

Mit Design Thinking und anderen Methoden zur Sm**AR**ten Bibliothek

--

BID Leipzig 2019



Welche Methoden und Warum?

IDEALOG und Morphologischer Kasten
Modellprogramm für Öffentliche Bibliotheken
Design Thinking



strukturierter Kreativitäts-Prozess

Prinzip der kleinen Schritte

*„Neue Lösungen werden nicht mit alten Methoden
gefunden“*

IDEALOG und Morphologischer Kasten



Vergleich

	IDEALOG und MoKa	Modell-Programm	Desingn Thinking
Dauer	1 Tag	1 Tag - ??	1 Tag - ??
Geeignet für	ÖB, WB	ÖB	ÖB, WB
TN	Bibliotheks-MA	Bibliotheks-MA, Nutzer*innen	Bibliotheks-MA, Nutzer*innen
Schwierigkeitsgrad	Mittel	Leicht	Leicht - Mittel
Phasen	1.Orientierung, 2.Generierung, 3.Optimierung, 4.Implementierung	1.Generierung 2.Reduzierung 3.Vorraussetzung (Nutzerverhalten, Bereich, Ausstattung, Kooperation) 4.Zeitstrahl	1.Einfühlen 2.Definieren 3.Ideen generieren 4.Prototyping
Methoden	1.Problemanalyse 2.Brainstorming, MoKa 3.Prioritäten Grid, SWOT 4.Pre Mortem	1.Brainstorming 2.Ranking/Punktevergabe 3.Brainstorming 4.Zuordnung	1.Empathy Map, Jobs to be done 2.Kundenerlebniskette, Insights 3. Brainstorming, MoKa 4Storyboard, Skizze, Storytelling

Was ist DT *nicht*?



Was ist DT dann?

- Auf der Grundlage der **Bedürfnisse des/der Kunden/Kundin**
 - werden Lösungen
 - von **interdisziplinäre Teams** erarbeitet
 - die in Prototypen münden und
 - reflektiert/analysiert werden
-
- DT lebt vom *machen* und *ausprobieren!*
 - Experimente sind *erwünscht*

DESIGN THINKING Regeln

VISUELL arbeiten

An illustration of a pencil with a white eraser tip drawing a simple circle on a surface.

QUANTITÄT
vor Qualität

An illustration of a group of seven rabbits of various colors and patterns, some sitting and some standing.

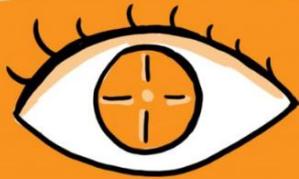
keine KRITIK

An illustration of two white signs on sticks, each featuring a thumbs-down gesture. The signs are crossed out with diagonal lines, indicating that criticism is not allowed.

früh und oft
SCHEITERN

An illustration of a target with a bullseye and a crosshair. Several arrows are shown hitting the target from various angles, representing early and frequent failures.

fokussiert BLEIBEN

An illustration of a large eye with a crosshair in the center, symbolizing focus and staying on track.

BENUTZERZENTRISCH
denken

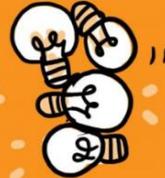
An illustration of a person standing inside a funnel-shaped structure, representing user-centered thinking.

Spaß haben

An illustration of a simple, happy face with a wide, open-mouthed smile and closed eyes, representing fun.

by designdoppel

auf den Ideen
der anderen
AUFBAUEN

An illustration of several lightbulbs of different sizes and orientations, some glowing, representing ideas and building upon others.

VERRÜCKTE & WILDE
IDEEEN willkommen

An illustration of a person standing between two large, stylized faces. The faces have wild, exaggerated features like large eyes and wild hair, representing wild and crazy ideas.

Design-Thinking-Prozess

	1. Phase	2. Phase	3. Phase	4. Phase
	Einfühlen	Definieren	Ideen generieren	Prototyping
Um was geht es?	Den/die Nutzer/in verstehen	Analysieren des Gesagten	Zusammenhänge begreifen	Ausprobieren 
Geprägt von?	Beobachten, fragen, zuhören	Strukturieren, Muster erkennen	Zusammenführung von (Fach)Kenntnissen	Analysieren und reflektieren
Leitfragen?	Welche Bedürfnisse hat er/sie?	Welche wiederkehrenden Begriffe tauchen auf?	Welche unterschiedlichen Perspektiven gibt es? ExpertenInnen und NutzerInnen zusammenbringen!	Welche Lösung ist die beste für die/den NutzerIn?
Was steht am Ende?	Probleme lösen	Richtlinien entwickeln, Prinzipien entdecken	Evaluation, Ranking	Lösung!
Methode?	Interviews, <u>Personas</u> , <u>User Profile Canvas</u> (" <u>Steckbrief</u> ")	Kundenerlebniskette, Storyboard, <u>Schema für Standpunkt finden</u>	Ideen-Crowdsourcing, Morphologischer Kasten, <u>Brainstorming</u>	<u>Storytelling</u> , Skizzen, Foto, Physisches Modell

	1. Phase
	Einfühlen
Um was geht es?	Den/die Nutzer/in verstehen
Geprägt von?	Beobachten, fragen, zuhören
Leitfragen?	Welche Bedürfnisse hat er/sie? „Jobs to be done“?
Was steht am Ende?	Probleme lösen
Methoden?	Interviews, <u>Personas</u> , <u>Customer Profile</u> , <u>User Profile Canvas</u> (“Steckbrief”)

Arbeitsauftrag:

Denken Sie sich eine/n typischen Nutzer/ eine Nutzerin Ihrer Bibliothek aus.

= 2 Minuten

Sie erstellen dann ein „Customer Profile“ = Nutzerprofil

= 5 Minuten

Jobs to be done:

- Supporting Jobs
- Emotional Jobs
- Social Jobs

Persona Max



- 7 Jahre alt, Schüler
- verspielt, abenteuerlustig

Pains & Gains in Bezug zur Bibliothek:

- Lesecke voll mit großen Kindern, Buch nicht da, unfreundliche Bibliothekarin, hohe Regale, Langeweile wenn Bücher ausgesucht sind
- Vorlesestunden, Treffen mit Freund, Leserakete, Selbstverbucher, ausleihen von Spielen, Lesenacht, Dinobücher ausleihen, Bücher finden, Lese-Rakete

Jobs to be done:

- CDs für kranke Schwester ausleihen
- Bücher über Insekten für Schule finden

	2. Phase	3. Phase
	Definieren	Ideen generieren
Um was geht es?	Analysieren des Gesagten	Zusammenhänge begreifen
Geprägt von?	Strukturieren, Muster erkennen	Zusammenführung von (Fach)Kenntnissen
Leitfragen?	Welche wiederkehrenden Begriffe tauchen auf?	Welche unterschiedlichen Perspektiven gibt es? ExpertenInnen und NutzerInnen zusammenbringen!
Was steht am Ende?	Richtlinien entwickeln, Prinzipien entdecken	Evaluation, Ranking
Methoden?	Kundenerlebniskette, Storyboard, <u>Schema für Standpunkt finden</u>	Ideen-Crowdsourcing, Morphologischer Kasten, <u>Brainstorming</u>

Arbeitsauftrag:

Zu der jeweiligen Persona zur folgenden Schema-Frage:

Wie können wir (Max) helfen, seinem Bedürfnis nach (Büchern für die Schule) nachzukommen?

brainstormen.
= 15 Minuten

Anschließend:
Einigen Sie sich auf Ideen mit denen Sie weiterarbeiten möchten

	3.Phase	4.Phase
	Ideen generieren	Prototyping
Um was geht es?	Zusammenhänge begreifen	Ausprobieren
Geprägt von?	Zusammenführung von (Fach)Kenntnissen	Analysieren und reflektieren
Leitfragen?	Welche unterschiedlichen Perspektiven gibt es? ExpertenInnen und NutzerInnen zusammenbringen!	Welche Lösung ist die beste für die/den NutzerIn?
Was steht am Ende?	Evaluation, Ranking	Lösung!
Methoden?	Ideen-Crowdsourcing, Morphologischer Kasten, <u>Brainstorming</u>	<u>Storytelling</u> , -board, Skizzen, Foto/ <u>Bild</u> , Physisches Modell

Arbeitsauftrag:

Auf der Grundlage des Brainstormings:

Erstellen von:

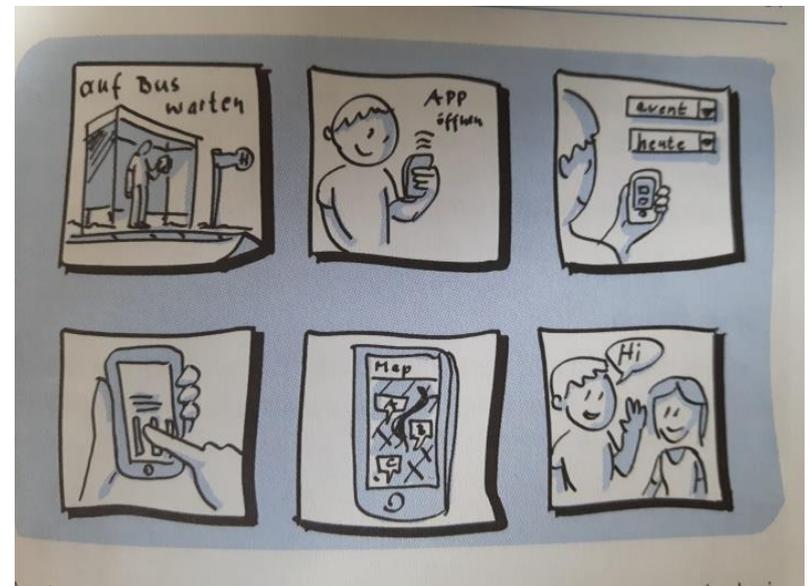
- Storytelling, -board
- Bild

= 10Minuten



Storytelling/Storyboard

- konkretes Fallbeispiel
- erzählt eine Geschichte, stellt eine Szene dar
- örtlich/zeitlich eingeordnet
- Beteiligten werden charakterisiert
- Feinheiten sind nicht wichtig
- Erklärungen helfen!



	1.Phase	2.Phase	3.Phase	4.Phase
	Einfühlen	Definieren	Ideen generieren	Prototyping
Um was geht es?	Den/die Nutzer/in verstehen	Analysieren des Gesagten	Zusammenhänge begreifen	Ausprobieren ↑ ↓
Geprägt von?	Beobachten, fragen, zuhören	Strukturieren, Muster erkennen	Zusammenführung von (Fach)Kenntnissen	Analysieren und reflektieren
Leitfragen?	Welche Bedürfnisse hat er/sie?	Welche wiederkehrenden Begriffe tauchen auf?	Welche unterschiedlichen Perspektiven gibt es? ExpertenInnen und NutzerInnen zusammenbringen!	Welche Lösung ist die beste für die/den NutzerIn?
Was steht am Ende?	Probleme lösen	Richtlinien entwickeln, Prinzipien entdecken	Evaluation, Ranking	Lösung!
Methoden?	Interviews, <u>Personas</u> , <u>User Profile Canvas</u> (<u>“Steckbrief”</u>)	Kundenerlebniskette, Storyboard, <u>Schema für Standpunkt finden</u>	Ideen-Crowdsourcing, Morphologischer Kasten, <u>Brainstorming</u>	Storytelling, Skizzen, Foto, Pinocchio, Physisches Modell, Storyboard, Roadmap...

Quellen

- Storyboard: Lewrick, Michael: Design Thinking. Beck 2018
- Luther, Michael: Das große Buch der Kreativitätsmethoden. managerSeminare, 2013
- Bild Insekten:
<https://www.pinterest.de/hooverlibrary/>