

# Design Thinking



## Agiles Entwickeln von Innovationen

Von jährlich 60.000 Schutzrechtsanmeldungen werden im Schnitt nur 3 % erfolgreich vermarktet. Die meisten Ideen und Innovationen scheitern daran, dass sie schlichtweg an den Bedürfnissen der Nutzer vorbeientwickelt wurden. Design Thinking ist ein unkonventioneller Ansatz, der nicht nur außergewöhnliche Kreativität fördert sondern auch die Nutzer von Anfang an mit in den Innovationsprozess einbindet. In diesem Workshop erlernen Sie anhand einer eigenen praktischen Innovationsentwicklung alle Schritte des Design Thinkings bis hin zum Prototypenbau und -test.

<b>Ort</b> Augsburg	<b>Teilnehmerzahl</b> Maximal 12 Teilnehmer
<b>Dauer</b> 2 Tage	<b>Unterrichtszeiten</b> 9:00 bis 17:00
<b>Preis:</b> Je Teilnehmer: Euro 940,- zzgl. MwSt. Als Inhouse-Seminar: Euro 4.200,- zzgl. MwSt.	<b>Termine</b> Nach Vereinbarung
<b>Zertifizierung</b> Der Teilnehmer erhält ein Zertifikat über die erfolgreiche Workshop-Teilnahme	<b>Enthaltene Leistungen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshop-Unterlagen</li> <li>- Kaffee und Pausenverpflegung</li> <li>- Materialien für den Prototypenbau</li> </ul>

## Workshop-Beschreibung

Als Apple das iPhone ankündigte hatten die großen Handy-Hersteller nur Spott und Häme für den Quereinsteiger. Das Smartphone konnte noch nicht einmal den neuen UMTS-Standard und hatte auf dem Papier auch nicht mehr Features als der Wettbewerb. Doch was außer schickem Design war der wirkliche Grund für die Revolution die das iPhone ausgelöst hat? Den Entwicklern war es gelungen, komplexe Technologie mit einfachen Wischbewegungen intuitiv bedienbar zu machen. Apple hatte genau das getan, was auch das Grundprinzip von Design Thinking ist, sie haben die eigentlichen Nutzerbedürfnisse von Anfang an in die Entwicklung einfließen lassen. Je besser die Entwickler die Bedürfnisse ihrer Zielgruppe verstehen, desto eher wird das Ergebnis auch von den Benutzern angenommen. Für ein brauchbares Feedback ist es umgekehrt aber auch essentiell, dass die Benutzer die neue Produktidee auch wirklich verstehen. Die üblichen technologische Fachbegriffe und Abkürzungen sorgen nur für Verwirrung. Die Nutzer brauchen eine Produktidee zum Anfassen, etwas, was sie sprichwörtlich begreifen können. Genau das ist es, was Design Thinking mit dem Bau von Prototypen anstrebt.

In diesem zweitägigen Workshop lernen Sie anhand von Praxisübungen Ihre Zielgruppe zu verstehen und für deren Bedürfnisse neue innovative Ideen zu kreieren. Anschließend lassen Sie Ihre eigenen Ideen in Form eines Prototyps Realität werden und holen dazu das Feedback möglicher Nutzer ein.

## Zielgruppe

Gründer, Geschäftsführer, Entwicklungsleiter, Projekt- und Produktverantwortliche sowie Führungskräfte aus Vertrieb, Marketing und Business Development, die auf der Suche nach Innovationen sind, die bei ihren Kunden auch wirklich zünden.

## Lernziele

In diesem Workshop lernen Sie, die Methodik von Design Thinking praktisch anzuwenden. Sie lernen, als interdisziplinäres Team Ihre Fähigkeiten und Kreativität voll einzubringen. Sie lernen sich als gesamtes Team vollständig in die Bedürfnisse Ihrer Zielgruppe hineinzuversetzen. Anhand einer Fallstudie lernen Sie, mit welchen Methoden Sie echte Innovationen kreieren und wie Sie basierend darauf einen selbsterklärenden Prototyp bauen können.

Nach dem Workshop verstehen Sie es, einen Design Thinking Prozess zu strukturieren und durchzuführen. Mit Hilfe der vorgestellten Methoden sind Sie in der Lage, Produkte mit maximaler Kundenakzeptanz zu entwickeln.

## Workshop-Inhalt

- Was ist Design Thinking?
- Verstehen: Alle Teammitglieder haben die selbe Zielsetzung und bringen sich voll ein
- Beobachten: Sich in die Zielgruppe hineinversetzen und ihre Bedürfnisse verstehen
- Interviews mit Zielgruppenvertretern führen
- Begleiten des Lebensalltags einzelner Zielgruppenvertreter
- Nutzerperspektive: Gemeinsames Gesamtbild im Team aufbauen
- Team-Präsentation der individuellen Beobachtungsergebnisse
- Ideenfindung: Lösungsansätze durch beliebige Kreativitätstechnik erarbeiten
- Kreativitätstechnik: Brainstorming
- Kreativitätstechnik: Rollenwechsel
- Kreativitätstechnik: Das Unmöglich möglich machen
- In mehreren Teams entwickeln einer eigenen Innovation
- Prototyping: Greifbar machen der Innovation durch den Bau eines Prototyps
- Test: Prototyp von Zielgruppe testen lassen und diesen iterativ verfeinern
- Einbindung von Design Thinking in Prozesse und Unternehmen

## Workshop-Leitung

Andreas Varesi ist Unternehmer, Autor, Trend- und Zukunftsforscher. Über acht Jahre war er Geschäftsführender Gesellschafter einer renommierten Strategie-, Trend- und Marktforschungs-Gesellschaft. Er hat selbst mehrere Startups gegründet, ist als Hochschuldozent tätig und hat die Abteilung Schulungsmethodik am größten Trainingszentrum der Siemens AG geleitet.

## Anmeldung:

Post: Varesi Consulting  
Frohsinnstr. 5, 86150 Augsburg  
Tel: +49 (0) 821 5087-4420  
Fax: +49 (0) 821 5087-3852  
eMail: [training@varesi.de](mailto:training@varesi.de)  
Web: [www.varesi.de](http://www.varesi.de)



Gerne beraten wir Sie bei der Zusammenstellung individueller Workshop-Inhalte sowie bei der Konzeption firmenspezifischer Inhouse Trainings.