



Design Thinking – Produkte, Services & Lösungen entwickeln, die der Nutzer wirklich braucht 22. & 23. Oktober 2020 Online-Academy

Dieses Szenario kennt jeder: Die neue Kampagne läuft nicht. Das TV-Format verliert Zuschauer. Der Auftraggeber ist mit dem Ergebnis nicht zufrieden. Der Folgeauftrag wackelt.

Die Arbeitswelt von Kreativen, Projektleitern, Marketingmanagern und Produzern wird immer komplexer, die Anforderungen sind heute so hoch wie nie zuvor. Strategien und Produkte müssen ständig an neue Veränderungen, an neue Kanäle und Apps, angepasst werden. Für Unternehmen und Teams bedeutet das, schnelle Entscheidungen zu treffen, die sich möglichst nachhaltig positiv auf das Produkt oder Projekt auswirken.

Design Thinking ist eine weltweit erprobte und höchst effektive Methode, um für solch komplexe Herausforderungen im Team neue Lösungen und Services zu entwickeln. Ziel ist es, durch diese Methode das eigene Produkt und seine Marktpositionierung zu verbessern – sei es für Apps, Websites, Mediatheken, die Kommunikationsstrategie oder einen besonderen Kundenservice.

Design Thinking ist aber mehr als nur eine Methode. Es verändert die Denkweise und Perspektive auf das Produkt, denn im Zentrum steht der Nutzer, wodurch das Verständnis für die Ausgangslage des jeweiligen Nutzers vertieft wird. Auf dieser Grundlage können besondere Angebote und Produkte entwickelt werden, die dem Nutzer wirklich helfen.

Die Teilnehmer durchlaufen in den 2 Tagen die sechs Phasen eines Design Thinking Prozesses. Die Design Thinking Challenge orientiert sich an konkreten Fragestellungen, die für die Teilnehmer relevant sind, oder die sie im Vorfeld mitteilen. In Teams und einem iterativen Prozess werden fertige Prototypen für Lösungen entwickelt, die die Teilnehmer später weiterentwickeln können. Besondere Vorkenntnisse sind dabei nicht erforderlich.

Technische Voraussetzungen: Wir arbeiten mit der Conferencing Plattform Zoom, kombiniert mit der Collaborations-Plattform Miro. Weitere Voraussetzungen sind lediglich ein Rechner mit Kamera und Mikrofon sowie ein stabiler Internetzugang. Alles Weitere klären wir im technischen Onboarding, 30 Minuten vor dem Workshop. Die Zugangsdaten senden wir Ihnen am Tag vor der Veranstaltung zu.

Die Veranstaltung richtet sich insbesondere an Mitarbeiter von Medien- und Kommunikationsunternehmen, die an der Entwicklung von neuen Formaten und Geschäftsmodellen beteiligt sind. Auch allgemein Medieninteressierte, Studenten und Auszubildende sind herzlich willkommen. Die Teilnehmerzahl ist auf **maximal 12 Personen** begrenzt.

Anmeldeschluss: 16. Oktober 2020

**Dozentin: Elle Langer, Medieninnovationsmanagerin, Formate für Kommunikation und Medien u.a. für XR
Inhaberin pimento formate, Berlin**

Elle Langer ist erfahrene Medienunternehmerin, Medienexpertin und Innovationsmanagerin. Mit ihrem Unternehmen pimento medienproduktions GmbH entwickelt und realisiert sie seit 20 Jahren zahlreiche nationale und internationale Medienprodukte und -projekte.

Mit ihrer Agentur pimento formate entwickelt und betreut sie heute VR- und AR-Projekte für Kommunikation, Edutainment und Marketing. Seit 2016 gibt sie als ausgebildeter Design Thinking-Coach Workshops für Design Thinking und Innovationentwicklung.

Co-Host: Ferdinand Linke, Design Thinking Coach, Berlin

Ferdinand Linke ist erfahrener Design Thinking-Coach und User Researcher und führt für unterschiedlichste deutsche Konzerne, Start-Ups und NGOs Workshops durch. Dabei stehen die Entwicklung neuer Services und Produkte bis zur Marktreife sowie der Weg zur Agilen Arbeit im Vordergrund. Ferdinand Linke ist seit 2018 ausgebildeter Systemischer Coach. Im Jahr 2014 absolvierte er den Basic und Advanced Track in Design Thinking am Hasso-Plattner-Institut in Potsdam. Seit 2016 arbeitet er für pimento formate als Coach in Design Thinking und Innovationsworkshops.

Donnerstag, 22. Oktober 2020

09.30 Technisches Onboarding

10.00 Begrüßung

Corinna Kamphausen, CEO Eyes & Ears of Europe, Köln

Vorstellung der Teilnehmer/innen

Themen des Tages:

- **Einführung ins kreative Arbeiten & Design Thinking**
- **Challenge 1: Understand**
Semantische Analyse des Problemfeldes
- **Challenge 2: Observe**
Einführung in die Nutzer-Befragung
- **Interview Briefing**
- **Nutzer- oder Experteninterviews**
Feldforschung
- **Challenge 3: Point Of View**
Erkenntnisse & Erfahrungen zusammenfassen
- **Persona entwickeln**
- **Zusammenfassung & Feedback**

17.00 Ende des Veranstaltungstages

Teilnahmebedingungen

Für Ihre verbindliche Teilnahme senden Sie bitte das ausgefüllte Anmeldeformular bis spätestens 16. Oktober 2020 per eMail an academy@eeofe.org oder per Fax an +49 221 60605711.

Veranstalter & Ansprechpartner

Eyes & Ears of Europe
Mozartstr. 3-5
D-50674 Köln

Direktorin
Corinna Kamphausen
Projektleitung
Ina Braun
Studienorganisation
Alexandra Runden
Marion Snyders

Tel.: +49 (221) 60 60 57 10
Fax: +49 (221) 60 60 57 11
academy@eeofe.org
www.eeofe.org

Kostenbeitrag

- € 400,- für Eyes & Ears-Mitglieder
- € 75,- für Schüler, Studenten, Auszubildende, die persönliches Mitglied bei Eyes & Ears of Europe sind, oder für Schüler, Studenten, Auszubildende bei einem institutionellen Mitglied von Eyes & Ears of Europe.
- € 1.200,- für Nichtmitglieder
- € 150,- für Schüler, Studenten oder Auszubildende, die keine Mitglieder sind

Die Teilnahmegebühr muss innerhalb einer Woche nach Erhalt der Rechnung per Überweisung beglichen werden.

Freitag, 23. Oktober 2020

10.00 Beginn

Themen des Tages:

- **Zusammenfassung Tag 1**
- **Challenge 4: Ideate**
Brainstorming, Fragen & Ideen entwickeln und Clustern
- **Challenge 5: Prototyping**
- **Challenge 6: Testing**
- **Wrap Up / Feedback & Verabschiedung**

17.00 Ende des Veranstaltungstages

An beiden Tagen

1-stündige Mittagspause
& weitere 10-Minuten-Pausen