische Zusammenhänge anzuwenden.	... die Vorgehensweise Design Thinking für die eigenen individuellen strukturellen Gegebenheiten der Organisation zuzuschneiden		x
1.3 ...Theorien und Konzepte des Innovationsmanagements kritisch zu reflektieren.	... die methodische Vorgehensweise im Design Thinking Prozess kritisch zu hinterfragen und anzupassen		x
2 Kreative Problemlösungskompetenz in einem komplexen Geschäftsumfeld			
2.2 ...Problemstellungen des Strategischen Innovationsmanagements zu analysieren.	... die Problemstellungen im eigenen Innovations-Umfeld nutzerzentriert zu analysieren.	x	x
2.3 ...kreative Lösungen für komplexe Probleme des Strategischen Innovationsmanagements zu entwickeln.	... kreative und nutzerzentrierte Lösungen für komplexe Probleme im ungewissen Umfeld zu entwickeln.	x	x
2.4 ...Lösungsansätze im Bereich des Strategischen Innovationsmanagements zu kommunizieren um umzusetzen.	... Lösungsansätze bis zur prototypischen Ausgestaltung zu begleiten	x	x
3 Angewandte Forschungskompetenz			
3.2 ...relevante Forschungsmethoden kompetent anzuwenden.	... Studien und Trendforschungs-Berichte Projekt-Relevanz einzusetzen.	x	
4 Kommunikations- und Kollaborationsfähigkeiten			
4.1 ...Maßnahmen des Strategischen Innovationsmanagements zu erklären und zu kommunizieren.	... die Vorgehensweise Design Thinking in der Rolle als Facilitator:in anzuleiten.	x	
4.2 ...erfolgreich im Team zusammenzuarbeiten.	... das kreative Potenzial von Design Thinking im Team nutzbar zu machen.	x	X

Leistungsnachweis

Der Leistungsnachweis wird durch zwei Präsentationen, ein Mal während und ein Mal am Ende des Semesters, erbracht.

Gliederung / Inhalt

Moduleinheit		Lehrform		
1.	Intro Seminarmodul Design Thinking	PE		
2.	Einführung/ Relevanz des Themas und Zielsetzung			
3.	Impulsvortrag Design Thinking und Aufgabenstellung der Praxiseinheit			
4.	Praxiseinheit „Design Doing“ – Design Thinking erleben			
5.	Grundlagentheorie – Design Thinking Start; Design Thinking Hintergrund; Design Thinking Säulen; Design Thinking Regeln			
6.	Moderation – Erste Praxisübung			
7.	Rebrief und Aufgabenstellung des Seminarprojekts			
8.	DT Explore. Verstehen: Den Problemraum verstehen	OE 1		
9.	Den Prozess explorativ öffnen; Herangehensweise und Lösung von Problemen; Nutzergruppen und Partner			
10.	DT Explore. Beobachten: Die Nutzer/innen verstehen und beobachten	OE 2		
11.	Annahmen überprüfen; explorative und qualitative Interviews führen; Interviewguide entwickeln; Insights generieren			
12.	Define: Synthese Explore; Übergang vom Problem- in den Lösungsraum; Definition der Zielsetzung in Form einer Frage	OE 3		
13.	DT Create. Ideate: Öffnende und schließende Kreativmethoden	OE 4		
14.	Vorbreitende Evaluierungstools; Ergebnisoffenes Denken			
15.	DT Konzeptpräsentation: Vorstellung der bisherigen Ergebnisse	VC		
16.	Präsentation Gesamtkonzept; Austausch und Feedback			
17.	DT Create Prototype: Einführung in verschiedene Prototyping Varianten und Umgang mit Material	OE 5		
18.	Übersetzung der Ideen vom Immateriellen ins Materielle; Internes Testing			
19.	DT Evaluate Testing: Überprüfung der Prototypen an Nutzern; Externes Testing	OE 6		
20.	Verweis Cardboard Engineering; Einarbeitung der Insights			
21.	Vortrag; Präsentation der behandelten Aufgabenstellung und des Konzepts	PE		
22.	Austausch und Feedback			
23.	Roadmap für die Implementierung im eigenen Kontext			
24.	Erkannte Grenzen und Hürden im Unternehmen - Strategien			
PE	Präsenz-Moduleinheit	OE Online Moduleinheit	VC	Video-Konferenz

Lehr- und Lernkonzept

Das Masterprogramm verfolgt den Ansatz des Blended Learnings. Hierfür werden Präsenz- mit Onlinephasen kombiniert, um die Vorteile beider Methoden zu verknüpfen und die Flexibilität für die Teilnehmer zu erhöhen. In den Onlinephasen wird auf aktivierende Maßnahmen gesetzt, sodass auf verschiedenen Kanälen angesprochen und motiviert wird. Die Inhaltsvermittlung findet videobasiert und textbasiert (mit Interaktionsmöglichkeiten) statt. Die Lernenden können die Inhalte zeitlich flexibel und in ihrem eigenen Tempo bearbeiten. Zudem werden die Onlinephasen mit Onlinetests (Selbst-Evaluation) angereichert, um das entwickelte Wissen zu festigen und unmittelbares Feedback über den aktuellen Lernstand zu geben. In den Präsenzveranstaltungen sowie in der Mid-Term-Video-Konferenzphase bleibt somit mehr Zeit für die Anwendung des Wissens und die persönliche Interaktion der Teilnehmer.

Empfohlene Literatur (in den jeweils aktuellsten Auflagen)

- Lysander Weiß/Lucas Sauberschwarz: **Das Comeback der Konzerne**. Wie große Unternehmen mit effizienten Innovationen den Kampf gegen disruptive Start-ups gewinnen, München 2018.
- Gray, Dave/Brown, Sunni/Macanuso, James: **Gamestorming**. Ein Praxisbuch für Querdenker, Moderatoren und Innovatoren, Köln 2011.
- Dark Horse Innovation: **Digitale Innovation Playbook**. Das unverzichtbare Arbeitsbuch für Gründer, Macher und Manager. Taktiken, Strategien, Spielzüge, Hamburg 2017.
- Kumar, Vijay: **101 Design Methods**. A Structures Approach for Driving Innovation in Your Organization, Hoboken (New Jersey) 2013.
- Ingrid Gerstbach: Design Thinking im Unternehmen. Ein Workbook für die Einführung von Design Thinking, Offenbach am Main 2016.
- Ingrid Gerstbach, **77 Tools für Design Thinker**. Insider Tipps aus der Design-Thinking-Praxis, Offenbach am Main 2016.