LU04d: Das Design Studio

Liegen mehrere Lösungsansätze vor (z.B. aus der 6-3-5-Methode), gilt es, diese zu präzisieren und aus einer textuellen Beschreibung in ein Lösungsskizze zu wechseln. Mit der Methode Design Studio kann ein Entwicklungs-Team in 6 Schritte zu bewerteten Lösungsideen kommen.

1. Sich auf eine Problemstellung einigen. Dies erfolgt z.B. anhand von HMW-Fragen, von denen eine oder mehrere bearbeitet werden.
2. Jedes Team-Mitglied skizziert - während z.B. 10 Minuten - auf einem A3-Blatt seine Vorstellung von möglichen Lösungen. Primär wird ein GUI präsentiert, das aber mit Begleitext ergänzt werden kann.
   Jede Person soll 3-6 Lösungen skizzieren.
3. Die Team-Mitglieder präsentieren sich - während z.B. 2 Minuten - gegenseitig die Lösungen. Wichtig ist dabei, dass die Grundidee klar vermittelt wird.
   Nach jeder Präsentation können Fragen gestellt und Kommentare abgegeben werden. Der Idee-Owner soll sein Werk nicht verteidigen, sondern alle Einwände zulassen.
4. In Zweiergruppen wird nun eine Lösungsskizze weiter ausgearbeitet. Dabei spielt es keine Rolle, für welche der präsentierten Ideen sich die Gruppe entscheidet.
5. Die so entstandenen Ideenskizzen werden erneut im Team präsentiert. Die Idee-Owner sollen diesmal aber ein Plädoyer für ihre Lösung abgeben und deren Stärken hervorheben, sie dürfen aber auch auf Nachteile hinweise, so dass eine umfassende Sicht auf die Idee zusatende kommt. Auch hier wird die Zeit auf z.B. 2 Minuten für das Plädoyer begrenzt.
6. Die vorliegenden Ideenskizzen werden abschliessend bewertet.
   Eine Möglichkeit it das Verteilen von Punkten (Klebepunkten). Dabei erhält jedes Teammitglied z.B. 3 Punkte und kann diese beliebig verteilen.

Zusammenfassend:

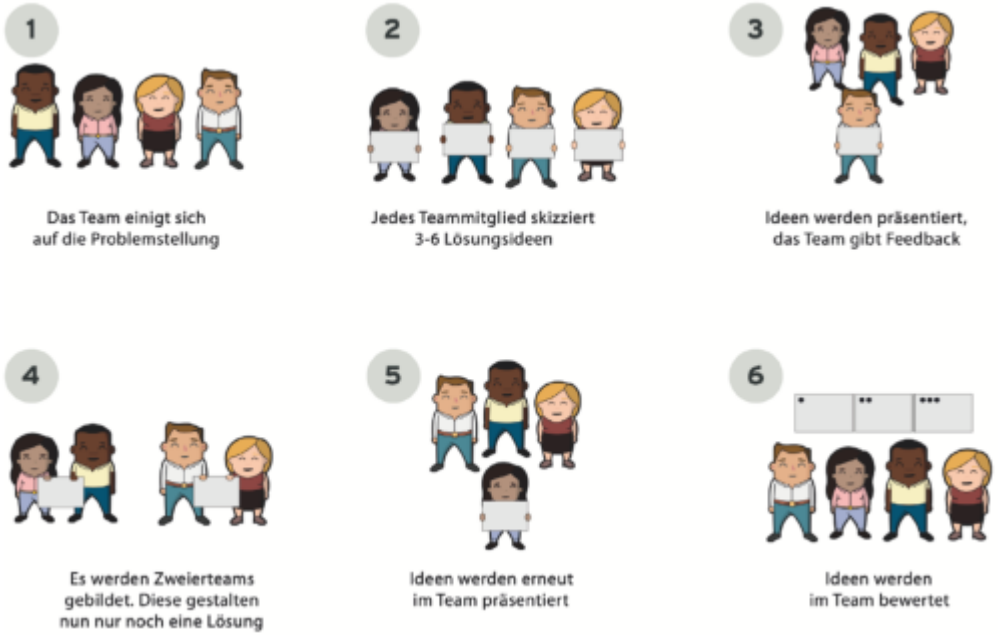

Abb. 5-4 - Schritte im Design Studio

Das Ziel ist ein Ideenkatalog, wie er in Abb. 5-1 (LU05-1.) gezeigt wird.

© René Probst

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/m322/learningunits/lu05/theorie/lu5-kapitel_4

Last update: **2026/09/16 09:39**