



## ARBEITSPHASE 1: PROBLEM VERSTEHEN

### BRAINSTORMING

Zeichne und notiere so viel wie möglich, was dir zum Thema Lehrertasche einfällt.  
Es ist alles erlaubt, was du mit diesem Thema in Zusammenhang bringst.  
Erfahrungen, Erlebnisse, wissenschaftliche Erkenntnisse, Wünsche, Witze, Spinnereien.

### 6 W FRAGEN

<b>WER</b>	Wer ist von dem Problem betroffen?
<b>WAS</b>	Was wissen wir bereits? Was würden wir gern wissen?
<b>WANN</b>	Wann hat das Problem begonnen?
<b>WO</b>	Wo findet das Problem statt? Wo gibt es ähnliche Situationen?
<b>WARUM</b>	Warum ist das Problem wichtig?
<b>WIE</b>	Wie könnte das Problem auch eine Chance sein? Wie wurde bereits versucht, das Problem zu lösen?



## ARBEITSPHASE 2: BEOBACHTEN UND EMPATHIE AUFBAUEN

Erfahre jetzt mehr über den Nutzer der Lehrertasche.  
Baue Empathie auf.

Interviewe den Nutzer und höre aufmerksam zu. Finde so viel wie möglich über ihn und seine Lehrertasche heraus.

- Was gefällt ihm an seiner Lehrertasche besonders gut und warum?
- Was stört ihn an seiner Lehrertasche und warum?
- Welche Wünsche hat er für seine Traum-Lehrertasche und warum?
- ...

Interviewe den Nutzer noch einmal und finde noch mehr über ihn und seine Lehrertasche heraus.

Frage an wichtigen Stellen noch einmal nach und vertiefe die Fragen.

- Wie fühlt es sich an, die Lehrertasche einzupacken und auszupacken?
- Was war das schlimmste und das beste Erlebnis, das der Nutzer je mit der Lehrertasche hatte?
- Welche alltäglichen Probleme hat der Nutzer? Stehen diese Probleme im Zusammenhang mit der Lehrertasche?
- ...



### ARBEITSPHASE 3: SICHTWEISE DEFINIEREN

Schau dir deine Notizen genau an und reflektiere die Bedürfnisse und Ziele des Nutzers.

Notiere das, was nach deinem aktuellen Verständnis am wichtigsten ist.

Sind dir wichtige Rahmenbedingungen aufgefallen?  
Was sollte deine Lösung unbedingt beinhalten?  
Was darf auf keinen Fall Bestandteil der Lösung sein?

Fasse deine Erkenntnisse zusammen und formuliere eine konkrete Sichtweise (Point-of-view) für die Design-Challenge.



\_\_\_\_\_  
Name des Nutzers (Wer hat das Bedürfnis?)



möchte/ braucht/ sucht eine Lösung für/ zum ...

\_\_\_\_\_  
(Welches Bedürfnis/ welchen Wunsch hat die Person?)



so dass sie/ er.... weil sie/ er .....

\_\_\_\_\_  
Warum hat die Person das Bedürfnis?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



## ARBEITSPHASE 4: IDEEN FINDEN

Schreibe mindestens 3 radikale Ideen auf, mit denen du das Bedürfnis des Nutzers lösen kannst. Jede noch so verrückte Idee zählt. Manchmal hilft es, sich in die Rolle einer Figur zu begeben, um auf ganz besondere Ideen zu kommen. Wie würdest du die Herausforderung lösen, wenn du **Batman/Greta Thunberg/Steve Jobs/Superwoman/Benjamin Blümchen** wärst?

Deine Idee kann eine ganze neue Lehrertasche oder auch nur ein Bestandteil einer Lehrertasche sein. Vielleicht ist die Lösung auch etwas ganz anderes, was nichts mit einer Lehrertasche zu tun hat, aber für den Nutzer wertvoll und bedeutungsvoll ist.

Idee 1

Idee 2

Idee 3



## ARBEITSPHASE 5 UND 6: PROTOTYPEN BAUEN UND TESTEN

Zeichne eine Skizze oder baue einen Prototypen aus Papier. Nutze alles, was dir gerade zur Erstellung des Prototypen zur Verfügung steht.

Wichtig ist, dass der Nutzer sich den Prototypen so gut wie möglich vorstellen kann und das Produkt für ihn erlebbar wird.

Du kannst alle Materialien, Techniken und Dinge nutzen, die dir zur Verfügung stehen.

Stelle dem Nutzer deinen Prototypen vor, lass ihn testen und hole Feedback ein.

**GEFÄLLT**  
Das gefällt dem Nutzer richtig gut.



**WÜNSCHE**  
Das hätte sich der Nutzer gewünscht.



**FRAGEN**  
Diese Fragen hat der Nutzer gestellt.



**IDEEN**  
Diese Ideen haben sich bei der Präsentation und Nutzung des Prototypen ergeben.