

Tutorium 3: Design Sprint Mini

Business Basics

Worum es geht

Im dritten Tutorium durchlauft ihr den **Design-Thinking-Prozess** aus Vorlesung 3 einmal komplett, komprimiert zu einem **Design Sprint Mini** in Gruppen von 4–5 Personen. Fünf Phasen, ein **strikt, sichtbarer Timer**: **Empathize** → **Define** → **Ideate** → **Prototype** → **Test**. Am Ende habt ihr aus einem offenen Problem in gut einer Stunde einen getesteten Papierprototyp gemacht und dabei am eigenen Leib gespürt, warum der Prozess **iterativ** ist und nicht linear.

Es geht ausdrücklich **nicht** um das perfekte Ergebnis, sondern darum, die Bewegung zu erleben: schnell verstehen, scharf zuspitzen, viele Ideen, grob bauen, ehrlich testen – und sehen, wo ihr **iterieren** würdet. Genau diese Denkbewegung (und warum ein Lo-Fi-Prototyp billiger eine Annahme prüft) taucht in der Klausur wieder auf.

Das Tutorium ist **freiwillig**. Wer nicht kommen kann, findet unten eine **Solo-Variante**: die Problem-Prompts sind als PDF verlinkt, und Aufgabe B sowie die Solo-Variante von Aufgabe A lassen sich vollständig allein bearbeiten.

💡 Was ihr mitnehmt

- Ihr durchlauft die **fünf Phasen** des Design-Thinking-Prozesses einmal vollständig.
- Ihr formuliert eine gute **How-Might-We-Frage**: weit genug für Ideen, eng genug für Fokus.
- Ihr baut einen **Lo-Fi-Prototyp** (Papier/Storyboard) und testet ihn an echten „Nutzenden“.
- Ihr erlebt, warum **Iteration Perfektion schlägt**: dieselbe Schleife wie Build–Measure–Learn aus Sitzung 1.

Ablauf (90 Minuten)

Zeit	Phase	Was passiert
0:00	Ankommen	Begrüßung, Gruppen bilden (4–5 Personen), Nachbargruppe zuordnen
0:05	Klausur-Training	5 KLAUS-Fragen zu Vorlesung 3, per Handzeichen aufgelöst

Zeit	Phase	Was passiert
0:20	Design Sprint	Fünf Phasen auf striktem Timer (Details unten)
1:15	Debrief	„Wo würdet ihr iterieren?“ + warum der Timer euer Freund war
1:25	Wrap-up	„So taucht das in der Klausur auf“ + Nachbereitung + Quiz

Die Kernaktivität: der Design Sprint

Ihr arbeitet in **Gruppen von 4–5**. Jede Gruppe bekommt **einen** von zwei Problem-Prompts; eine **Nachbargruppe** bearbeitet den jeweils anderen: sie stellt im Empathize und im Test eure „**Nutzenden**“. Der **Phasen-Timer** vorne (oder als Poster) gibt den Takt vor: Wenn eine Phase abläuft, geht es weiter, **auch unfertig**. Das ist Absicht.

Phase	Zeit	Was ihr tut	Was jetzt zählt
Empathize	12 Min	Kurzinterviews mit der Nachbargruppe als „Nutzende“	Fragt – pitch nicht!
Define	8 Min	Eine How-Might-We-Frage formulieren	Eine Frage, nicht drei
Ideate	12 Min	Crazy-3: jede Person skizziert allein 3 Ideen, Gruppe wählt eine	Quantität vor Qualität
Prototype	15 Min	Papierprototyp oder Storyboard bauen	Bauen, nicht diskutieren
Test	8 Min	Nachbargruppe testet euren Prototyp und gibt Feedback	Zuschauen, nicht verteidigen

Die zwei Problem-Prompts sind:

- **Prompt A:** *Wie können Erstsemester schneller Anschluss an der Uni finden?*
- **Prompt B:** *Wie kann die Mensa nachhaltiger werden, ohne teurer zu werden?*

i Ihr seid zu wenige oder ungerade?

Kein Problem – der Sprint funktioniert auch in einer **Dreiergruppe** (dann übernimmt jemand eine Doppelrolle) und mit nur zwei Gruppen, die sich gegenseitig testen. Die Phasen und der Timer bleiben identisch.

Materialien zum Download

Diese Unterlagen bekommt ihr im Tutorium ausgedruckt. Zum Nacharbeiten hier als PDF:

- [Die zwei Problem-Prompts \(PDF\)](#)
- [Phasen-Timer-Poster \(PDF\)](#)
- [Crazy-3-Sheet \(PDF\)](#)

Jede Seite hat oben rechts einen **PDF**-Link zur Druckfassung.

Zur Erinnerung: die fünf Phasen

Kurz-Glossar für den Sprint (ausführlich in Vorlesung 3 und auf dem Timer-Poster):

Phase	Leitfrage	Im Sprint heißt das
Empathize	Was erleben die Nutzen- den wirklich?	Fragen, beobachten – nicht raten, nicht vorschla- gen
Define	Welches Problem lösen wir genau?	Eine How-Might-We -Fra- ge, die in eine Woche passt
Ideate	Welche Lösungen sind denkbar?	Viele Ideen erzeugen (Crazy-3), dann eine wäh- len
Prototype	Wie sieht eine erste, grobe Version aus?	Lo-Fi : Papier, Skizze, Sto- ryboard – Minuten statt Monate
Test	Was sagen echte Nutzen- de dazu?	Zuhören und lernen, wo ihr zurück müsst

Nach dem Tutorium

Aufgabe A: Sprint-Dokumentation

Haltet euren Sprint **kompakt** fest, so wie ihr ihn später jemandem erklären würdet. Dokumentiert:

1. **Problem-Prompt**: an welchem der beiden habt ihr gearbeitet?
2. **How-Might-We-Frage**: eure zugespitzte Frage aus der Define-Phase.

3. **Gewählte Idee:** welche Crazy-3-Idee habt ihr weiterverfolgt, und warum diese?
4. **Prototyp:** ein **Foto oder eine Skizze** eures Papierprototyps/Storyboards.
5. **Wichtigste Erkenntnis aus dem Test:** was hat die Nachbargruppe gesagt, das ihr **nicht** erwartet hattet?
6. **Wo würdet ihr iterieren?** Zu welcher Phase (Empathize, Define, Ideate, Prototype) würdet ihr **zurückspringen**, und was würdet ihr dort anders machen?

💡 Woran ihr euch selbst prüft

Eine gute How-Might-We-Frage benennt einen **Fortschritt**, ohne die Lösung schon vorzugeben: weit genug für viele Ideen, eng genug für Fokus. Und die stärkste Iterations-Idee kommt fast immer aus einer **Überraschung im Test**: Wenn euer Prototyp genau das getan hat, was ihr erwartet habt, habt ihr vermutlich zu vorsichtig getestet.

💡 KI-Feedback

Öffnet den **Chat in der Seitenleiste** und startet mit genau dem Wortlaut „**Feedback zu Tutorium 3**“. Fügt dann eure Sprint-Dokumentation ein. Ihr bekommt **sokratische Rückfragen**, die eure Argumentation schärfen (insbesondere, ob eure **How-Might-We-Frage** offen genug ist und ob eure Iterations-Idee wirklich aus dem Test stammt), aber **keine Musterlösung**. Das Feedback ersetzt nicht das Tutorium und nicht eure eigene Arbeit; es hilft euch, selbst weiterzudenken.

i Nicht dabei gewesen? Solo-Variante

Du kannst den Kern auch **allein** üben, mit **Prompt B** (*Wie kann die Mensa nachhaltiger werden, ohne teurer zu werden?*):

1. **Define:** Formuliere aus dem Prompt **eine** How-Might-We-Frage.
2. **Ideate (Crazy-3):** Skizziere **drei** verschiedene Ideen auf dem Crazy-3-Sheet und entscheide dich für eine, mit einer Zeile Begründung.

Dokumentiere Frage, drei Ideen und deine Wahl. Das reicht, um die Bewegung von der offenen Frage zur konkreten Idee zu erleben.

Aufgabe B: Selbsttest

Prüft euer Verständnis von Vorlesung 3 im begleitenden Quiz. Rein formativ, nichts wird gespeichert oder benotet:

- [Quiz 03 – Design Thinking & User-Centered Innovation](#)

Bibliografie