

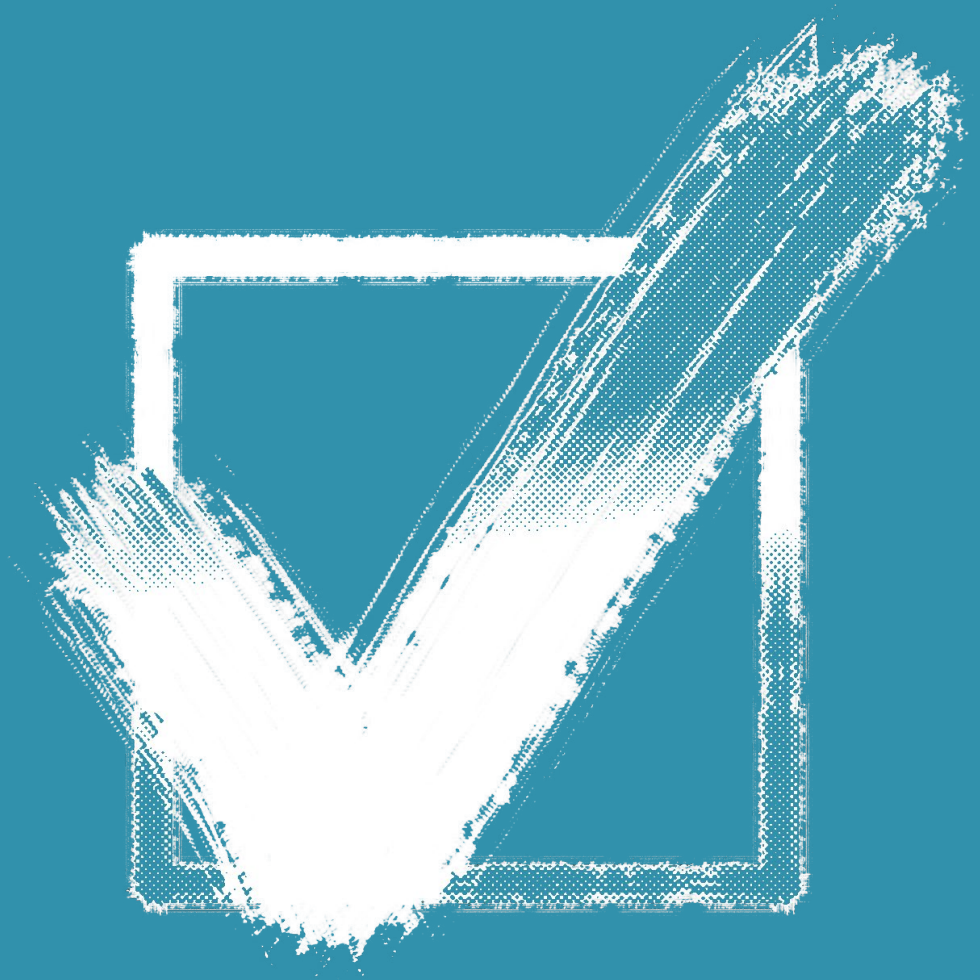
# NEGZ

Nationales E-Government  
Kompetenzzentrum e. V.

# How to – Starten mit Design Thinking

Checkliste, Materialliste, Methoden

Dr. Andrea Augsten · Annette Brunsmeier · Dr. Franka Grünewald · Barbara Hilgert ·  
Elena A. Kalogeropoulos · Andreas Mattleiner · Jörg Möllenbrock · Nicole Röttger



Die nachfolgende **Checkliste** gibt dir einen guten Überblick, woran du alles denken solltest, wenn du mit der Methode Design Thinking in der Verwaltung starten möchtest.

Neben der Checkliste findest du in diesem Dokument ebenfalls eine **Einkaufsliste** für die Umsetzung eines analogen Workshops sowie eine **Liste mit sinnvollem Equipment** in einem Workshop-Raum.

Hierbei handelt es sich um Vorschläge und Erfahrungswerte, die als Orientierung zu verstehen sind.

Zusätzlich haben wir ganz unten den einzelnen Prozessschritten des Design Thinkings, interessante **Methoden** (die wir empfehlen können) zugeordnet und Links zu Quellen ergänzt.

Auf diese Weise hast du alles schnell und einfach zusammen für deinen Einstieg mit der Methode Design Thinking.

Viel Spaß und melde dich beim Arbeitskreis oder uns Autor:innen, wenn es Fragen gibt!

## Über das NEGZ

Das Nationale E-Government Kompetenzzentrum ist Fachnetzwerk und Denkfabrik zur Digitalen Verwaltung.

Wir bündeln die Expertise von Unternehmen, Forschungseinrichtungen, öffentlichen Körperschaften und Verbänden, um die Digitalisierung der deutschen Verwaltung zu unterstützen und voranzutreiben.

Wir veröffentlichen Studien und Impulse, veranstalten Austauschformate, vermitteln Kompetenzen und bringen uns in die Fachdiskussion ein.

## Impressum

Erscheinungsdatum 16.05.2024



Dieses Werk wurde unter der Lizenz „Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International“ veröffentlicht. Sie dürfen das Werk bei Nennung der Urhebernden und der Lizenz teilen und bearbeiten.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### Herausgeber

NEGZ e.V.  
Oberlandstraße 26–35 · 12099 Berlin

030 7543 89 55  
office@negz.org · www.negz.org

Gestaltung: Nicole Mank

Titelbild: [Gerd Altmann \(geralt\)](#) | Pixabay

# Checkliste zum Start mit der Methode Design Thinking

- Beschreibe die Ausgangslage: Was ist die Herausforderung/ das Problem?
  - Bestimme die Zielsetzung und die Kriterien der projektführenden Stelle sowie eine erste Lösungsplanung
  - Stelle ein interdisziplinäres Team auf
  - Recherchiere, wer deine Nutzer:innen sind
  - Recherchiere den Kontext deiner Nutzer:innen.
  - Welche Bedürfnisse haben sie? - **Verstehen**
  - Beschreibe die Bedürfnisse der Nutzer:innen - **Beobachten**
  - Definiere die Anforderungen deiner Nutzer:innen und priorisiere sie. - **Sichtweise definieren** (Standpunkt)
  - Identifiziere einen Prozess-Lead (eine Art Machtpromotor, einer Machtpromotorin) und Sorge für ihre/seine Unterstützung im Projekt
  - Plane Design und Methoden
  - Entwickle und gestalte Erprobungsansätze - Ideen finden
  - Bereite die erste Erprobung von Design Thinking vor - **Prototypen entwickeln**
    - ◆ Was brauche ich an Material? (Siehe unten „Einkaufsliste“)
    - ◆ Welchen Raum kann ich einsetzen für eine erste Erprobung? (Siehe unten: „Sinnvolles Equipment im Raum“)
    - ◆ Wo bekomme ich Methoden-Templates her?
      - unsere Liste mit Methoden-Empfehlungen pro Prozessschritt im Anhang
  - Evaluiere und teste die Ergebnisse mit deinen Nutzer:innen - **Testen**
  - Iteriere so lange, bis das Feedback deiner Nutzer:innen positiv ist
- Ziel: Ansatz erfüllt Anforderung**
- Überleitung in die Praxisumsetzung und Transfer in die Organisation
    - ◆ Projektorganisation für die Umsetzung
    - ◆ Change-Elemente in die Organisation überführen
    - ◆ Kontinuierliche Kontrolle und iterative Optimierung

# Beispielhafte Einkaufsliste für einen analogen Workshop

- Moderationskoffer
- Post-Its in unterschiedlichen Größen
- dickere und dünnere Filzstifte
- Papier unterschiedlicher Größen und Farben
- Blue Tack oder Kreppband zum einfachen Aufhängen von Flipcharts an den Wänden
- Materialien zum Basteln
  - ◆ Schere
  - ◆ Kleber
  - ◆ Klebeband und Washi-Tape
  - ◆ unterschiedliche Kartons
  - ◆ Pappe
  - ◆ Papprollen
  - ◆ Krepppapier
  - ◆ Aufkleber und Klebepunkte
  - ◆ Knöpfe
  - ◆ Klammern
  - ◆ Alufolie
  - ◆ Spielfiguren
  - ◆ Knete
  - ◆ Schnüre
  - ◆ Gummis
  - ◆ Pfeifenreiniger
  - ◆ ---
- Lego oder Duplo
- Vorlagen für Storyboarding
  - ◆ Offen lizenzierte Materialien zum Ausdrucken finden sich hier: [SAP Scenes](#)

## Sinnvolles Equipment im Raum

- ein akustisch etwas abgetrennter Bereich pro Team oder ein ausreichend großer Raum, in dem mehrere Teams parallel arbeiten können
- ein zentraler Bereich, in dem relevante Informationen zeitgleich an alle Teams kommuniziert werden können
- „Eigene“ Whiteboard-Wände und/oder Flipcharts und Wandflächen für jedes Team von 4-6 Personen
- Brown Paper in A0, um darauf zu arbeiten (Blue Tack oder Kreppband zum Aufhängen nicht vergessen!)
- ein Tisch pro Team, nach Möglichkeit rollbare Stehtische mit Hockern, um im Stehen kollaborativ arbeiten zu können
- ein Laptop pro Team für Rechercharbeiten
- ein bis zwei Stillarbeitsmöglichkeiten pro Team, um Interviews führen zu können
- ein großer Tisch, um Prototyping-Materialien ausbreiten und bereitstellen zu können
- Time Timer für die/den Moderator\*in
- Weiteres Zubehör für Prototyping, abhängig von dem Projekt und dem Detailgrad können sein: Drucker, Schneidplotter, 3D-Drucker, digitale Prototyping-Station mit Lizenz für Prototyping-Software

# Methodensammlung mit Links

- **Phase: Verstehen & Beobachten**

- ◆ [Personas](#) (abgerufen am 25.04.24)
- ◆ Card Sorting / Kartensortierung,
- ◆ Six Thinking Hats/ „Denkhüte von De Bono“,
- ◆ 5-Warum (5W), [Modifikation: 9W](#)
- ◆ [Stakeholderanalyse](#) (abgerufen am 25.04.24),
- ◆ [Interviews](#) (abgerufen am 25.04.24)

- **Phase: Sichtweise definieren**

- ◆ [Personas](#) (abgerufen am 25.04.24),
- ◆ Card Sorting / Kartensortierung,
- ◆ Use Cases,
- ◆ User Stories,
- ◆ [Storyboards](#) (abgerufen am 25.04.24),
- ◆ Scribbles,
- ◆ Wireframes,
- ◆ [Wie können wir \(HMW\)](#) (abgerufen am 12.04.24),
- ◆ Journey Mapping,
- ◆ Empathy Map,
- ◆ [Stakeholder Map](#) (abgerufen am 24.04.24),
- ◆ Moodboards,
- ◆ Eisenhower Matrix

- **Phase: Ideen finden**

- ◆ Scribbles,
- ◆ Moodboards,
- ◆ Wireframes,
- ◆ [Prototypen](#) (abgerufen am 24.04.24),

- ◆ [Brainstorming](#) (abgerufen am 24.04.24),
- ◆ 6-3-5 Brainwriting,
- ◆ schlechteste Idee,
- ◆ Ideen-Marathon,
- ◆ Mind Mapping,
- ◆ Zauberer von Oz,
- ◆ Liebesbrief,
- ◆ Zeitung der Zukunft,
- ◆ Was wäre wenn,
- ◆ Verrückte 8,
- ◆ Walt Disney,
- ◆ [World Café](#) (abgerufen am 25.04.24)

## Empfohlene Quellen:

- [Handbuch öffentliches Gestalten](#) (abgerufen am 25.04.24)
- [Das Design Thinking Toolkit](#) (abgerufen am 25.04.24)
- [Die Methodensammlung des Digital-Service Bund](#) (abgerufen am 25.04.24)

Lewrick, M./Link, P./Leifer, L. (2019): Das Design Thinking Toolkit: Die besten Werkzeuge & Methoden. München.

Die einzelnen Methodenverlinkungen sollen nur als Gedankenanstoß dienen und beziehen sich immer auf das angegebene Abrufdatum.