

DESIGN THINKING: PHASE 01 – PROBLEM UND ZIELGRUPPE VERSTEHEN

🕒 15 MIN

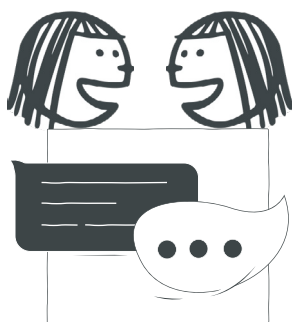


SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität
und Lehrerbildung (LISA)



In dieser Phase steigt ihr in das Thema ein, indem ihr Problem und Zielgruppe verstehen lernt, ohne diese zu bewerten oder schon nach Lösungen zu suchen. Zuerst startet ihr damit, alle Personen und Orte, die mit dem Problem in Verbindung stehen, zu **identifizieren**. Das kann im Unterricht vereinfacht durch Meldung der Personen, die das Problem direkt betrifft, geschehen. Interviewt eine betroffene Person, um ihre Bedürfnisse und Wünsche besser zu verstehen (1). Erstellt daraus im Anschluss eine **Persona** (2).



01. QUALITATIVES INTERVIEW FÜHREN (10 MIN)

Um **Empathie** mit der Zielgruppe aufzubauen, führt ihr mindestens ein 5-minütiges Interviews je Gruppe durch. Hier findet ihr mögliche **Fragen** und eine Vorlage für die spätere **Zusammenfassung**.

- Verwendet W-Fragen: Wer (Name, Alter, Likes, Dislikes) hat welches Problem, wo, wann, wie, warum? **TIPP:** Fragt mehrmals **Warum**, um dem Problem auf den Grund zu gehen.
- Führt das Interview durch und notiert die Antworten.
- Habt ihr mehrere Interviews durchgeführt, fasst die Erkenntnisse aus den Interviews zusammen.



02. PERSONA ERSTELLEN (5 MIN)

Erstellt als nächstes eine Persona, eine Personenbeschreibung der interviewten Zielperson.

- Beschreibt die Person eurer Zielgruppe so genau wie möglich (Name, Alter, Situation, Ziele, Frust) und fügt ein skizzenhaftes Bild dazu.
- Verwendet die Antworten aus dem Interview, um das Problem aus Sicht dieser Person in 1-2 Sätzen zu beschreiben und klärt: *Was braucht diese Person wirklich?*