

DESIGN THINKING GLOSSAR



A

Analog
ohne technische/digitale Geräte

Assoziationen
im Zusammenhang stehend mit
dem jeweiligen Thema

C

Call to Action
aus dem Englischen für
Aufforderung zum Handeln

Cluster
Kategorie

E

Empathie
Verstehen der Bedürfnisse des
Gegenübers, hier: Zielgruppe

I

Identifizieren
Erkennen

Insight
aus dem Englischen für Erkenntnis
(durch Beobachtung/ Befragung)

K

Kontext
Zusammenhang, hier Rahmen-
bedingungen

L

Likes, Dislikes
aus dem Englischen für Vorlie-
ben, Abneigungen

P

Persona
detaillierte Personenbeschreibung von
einzelnen Mitgliedern der Zielgruppe

Pilot
hier: Testprojekt für die Umsetzung
des Prototyps in größerem Rahmen

Pitch
eine kurze prägnante Präsentation

Prägnant
deutlich, klar

Prototyp
testbarer Entwurf der Idee

Q

Qualitative Interviews
dient dem Kennenlernen der Ziel-
gruppe durch Stellen der W-Fragen
(Was, warum, wo, wann etc.)

S

Stakeholder
Zielgruppe, für die das Problem
gelöst wird

Status Quo
Ausgangspunkt