



BiRTE THuRow

Branding, Creation, Inspiration

– Design Sprints –



Wer bin ich?

Birte Thurow, internationale Künstlerin, Designerin & Inspiratorin, mit über 20 Jahren Berufserfahrung im Bereich Branding für FMCG und CI Kunden. Neben ihrer Tätigkeit als Designdirektorin und Designerin, entwickelte sie ihren eigenen künstlerischen Stil, der den „Intuitive Arts“ zugerechnet werden kann.

In Nürnberg geboren und in Johannesburg (Südafrika) aufgewachsen, lebt und arbeitet sie heute in Hamburg. In Workshops und Seminaren inspiriert sie zahlreiche Menschen überall auf der Welt, mit Hilfe der eigenen Intuition und Authentizität zu gestalten.

„Die Kunst hilft mir offen und neugierig zu bleiben, Bewertungen loszulassen und Angst zu überwinden damit ich mich mit der eigenen Intuition verbinde und somit frei gestalten kann. Das sind die Grundprinzipien meiner Arbeit.“





Meine Mission

INSPIRATION + TRANSFORMATION

Wenn der Wind des Wandels weht, bauen die einen Mauern und die anderen Windmühlen. (chinesisches Sprichwort)

Mein Ziel ist es, Menschen, Unternehmen und Marken zu inspirieren und unterstützen, relevante Lösungen zu entwickeln, dabei Teamgeist zu stärken und Geschäftsprobleme zu überwinden. Ich tue dies auf wirksame und effiziente Weise mit Hilfe von strategischen und kreativen Werkzeugen und Methoden z.B. Design Sprints (Design-Lösung) oder dem Visual Values & Vision Tool Tool (Markenpositionierung).

„Ich liebe es neue Wege zu finden Probleme zu lösen und Menschen zu inspirieren“





Ein Design-Sprint ist ein 4-tägiger Prozess zur schnellen Lösung großer Herausforderungen, zur Schaffung neuer Produkte oder zur Verbesserung bestehender Produkte. **Es komprimiert eventuell monatelange Arbeit auf wenige Tage.**



Warum Design Sprints?

Design Sprints sind eine **Problemlösungsmethode**, die für viele Ziele angewendet werden kann:

- Produkt-Strategie
- Design für Innovation (Produkte, Funktionen, Dienstleistungen, Systeme usw.)
- Design für spezifische Probleme oder Herausforderungen
- Forschung
- Organisations- und Teamstrukturen
- Methoden und Verfahren



Die 3 Etappen des Design Sprints

1.

Einigung auf eine
Problem das
gelöst werden soll

2.

Entscheiden welche
Lösung ausprobiert
werden soll

3.

Ein einfachen Test
durchführen um
zu validieren ob
diese Lösung
das Problem löst





Vorteile von Design Sprints?

Was kann es leisten (Merkmal), was kann es für den Kunden erreichen (Nutzen):

- Schwerpunkt liegt auf die Definition des Nutzerproblems/-bedarfs
- Bietet viele Lösungen in kurzer Zeit
- Gemeinsame Erstellung von Konzepten, inspiriert die Eigenverantwortung für die Lösung/Aufgabe/das Projekt
- Zusammenhalt: Schafft Bereichs- und Fachübergreifende Übereinstimmung im Team
- Ermöglicht kurze, unkomplizierte Ja- oder Nein Antworten auf mehrere Hypothesen (Entscheidungen statt Diskussionen)
- Schnelles Benutzer-Feedback, welches die Weiterentwicklung von Konzepten vorantreibt
- Fortschrittsorientiert - *Anfangen ist wichtiger als richtig zu sein*



Was passiert bei einem Design Sprint?

Sprints verwenden eine Vielzahl von Aktivitäten und Methoden:

- Übungen zur Teambildung
- Brainstorming und Ideenfindung
- Rollenspiel
- Szenarien, Erzählungen und Geschichtenerzählen
- Bewertung, Einstufung, Abstimmung und Priorisierung
- Skizzieren, Wireframing und visuelle Gestaltung
- Prototyping
- Marktforschung (Interviews, Beobachtung, Umfragen, Konzeptprüfung, Usability...)

Welche Ergebnisse liefert ein Design Sprint?

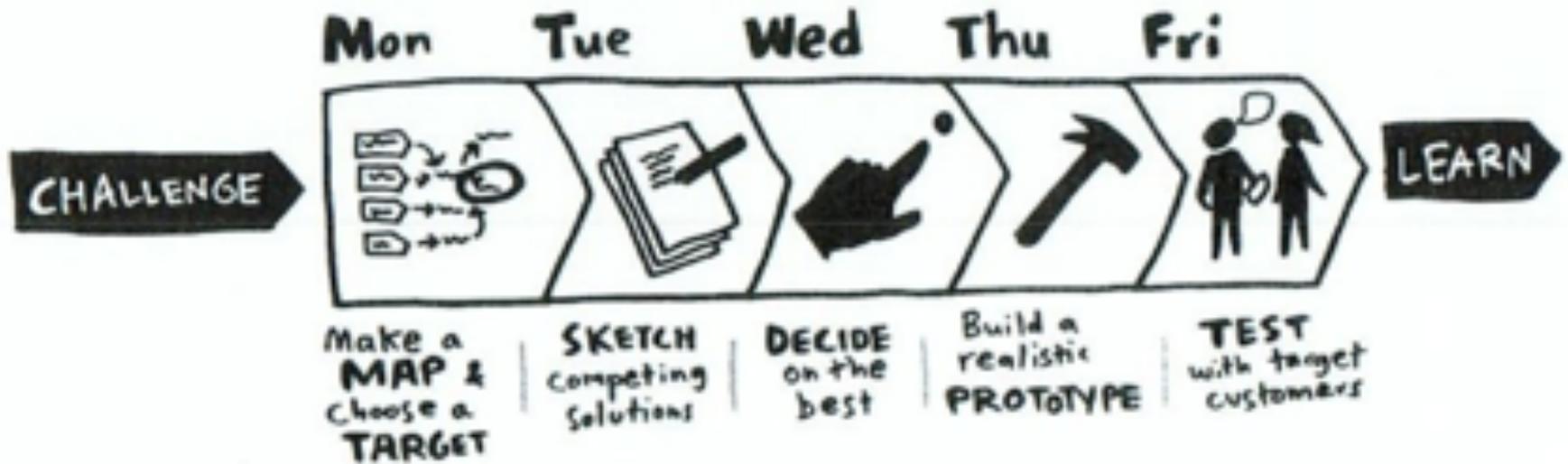


Das Ergebnis basiert auf die Ziele die gesetzt werden:

- Design
- Prototypen
- Normen und Spezifikationen
- Präsentationen und Pitches
- Produkt- oder Dienstleistungsanforderungen
- Forschungsberichte
- Vorläufige Produkte und/oder Funktionen
- Geschäftsstrategie und / oder Empfehlungen



Was passiert bei einem Design Sprint?





Wer kann an einem Sprint teilnehmen?

Der Mix macht 's! Jeder darf dabei sein – viele unterschiedliche Teammitglieder sind involviert:

- Designer (Grafik, Motion, Produkt)
- Forscher (qualitativ, quantitativ)
- Strategen / Texter (Inhalt)
- Prototypen und Entwickler (Front-End, Back-End)
- Projekt-, Produkt- und Programm-Manager
- Geschäftspartner (Vermarkter, Vertrieb, Analysten, Rechtsberater)
- Führungskräfte (Manager, Direktoren, GF und höher)



Zusammengefasst – die „BIG IDEA“

Nutzer-Einsichten / -Erkenntnisse
+
agile und effiziente Prozesse



Vor dem Design Sprint

Früh starten (ideal 6 Wochen im Voraus, mind. 2 Wochen), denn gute Planung ist entscheidend :)

- Identifizieren und definieren der wichtigsten Interessengruppen
Ziele und Vorgaben
- Sprint-Brief schreiben (Warum sind wir hier? Was tun wir? Was ist das Ziel? - siehe nächste Seite für Fragen)
- Sitzungsraum(e) reservieren
- Team einladen und Kalender blocken
- Blitzgespräche planen (schnelle Präsentationen zum Austausch von Hintergrundinformationen)
- Erstellen eines Sprint-Plans (Tagesplanung, Milestones, usw.)
- Konsumenten für Marktforschung einladen / planen
- Sprint-Materialien sammeln



Briefing: Auftragsklärung und Projektumfang

Erwartungen klären im Interview z.B. mit Projektmanager / Entscheider:

- Was möchten Sie erreichen? Projektziele?
- Was ist Ihrer Meinung nach die größte Herausforderung für das Projekt?
- Wer ist die Zielgruppe?
- Was möchten Sie von der Zielgruppe wissen?
- Wie sieht eine typische Customer Journey aus - was funktioniert was nicht (eigen oder Wettbewerb wenn neues Produkt)
- Was sind Ihre Top 3 Fragen die Sie in dem Design Sprint beantworten möchtest?
- Projekt Timeline / Milestones
- Was sollte Ihrer Meinung nach, nach dem Design Sprint passieren?
- Was sind die größten Hindernisse?
- Key Competitor - Lightning Demo (Was können wir von anderen lernen?)
- Beispiele (Benchmarks)
- Wer sind die Teilnehmer / Kapazitäten / Rollen - Entscheider?



Sprint-Materialien

Analog statt digital (der Sprint kann aber auch online stattfinden).

- Post-It-Notizen
- Post-It-Plakate und Wände
- Papier (für Skizzen und Notizen) A4
- Whiteboard-Marker; Flipchart Marker
- Klebeband, Zeichenpunkte und/oder Nadeln und Schaumstoffplatten
- Schere
- Abstimmungspunkte (mehrfarbige Klebepunkte)
- Snacks und Getränke



Design Sprint Days Zeitplan - 1. Woche

WORKSHOP

Montag

GANZE GRUPPE
FRAGEN

10:00 - 13:00

Experten Interview

Ideale Situation >
das langfristige Ziel
beschreiben

Sprint Fragen um
das Ziel zu erreichen

Map >
Ablaufdiagramm
aus Kundensicht

LUNCH

14:00 - 17:00

Lightning Demos -

Lösungen aus anderen
Banchen Analysieren

4-Part-Sketches
Lösungen Brainstorm

WORKSHOP

Dienstag

GANZE GRUPPE
KONZEPT

10:00 - 13:00

Gallery - Sichtung der
Lösung, abstimmen

Entscheidungen
Straw-poll Vote
Decider Vote

LUNCH

14:00 - 17:00

Storyboard / Bauplan
Für Prototypen erstellen

Mittwoch

PROTOTYP

10:00 - 13:00

Aufgaben teilen und
Prototyp gestalten

(Parallel) Vorbereitung
für den Test -
Fragebogen

LUNCH

14:00 - 17:00

Probelauf und Feinschliff

Donnerstag

TEST

09:00- 14:30

2 Testräume für
Konsumenten + Team
vorbereiten

5 Konsumenten
interviewen und testen
lassen

LUNCH

15:30 - 17:00

Zusammenfassung,
Auswertung und nächste
Schritte festlegen



Design Sprint Days Zeitplan - 2. Woche

WORKSHOP

Montag

GANZE GRUPPE
FRAGEN

10:00 - 13:00

Recap

Ideale Situation >
das langfristige Ziel
beschreiben

Sprint Fragen um
das Ziel zu erreichen

4-Part-Sketches
Lösungen Brainstorm

LUNCH

14:00 - 17:00

Gallery - Sichtung der
Lösung, abstimmen

Entscheidungen
Straw-poll Vote
Decider Vote

Storyboard / Bauplan
Für Prototypen erstellen

Dienstag

PROTOTYP

10:00 - 13:00

Aufgaben teilen und
Prototyp gestalten

(Parallel) Vorbereitung
für den Test -
Fragebogen

LUNCH

14:00 - 17:00

Probelauf und Feinschliff

Donnerstag

TEST

09:00- 14:30

2 Testräume für
Konsumenten + Team
vorbereiten

5 Konsumenten
interviewen und testen
lassen

LUNCH

15:30 - 17:00

Zusammenfassung,
Auswertung und nächste
Schritte festlegen



Meine Leistungen im Überblick

WORKSHOP

Montag

GANZE GRUPPE
FRAGEN

10:00 - 13:00

Experten Interview

Vorbereitung
gemeinsam mit
Kunde
Moderation
Protokoll

14:00 - 17:00

Lightning Demos -

Lösungen aus anderen
Branchen Analysieren

4-Part-Sketches
Lösungen Brainstorm

WORKSHOP

Dienstag

GANZE GRUPPE
KONZEPT

10:00 - 13:00

Gallery - Sichtung der

Vorbereitung &
Moderation
Protokoll

LUNCH

14:00 - 17:00

Storyboard / Bauplan
Für Prototypen erstellen

Mittwoch

PROTOTYP

10:00 - 13:00

Aufgaben teilen und
Prototyp gestalten

Beratung
Unterstützung bei
der Vorbereitung
der Testfragen

LUNCH

14:00 - 17:00

Probelauf und Feinschliff

Donnerstag

TEST

09:00- 14:30

2 Testräume für

Konsumenten + Team
vorbereiten

Unterstützung
bei der
Marktforschung
Zusammenfassung
Auswertung
gemeinsam mit
Kunde ggf.
Empfehlung

LUNCH

15:30 - 17:00

Zusammenfassung,
Auswertung und nächste
Schritte festlegen



Leistungsumfang

- Recherchen, Interviews und Vorbereitung gemeinsam mit Projektleitung (Kunde)
- Workshop Materialien (Übungen, Musik, Stifte, Post-ist, Papier usw.)
- Moderation der Workshops (x 1 Moderator)
- x 2 Wochen Design-Sprint-Workshops
(ganztägig, Tag 1 - Montag und Tag 2 - Dienstag; Wiederholungswoche nur 1 Tag, Montag; insgesamt 3 Tage)
- Fotoprotokoll der Workshops
- Zusammenfassung und Auswertung der Test-Ergebnisse ggf. Empfehlung erstellen
- Gemeinsam mit Projektleitung Nächste Schritte erarbeiten
- Beratung

OPTIONAL (Tag 3-5):

- Unterstützung und Beratung bei der Erstellung von Prototypen
- Vorbereitung und Durchführung von Verbrauchertests / Interviews



Arbeitsergebnisse

- Definition eines langfristigen (Projekt-) Ziels als Maßstab für die interne Abstimmung
- Klare Antworten JA / NEIN
- Dokumentation der Workshops und der Ergebnisse
- Empfohlene nächste Schritte

Vielen Dank!

Birte Thurow
+49 179 731 3649
hello@birtethurow.de
www.birtethurow.de

