



Design Thinking als Denkmodell und Handlungskompetenz

Florian Kollmann

Design Thinking in der Praxis

- **Design Thinking** liegt im **Trend**. Der **Innovationsansatz**, der sich an der Arbeit von Designern orientiert, stellt bei der Kreation neuer Produkte und Services die Nutzerwünsche ins Zentrum.
- Dazu wird auf eine breite **Perspektivenvielfalt im Innovationsteam** ebenso Wert gelegt wie auf eine anregende Umgebung und ein **forschendes, iteratives Vorgehen**, bei dem Konzeptideen immer wieder mit Modellen des Kundennutzens abgeglichen werden.
- Im Themenseminar lernen Sie die **Denk- und Arbeitsweisen** des Design Thinkings kennen und erleben deren **Kraft für das Hervorbringen von Innovationen**

Zielgruppe

- Der Workshop richtet sich an alle, die **Methoden für Innovationsprozesse** nach dem Design-Thinking-Ansatz erlernen und sich insbesondere mit der diesen Methoden **zugrunde liegenden Haltung** auseinandersetzen wollen.
- Er richtet sich darüber hinaus an **Fach- und Führungskräfte**, insbesondere aus den Bereichen Research and Development, Business Development, Innovation, strategisches Management, Marketing und Vertrieb sowie an **Trainer:innen und Berater:innen**, die Innovationsprozesse anleiten oder begleiten wollen.



Kompetenzentwicklung

Am Ende der Weiterbildung verfügen Sie über...

- ein Grundverständnis für die **Haltung und die Denkweise** des Design Thinkings
- tiefgehende Einsichten über Sinn und Nutzen eines **konsequent menschenzentrierten Vorgehens** bei der Entwicklung neuer Lösungen und Innovationen
- Kenntnis über die verschiedenen **Phasen des Design Thinking Prozesses**
- theoretisches Hintergrund- und praktisches Anwendungswissen über die einzusetzenden **Methoden und Techniken**
- die Fähigkeit einen Design Thinking Prozess **aufzusetzen und anzuleiten.**

Inhalte der Weiterbildung

Design Thinking als Denkmodell

- Partizipation, Kollaboration, Co-Kreation, Experimentieren, Iteration
- Smarte Teams: T-Shaped-People, Multidisziplinarität
- Konvergentes und divergentes Denken, Analyse und Synthese

Aus dem Leben der Nutzer lernen

- Qualitative und ethnografische Methoden neu verfasst
- Empathie für den Nutzer entwickeln

Standpunkte definieren und Ideen finden

- Überraschend Einsichten in einem Standpunkt zusammenführen und lebendig beschreiben (Persona, Storytelling, Visualisierungen)
- Herausforderungen definieren, die das Problem beschreiben
- Lösungsideen finden

Umsetzen und Testen

- Prototypen entwickeln (Papiermodelle, Storyboards, Rollenspiele)
- Feedback einholen
- Konzepte verwerfen, verfeinern, neu erfinden

Trainer Florian Kollmann

- Studium der Politikwissenschaft und Ethnologie, ausgebildeter Trainer, Prozessbegleiter und Agile Coach
- Berufliche Stationen:
Führungskraft in der kommunalen Verwaltung, Leiter eines Abgeordnetenbüros, Projektmanager in Hochschulprojekten, freier Trainer und Berater
- Seine Arbeitsschwerpunkte sind Prozessbegleitung und Moderation, Design Thinking und Agilität



Details zum Kurs

Umfang

2-tägiger Workshop (Präsenz)

Preis

799,00 €



**Setzen Sie sich für weitere Auskünfte
sehr gerne mit uns in Verbindung!**

Jetzt anmelden!

www.ph-akademie.de/anmeldung



Akademie

FÜR WISSENSCHAFTLICHE WEITERBILDUNG AN DER
PÄDAGOGISCHEN HOCHSCHULE HEIDELBERG E. V.

Akademie für wissenschaftliche Weiterbildung an der Pädagogischen Hochschule Heidelberg e.V.

Keplerstraße 87
69120 Heidelberg

Tel.: +49 6221 – 64 87 887

Mail: kontakt@ph-akademie.de

www.ph-akademie.de

Unsere AGB finden Sie unter www.ph-akademie.de/agb