

Einführung in Human Centered Design

Der Workshop „Einführung in Human Centered Design“ hat zum Ziel, Teilnehmer*innen ein Basisverständnis von nutzerzentrierten Innovationsmethoden zu geben. Der Workshop ist eine Mischung aus Theorieinput/Tooleinführung und praktischer Anwendung. Der Fokus liegt dabei im Gegensatz zu klassischen Design Thinking-Trainings nicht auf Detailverständnis der preskriptiven Schritte einer Methode, sondern Verständnis der wesentlichen Bestandteile: Zuhören und Beobachten, Erfahrenes in Konzepte übersetzen und durch Prototypen früh Feedback aus der Wirklichkeit erhalten. Teilnehmer*innen sollen in ihrem Empathievermögen, Neugier und „Common Sense“ bestärkt werden und Ängste vor Ungewissheit und Bewertung verlieren.

Durch die Anwendung der Tools in einer für die Studierenden relevanten Frage, können sie ihre Wirksamkeit als Lösungsgeber*innen und für eine Rolle als „Social Change Designer“ ausprobieren.

0. Workshopvorbereitung durch die Studierenden

Workshop-Teilnehmer*innen werden ca. 4 Wochen im Voraus per E-Mail gebrieft. Sie beobachten sich mit Hilfe eines einfachen Templates eine Woche lang im Studierendenalltag und machen Notizen (effektiver Aufwand: ca 5 Minuten pro Tag). Die Beobachtungen dienen der Workshopvorbereitung und sollten zum Workshoptermin mitgebracht werden.

1. Inspirationsinput

Die Teilnehmer*innen (TN) erhalten eine Einführung in das „warum“ von Human Centered Design und die Bestandteile dessen. Sie verstehen, was mit Begriffen wie Design Thinking, nutzerzentrierte Innovation, Hackathons und Design Sprints gemeint ist.

Die TN erweitern ihre Wahrnehmung von Lösungsfindung und werden inspiriert, eigene Lösungen für nutzerzentrierte Fragen zu entwickeln.

2. Die Nutzer verstehen

Die TN erhalten Input zur Relevanz von Nutzerverständnis als Ausgangspunkt für jede kreative Lösung und Innovation. Sie hören/sehen Beispiele für verschiedenen Wege und Tools, um Nutzer zu verstehen. Die TN wenden Tools auf eine Frage innerhalb der Gruppe an. Dafür werden die Beobachtungen aus der Vorbereitung als Schlüsselinput genutzt. Die TN wählen eine reale Frage zur Beobachtung unter Studierenden (=Nutzer) aus und teilen Ihre neuen Beobachtungen „im Feld“ mit der ganzen Gruppe.

Die Gruppe gewinnt durch direkte Erfahrung Selbstbewusstsein, einfache Interviews durchzuführen.

3. Ideengewinnung und Lösungsentwicklung

Die TN bekommen Input, wie sie aus Beobachtungen Einsichten gewinnen und wie sie aus Einsichten relevante Fragen für die Konzept/Lösungsentwicklung gewinnen.

Sie lernen wie Brainstorming als Brücke zwischen Insights, Fragen und Konzepten wirkt. TN sehen Beispiele, wie Konzepte zu einfachen Prototypen entwickelt werden können. Sie wenden einfache Prototyping-Tools innerhalb der Gruppe und anhand des „real life“ Beispiels aus dem Teil davor an, in dem Sie mit Studierenden außerhalb des Workshopraums sprechen. TN erweitern ihre Wahrnehmung von „do-ability“ von Konzepten und erkennen die Wichtigkeit von einfachen und schnell gebauten Prototypen um Nützlichkeit und Anforderungen zu testen. Die Gruppe gewinnt durch direkte Erfahrung Selbstbewusstsein, einfaches Prototyping anzuwenden.

4. Reflexion über den Tag und Anwendung im Alltag

Die TN reflektieren wie sie die Erfahrungen des Tages im Studierendenalltag und im Umfeld der Hochschule anwenden können - auch über Hindernisse und Herausforderungen. TN erhalten Empfehlungen für weiterführende Publikationen und Ressourcen.