

DESIGN THINKING: PHASE 05 – TESTEN

🕒 10–45 min



SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität
und Lehrerbildung (LISA)



In dieser Phase lernt die Zielgruppe euren ersten Lösungsansatz durch den Prototyp kennen und kann direkt wertvolles Feedback für die Verbesserung geben. Denkt daran, diese Phase dient nicht der finalen Bewertung eurer Idee, sondern soll lediglich neuen Input zur Weiterentwicklung der Idee bringen.

Präsentiert euren Prototyp in 3 Minuten eurer Zielgruppe, also mindestens der interviewten Person aus Phase 1. Notiert dazu die spontanen Reaktionen der Zielgruppe für „was kam gut an?“ und „was hat nicht funktioniert?“. Füllt die anderen Kategorien (neue Ideen und offene Fragen), in dem ihr bei eurer Zielperson nachfragt oder auch eure eigenen Gedanken dazu eintragt.

01. FEEDBACK

✚ Was kam gut an?

— Was hat nicht funktioniert?

! Welche neuen Ideen sind entstanden?

? Welche Fragen sind noch offen?

02. IDEE OPTIMIEREN

Berücksichtigt das Feedback eurer Zielgruppe und passt euren Prototypen entsprechend an.

Hinweis: **Blau** markierte Begriffe werden im [Glossar](#) separat erklärt.