# Vorlesungsbeschreibung Wahlpflicht: DT I Design Thinking kennen und anwenden  Schwerpunkt Prozesse und Produkte

Lernergebnisse

Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls besitzen die Studierenden Kenntnisse über die Entwicklung und Entstehung neuer Ideen im Bereich Design und Technologie.

Die Studierenden entwickeln eine ausgeprägte Problemlösungs- und Beurteilungskompetenz. Diese Kernkompetenzen werden besonders mit Bezug auf Prozessabläufe und Design Thinking vermittelt.

Sie beherrschen die theoretischen Grundlagen, um diese kognitiv, intuitiv und kreativ in der Studienarbeit umzusetzen.

Die Studierenden sind in der Lage, Prototypen zu erstellen. Dies schließt das Anfertigen von Entwürfen, die Durchführung von Machbarkeitsanalysen sowie ggf. die Budgetierung mit ein.

Die Studierenden trainieren durch die gestellten Aufgaben ihre Teamfähigkeit und ihr Selbstmanagement.

Die Studierenden besitzen ein ausgeprägtes Wissen über Prozesse und Produkte. Dadurch werden sie befähigt, selbstständig Studien zu analysieren und ebenso auszuwerten.

Sie beherrschen die theoretischen Grundlagen von Prozessanalysen und können sich kritisch mit bestehenden Strukturen und deren Abläufen auseinandersetzen. Sie entwickeln eigene Ideen mit Blick auf die Nutzer, meistens durch unternehmensinterne Analysen.

Die Studierenden sind in der Lage, verschiede Analysen durchzuführen, u. a. zum Nutzerverhalten sowie von Nutzerbedürfnissen. Sie sind in der Lage, Lösungen zu entwickeln unter besonderer Berücksichtigung des Nutzerverhaltens.

Sie generieren Ideen vor dem Hintergrund der wirtschaftlichen Umsetzbarkeit, führen Tests durch und können die Ideen ihrer Prototypen umsetzen.

Die Studierenden sind mit den Grundlagen der Theorie und Praxis von innovativen Prozessen vertraut. Ebenso besitzen sie Grundkenntnisse im Bereich des Design Thinking. Beides unterstützt die Studierenden bei der Suche nach Lösung im Entwicklungsprozess und bei der Generierung neuer Ideen.

Sie können vermitteln und ausgewählte Methoden und Instrumente entlang der Schritte Verstehen- Beobachten- Point of view- Ideenfindung- Prototyping-Verfeinerung darstellen.

Die Studierenden unterschiedlicher Disziplinen werden im kreativen, vernetzten und nutzerorientierten Denken geschult. Ziel ist es, sie zu einer innovativen und marktorientierten Produktentwicklung zu befähigen.

Ihre Ideen werden anhand von Prototypen veranschaulicht und anhand von Nutzer- und Kunden-Reaktionen überprüft.

Inhalte

- Besonderer Fokus: Prozesse und Produkte; Durchführung ethnographischer Erhebungen, Dokumentation und Auswertung.
- Fokus Prozesse: Prozess-Analyse, Hinterfragung bestehender Strukturen und Abläufe, Ideen-Generierung mit Blick auf Nutzer (üblicherweise unternehmensinterne Analysen).
- Fokus Produkte: Analyse des Nutzerverhaltens, Analyse von Bedürfnissen, Entwicklung von Lösungen unter spezieller Berücksichtigung des Nutzerverhaltens.
- Ideengenerierung vor dem Hintergrund der wirtschaftlichen Umsetzbarkeit, Test und Umsetzung in Form von Prototypen.

Lehrmethode

- Dozentenvortrag
- Industriereferenten
- Tafel, Beamer, Flipchart, etc.
- Gruppenarbeit
- Übungen
- Ggf. Exkursion

Literatur

Brenner, Walter / Uebernickel, Falk – Design Thinking – Das Handbuch, 2015.Ambrose, Gavin / Harris, Paul - BASICS Design 08. DESIGN THINKING: the act or practice of using your mind to consider design.

d.school @ Standford (2010). Bootcamp bootleg. Version 2. dschool.stanford.edu/wp-content/uploads/2011/03/BootcampBootleg2010v2SLIM.pdf

Lehrsprache

Deutsch

Studien-/Prüfungsleistung

Bewertung von Teilleistungen (Dokumente / Präsentationen)

Credits

6
(180 h = 72 h Präsenz- und 108 h Eigenstudium)

Besonderes

Sehr interaktive Veranstaltung mit hohem Gestaltungsspielraum für die Studierenden. Interdisziplinarität.

Hohe Eigenmotivation ist erforderlich.

Alle öffnen Alle schließen