# 4.3: Design Thinking

2026-11-16

## 1 Mit Design Thinking Probleme lösen

Um kreativ und effektiv in Gruppen zusammenzuarbeiten, gibt es bewährte Methoden, die den Prozess erleichtern. Ein solches Framework ist zum Beispiel **Design Thinking**.




Design Thinking ist ein Ansatz, um Probleme auf kreative Weise zu lösen. Es geht darum, neue Ideen zu entwickeln, sich in die Perspektive der Nutzer*innen hineinzuversetzen und

einfach auszuprobieren. Fehler sind dabei kein Rückschlag, sondern eine wertvolle Chance, Ideen weiterzuentwickeln und zu verbessern. Ziel ist es, gewohnte Denkmuster zu hinterfragen und mit Experimentierfreude neue Wege zu entdecken. Der klassische Design-Thinking-Prozess besteht aus sechs Phasen:

1. **Verstehen**: Worum geht es eigentlich? Welche Herausforderung soll gelöst werden?
2. **Beobachten**: Was brauchen die Nutzer*innen? Welche Probleme oder Bedürfnisse haben sie?
3. **Definieren**: Die gesammelten Erkenntnisse zusammenfassen und eine klare Fragestellung formulieren.
4. **Ideen entwickeln**: Kreativ werden und ungewöhnliche Lösungen finden.
5. **Prototypen bauen**: Ideen greifbar machen, skizzieren, Modelle oder Demos erstellen.
6. **Testen**: Herausfinden, was funktioniert und was verbessert werden kann.

Ihr müsst diesen Prozess nicht strikt Schritt für Schritt durchlaufen, sondern könnt flexibel damit arbeiten. Orientiert euch an den grundlegenden Prinzipien und nutzt die Regeln auf der Grafik als Leitfaden.

## 2 Das richtige Mindset: Offen, kreativ, mutig

Damit Design Thinking wirklich funktioniert, braucht es die richtige Haltung. Neue Ideen können leicht im Keim erstickt werden, wenn sie direkt bewertet oder hinterfragt werden. Versucht, Kritik anfangs bewusst auszublenden und bleibt offen für alle Vorschläge. Baut auf den Ideen anderer auf, auch wenn sie auf den ersten Blick nicht zusammenpassen, oft entstehen daraus die besten Lösungen. Visualisiert eure Ideen so früh wie möglich. Prototypen sind keine fertigen Produkte: Sie müssen nicht perfekt funktionieren oder besonders schön aussehen. Sie helfen dabei, Ideen zu visualisieren und Funktionen greifbar zu machen. Oft braucht es viele Prototypen, bevor das finale Produkt steht. Und behaltet immer im Blick, für wen ihr die Lösung entwickelt: Welche Wünsche, Interessen und Bedürfnisse hat die Zielgruppe? Und ganz wichtig: Vergesst nicht, euch während des gesamten Prozesses immer wieder euer Ziel vor Augen zu führen. **Design Thinking ist nicht nur kreativ, sondern auch zielgerichtet und macht vor allem eine Menge Spaß!**

## 3 Arbeitsblatt

Arbeitsblatt Design Thinking (Download)

# DESIGN THINKING: BRAINSTORMING

Name/n:

Datum:

## METHODE

Brainstorming ist eine Methode des Design Thinkings, mit der möglichst viele Ideen gesammelt werden. In dieser Phase geht es nicht darum, sofort die beste Lösung zu finden, sondern kreativ zu denken und auf den Ideen anderer aufzubauen.

**Wichtige Regeln**

- Jede Idee ist erlaubt.
- Keine Kritik während des Sammelns.
- Viele Ideen sind besser als wenige.
- Auf Ideen anderer aufbauen.
- Auch ungewöhnliche Vorschläge aufschreiben.

## AUFGABE

Wie könnten wir auf die Möglichkeit reagieren, dass es künftig öfter tropische Nächte* gibt?

*wenn die Lufttemperatur in der Nacht nicht unter 20°C fällt

**Schritt 1: Notiere mindestens zwei eigene Ideen**

**Schritt 2: Baut in der Gruppe auf euren Ideen auf und entwickelt sie weiter. Nutzt dabei die Methode „Ja, außerdem...": Greift die Idee einer anderen Person auf, akzeptiert sie zunächst und ergänzt sie um einen eigenen Gedanken. So entstehen aus ersten Ideen neue und weiterentwickelte Lösungsansätze.**

**Schritt 3: Wählt eure beste Idee aus und begründet eure Entscheidung.**

CLIMATE DATA ENTREPRENEURIAL CLUB