

## **Design Thinking Bootcamp – Innovative Entwicklung und Umsetzung im Projektteam**

Design Thinking wird in immer mehr Industrien und Unternehmen genutzt, um Innovationen zu schaffen, die für den Kunden wirklichen Mehrwert liefern. Das Design Thinking Bootcamp ist eine fakultätsübergreifende Veranstaltung mit dem Ziel, Methoden und Tools eines “human centered design Ansatzes” zu verstehen und anzuwenden.

Das Modul ist eine praxisorientierte Wahlveranstaltung mit Projektcharakter. Das bedeutet, Studierende haben die Chance in interdisziplinären Teams bei kreativen, iterativen Sessions neue Produkt- oder Dienstleistungsideen auszuarbeiten und diese zu pitchten. Dabei werden anhand von praxisnahen Design Challenges neue Lösungsideen in Projektteams konzipiert.

Du willst Innovationen treiben, lernen wie man im Projektteam Erfolg hat und dabei noch 3 ETCS verdienen? Dann sei dabei!

Interessenten werden gebeten eine E-Mail mit den relevanten Infos an [martin.preussentanz@rwu.de](mailto:martin.preussentanz@rwu.de) zu senden.

## **Design Thinking Bootcamp –**

### Lernziele:

Design Thinking als empathische, agile Kreativitätsmethode verstehen und an praktischen Beispielen in kleinen Teams anwenden. Im Rahmen der Teamarbeit werden unterstützende Methoden und Tools des Design Thinkings vorgestellt bzw. von den Teams selbst erarbeitet und angewandt.

Übergeordnetes Ziel ist es, die Methodik des „human centered design“ zu erlernen und gleichzeitig die eigene Persönlichkeitsentwicklung zu fördern.

### Lerninhalte:

Design Thinking wird in immer mehr Industrien und Unternehmen angewandt, um innovative Produkte zu schaffen, die für den Kunden wirklichen Mehrwert liefern und durch Prototypen bereits getestet und iterativ verbessert wurden.

Um die Methodik zu erlernen findet die Veranstaltung in kleinen Teams, mit intensivem Coaching durch 2 Innovation-Coaches im Projektcharakter, statt.

Die Veranstaltung ist fakultätsübergreifend als Wahlfach für Bachelorstudierende ab dem 4. Semester (nicht für Master!) konzipiert.

Das Wahlfach umfasst 3 ECTS.

### Kurzprogramm:

06.-07.10. Kick-Off jeweils 9-17 Uhr Tage Präsenz  
(6.10. B 313, 7.10. K 002 LearningLab)

14.10.: 2h Sprechstunde 15-17 Uhr Online

28.10.: 4h Sprint review 1 13-17 Uhr Präsenz

11.11.: 2h Sprechstunde 15-17 Uhr Online

25.11.: 4h Sprint review 2 13-17 Uhr Präsenz

16.12.: 8h Endpräsentation 9-17 Uhr Präsenz

### Literatur:

Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2017). *Das Design Thinking Playbook. Munich, Germany: Vahlen.*

### Prüfungsleistung:

Kurzpräsentationen der Teams jeweils am Ende eines Workshop Tages sowie die Abschlusspräsentation, ferner nach dem Workshop pro Team ein Projektbericht.