

A1



DISPLAY

FESTLEGEN

(max. 10 Minuten)

TEAM

Definiert die zu bearbeitende Problematik.

FRAMEWORKING

- Definiert die Merkmale, denen eure Lösungen folgen müssen.
- Platziert die Eigenschaften dort, wo sie für alle sichtbar sind.

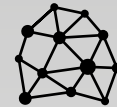
A2



NACHHALTIGKEIT



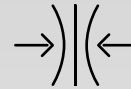
WIN-WIN-WIN



VERNETZT



UMSETZ- / TRANSFORMIERBAR



ANPASSUNGSFÄHIG



NEUES THEMA

hier falten



B1



DISPLAY

DARSTELLEN TEAM

(30 bis 60 min)

ANLEITUNG

- Klebt mehrere Blätter zu einem grossen Bogen zusammen und schreibt «DARSTELLEN» in die obere, linke Ecke.
- Definiert mit Hilfe der Fragen das Problem.
(Beginnt mit der Visualisierung in der Mitte des Bogens. Ihr könnt zeichnen, schreiben, etc.)
- Formuliert das ausgearbeitete Problem und seine Zusammenhänge laut.
- Jeder muss sich zu Wort melden.

ZWISCHENSCHRITT NACH «B) DARSTELLEN»

- Teilt euch in 4er- bis 6er-Gruppen auf.
- Das Designteam greift in den folgenden Schritten «C & D» nur wenn nötig ein.

hier falten



B2



1. BETEILIGTE

- Wie lautet das Problem? Wer ist daran beteiligt?
- Wie hängt das Problem von anderen Problemen ab?
- In wie weit spielen Institutionen mit?
(Gemeinde, Kanton, Landesregierung)



2. EINFLUSS

- Was beeinflusst das Problem innerhalb der Gruppe?
- Wie beeinflusst das Problem die Gruppe von aussen?
- Welche Themen schwingen auch noch mit?



3. PROBLEMHINTERGRUND

- Wieso besteht das Problem?



4. AUSWIRKUNGEN

- Welche Auswirkungen hat das Problem auf die Gruppe?
- Welche Auswirkungen hat das Problem auf ihr Umfeld?



ZUSATZFRAGEN

- Wie lange existiert das Problem?
- Wie hat sich das Problem seit seinem Beginn verändert?
Und warum?
- Wann tritt das Problem vor allem auf?

C1



IDEATE

KREIEREN

(30 bis 60 min)

GRUPPE

Klebt mehrere Blätter zu einem grossen Bogen zusammen und schreibt das Wort «KREIEREN» in die obere, linke Ecke.

Bestimmt 1 Moderator/in und 2 Vertreter/innen:



MODERATOR/IN:

Der Moderator/Die Moderatorin liest die Fragen, klebt die Icon-Karten auf und leitet die Diskussion. Er/Sie ist für den Fluss der Diskussion verantwortlich.



VERTRETER/IN:

Der Vertreter steht für die Interessen der Gruppe und hat somit auch die Aufgabe, Themen kritisch zu betrachten und zu erläutern.

Sucht euch weitere Rollen aus. Es müssen nicht alle vergeben werden.



BINDEGLIED:

Das Bindeglied kennt alle Leute, weiss was sie tun und wo ihre Stärken sind. Es nutzt diese Synergien und verbindet die Menschen, um effizientere, bessere Lösungen zu präsentieren.



REICHE/R:

Für den/die Reiche/n gibt es keine finanziellen Hindernisse. Fantasie und teile mit, was du gerade denkst.



TRÄUMER/IN:

Der/Die Träumer/in bringt verrückte, unreale Ideen ins Spiel und gibt den bestehenden Gedanken einen Dreh.

(Die zugeteilten Rollen inkl. Moderator/in, Vertreter/in nehmt ihr für die Aufgaben C & D ein. Dabei vertrittet ihr den Blickwinkel und die Gedankenwelt eurer Figur.)

Sucht zusammen mit Hilfe der Fragen nach möglichen Lösungen, träumt, diskutiert, debatiert, verbindet Ressourcen, geht ins Grosse und sucht im Detail.

hier falten



C2



RESSOURCEN

- Welches sind eure Stärken?
- Welche lokalen Ressourcen könnt ihr von ausserhalb zur Problemlösung nutzen? (Wissen, Fähigkeiten, Mitmenschen: Nachbarn, Berufsleute, ...)
- Was braucht ihr, um das Problem zu lösen?



IDEEN

- Welche lustigen oder verrückten Ideen fallen euch ein?
- Wenn es keine Grenzen gäbe, wie weit würdet ihr in der Problemlösung gehen?
- Kannst du deine Idee zeichnen?



MÖGLICHKEITEN

- Welche Möglichkeiten/ Varianten gibt es?



UNVORHERGESEHENES

- Habt ihr etwas übersehen?



ZUSATZFRAGEN

- Wie könnt ihr auf Bestehendes aufbauen? Und wie könnte Bestehendes verbessert werden?
- Was könnte vereinfacht, ersetzt, kombiniert, ... oder neu organisiert werden?
- Wer/was könnte euch bei eurer Lösung helfen?
- Welche Gegenlösungen habt ihr?
- Was muss passieren, damit sich die Situation verbessert, obwohl es unmöglich erscheint?
- Was würdet ihr mit Geld und unbegrenzte Ressourcen tun?

D1



IDEATE

ENTWICKELN GRUPPE

(30 bis 60 min)

- Entwickelt und prüft mit Hilfe der Aufforderungssätze eure Ideen und ergänzt diese auf dem grossen Blatt «KREIEREN».
- Falls nötig, geht zu Punkt 3 zurück.
- Definiert zum Schluss eure besten 2 Lösungen.

ZWISCHENSCHRITT NACH «D) ENTWICKELN» (10 MIN/GRUPPE)

- Präsentiert vor allen eure besten 2 Lösungen
- Wählt nach der letzten Präsentation die besten 2 Ansätze aller präsentierten Ideen aus.

D2



- 1 ANSPRÜCHE**
- Nennt eure Bedürfnisse.
 - Schliesst eure Träume mit ein.
 - Definiert eure Ängste.
 - Besprecht, was euch motiviert und begeistert.

- 2 USER EXPERIENCE**
- Diskutiert drei verschiedene Storyboards.
> Verbildlicht oder verschriftlicht diese auf einem Zusatzblatt.

- 3 VEREINFACHEN**
- Verbessert die Lösungsansätze, indem ihr mehrere Ideen/ Parallelen miteinander verbindet. > Ziehe Linien.
 - Organisiert euch. Stellt eine Strategie auf.



- 4 RESSOURCEN**
- Notiert Ressourcen, die ihr für eure Ideen benötigt.
 - Definiert die Kosten eurer Lösungen.



- ZUSATZÜBERLEGUNGEN**
- Erwähnt positive und negative Einflüsse.
 - Nennt die zentralen Massnahmen, von denen eure Lösung abhängt.
 - Stellt euch eure Lösung und Potentiale in der Zukunft vor.

hier falten



E1



TRANSFER

DEFINIEREN TEAM

(30 bis 60 min)

- Klebt mehrere Blätter zu einem grossen Bogen zusammen und schreibt «DEFINIEREN» in die obere, linke Ecke.
- Zeichnet, skizziert, notiert, ... die 2 besten Lösungen aus Schritt D erneut auf zwei separate, grosse Blätter. Dokumentiert laut, was ihr gerade macht und warum ihr dies tut. Ihr könnt auch verschiedene Lösungsansätze miteinander verbinden.
- Definiert mit Hilfe der Fragen die Umsetzbarkeit dieser Lösungen.
- Bestimmt 1 umzusetzende Lösung.

hier falten



E2



1 HINDERNISSE

- Auf welcher Grundlage ist die Lösung aufgebaut? Was passiert, wenn einer, zwei, ... der stützenden Pfeiler ausfallen?
- Welches könnten die möglichen Gründe/Risiken für ein Scheitern sein?



2 AUFWAND

- Wie aufwändig ist die Lösung? (zeitlich, materiell, kräftemässig, ...)
- Wie viel kostet eure Lösung?



3 LÖSUNG

- Erreicht ihr eure unter Punkt 1 genannten Ziele?
- Ist die Lösung gut genug?
- Ist die Lösung gerecht?
- Ist die Lösung nachhaltig?
- Welche Konsequenzen haben die Lösungen?



4 TERMINE

- Bis wann (Termin) soll die Idee umgesetzt und integriert sein?
- Welche Etappenziele sind nötig zur Erreichung der Zielsetzung?



ZUSATZFRAGEN

- Mit welchen möglichen Hindernissen oder Herausforderungen müsst ihr rechnen?
- Wie wird eure Umgebung auf die Lösung reagieren?
- Auf welche Weise kann Geld generiert werden?
- Wie könnt ihr eure Umgebung oder wichtige Stakeholder von eurem Vorhaben überzeugen?

F1



TRANSFER

UMSETZEN

(20 bis 30 min)

TEAM

- Klebt mehrere Blätter zu einem grossen Bogen zusammen und schreibt «UMSETZEN» in die obere, linke Ecke.
- Erstellt einen Umsetzungsplan.
- Definiert die Rollen, die ihr für die Umsetzung der Lösung einnimmt.
- Setzt einen Termin fest, an dem ihr euch wieder trifft, um eure Erfahrungen mit der in E definierten Lösung auszutauschen und weitere Massnahmen festzulegen.

hier falten



F2



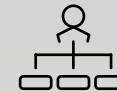
- Definiert die Schritte.
- Was braucht ihr?
- Bis wann müsst ihr was erledigt haben?

Definiert die Rollen, die ihr bis zur Endumsetzung beibehält:



PROJECT MANAGER

Der Project Manager ist der Hauptverantwortliche. Er hat Kontakt zum Designteam, dem Researcher, Networker, Timekeeper, informiert diese und hält die Gruppe zusammen.



NETZWERKER

Der Networker informiert zusätzliche Spezialisten, Institutionen, etc. und führt diese in die Gruppe ein.



FORSCHER

Der Researcher sucht Informationen sowie Dinge und klärt ab, was für die Lösung von Wichtigkeit ist. Nach seinen Recherchen präsentiert er die Antworten dem Team.



TIMEKEEPER

Der Timekeeper weist auf den Zeitplan hin und erinnert die Gruppe, ihre Aufgaben einzuhalten. Er führt alle Leute zusammen und arbeitet eng mit dem Project Manager zusammen.



HERSTELLER

Alle weiteren Personen sind Hersteller. Ihnen werden einzelne Aufgaben zugeteilt, die sie umsetzen.

Verteilt alle weiteren Aufgaben.

G1

TRANSFER



TEAM

PRÜFEN

(30 bis 60 min)

G2

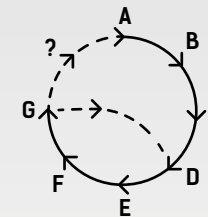
REALITY CHECK

– Besprecht Fort- und Rückschritte in der Lösungsumsetzung.

- Hat sich die Lösung bewährt?
- Was muss an der Idee/am Konzept geändert werden?
- Haben die Ressourcen ausgereicht?
(menschlich, materiell, finanziell)
- Mussten Kompromisse eingegangen werden? Welche?
- Wo sind/waren die Schwierigkeiten?
- Wie zufrieden sind die Beteiligten?
(Zielgruppe, Institution, Organisationen, freiwillige Helfer)
- Bleibt die Zusammenarbeit zwischen Zielgruppe und
Organisationen, Institutionen, etc. bestehen?
- Welche Veränderungen hat die Lösung mit sich gebracht?

TIPP

Sind die Probleme nach wie vor vorhanden oder haben sich neue ergeben? Falls ja, könnt ihr die zweite Lösung umsetzen, die ihr zusammen mit dieser Lösung unter Punkt D entwickelt habt oder bei Punkt A beginnen.



hier falten

