

Table of Contents

Grundlagen II	3
Heutige Inhalte: Design Thinking, Human-Centred-Design, Brainstorming Methoden, Hand-Storming	3

Grundlagen II


Online Session via Zoom

Montag, 2. November 2020

- Zoom starten...
- Jitsi in Chrome starten...
- COVID-19 Update: Die FH Münster hat kein Online-Semester beschlossen. Dennoch sind die Lehrenden aufgerufen die Präsenzformate auf ein absolut notwendiges Maß zu reduzieren und den Studierenden die Teilnahme freizustellen. ⇒ Hinweis auf Frage in Mattermost.
- Kurzvorstellung der Studierendeninitiative [Weitblick Münster e.V.](#) welche sich für weltweit bessere Bildungszugänge einsetzt.

Heutige Inhalte: Design Thinking, Human-Centred-Design, Brainstorming Methoden, Hand-Storming

Prelude

»Be brave enough to start a conversation that matters.«  [Margaret Wheatley](#)

- Icebreaker Cards – A tool for Meaningful conversations and deeper relationships.
- Brainspin Cards (Prinzip 1 ⇒ eine Karte, Prinzip 2 ⇒ Kombination mit Geschichte)
- Kleine Kreativübung: Doodle (Sie brauchen Papier und Bleistift).
- **Präsentation: Das optimierte NID 02 Objekt** ⇒ Jede Gruppe wählt eine Person aus, die das Objekt präsentierten die Nutzung simuliert. Wir werden die Ergebnisse daraufhin in der Gruppe diskutieren. Was können wir daraus lernen? ⇒ *Error Analysis* (Zählen Sie alle Punkte auf, die bei einer Nutzung schief gehen könnten und überlegen Sie woran dies liegen könnte. Dies ist ein guter Weg mögliche Fehler in der Gestaltung zu identifizieren, die unwillkürlich zur falschen Nutzung führen ⇒ *Non-Intentional Design*)
- **Präsentation: NID Aufgabe 02 (Kleiderbügel)** ⇒ Jeder Studierende präsentiert innerhalb von 60 Sekunden sein/ihr Kleiderbügel Objekt. Alle anderen Studierenden müssen das Objekt innerhalb dieser Zeit nachzeichnen. Nach Ablauf der Minute wird die Zeichnung in die Kamera gehalten.

Kurze Pause

Overtüre

1.	UN Sustainable Development Goals	Jasmin H.
2.	IDEO's Field Guide to Human-Centered Design	Daria-Luna

Nach den beiden Präsentationen wird es eine Diskussion von etwa 20 Minuten geben, die von den beiden Referierenden geleitet wird. In dieser sollte der Fokus auf Fragestellungen liegen, die eng mit

dem Thema verbunden sind: Was ist das Ziel der Sustainable Development Goals? Was können Designer dazu beitragen? In welchen Momenten könnte man als Designer Einfluss auf die Zukunft der Gesellschaft haben?

- Sustainability Development Geek Cards
- Fragen zum Film *Urbanized* (Felix teilt ein PDF mit Fragen, die beantwortet werden müssen. Dafür haben Sie 5 Minuten Zeit.)
- Diskussion
- IDEO Method Cards ⇒ Beispiele und kurze Übungen: *Error Analysis*, *Draw the Experience*, *Personal Inventory*, *Predict Next Year's Headline*, *Quick-and-Dirty Prototyping*
- IDEO Travel Pack

Hausaufgaben für nächste Woche Montag

- t.b.d.

From:

<https://www.hardmood.info/> - **hardmood.info**

Permanent link:

https://www.hardmood.info/doku.php/02_11_2020?rev=1604232446

Last update: **2024/06/28 19:08**

