



# Organisatorisches.

# To-do-Liste

Was	Wer
Haben wir genügend Tische für 8x4 Teams?	Bruno
Einteilung der Gruppen vor Ort; 2 Personen nicht die Coaches!	Bruno + ??
Definitiver Case für die Aufgabe klären	Sabine
Übersetzung der Unterlagen am 19./20.8.	Maria
Information über genaue Anzahl Teilnehmende pro Sprache	Bruno
Unterlagen drucken für 32 Teams	Franziska, Sabine
<del>Kleber pro Rolle gestalten und Drucken</del>	<del>Eliane, erledigt</del>

## Materialliste/Packliste/Vorbereitungen vor Ort

Vorbereitung vor Ort durch Nick, Nevena, Sabine, Bruno

- 8 x 4 Tische
- Ein paar Stühle für alle Fälle
- Unterlagen, Post-it und Kleber ?? pro Team bereitlegen
- Stifte pro Team bereitlegen

## Drucken (Franziska / Sabine)

- Unterlagen für 28x Deutschsprachige Teams und 2x Franz Teams (Je Team 2x die Unterlage drucken, plus 1 Kopie für Moderation
  - Deutsch:  $56 + 7 = 63$  Sets
  - Franz:  $4 + 1 = 5$  Sets
- Zusätzlich Arbeitsblätter in A3 drucken
- Jeweils leere Blätter (A3) dazugeben (ggf im Mäppli)

# Gruppeneinteilung

Ziel: 8 Gruppen à ca. 18 Personen

- 7 x Deutsch (Franziska, Nevena, Eliane, Thomas Schmid, Beni, Nick, Sebastian): Total 125 Teilnehmende
- 1 x Französisch/Italienisch (Sabine): 7 Teilnehmende
- Pro Gruppe machen wir 4 Teams = Total 30 Teams (28x Deutsch / 2x Franz)

# Instruktion Ablauf für Coaches

## Vor 14:30 Uhr

- Wir starten direkt im OG bei unserem Marktstand.
- Wir gehen davon aus, dass die Teilnehmer ab 20min vor dem Start laufend eintreffen werden.
- 2 Personen (wer? Idealerweise nicht die 8 Coaches! Bruno? Und wer noch?) stehen bei den beiden Zugängen und lenken die Ankommenden zu den Tischen. Aufteilung nach Sprache und dann laufend auf die Tische verteilen (so dass sich alle Tische gleichmässig füllen und die Coaches bereits mit der Instruktion beginnen können)
- Die Coaches bestimmen laufend pro Tisch einen Facilitator:in, übergeben die Unterlagen und machen eine erste Kurzinstruktion an die bereits Anwesenden.

**14:30 Uhr** offizieller Start. Coaches machen für ihre 4 Teams eine kurze Instruktion (> siehe Messages)

**14:45 Uhr** (spätestens) Start mit der selbstständigen Gruppenarbeit gemäss Unterlagen.

**14:45 – 16.00 Uhr** Coaches begleiten die 4 Teams situativ und behalten den Überblick.

**16:00 Uhr** (spätestens) Start mit den Minipitches (4 Teams). Coach macht von jedem Plakat ein Foto.

**16:15 Uhr** Abschluss: Alle Teilnehmer:innen müssen zurück ins Plenum für den Abschluss

# Messages FIM-Facilitators für Intro in den Gruppen.

1. Was ist DesignThinking? Eine Möglichkeit neue Ideen zu finden.
2. Agile Rooms sind eine Möglichkeit, die Design Thinking-Methodik anzuwenden.
3. Wir machen dies heute im Schnellzugstempo um euch die Methodik zu zeigen. Eigentlich würde man dazu bedeutend länger brauchen. (etwa 1 Tag)
4. Mut zur Lücke! Haltet euch an die vorgegebene Zeit und trifft mutige Entscheide. Es geht darum, das Prinzip kennenzulernen.
5. Ihr habt dazu die nötigen Unterlagen und arbeitet selbständig.
6. Pro Team gibt es einen Facilitator, welcher bereits benannt wurde. Dieser versucht durchzuführen und trifft falls nötig Stichentscheide.
7. Startet nun, in dem ihr noch eine:n Timekeeper:in und eine:n Schreiber:in definiert und legt dann los gemäss der Unterlagen.
8. Bei Fragen könnt ihr mich jederzeit dazuholen.



# Agenda für Coaches

1. Eintreffen, Begrüssung, DT-Theorie, Stagesetting `15
2. Kundenraum `15
3. Problemraum `15
4. Ideenraum `20
5. Lösungsraum `20
6. Abschluss, Mini Pitch 2' je Gruppe und Voting (Fingervoting) nach jedem Pitch) `15

,

# Unterlagen für die Teams



# Design Thinking ist ...

eine Haltung,

ein Mindset,

eine  
Verhaltensweise,

eine Lebenseinstellung.



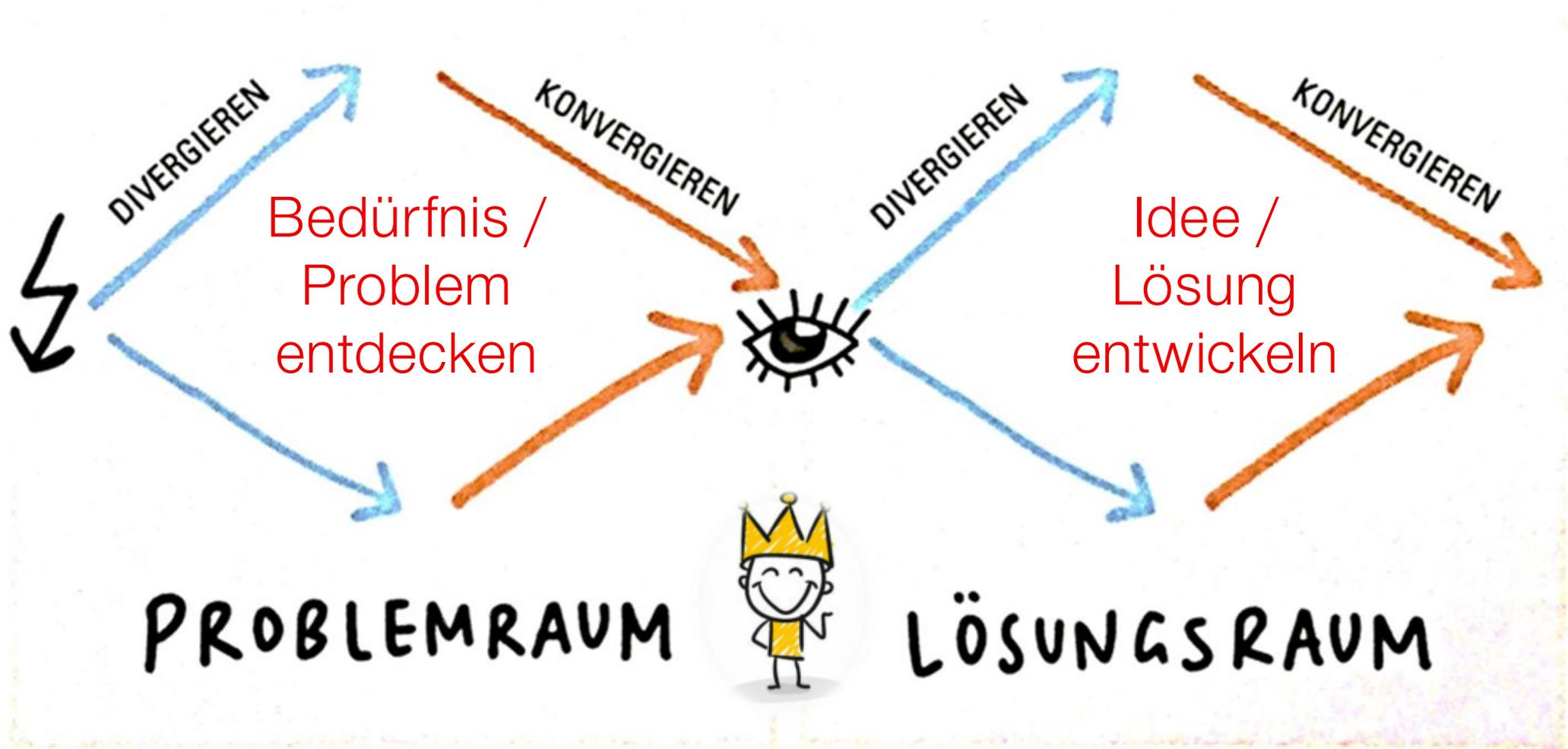
# Nutzerwünsche und -bedürfnisse stehen im Zentrum.



bedürfnis-orientiertes Denken

Was versucht diese Person konkret zu erreichen? – Hunger stillen, gesund zu ernähren, Lust auf Süßes, gehyptes Produkt ausprobieren ...

# Vom Problem- /Bedürfnisraum zum Lösungsraum.



# Agile Rooms.



## Die Problem-/Fragestellung.

Um Ideen zu suchen, braucht ihr natürlich zuerst einmal ein Problem/eine Fragestellung. Heute seid ihr auf der Suche nach einer Lösung für folgende Fragestellungen:

- Wie könnten wir Kleinbahnhöfe attraktiver gestalten, als Ort der Begegnung?
- Wie schaffen wir es weniger Zigarettenstummel und Abfall an den Bahnhöfen/im Gleisbett zu haben?
- Wie können wir die physische Kundeninformation vor Ort im Bahnhof und in der Bahnhofumgebung verbessern damit sich die Reisenden bei zunehmendem Dichtestress ohne mobile Device besser & klarer im Raum orientieren können?

Nun könnt ihr loslegen.  
Und zwar starten wir im Kundenraum.



# 1. Kundenraum - Wir verstehen unsere Kund:innen / Nutzer:innen



Kundenraum

15'

## 1. Kundenraum.

- Entscheidet euch, für welche Zielgruppe ihr eine Lösung suchen wollt. Grenzt die Zielgruppe wenn möglich noch etwas mehr ein.
- Erstellt nun auf der **Vorlage im A3-Format** einen Steckbrief zu einer fiktiven Persona aus eurer gewählten Zielgruppe.

# Hauptzielgruppe – Steckbrief einer Persona

Füllt gemeinsam stichwortartig den Steckbrief aus, damit ihr euch in die Persona reinversetzen und sie besser verstehen könnt. Nutzt dazu die **Vorlage im A3 Format**.

Was ist das/mein Problem?  
Was nervt mich am Problem?

Was ich mir wünsche:

Name & Alter:

Wohnort:

Beruf & Arbeitsort:

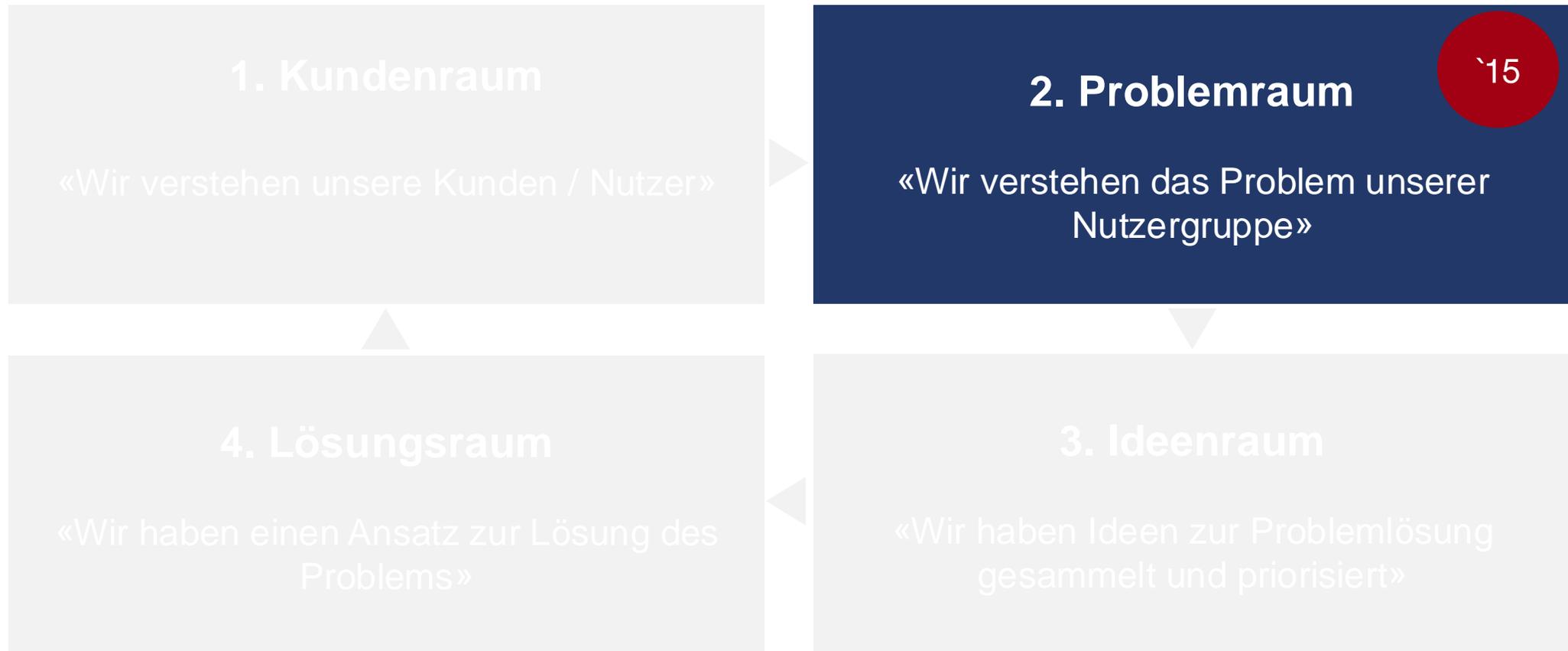
Ausbildung:

Familien- & Haushaltsituation:

Mobilität im Alltag & in Freizeit:



# 2. Problemraum - Was ist das Kundenproblem, das es zu lösen gilt?



Problemraum

15'

## 2. Problemraum.

- Einigt euch darauf, was **das wesentlichste Problem** eurer Persona ist.
- Formuliert gemeinsam eine „**Wie könnten wir...?**“-Frage zu diesem Problem. Verwendet dazu die **Vorlage im A3-Format**.

# „Wie könnten wir ...?“-Frage für das Problem formulieren.

Beispiel einer «**Wie könnten wir ... ?**»-Frage:

- Wie könnten wir **schnelle und gesunde Mahlzeiten zur Verfügung stellen**, damit sich **unsere Kundenbegleiter:innen** auch während den stressigen Arbeitstagen **ausgewogen ernähren und dadurch ihr Wohlbefinden steigern können**.

Wie könnten wir **(was?)**

für **(wen?)**

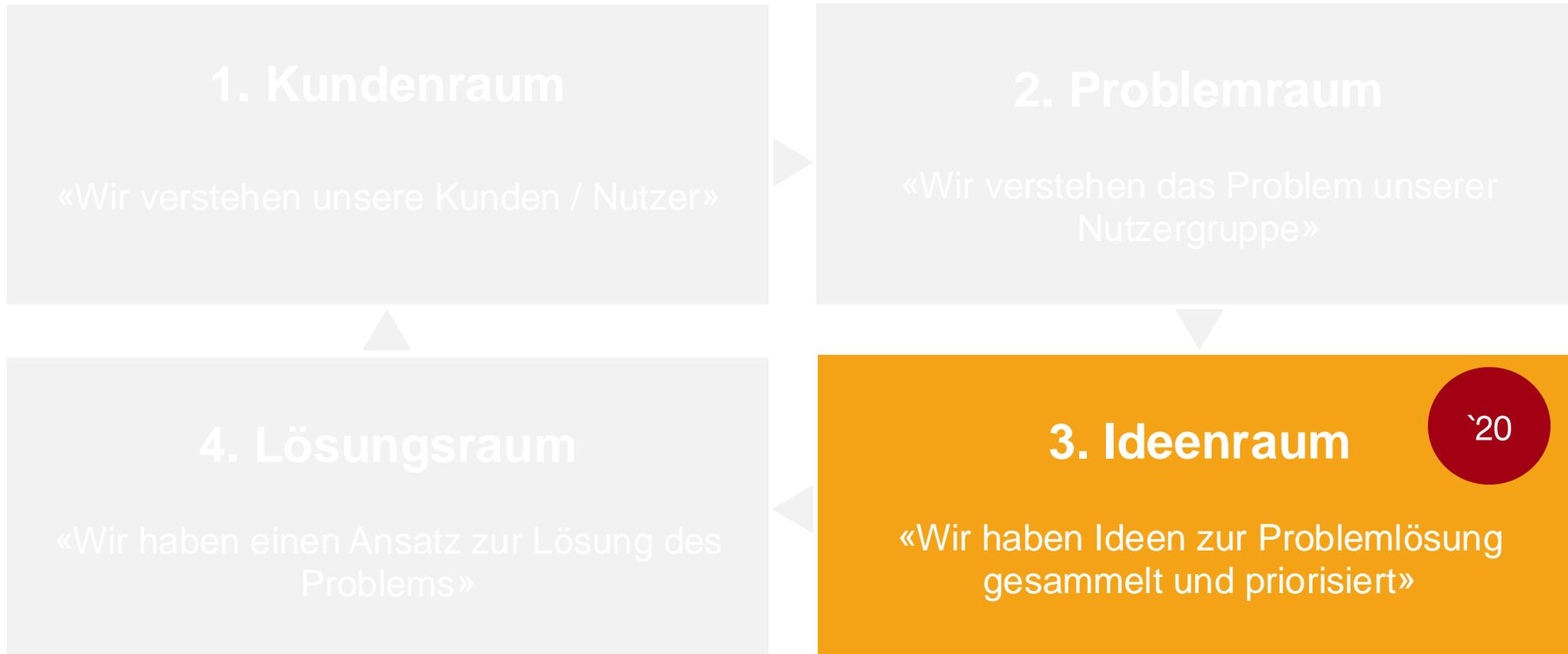
neu gestalten, damit **(welches**

**Problem / Bedürfnis)** befriedigt

bzw. gelöst wird.



# 3. Ideenraum– Generiere viele Ideen & priorisiere



Ideenraum

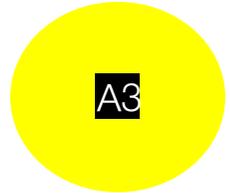
20'

### 3. Ideenraum.

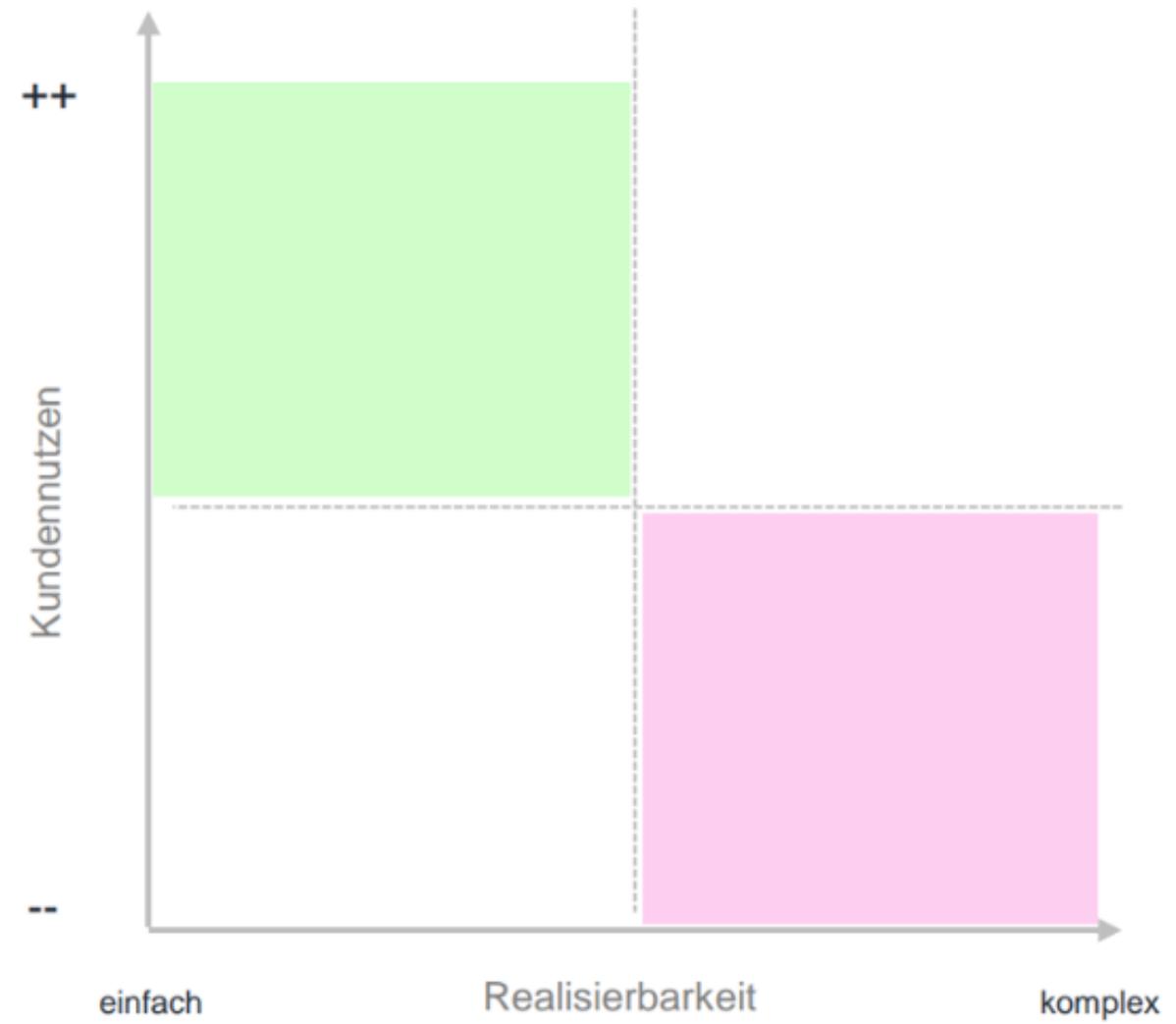
Nun suchen wir Lösungsideen. Um sicherzustellen, dass wir offen denken und nicht nur die naheliegendsten Lösungen sehen, nutzen wir die Evil-/Crazy-Methode.

a.	Nehmt pro Person 1 Post-it und zeichnet eine Lösungsidee, welche das <b>Problem noch viel schlimmer machen</b> würde, statt es zu lösen.	1 Minute
b.	Danach nehmt ihr pro Person je 3 neue Post-its und zeichnet pro Post-it eine verrückte und/oder <b>kreative, gute</b> Lösungsidee.	3 Minuten
c.	Nehmt nun je eure beste Idee und ordnet diese direkt auf der Matrix auf der <b>Vorlage im A3-Format</b> ein. Betrachtet das Ergebnis gemeinsam und entscheidet euch für eure vielversprechendste Lösungsidee.	10 Minuten

Ideenraum

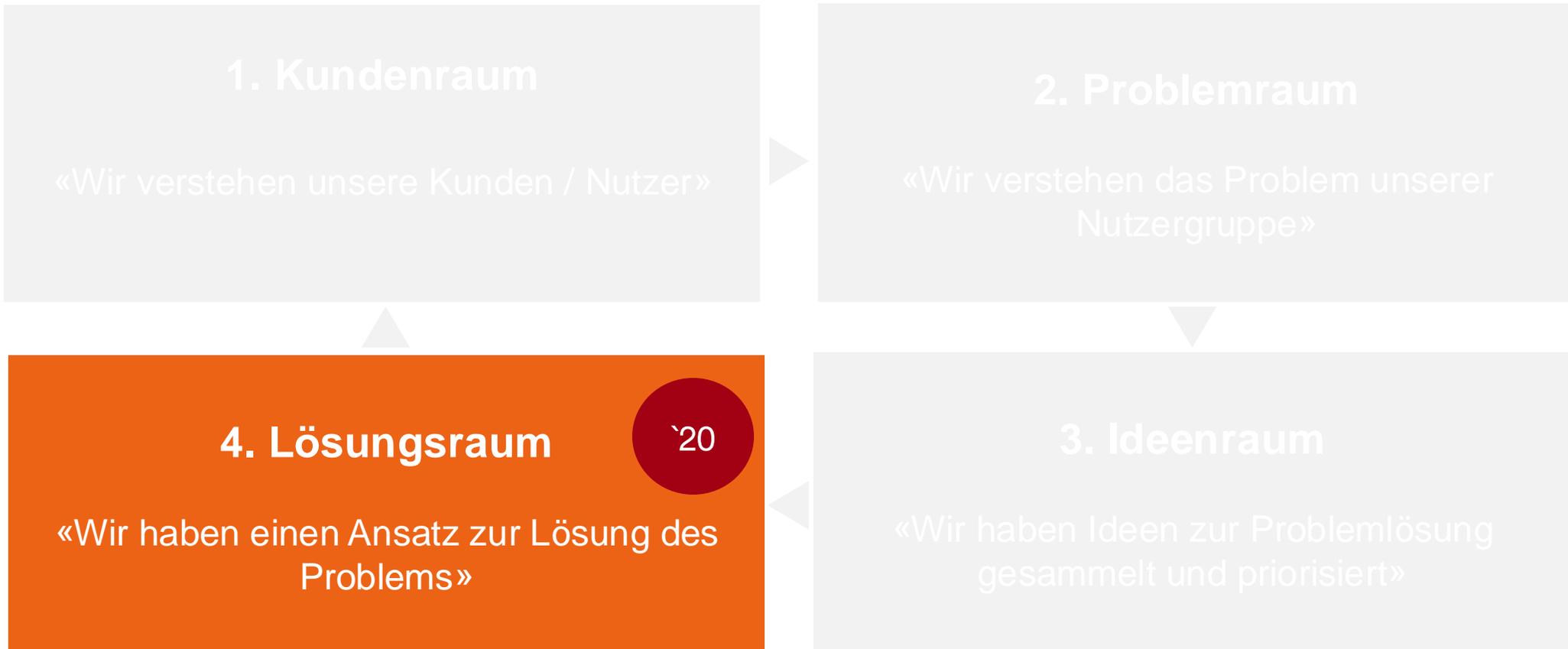


# Priorisierungsmatrix für eure Ideen



Ideenraum

# 4. Lösungsraum – Wir haben einen Ansatz zur Lösung des Problems



20'

## 4. Lösungsraum: Vertiefung der Lösung + Vorbereitung Pitch

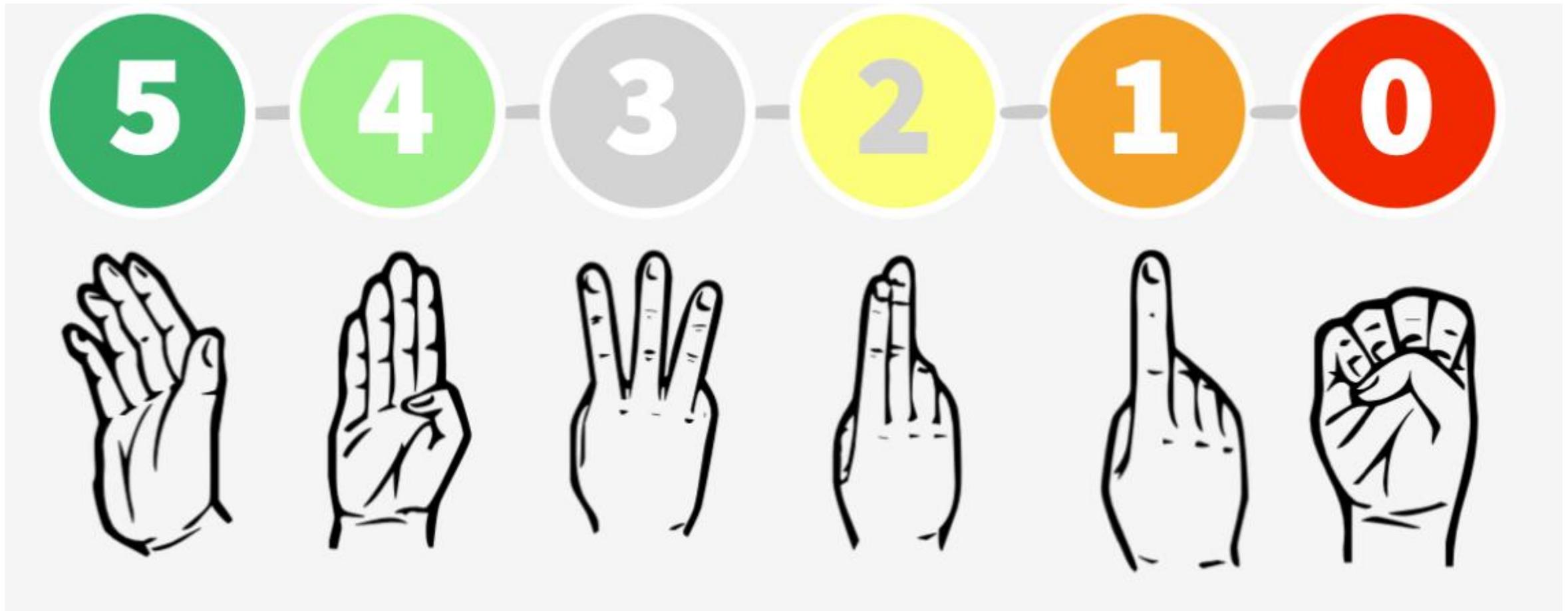
The image shows a hand-drawn template for an A3 sheet on a grid background. The template is divided into several sections:

- Name:** A rectangular box at the top left.
- Zielgruppe:** A section with a dashed line below the text.
- Problem/Bedürfnis:** A section with a dashed line below the text.
- Skizze:** A section containing a hand-drawn lightbulb icon and the word "Skizze".
- Lösung:** A section with a vertical line to its right, containing three dots.
- Nutzen:** A section with a vertical line to its right, containing three dots.
- Pen:** A hand-drawn pen icon at the bottom right.

A yellow circle highlights the "A3" label in the top right corner of the sheet.

- Nehmt eure priorisierte Lösungsidee und vertieft diese. Haltet eure Ergebnisse auf einem leeren **A3-Blatt** fest und strukturiert es wie links beschrieben.
  - Überlegt euch einen passenden Produktnamen.
  - Nennt die die Zielgruppe.
  - Beschreibt (Stichworte) das zu lösende Problem (Bedürfnis)?
  - Macht eine Skizze der Lösungsidee.
  - Beschreibt (Stichworte) den Lösungsansatz .
  - Beschreibt (Stichworte) den Nutzen/Mehrwert, welcher die Lösung bringen soll?
- Überlegt euch, wie und wer die Lösung danach gleich den anderen Gruppen vorstellt. (Pitch-Dauer **max. 2 Min**)

Nach jedem Pitch: Wie gefällt dir die Idee?  
(Fingervoting)



Link zur Vorlage Plakat (noch in Erarbeitung)

Prototyp.docx