

Ziel dieses Workshops ist es, möglichst viele - auch sehr offene - Ideen zu generieren und so am Ende eine erfolgversprechende Lösung zu finden.

Was explizit vermieden werden soll, ist das Denken in fertigen Lösungen. Es genügt also grobe Skizzen, um eine Idee zu benennen.

Beispiel 9: Ergebnisskizzen aus UX Design

Mittels diverser Kreativitätstechniken lassen sich für die definierten Lösungsmöglichkeiten erste Skizzen realisieren. Sie zeigen maximal eine Grundidee ohne weitere Ausarbeitung.



Abb. 5-1: Ideenkatalog mit Lösungsansätzen

Grundlage der Ideensuche sind **how might we** Fragen. Diese finden sich aus den Opportunity Areas des Synthese-Prozesses. Danach werden diese Fragen in verschiedener Form aufbereitet. Wir werden uns die **6-3-5 Methode** sowie das **Design Studio** genauer anschauen.

Aus „Collaborative UX Design“:

(in leicht angepasster Form)

Ziel

- Generieren von Lösungsideen (KEINE Lösungen)

Ergebnisse

- Ideenkatalog

Ablauf

- Was können wir
- Kreativitätsmethoden
- Lösungsideen auswählen



© René Probst

From:
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/m322/learningunits/lu05/theorie/lu5-kapitel_1?rev=1754559999

Last update: **2025/08/07 11:46**

