

## Press release

HBC Hochschule Biberach

Anette Schober-Knitz

05/09/2017

<http://idw-online.de/en/news674312>

Studies and teaching  
interdisciplinary  
transregional, national



## Mit Design Thinking Schritt für Schritt zur besten Idee

**Früh und oft scheitern: Was in vielen Zusammenhängen von Studium oder Job als negatives Ergebnis verstanden wird, hängt im Design-Thingking-Labor der Hochschule Biberach als positiv konnotierte Aufforderung an die Teilnehmer: Scheitern erwünscht! Gastprofessorin Dr. Isabell Osann begrüßt an diesem Tag Professorinnen und Professoren aus allen Studiengängen zu einem Train the trainer-Workshop, unter ihnen Mitglieder der Hochschulleitung. Sie alle wollen ausprobieren, wie die innovative Methode zur Lösung komplexer Fragestellungen funktioniert, die zunehmend in Organisationen zum Einsatz kommt und die die Hochschule Biberach seit diesem Semester gezielt in die Lehre einbringt.**

„Die Innovationsmethode ist eine wissenschaftlich erprobte Verfahrensweise, die menschliche, wirtschaftliche und technische Faktoren integriert, um Innovation zu erzeugen“, erklärt die Didaktikbeauftragte der Hochschule Biberach, Prof. Dr. Henrike Mattheis. Die Studierenden sollen die Methode im Laufe ihres Studiums kennenlernen, damit sie im Beruf traditionelle Planungsansätze mit den innovativen Prinzipien des Design Thinking verbinden können. Dabei stehe das gemeinsame Lernen durch aktives Erleben im Vordergrund, so Mattheis. Die teilnehmenden Professoren werden als Multiplikatoren in ihren Studiengängen fungieren und dort die Design Thinking-Vorgehensweise anwenden. Doch an diesen beiden Workshoptagen werden sie zunächst selbst trainiert.

„Gute Ideen resultieren aus zielgerichteten Fragestellungen“, sagt Dr. Osann und erläutert, dass die sogenannte Design Challenge den Auftakt des Prozesses bildet. Am Anfang also steht eine als Frage formulierte Herausforderung, die das Problemfeld umreißt: „Wie begegnen wir als Hochschule Biberach den Herausforderungen der Digitalisierung?“ lautet sie für die Professorinnen und Professoren. Während des zweitägigen Workshops, der im Abstand von einer Woche stattfindet, werden die Teilnehmer bestimmte Phasen im Design Thinking-Prozess durchlaufen und diese Fragestellung immer wieder anpassen und verfeinern. In verschiedenen Teams sollen sie zunächst ein Problemverständnis entwickeln: „Verstehen, beobachten, Sichtweisen definieren“ lauten die einzelnen Schritte.

Isabell Osann ist seit Anfang des Jahres als Gastprofessorin für Innovative Lehre und damit die Design Thingking-Methode an der HBC tätig. Für ihre Arbeit wurde inzwischen ein Labor an der HBC eingerichtet, das Raum bietet für alle Phasen des Prozesses, der klar strukturiert ist. An das Problemverständnis schließt sich das Lösungsverständnis an: Ideen finden, Prototypen entwickeln, testen. Schritt für Schritt arbeiten sich die Teilnehmer voran; an bestimmten Punkten führen Isabell Osann und eine Kollegin sie wieder an vorherige Prozessschritte zurück. Sind wir wirklich auf dem richtigen Weg? Wichtig, so Osann sei es, „das Problem richtig zu adressieren“: Wer ist meine Zielgruppe und was braucht sie? „Die richtigen Ideen entstehen nur, wenn die Teams den Nutzer und seine Bedürfnisse verstehen“, so Osann.

Die Gruppen setzen sich meist aus nicht mehr als sechs Personen zusammen; die Teilnehmer sollen aus den verschiedensten Fachrichtungen kommen und ihr spezielles Wissen zu einem vernetzten Denken zusammenbringen. Im kreativen Prozess der Design Thinking-Methode werden Ideen zunächst experimentell generiert – und anschließend verdichtet, kategorisiert und sinnerzeugend ausgewählt.

Gleichzeitig fordert die Methode Entscheidungen: „Storytelling“, „Nugget Framing“, „Persona & Person (aha)“ sind Begriffe sind Begriffe, welche die HIP School of Design Thinking geprägt hat und die beschreiben, wie die verschiedenen Arbeitsweisen funktionieren: Die Teilnehmer verpacken ihre Ideen in Geschichten, um sie ihren Teamkollegen deutlich zu machen; sie grenzen ihre Favoriten sichtbar mit einem Bilderrahmen ein; sie lassen sich von einer fiktiven Person (Persona) inspirieren und sie nutzen die Haupteigenschaften einer einzigen realen Person (Person(aha)), die tatsächlich interviewt wurde. In der Testphase überprüfen die Teilnehmer ihre Ideen über das Prototypen: Sie bauen ein Modell, üben ein Rollenspiel ein „oder finden völlig andere Möglichkeiten der Simulation“, so Isabell Osann.

Und wer scheitert? „Im Sinne der Methode erzielt er einen Fortschritt“, sagt Osann, und räumt ein: „Späte Fehler sind teuer, weil bereits viel Zeit und Arbeit investiert wurde, ebenso das Durchboxen von Ideen, die nicht auf Nutzerbedürfnissen basieren.“

URL for press release: <http://www.hochschule-biberach.de>



Gastprofessorin Dr. Isabell Osann, Hochschule Biberach  
Foto: HBC



Gastprofessorin Dr. Isabell Osann, Hochschule Biberach  
Foto: HBC