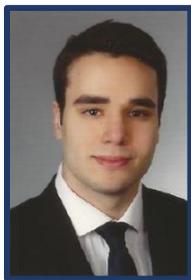


Design Thinking in VR

Design Thinking ist ein Ansatz, der Teams dabei helfen soll, Lösungen für Probleme zu finden und neue kreative Ideen zu entwickeln. Dabei steht die Tatsache, Lösungen zu finden, die aus Anwendersicht überzeugend sind, im Mittelpunkt.

Die virtuelle Realität bietet hierfür neue Möglichkeiten. So können sich Teams aus aller Welt in einem virtuellen Raum treffen und gemeinsam neue Ideen erarbeiten.

Projektteam



Metin Duran



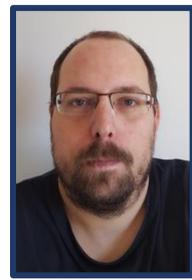
Anastasia Hort



Johannes Nowak



Sebastian Schöffler



Johann Stephi

Coaches der TH Rosenheim

- Prof. Dr. Gerd Beneken
- Dipl. Inf. Martin Kucich
- Andreas Magerl

Projektpartner



NTT DATA ist ein führender Anbieter von Business- und IT-Lösungen und globaler Innovationspartner seiner Kunden.

Projektziel

Bei der NTT DATA gab es bereits ein Projekt namens „Ensō – The Space for Creators“. Eine kreative Umgebung, um den Design Thinking Prozess zu unterstützen.

Die Vorgabe für das Projektteam war es, mehrere Design Thinking Methoden in VR umzusetzen. Die erstellten Methoden sollen später in das vorhandene Projekt des Kunden importiert werden und je nach Bedarf eingesetzt werden können.

Umsetzung

Die Durchführung des Projekts war in drei Phasen unterteilt.

Exploration: In der ersten Phase lag der Hauptfokus des Teams darauf, jedes Team mit lauffähiger Hardware auszustatten (VR Brillen und leistungsstarke PCs), die Anforderungen des Kunden zu verstehen, Ideen für die Umsetzung von Design Thinking Methoden zu sammeln und sich mit Unity und der Programmiersprache C# vertraut zu machen. Hier wurde auch bereits ein erster technischer Durchstich erzielt, bei dem es zwei Personen möglich war, sich gegenseitig in einem virtuellen Raum zu sehen.

Wachstum: In der Wachstumsphase konzentrierte sich das Team auf die Umsetzung der Design Thinking Methoden. Ziel war es hierbei von jeder der vorher ausgewählten Methoden einen funktionierenden Prototypen zu haben.

Konsolidierung: In der abschließenden Phase ging es darum, die umgesetzten Methoden mit einem Photon Server zu synchronisieren, damit alle Objekte auch im Mehrspielermodus richtig synchronisiert werden, Usability Tests durchzuführen und Fehler zu beheben.

Umgesetzte Design Thinking Methoden

5 Whys: Hier wird versucht, der Ursache für ein Problem auf den Grund zu gehen, indem man fünf zusammenhängende „Warum“-Fragen nacheinander stellt.

6 Thinking Hats: Ein Rollenspiel um ein komplexes Problem aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten. Dabei zieht sich jeder Workshopteilnehmer einen Hut auf und versucht sich in die seinem Hut zugewiesene Rolle hineinzusetzen.

Empathy Map: Die Empathy Map hat das Ziel, die Bedürfnisse von Kunden zu verstehen, um konkrete Marketingmaßnahmen ableiten zu können. Es stehen dabei Felder wie „hören“ und „sehen“ zur Verfügung, um sich auf die Gefühle der Person konzentrieren zu können.

How-Wow-Now Matrix: Die How-Wow-Now-Matrix hilft dabei Ideen zu sammeln und diese zu bewerten indem im Team demokratisch darüber abgestimmt wird.

Persona Erstellung: Die Persona Erstellung ist keine eigenständige Design Thinking Methode. Sie soll aber als Unterstützung für andere Methoden dienen. Workshopteilnehmern ist es möglich gemeinsam ein 3D Avatar anzupassen, welches eine Person darstellen soll, in deren Gedanken sich das Team hineinversetzt.