Denkmodell Design Thinking

Innovative Lösungen für eine schnelllebige Zeit

Wussten Sie was die VUCA-Welt ist, woher das Modell Design Thinking kommt und was das alles mit Kirche und Sozialraum zu tun hat? Sie werden überrascht sein!

Was ist VUCA?

Wir leben in der sogenannten VUCA-Welt. V steht für volatil (schwankend), U für unsicher, C für Komplex und A für ambivalent. Die Welt dreht sich scheinbar schneller als noch vor 50 Jahren. Wissen wächst exponentiell. Was heute richtig ist, kann morgen überholt sein. Viele Teilbereiche der Welt sind miteinander vernetzt, unzählige Faktoren haben ihren Einfluss und wirken. Leben in der VUCA-Welt bedeutet also, dass ein schnelles Anpassen an sich schnell verändernde Bedingungen überlebenswichtig geworden ist. Aus diesen Erkenntnissen haben sich alternative Denkmodelle für das Arbeiten in einer komplexen Welt entwickelt. Das Ziel ist eine schnellere und bedarfsgerechtere Anpassung an komplexe Umwelten. Durch Vernetzung und experimentelles Handeln sollen neue Lösungen für neue Probleme entwickelt werden. Im Zentrum stehen also die emotionalen Bedürfnisse der Nutzer und die Interessen der Stakeholder. (Als Stakeholder wird eine Person oder Gruppe bezeichnet, die ein berechtigtes Interesse am Verlauf oder Ergebnis eines Prozesses oder Projekts hat.)

Was ist Design Thinking?

Design Thinking ist eine **systematische Herangehensweise an komplexe Problemstellungen** aus allen Lebensbereichen. Im Zentrum dieses Prozesses stehen die **Nutzerwünsche und -bedürfnisse sowie nutzerorientiertes Erfinden.** Design Thinker begeben sich dazu in die Rolle des Anwenders. Anstatt nur von außen auf seine Anliegen zu sehen, nehmen sie seine Sichtweise ein. Sowohl Wirtschaftsunternehmen als auch andere Gruppen haben in den letzten Jahren begonnen, mit diesem Ansatz zu arbeiten. Design Thinking fragt also nicht als Erstes nach Machbarkeit, Wirtschaftlichkeit oder im kirchlichen Kontext nach den Ressourcen, vielmehr fragt es: Was braucht mein Nutzer oder meine Nutzerin? Wobei kann ich ihm oder ihr helfen? Wie erlebt er oder sie die Situation oder unsere Angebote?

An dieser Stelle sind wir auch ganz nahe an der Frage Jesu, die er dem blinden Bartimäus stellt: „Was willst Du, das ich Dir tue?“ Zu dieser nutzerorientierten Haltung kommt die Annahme hinzu, dass Innovation besser gelingt, wenn man interdisziplinär an die Sache herangeht. Wer einen Design-Thinking-Prozess starten will, bringt also möglichst unterschiedliche Menschen mit möglichst unterschiedlichen Perspektiven zusammen und lässt sich auf einen kreativen Prozess ein, der auch viel Spaß macht.

Ziel	– Kennenlernen des Denkmodells Design Thinking – Entdecken der Chancen für die Entwicklung neuer Ideen und Zusammenarbeit – Erfahren von konsequenter Orientierung an den Bedürfnissen der Menschen
Geeignet für	Gruppen, Teams und Gremien sowie Kirchenvorstände
Materialien	Pinnwände, Flipcharts, Stehtische, Stifte, bunte Post-its
Ort	Möglichst außerhalb gewohnter Räume, keine Tische in der Mitte, sondern möglichst Stehtische, bewegbare Möbel, Platz!
Dauer	Je nach Thema und Team zwischen 1 und 2 Tagen

Wie läuft der Design-Thinking-Prozess ab?

Der Design-Thinking-Prozess umfasst sechs Schritte, die hier kurz vorgestellt werden. Dazu gehören:

1. Verstehen
Zunächst muss geklärt werden, was die Frage/die Herausforderung/das Problem ist.
Worum geht es wirklich?

2. Beobachten
Dieser Schritt lädt zu einer intensiven Recherche ein. Es geht um Befragungen, Interviews, Daten, Entwicklungen und Studien, um wichtige Einsichten und Erkenntnisse zu gewinnen.

3. Standpunkt definieren
Die Ergebnisse der „Beobachtungsphase" werden zusammengetragen und vertieft: Die Stakeholder werden in den Blick genommen, eine Persona wird entwickelt, um beispielhaft in die Perspektive der Nutzerinnen und Nutzer zu kommen, man versucht die Bedürfnisse der Nutzer zu identifizieren, um dann zu überlegen, wie man bedarfsgerecht reagieren könnte.

4. Ideen identifizieren
Nach der intensiven Orientierung am Bedarf der Nutzerinnen und Nutzer geht es nun um das Brainstormen von Ideen durch Kreativitätstechniken, mit viel Freiraum neu zu denken, um unzensiert „out of the box" zu denken. Diese Ideen müssen nicht fertig, perfekt oder bis ins Letzte ausgegoren sein, sondern dürfen erst einmal so stehen bleiben.

5. Prototyp entwickeln
Erste Ideen werden veranschaulicht, dargestellt, ohne Aufwand umgesetzt, um diese dann der Zielgruppe vorzustellen und Rückmeldungen und Verbesserungsvorschläge einzuholen.

6. Testen
Die Prototypen werden getestet, das Konzept wird weiter verbessert und verfeinert, bis ein nutzerorientiertes Produkt entstanden ist. Dabei ist es normal, dass Schritte aus dem Prozess noch einmal wiederholt und weiterentwickelt werden.

Wer arbeitet zusammen im Prozess des Design Thinking?

Die Besonderheit, beispielsweise in Unternehmen, ist: alle und gleichzeitig. Es gibt kein Nacheinander, in dem Fachdisziplinen ihre Standards abarbeiten und an die nächste Fachabteilung weiterreichen. Sofort und jetzt sind alle im Entwicklungslabor dabei und bringen ihre Fachexpertise ein. So bündelt sich ein großes Potenzial und ein Gemeinschaftserlebnis entsteht.

Design Thinking im kirchlichen Kontext

Natürlich ist die Kirche kein Wirtschaftsunternehmen, aber auch in der Kirche nehmen wir wahr, dass sich vieles schnell verändert und wir auf diese Veränderungen auch reagieren müssen. Design Thinking ist ein Ansatz, der konsequent von den Menschen und ihren Bedürfnissen her denkt und daraus mit und für die Menschen neue Herangehensweisen entwickelt. Wenn sich also die Frage stellt, wie wir als Kirchengemeinde für junge Erwachsene relevant werden können, die sonst kaum in kirchlichen Angeboten auftauchen, dann hilft der Ansatz Design Thinking auch auf ungewöhnliche Wege zu kommen und nicht bei den klassischen Angeboten zu bleiben.

Und: Was wäre, wenn die Zusammenarbeit im Gemeinde- oder Dekanatskontext mal anders aufgestellt wäre? Alle gemeinsam in einem Prozess: hauptberuflich und ehrenamtlich Mitarbeitende, interessierte Gemeindemitglieder, interessierte Bürger und Bürgerinnen, Verantwortliche aus Kommune und Diakonie sowie potenzielle Nutzer und Nutzerinnen. Sie lassen sich gemeinsam fragen: Was brauchen die Menschen, dass wir (ihnen) tun?

Tipps

- Sie möchten selbst ausprobieren? Siehe auch Arbeitstechniken „Persona", „Kreativitätstechniken", „How-Now-Wow", „Barcamp".
- Wir beraten Sie gerne, wo und wie Sie Design Thinking einsetzen können:
  Telefon 0911 4316191 oder
  E-Mail christine.falk@afg-elkb.de
- Sie möchten sich weiterbilden? Infos unter:
  www.fragetasche.de

Christine Falk

Michael Wolf