

STARTUP

Design Thinking

Design Thinking ist eine Vorgehensweise, die dir hilft Fragen, Probleme und Herausforderungen kreativ zu lösen bzw. zu beantworten. Der Ansatz geht von einem tiefen Verständnis menschlicher Bedürfnisse als Grundlage für Neuerungen aus. Design Thinking ist viel mehr als ein Prozess. Es ist eine Einstellung, um ergebnisoffene Herausforderungen zu lösen.

Herausforderung erkennen

Sieh dich um! Welche Herausforderungen, Bedürfnisse oder Chancen fallen dir auf? Das sind alles mögliche Ausgangspunkte für Veränderung, Innovation & unternehmerisches Handeln!



Definiere

Ein gutes Verständnis der Frage bzw. der Herausforderung ist entscheidend. Wichtig ist vor allem ein gutes Gefühl für die tieferliegenden Bedürfnisse, die mit der Fragestellung verbunden sind.



Recherche

Es gibt bereits viel Wissen. Manchmal können diese Quellen (z. B. Internet, Bücher) deine übrigen Nachforschungen gut ergänzen.



Beobachte

Du kannst viel lernen, indem du genau zusiehst oder einen Gegenstand genau untersuchst.



Empathie

Sehr hilfreich ist es, wenn du versuchst, dich in eine andere Person „hineinzufühlen“. So verstehst du die Herausforderung besser.



Frag nach

Oftmals erfährst du interessante Sachen, wenn du dir gute Fragen überlegst und die richtige(n) Person(en) interviewst. Frage oft „Warum?“ – so kommst du auf interessante Details.

Verstehe

Erkunde



Brainstorming

Das ist eine Technik, aber auch eine Einstellung. Hier geht es um eine große Anzahl von Ideen. Alle Ideen sind gefragt und erlaubt.



Feedback & Entscheidung

Erst im zweiten Schritt ist die Auswahl der besten und neuartigsten Ideen wichtig. Hole dir Feedback ein, wende einfache Abstimmungsverfahren an oder höre auf dein Bauchgefühl.



Prototyping

Erstelle zu allererst etwas, das deine Idee greifbar oder erlebbar macht. Prototypen sind schnelle und grobe Darstellungen deiner Idee. Sie helfen dabei, deine Ideen anderen verständlich zu machen und Feedback einzuholen.



Feedback

Was sagen andere über deinen Prototypen? Finde heraus, was funktioniert und was nicht.

Entwickle Ideen

Experimentiere & Teste



Reflexion

Wie ist es dir bei der Bearbeitung der Herausforderung gegangen? Was war einfach, was schwierig? Wie kann dir diese Vorgehensweise im Alltag oder bei anderen Herausforderungen helfen?



Projekt Management

Was ist die Aufgabe und wie kannst du diese umsetzen? Plane deine nächsten Schritte allein oder im Team und überlege, wie du deine Idee realisieren kannst.



Feedback einarbeiten

Bewerte das gehörte Feedback. Hole dir zusätzliche Informationen ein, wenn nötig. Entscheide dann, ob du deinen Prototypen änderst.

Plane & Setze um

Werte erstellen



Marketing-Konzept



Marketing-Konzept



Marketing-Mix

- ▶ Erarbeitung konkreter Maßnahmen in den Marketing-Instrumenten
 - ▶ Produktpolitik
 - ▶ Preispolitik
 - ▶ Distributions- und
 - ▶ Kommunikationspolitik
- ▶ Kombination, Ausrichtung und Abstimmung aller Marketing-Maßnahmen aufeinander

Ziel:

- ▶ Positionierung eines Produktes oder einer Dienstleistung im Markt
- ▶ Effiziente Kundenakquise und Kundenbindung
- ▶ Steigerung des unternehmerischen Erfolgs



Aufgabe

- ▶ Erstelle zu einem der vier folgenden Prototypen einen Marketing-Mix, um den Prototypen am Markt erfolgreich zu positionieren
 - ▶ Zusätzlich findet ihr anbei eine Übersicht mit zahlreichen Fragen, die bei der Erarbeitung konkreter Maßnahmen unterstützen soll
 - ▶ Zuteilung der Prototypen mittels Zufallsgenerator
- ▶ Erstellung einer professionellen Präsentation
 - ▶ Inhalt: Kurze Beschreibung des Prototypen, Vorstellung konkreter Maßnahmen der einzelnen P's
 - ▶ Dauer: maximal 2-3 Minuten

Prototyp 1

POWERUP DART – App controlled paper airplane

Link:
<https://www.kickstarter.com/projects/393053146/powerup-dart-app-controlled-paper-airplane-with-tr?ref=discovery>



Prototyp 2

LVL –

The first wearable hydration monitor

Link:

<https://www.kickstarter.com/project/s/lactate-threshold/lvl-the-first-wearable-hydration-monitor?ref=discovery>



Prototyp 3

Prynt:

The first instant camera case for iPhone and Android

Link:

<https://www.kickstarter.com/projects/prynt/prynt-the-first-instant-camera-case-for-iphone-and?ref=discovery>



Prototyp 4

MAYU -

Keep your water healthy with a natural swirling motion

Link:

<https://www.kickstarter.com/projects/mayuwater/mayu-keep-your-water-healthy-with-a-natural-swirli?ref=discovery>



MAYU

Healthier, Tastier, Water.

Inspired by nature, backed by science.

Introducing the MAYU Stream vortex vessel

	WAS	WARUM	WANN	WIE	WIEVIEL	WER
PRODUKT	Welche Eigenschaften benötigt das Produkt?	Welche Wünsche und Bedürfnisse befriedigt das Produkt?	Wann ist die Markteinführung/ Startzeitpunkt?	Wie befriedigt das Produkt die Wünsche und Bedürfnisse?	Kosten und Umsatzplanung, Break Even (Wieviel Kosten, Wieviel werden verkauft) ?	Wer wird / wer soll mein Produkt kaufen?
PREIS	Was ist mein Verkaufspreis?	Warum ist das der richtige Preis	Wie lange ist der Preis wettbewerbsfähig ?	Wie wird sich der Preis entwickeln?	Wieviel Umsatz und Deckungsbeitrag wird erzielt?	Gibt es Preisdifferenzierungen?
VERMARKTUNG	Wie und Wo werden die Produkte verkauft?	Warum ist das der richtige Vertriebsweg	Wann werden die Kunden andere Vertriebswege nutzen / fordern?	Wie kann ich die neuen Vertriebswege erschließen?	Was sind die Kosten und Vorteile der Vertriebswege?	Nutzen unterschiedliche Zielgruppen unterschiedliche Vertriebswege?
WERBUNG	Welche Werbemaßnahmen nutze ich?	Warum sind die Werbemaßnahmen die effizientesten	Timing: Startzeitpunkt, Lebenszyklus etc. ?	Wie werden die Maßnahmen ausgeführt?	Was sind die Kosten und Vorteile der Maßnahmen?	Zielgruppen für unterschiedliche Maßnahmen?

Qualitätskriterien

- ▶ Präsentation ist lebendig und kreativ (kein runterlesen, Einsatz von Mimik, Gestik, Überraschungen, Showelemente, Betonung, Satzpausen, Blickrichtung, Publikum einbinden)
- ▶ Bei Verwendung von Power Point (Folien haben Design und Bilder, saubere und detaillierte Aufbereitung)
- ▶ Prototypen sind detailliert ausgearbeitet und werden auch detailliert präsentiert unter Einhaltung der Zeit 2 – 3 min.
- ▶ Das Team übt „Probepäsentationen“ und gibt sich Feedback
- ▶ Feedback vom/von Lehrer/in wird eingeholt und eingearbeitet