



COMPETENCE CENTER  
ORGANISATIONSMANAGEMENT

STAATSBETRIEB  
SÄCHSISCHE  
INFORMATIK DIENSTE



Freistaat  
SACHSEN

# Forum 1

**DENKEN MIT DEN HÄNDEN:  
DESIGN THINKING ALS INNOVATIONSMETHODE**



# COMPETENCE CENTER ORGANISATIONSMANAGEMENT

STAATSBETRIEB  
SÄCHSISCHE  
INFORMATIK DIENSTE



0351 / 3264 6240



cco@sid.sachsen.de



STAND A16



## UNSERE AUFGABEN

- ✓ Interne Beratungseinheit für die sächsische Landesverwaltung
- ✓ Unterstützung von Veränderungsprozessen
- ✓ Impulsgeber, Befähiger, Coach und Kompetenzvermittler
- ✓ Anwendung und Vermittlung von Methoden und Frameworks  
– z. B. Design Thinking



# ZIELE WORKSHOP „DENKEN MIT DEN HÄNDEN: DESIGN THINKING ALS INNOVATIONSMETHODE“

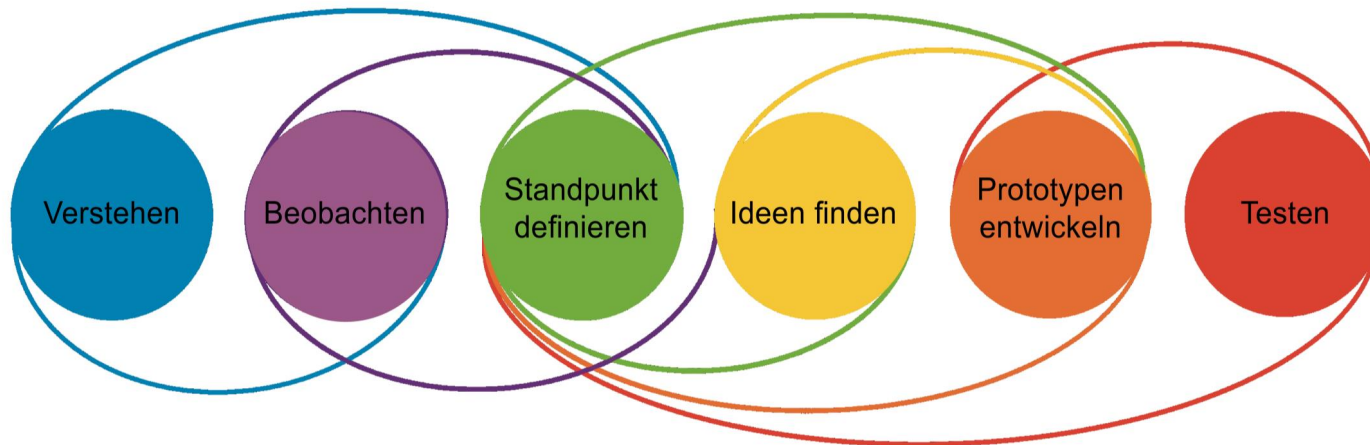
STAATSBETRIEB  
SÄCHSISCHE  
INFORMATIK DIENSTE



1. Design Thinking **vorstellen**
2. Design Thinking **erleben**
3. Impulse **erarbeiten**: „Gemeinsam erfolgreich Digitalisierung gestalten“



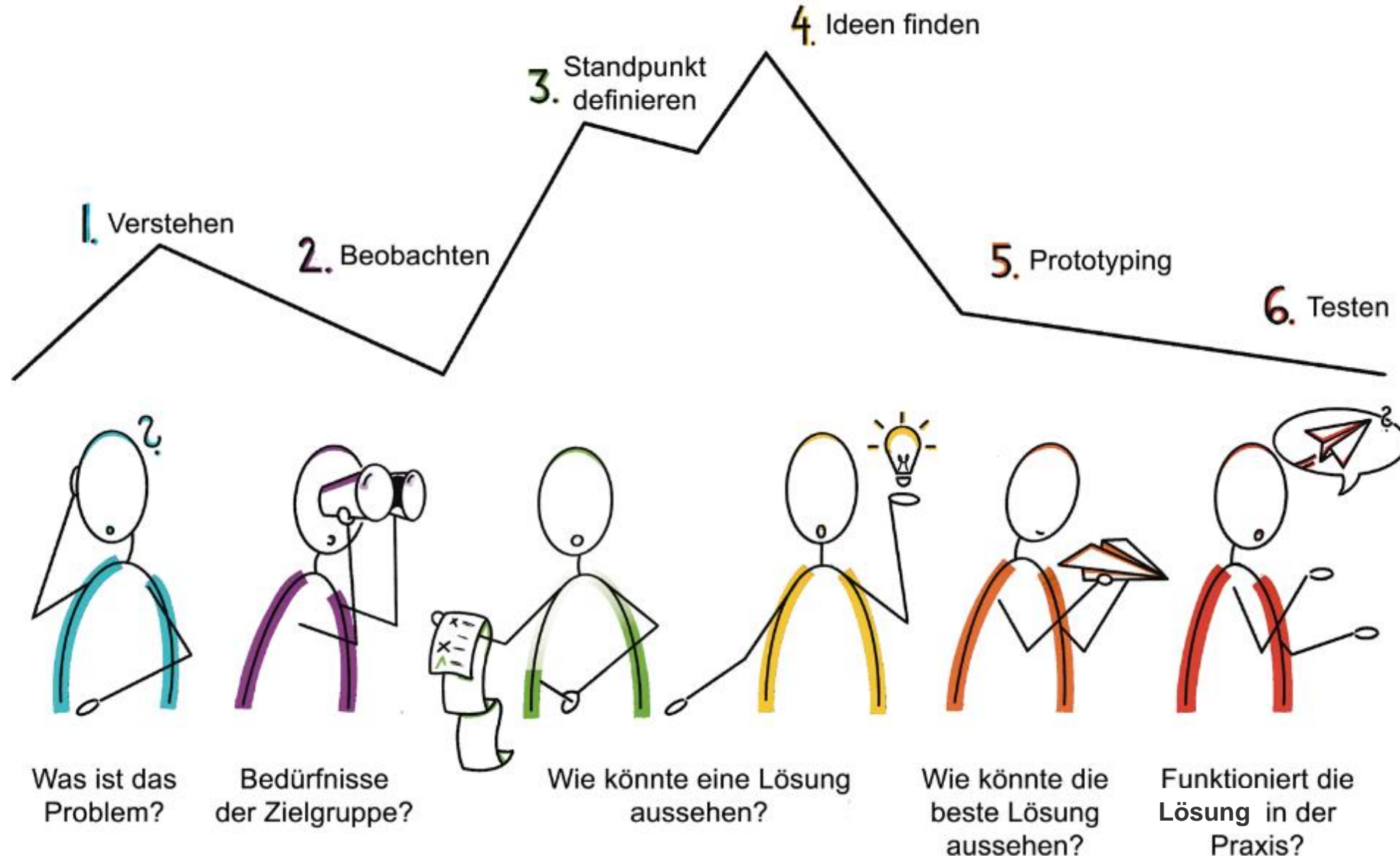
# WAS IST DESIGN THINKING?



- Strukturiertes Framework zur Entwicklung neuer Lösungen wie Produkte, Prozesse, Arbeitsabläufe o.ä.
- Für komplexe Probleme; Ziel und/oder Umsetzungsweg der Lösungen sind offen
- Entwicklung erfolgt konsequent aus dem Fokus der (internen / externen) Nutzenden



# WAS IST DESIGN THINKING? EINE KURZE ERKLÄRUNG





# GRUNDPRINZIPIEN UND HALTUNG

STAATSBETRIEB  
SÄCHSISCHE  
INFORMATIK DIENSTE



Freistaat  
SACHSEN

Multiperspektivität

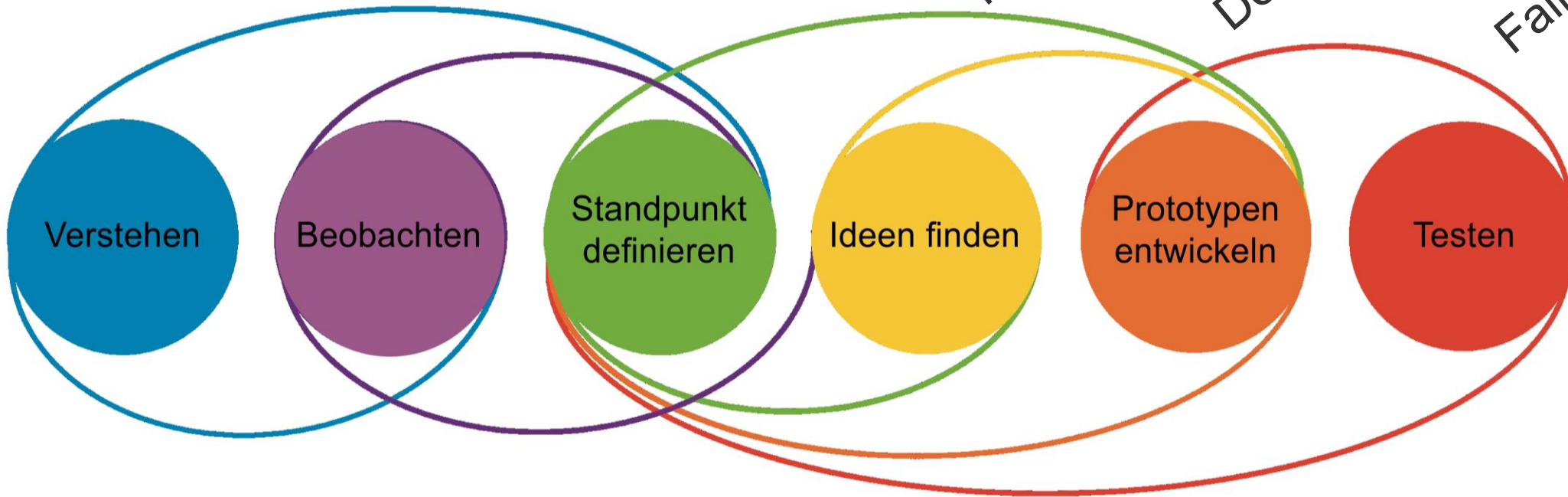
Nutzerzentrierung

Kollaboration und Räume

Iteratives Vorgehen

Denken mit den Händen

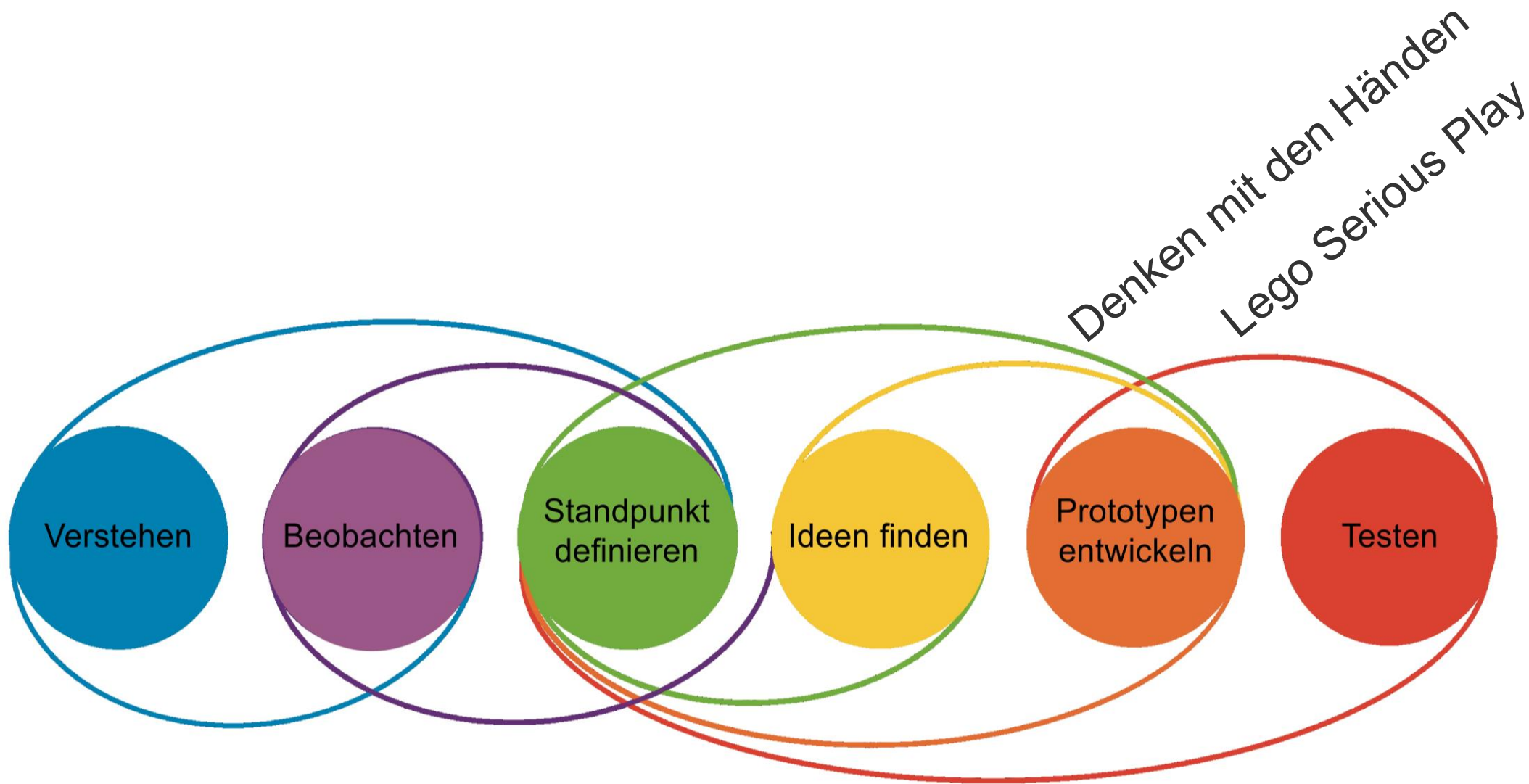
Fail fast, learn fast





# METHODENVIELFALT IM FRAMEWORK

STAATSBETRIEB  
SÄCHSISCHE  
INFORMATIK DIENSTE







## WIE MACHT MAN DAS?

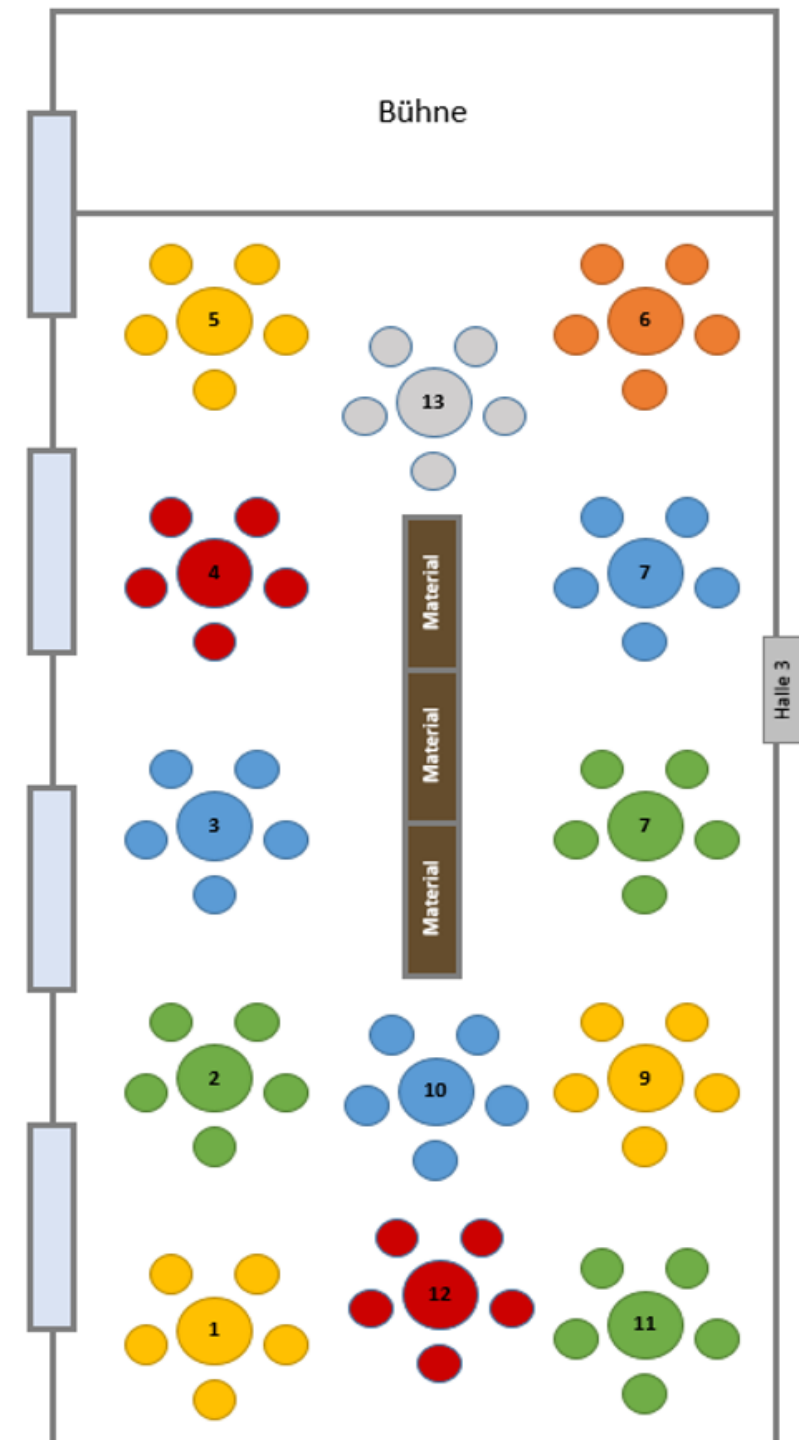
- Ausprobieren geht über Erklären
- An 13 Tischen experimentieren
- Rollenjackett ablegen – auf Augenhöhe zusammenarbeiten
- Timeboxing
- #GerneDu





# LOS GEHT'S!

- Bitte schauen Sie auf Ihr Los.
- Finden Sie Ihren Tisch.
- Klienten: Bitte zur VIA MOBILE kommen.
- #GerneDu



# Design Dash

Eine superschnelle Einführung in Design Thinking Methoden & Mindsets



**STOP! NOCH NICHT UMBLÄTTERN!**



4

Minuten

TEAMMITGLIEDER (3-4)

Gebt Euch einen  
3-silbigen  
Teamnamen!

Name & Sketch

Name & Sketch

Name & Sketch

Name & Sketch

**SO, NUN SEID IHR BEREIT.**

Ihr werdet heute dies NEU konzipieren...



1

Minute

...ein erfolgreiches Digitalisierungsprojekt!

# Lernt Euer Team kennen



Jeder von Euch teilt 3 Gedanken, die Ihr mit dem Thema verbindet.

Name & Sketch

# \_\_\_\_\_  
# \_\_\_\_\_  
# \_\_\_\_\_

Name & Sketch

# \_\_\_\_\_  
# \_\_\_\_\_  
# \_\_\_\_\_

Name & Sketch

# \_\_\_\_\_  
# \_\_\_\_\_  
# \_\_\_\_\_

Name & Sketch

# \_\_\_\_\_  
# \_\_\_\_\_  
# \_\_\_\_\_



**4**  
**Minuten**



# BEOBACHTET jemand anderes



Ladet einen potentiellen Nutzer, einen Gestalter oder einen Betroffenen eines Digitalisierungsprojektes ein. Führt ein Interview mit ihm und lernt das Thema aus einer neuen Perspektive kennen. Was hält er / sie für das Problem? Wann sind Digitalisierungsprojekte aus seiner / ihrer Sicht NICHT erfolgreich?

## NOTIZEN

A collection of ten overlapping rectangular boxes with dashed borders, arranged in a grid-like pattern. These boxes are intended for taking notes during the interview.

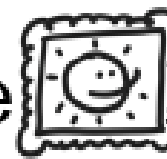
### Tipps für das Gespräch

- Hört zu 80% zu, spricht selbst nur 20% der Zeit.
- Achtet auf Probleme, verborgene Bedürfnisse und Herausforderungen.
- Fragt "Warum?", wenn ihr etwas besonders interessant findet.



8  
Minuten

# DEFINIERT das Thema aus Eurer Perspektive



Bringt das Problem Eures Nutzers / Gestalters / Betroffenen auf den Punkt.

## WIR REDETEN MIT

Zeichnet ein Bild

## ER / SIE HAT DEN SPITZNAMEN

## WAS ER SAGT, WAS ER BRAUCHT

Was glaubt er / sie, was  
das größte Problem ist?

## BILDET HYPOTHESEN DARÜBER, WAS NOCH DAHINTER STECKEN KÖNNTE

Was ist Euch aufgefallen,  
was er / sie nicht sieht?

Welches Bedürfnis steckt  
dahinter?



7

Minuten



# ZEICHNET eine Idee



Zeichnet eine Idee, die das Problem Eures Interviewpartners löst.

**EURE  
PROBLEMSICHT**

**EURE LÖSUNG**



**4  
Minuten**





# Baut einen PROTOTYP



Baut Eure Idee! Macht sie greifbar und nutzt die Gegenstände auf Eurem Stehtisch oder auf den Materialtischen.

## Prototyping Tipps

- Nicht diskutieren! Fangt an, zu bauen und schaut was passiert.
- Baut etwas, mit dem man interagieren kann.
- Ihr könnt auch Teil eures Prototyps werden – als Schauspieler oder als personalisiertes Objekt.



6

Minuten



# TESTET euren Prototyp



Übergebt und erklärt den Prototypen an Euren Interviewpartner. Was sagt er / sie dazu?

A large dashed rectangular box intended for writing positive feedback.

**DAS FUNKTIONIERT**

A large dashed rectangular box intended for writing negative feedback.

**DAS NICHT**

**FRAGEN, DIE AUFKOMMEN**

A large dashed rectangular box intended for writing questions that arise.

**NEUE IDEEN**

A large dashed rectangular box intended for writing new ideas.

**8  
Minuten**

# ITERIERT Euren Prototyp



Nun verbessert Euren Prototyp anhand des Feedbacks, das Ihr bekommen habt.

Bittet Euren Interviewpartner, aus Eurem Prototyp EINEN wesentlichen Faktor abzuleiten, wie Digitalisierungsprojekte erfolgreich durchgeführt werden können.



**8**  
**Minuten**

*Created by Molly Wilson at the HPI School of Design Thinking, 2018.*

*German translation by Katharina Birg.*

*You are free to use and remix this activity – we encourage it!*

*Please credit us, and release all derivative works as Creative Commons.*

*Angepasst für die ITOF 2024*

*durch das Competence Center Organisationsmanagement CCO*



IHRE LÖSUNGSANSÄTZE

STAATSBETRIEB  
SÄCHSISCHE  
INFORMATIK DIENSTE



EIN ERFOLGREICHES DIGITALISIERUNGSPROJEKT MACHT AUS:



# GEHT DAS AUCH IN DER ÖFFENTLICHEN VERWALTUNG UND WAS BRAUCHT ES DAFÜR?

STAATSBETRIEB  
SÄCHSISCHE  
INFORMATIK DIENSTE



## Einsatzbereiche

- Komplexe Herausforderungen
- Dienstleistungsentwicklung
- Prozessoptimierung
- Innovative Lösungen
- Ihre Ideen?

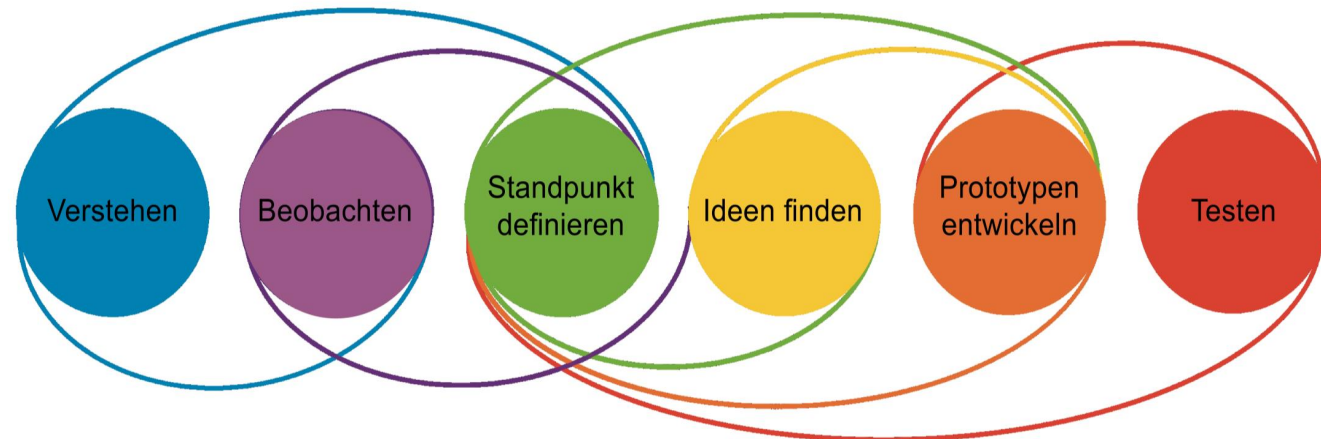
## Herausforderungen

- Commitment zur Methode –
- Zusammenarbeit auf Augenhöhe –
- Projektorientierung –
- Zeit / zeitliche Strukturen –
- Kulturunterschiede –



Wünschen wir uns so:

Und ist in der Realität häufig so:





WIR FREUEN UNS AUF FEEDBACK UND  
VORSCHLÄGE!

STAATSBETRIEB  
SÄCHSISCHE  
INFORMATIK DIENSTE



**Dr. Ute Enderlein**

Leiterin Competence Center  
Organisationsmanagement

Mobil: +49 351 3462 6240

Mail: [ute.enderlein@sid.sachsen.de](mailto:ute.enderlein@sid.sachsen.de)