**Lehr- und Lernmaterial**

Design Thinking: Ideen mit Wert entwickeln

**Kurzbeschreibung**

Nach der Beschäftigung mit Projektmanagement und Kreislaufwirtschaft, folgt in diesem Unterrichtsszenario der Kern des WIN-Unterrichts: die Entwicklung einer *Idee mit Wert* mit der Methode des Design Thinkings. Nach einem Input der Lehrperson zu Design Thinking folgt die Bearbeitung durch die Schüler:innen. Wesentlich ist, dass der Prozess dem Motto „fail early, test often“ zugrunde liegt. Das bedeutet, dass der erste Prototyp rasch entwickelt und nach einer ersten Arbeitsphase kurz vorgestellt werden soll. Die Gruppen erhalten dann Rückmeldungen zu den entwickelten Prototypen; dieser Ablauf wird im Fortlauf beibehalten. Im letzten Schritt werden die entwickelten Ideen einem Nachhaltigkeits-Check unterzogen, um eine Bewertung der Zukunftsfähigkeit zu erleichtern. Das Ausarbeiten des Prototyps kann auch im Unterrichtsfach „Technik und Design“ erfolgen ([Übersicht](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2025/06/Timeline-scaled.png)). Insgesamt bietet das Unterrichtskonzept Materialien für vier bis fünf Unterrichtseinheiten.

Das Unterrichtskonzept wurde in Kooperation mit dem Bundesministerium für Bildung erarbeitet. Die Unterrichtsmaterialien Jugend stärken von [IFTE](https://youthstart.myshopify.com/collections/jugend-starken) boten Inspiration und insbesondere die Materialien zu Design Thinking (Band 3, S.7-14) wurden weiterentwickelt.[[1]](#footnote-2)

***Wenn du Anregungen oder Fragen zum Material hast, freuen wir uns sehr über deine Rückmeldung an:*** [***office@wirtschaft-erleben.at***](mailto:office@wirtschaft-erleben.at)***. Weitere Lehr- und Lernmaterialien, die wirtschaftliche Themen aus verschiedenen Perspektiven beleuchten, findest du auf*** [***wirtschaft-erleben.at***](https://wirtschaft-erleben.at)***.***

Inhalt

[Überblick 2](#_Toc199359308)

[Hintergrundinformationen 3](#_Toc199359309)

[Unterrichtsszenario & Material 5](#_Toc199359310)

[Lösungen 15](#_Toc199359311)

[Anhang 16](#_Toc199359312)

# Überblick

|  |  |
| --- | --- |
| Themenbereich | Entrepreneurship & Intrapreneurship Education |
| Dauer | 4-5 Unterrichtseinheiten (à 50 Minuten) |
| Keywords | Design Thinking; Prototyp; Feedback; Idee; Wert |
| Schulstufe | 7./8. Schulstufe |
| Fach | Wirtschaft, Innovation und Nachhaltigkeit (WIN) |
| Fächervernetzung | Technik und Design |
| Lernziele laut [Lehrplanentwurf](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2025/08/WIN_LP_27052024_Versand.pdf) | *Kompetenzbereich*Die Person stärken  Die Schüler:innen können …   * eigene Stärken und Schwächen einschätzen. * Teams bilden und demokratisch Ziele und Arbeitsschritte zur Umsetzung eines Projektes festlegen. * gemeinsam arbeitsteilig an einem Ziel arbeiten und sich gegenseitig in einem Team motivieren. * im Team ein Projekt partizipativ umsetzen.   *Kompetenzbereich*Ideen mit Wert verwirklichen  Die Schüler:innen können …   * Methoden zur systematischen Entwicklung von Ideen anwenden, diese Ideen visualisieren, überprüfen und planmäßig weiterentwickeln. * Ideen analysieren und planmäßig weiterentwickeln. * einen Plan umsetzen, Ressourcen aktivieren und Kooperationen vereinbaren. |
| Autor | Philipp Huber |
| Redaktion | [Anna Steinbauer-Holzer](https://www.linkedin.com/in/anna-steinbauer-holzer-81153725b/) |
| Kooperation | Bundesministerium für Bildung |
| Jahr | 2025 |

# Hintergrundinformationen

*In den Hintergrundinformationen wird das Thema kompakt vorgestellt, sodass sich Lehrer:innen einen inhaltlichen Überblick verschaffen können. Der Text ist nicht für den Einsatz im Unterricht konzipiert*.

**Design Thinking[[2]](#footnote-3)**

Design Thinking ist ein Ansatz, wie man Probleme kreativ und innovativ löst. Hierbei geht es sowohl um eine Denkhaltung als auch um eine Vorgehensweise. Die grundlegende Annahme ist, dass die besten Innovationen an der Schnittstelle von Mensch, Technologie und Wirtschaft entstehen. Design Thinker:innen müssen deshalb alle drei Faktoren beachten, damit sich eine Innovation durchsetzt. Beim Design Thinking werden möglichst unterschiedliche Erfahrungen, Meinungen und Perspektiven hinsichtlich der Problemstellung zusammengebracht.

**Wie funktioniert Design Thinking?**

Zunächst beobachten, identifizieren und verstehen Design Thinker:innen die Bedürfnisse ihrer Zielgruppe. Daraus gewonnene Einsichten sind der Startpunkt für die eigentliche Ideengenerierung. Ideen werden früh und schnell prototypisch umgesetzt und getestet, um neue Einsichten zu gewinnen. Auch folgen sie dem Motto „fail early, test often“, wodurch möglichst rasch Anpassungen stattfinden sollen. Durch das Wiederholen und Abwechseln der verschiedenen Schritte entsteht ein zunehmend besseres Verständnis für das Problem und die möglichen Lösungen.

Bei Design Thinking Prozessen wird häufig mehr Zeit damit verbracht das Problem und die Nutzer:innen (besser) zu verstehen, um im nächsten Schritt das Problem auch näher konkretisieren zu können. Das *British Design Council* spricht vom Double Diamond, der den Prozess in einen Problemraum und einen Lösungsraum teilt. Im Lösungsraum werden dann Lösungen entwickelt, die in weiterer Folge auch getestet und verbessert werden. Die Prozesse unterliegen einem ständigen Feedbackprozess und man kann jederzeit wieder einen (oder mehrere) Schritte zurück machen und Anpassungen vornehmen.[[3]](#footnote-4)

Ein Bild, das Text, Diagramm, Reihe enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Abb. 1: angepasstes Double Diamond Modell[[4]](#footnote-5) (British Design Council / mkrz lab)

**Woher kommt Design Thinking?**

Design Thinking entwickelte sich aus dem Industrie-Design und wurde u. a. an der Stanford University mitentwickelt. Es zielt in erster Linie auf die Entwicklung von innovativen Produkten und Dienstleistungen ab, die auf Bedürfnisse von Nutzer:innen ausgerichtet sind. Es eignet sich mit leichten Abwandlungen jedoch für alle Probleme, bei denen die Nutzer:innenerfahrung im Zentrum steht.

**Was ist das Ziel von Design Thinking?**

Ziel von Design Thinking ist es, das richtige Problem zu lösen. Häufig gehen Problemlösende von ihrem eigenen Standpunkt und Annahmen aus. In der Praxis stimmen diese aber oft nicht mit den Bedürfnissen und Perspektiven der eigentlichen Nutzer:innen der Lösung überein. Im Gegensatz dazu untersuchen und verstehen Design Thinker:innen zuerst das Problem und die Zielgruppe, ehe die Suche nach Ideen und Lösungen erfolgt.

*Das Unterrichtsmaterial basiert in Teilen auf „Unser Markt-Tag“[[5]](#footnote-6) von Eva Jambor und Johannes Lindner (Hrsg., 2024). Die Materialien wurden überarbeitet und für die Altersstufe angepasst.*

# Unterrichtsszenario & Material

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Unterrichtseinheit: Einführung ins Design Thinking | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| – | **Optional: Blick auf die Roadmap** | **Wo stehen wir?**  L[[6]](#footnote-7) und SuS nehmen sich die Roadmap zur Hand und machen sich bewusst, wo sie gerade stehen. | [Roadmap](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2025/06/Roadmap-mit-Lernzielen_WIN.pdf) | **Leitfragen:**   * Wo stehen wir gerade? * Was haben wir bereits gelernt? * Welche Lernziele erwarten uns beim nächsten Thema? |
| 10-15 | **Aktivierung** | **Teamname finden** SuS finden sich in den beim Projektmanagement gebildeten Gruppen zusammen und überlegen einen gemeinsamen Teamnamen. | [PPT](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2025/08/WIN_7-8_05_DesignThinking.pptx) (Folie 3) | Die Gruppen wurden vorab zum Abschluss der Einheit [Projektmanagement](https://wirtschaft-erleben.at/?post_type=material&p=22166&preview=true) gebildet. Die unterschiedlichen Eigenschaften der Teammitglieder sollen Kreativität fördern.  Ein gemeinsamer Teamname soll die Identifizierung mit dem eigenen Projekt erhöhen. |
| 10-15 | **Input: Design Thinking** | **L-SuS Gespräch**  Input von L zu Design Thinking, dabei wird Vorwissen zu Bedürfnissen und Bedürfniserkennung aktiviert (Folie 4).  L präsentiert die Phasen der Design Thinking-Methode (Folie 5) kurz und knapp. Die Übersicht zu Design Thinking M1 wird auch ausgeteilt.  Die ersten Schritte werden durch L und PPT angeleitet. | PPT (Folie 4-5)  M1 – Design Thinking | Design Thinking sollte nicht für sich allein stehen – es ist Teil des Gesamtprozesses, der dabei unterstützt, am Markttag ein Endprodukt/Ergebnis zu präsentieren. Design Thinking öffnet den Raum, um Probleme zu verstehen, zu konkretisieren, kreative Ideen und Lösungen zu erhalten und diese für ein Endprodukt zu konkretisieren. Auf die Bedürfnisse von Menschen der ausgewählten Zielgruppe muss eingegangen werden, um eine Idee mit Wert schaffen zu können.  L sollte SuS bei der Erklärung anhalten, rasch zu arbeiten, da mehrere Feedbackschleifen folgen.  Die Art des Prototyps kann sowohl eine Dienstleistung als auch ein erstelltes Produkt sein. Die Materialien für den Bau des Prototyps werden erst später kommuniziert. In Kooperation mit Technik und Design können mehrere Stunden der Entwicklung auch in diesem Unterrichtsfach abgedeckt werden. Dabei können auch unterschiedliche Materialien vorgegeben werden.  Für L empfiehlt sich dieses [Video](https://www.youtube.com/watch?v=Z4gAugRGpeY) (35min) zu Design Thinking. |
| 15-20 | **Erarbeitung: Herausforderungen brainstormen** | **Walk and Talk durchführen**  Für diese Übung wird die Grafik zu Design Thinking auf die ersten Schritte reduziert und als *Weg zur Ideenfindung* präsentiert (Folie 6).  Schritt 1: SuS unternehmen ein Walk and Talk im Schulhaus und brainstormen Herausforderungen / Probleme in ihrem Alltag und in dem ihrer Mitmenschen (Folie 7). Danach werden alle Herausforderungen / Probleme auf ein Flipchart notiert. | PPT (Folie 6-7)  Flipchart oder Pinnwand, Stifte | Walk and Talk bedeutet: Der Denkprozess findet in Bewegung statt, durch körperliche Aktivität wird die Kreativität gefördert. |
| 10-15 | **Arbeitsphase: Nachfragen** | **Empathisch nachfragen**  SuS bearbeiten Schritt 2 der Stufen zur Ideenfindung (Folie 6) und versetzen sich gemeinsam mit ihrer Gruppe in die Lage der betroffenen Personen (Folie 8). Mit einfühlsamen Fragestellungen und „empathischem Nachfragen“ sollen unterschiedliche Bedürfnisse erkannt werden.  Dieser Schritt erfolgt rein verbal. Der Austausch über Gefühlslagen ist wesentlich. L kann Leitfragen (Folie 8) zur Verfügung stellen. | PPT (Folie 8)  Flipchart | **Mögliche Leitfragen:**   * In welchen Momenten im Alltag stört dieses Problem besonders? * Was denkt und fühlt die betroffene Person? * Was erzählt die Person anderen? Sucht sie Unterstützung? * An welchem Ort ist das Problem besonders groß? * Angenommen die Herausforderung wird gelöst: Wie würde sich der Alltag der betroffenen Person verändern? |
| 5-10 | **Sicherung: Bedürfnisse** | **Bedürfnisse erkennen**  Im Anschluss an das empathische Nachfragen folgt die Blitzlichtphase. In dieser kurzen Phase von fünf Minuten sollen SuS rasch mögliche Bedürfnisse identifizieren und mittels Post-it zu den Herausforderungen kleben. | PPT (Folie 9)  Flipchart, Stifte, Post-it | Die Stunde endet mit der aktiven Phase. In der Folgestunde erhalten SuS nochmals 10 Minuten, um weitere Bedürfnisse zu identifizieren. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2. Unterrichtseinheit: Ideen mit Wert entwickeln | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 10-15 | **Wiederholung: Bedürfnisse** | **Bedürfnisse erkennen**  L wiederholt mit Folie 10-11 die Arbeitsschritte der letzten Stunde. SuS besprechen dann die Ergebnisse der letzten Stunde und ergänzen das Flipchart mit weiteren Bedürfnis-Post-its zu den Problemen (Folie 12). | PPT (Folie 10-13)  Flipchart, Post-its | Zusätzlich kann auch die Frage gestellt werden, für wen hier Ideen mit Wert gesucht werden. Handelt es sich um einige wenige oder viele? Braucht man eine Nischenlösung oder eine Entwicklung für eine große, heterogene Zielgruppe? |
| 10-15 | **Abstimmung** | **Abstimmung und Präsentation**  SuS stimmen in der Gruppe über ein Problem ab, das sie bearbeiten bzw. verringern/lösen wollen (Folie 13). Nach erfolgter Abstimmung notieren SuS ihre Herausforderung auf einem neuen Flipchart und nennen ihre Herausforderung im Plenum. | PPT (Folie 13)  Flipchart | Mit der Abstimmung ist eine wichtige Entscheidung gefallen. Das Ergebnis soll dann als Motivation zugleich an die anderen SuS kommuniziert werden.  L sollte darauf achten, alle Gruppen für ihre weiteren Schritte zu motivieren. |
| 15-20 | **Erarbeitung: Ideenentwicklung** | **Wie Ideen entwickelt werden**  L verortet auf Folie 14, wo sich SuS gerade befinden. Ein wesentlicher Aspekt des nächsten Schrittes ist Feedback geben und nehmen. M2 dient hier als Input und Bearbeitungsschritt. Abschließend wird Folie 15 präsentiert. | PPT (Folie 14-15)  M2 – Feedback-Geben beim Design Thinking | M2 ist sowohl für die Entwicklung von Ideen als auch für die entwickelten Prototypen gedacht. |
| 15-20 | **Anwendung: Ideenentwicklung** | **Ideen entwickeln**  SuS entwickeln, suchen und finden Ideen in einem freien Gedankenprozess zuerst allein und dann gemeinsam. SuS tauschen sich untereinander in der Gruppe aus, geben einander Feedback und notieren die besten Ideen im Anschluss auf dem Flipchart. | PPT (Folie 15) |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 3. Unterrichtseinheit: Ideen neu bewerten | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 10-15 | **Reflexion** | **Feedback erhalten und geben**  Mit einer Partnergruppe besprechen SuS die Ideen der letzten Einheit. Die Feedbackgruppe stellt Fragen und gibt erste Impulse, weitere Ideen und Gedanken mit. | M2 – Feedback -Geben beim Design Thinking  PPT (Folie 16-17) |  |
| 10-15 | **Anwendung: Feedback einarbetien** | **Ideen neu bewerten** Mit dem erhaltenen Feedback der Partnergruppe starten SuS einen kurzen Überarbeitungsprozess und einigen sich auf die beste Idee. | PPT (Folie 17)  Flipchart | L muss den Überblick über die Zeit bewahren. |
| 10-15 | **Erarbeitung: Prototyp** | **Definition Prototyp**  Auf M3 wird der Begriff „Prototyp“ definiert und mit Aufgabe 1 geübt. Die Aufgabe 2 wird vorgestellt und auf Folie 18 werden die Empfehlungen für Rough Prototyping präsentiert. | M3 – Prototypen  PPT (Folie 18) | Rough Prototyping wird als Methode vor allem zu Beginn eines Innovationsprozesses verwendet, um rasch und kostengünstig mögliche Innovationen zu entdecken.  Diese kreative Phase des Erstellens des Prototyps kann auch im Unterrichtsfach Technik und Design erfolgen. |
| 20-25 | **Arbeitsphase: Prototyp** | **Prototyp erstellen**  SuS erstellen einen ersten Prototyp nach dem Motto „rough prototyping“ – fail early, test often. | PPT (Folie 18) | L gibt Materialien für Prototyp bekannt. L muss vorab mit T&D-L absprechen, welche Materialien geeignet sind. Sollte der Prozess des Prototyp-Erstellens ohne T&D-L stattfinden, wird empfohlen Materialien des täglichen Bedarfs zu nutzen. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 4. Unterrichtseinheit: Prototyping und Feedback | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 5-10 | **Wiederholung** | **Präsentation vorbereiten**  SuS besprechen die Ergebnisse der letzten Einheit und bereiten ihre Präsentation für eine Partnergruppe vor. | Prototyp |  |
| 10-15 | **Feedback** | **Prototyp vorstellen**  SuS stellen ihren Prototyp in 2 Minuten einer Partnergruppe vor und holen ein erstes Feedback zu ihrem Produkt ein. SuS erklären, was sie bisher geschafft haben und erhalten Rückmeldungen. | M2 – Feedback-Geben beim Design Thinking |  |
| 10-15 | **Arbeitsphase** | **Prototyping**  SuS entwickeln den Prototyp weiter. | Prototyp | Die zweite Schleife des Erstellens des Prototyps beginnt (Einarbeitung Feedback, Überarbeitung) |
| 25-30 | **Feedback** | **Feedback im Plenum**  Ab jetzt beginnt die Feedbackschleife in der großen Runde. SuS erhalten Feedback zu ihren Prototypen. Die Präsentationen dauern max. 2 Minuten pro Gruppe. | Prototyp | Die Schleife des Entwickelns und Feedbacks kann wiederholt stattfinden. |

## M1: Design Thinking

**Design Thinking** ist eine kreative Methode, mit der ihr **Ideen entwickeln** könnt. Probleme sollen dabei möglichst kreativ und innovativ gelöst werden – dafür braucht es eure Energie! Am Ende von Design Thinking solltet ihr **einen Prototypen** erstellt haben, der euren Lösungsansatz zeigt. Ein Prototyp ist eine Art Entwurf, der euch im kreativen Prozess unterstützt.

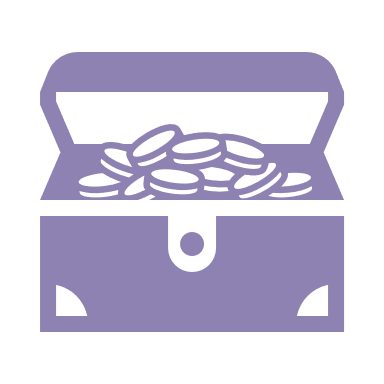
Design Thinking lebt vom Austausch und Feedback: Zeigt eure Ideen und eure Prototypen daher so oft als möglich her und holt euch Rückmeldungen von verschiedenen Personen.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Kreis, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Illustration: vgl. Jambor, E. & Lindner, J. (2021) Jugend stärken. Handbuch für Lehrer\*innen, Band 3. (überarbeitet von Hannah Hornisch, 2025)

## M2: Feedback-Geben beim Design Thinking

Kritik oder Feedback anzunehmen ist nicht immer einfach.

Um das zu vereinfachen, lautet **eine der wichtigen Regeln**: Ich gebe nicht Feedback, um jemandem zu sagen, was er in der Vergangenheit falsch gemacht hat, sondern ich gebe Feedback, um jemanden dabei zu unterstützen, es in Zukunft besser zu machen.

Feedback sollte also **zukunftsorientiert** sein.

Zusätzlich sollte ein sinnvolles Feedback folgende Eigenschaften haben:

* **konstruktiv & konkret**: Formuliere dein Feedback förderlich und konkret, sodass dein Gegenüber etwas lernen kann und genau weiß, wie sie/er sich verbessern kann. Ein einfaches „Das fand ich nicht cool“ bringt dein Gegenüber nicht weiter. Sei konkreter!
* **positiv**: Feedback sollte motivierend formuliert sein und Ideen für Verbesserungen beinhalten.

Beim Feedback ist die sprachliche Formulierung damit von großer Bedeutung. Eine der goldenen Regeln lautet:

* **Formuliere Ich-Botschaften**. Also statt: „Der Aufbau ist unlogisch“, lieber: „Ich habe mich beim Aufbau noch nicht gut ausgekannt. Ich würde den Aufbau noch etwas anpassen und anders strukturieren.“ Stelle deine **persönliche Wahrnehmung und Verbesserungsideen** in den Vordergrund.

Beachtest du diese Punkte, kann dein Gegenüber Feedback auch leichter annehmen.

Übrigens: Auch beim Feedback-Annehmen gibt es Punkte zu beachten:

* Feedbacks sind keine allgemein gültigen Wahrnehmungen. Ich als Empfänger:in entscheide, welche Anmerkungen für mich und meine Arbeit nützlich sind.
* Feedbacks sind **Lernimpulse**. Deshalb bin ich dankbar für Rückmeldungen, weil ich glaube, dass ich meine Arbeit dadurch verbessern kann.

**Design Thinking:** Das Besondere bei Design Thinking ist, dass du bereits während des Innovationsprozesses Rückmeldungen erhältst. Dadurch kannst du deine Ideen und das Lernprodukt weiterentwickeln und verbessern. Da dein Produkt zu dieser Zeit noch nicht fertig ist, ist die Feedback-Runde auch eine bewertungsfreie Zeit.



### Aufgabe: Feedback umformulieren

1. **Lies** die folgenden Aussagen **durch** und **formuliere** sie in konstruktive Rückmeldungen **um**:
   1. „Der Funke für deine Idee/Lösung ist nicht übergesprungen.“
   2. „Du hast schlechte Materialien für den Prototypen verwendet.“
   3. „Die Präsentation deines Prototyps war sehr unstrukturiert.“
   4. „Du hast wenig gesagt, du bist anscheinend nicht motiviert.“
2. **Tauscht** euch zu zweit über Änderungsvorschläge **aus**. **Diskutiert** gemeinsam: Würde es euch leichter fallen, die umformulierten Rückmeldungen anzunehmen?

## M3: Prototypen



### Aufgabe 1: Richtig oder falsch?

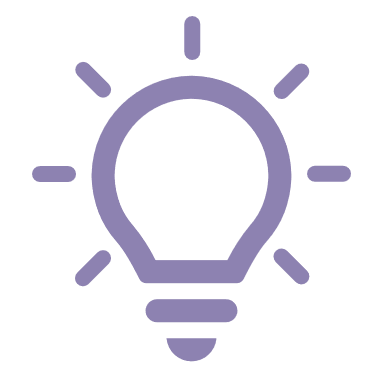
1. **Lies** dir die Definition zu Prototyp **durch**.
2. Unter den Definitionen findest du Aussagen zum Thema Prototypen. Richtig oder falsch? Was glaubst du? **Kreuze an** und **bessere** die falschen Aussagen **aus**.

### Prototyp, der

Der Begriff kommt ursprünglich aus der griechischen Sprache:

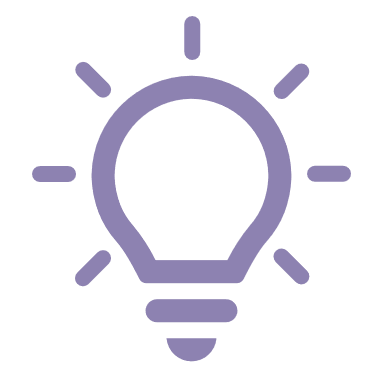
„protos“: erster

„typos“: Vorbild, Gestalt



### Prototyp, der

Prototyp ist ein anderer Begriff für Muster oder Entwurf. Prototypen können vieles sein: etwas Gebautes, Gebasteltes, eine Zeichnung. Wichtig ist, dass man damit eine Idee für andere erklären kann.



[[7]](#footnote-8) [[8]](#footnote-9)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | richtig | falsch |
| Im Wort Prototyp steckt der Begriff Typ, es hat daher immer mit Menschen zu tun. |  |  |
| Rough Prototyping, also grobes Probieren, ist eine Methode, die vorwiegend in Design Prozessen verwendet wird. |  |  |
| Die Vorteile beim Entwickeln von Prototypen liegen in der Kostenersparnis und dem geringen Zeitaufwand. |  |  |
| Beim Entwickeln von Prototypen brauche ich immer eine Gruppe von mindestens drei Personen. |  |  |
| Prototypen müssen immer vollständig funktionstüchtig sein. |  |  |

[[9]](#footnote-10)



### Aufgabe 2: Prototypen entwickeln

**Gestaltet** einen Prototyp. **Nutzt** verschiedene Materialien, die von der Lehrperson vorgegeben werden. Ihr habt nur 15 Minuten für den ersten Entwurf Zeit.

Hier können eure ersten Skizzen entstehen:

Wenn man innovativ ist, macht man manchmal Fehler. Es ist am besten, sie schnell einzusehen und mit der Verbesserung anderer Innovationen weiterzumachen.

**Steve Jobs**

Apple-Gründer



# Lösungen

## M3: Prototypen

**Aufgabe 1: Richtig oder falsch?**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | richtig | falsch |
| Im Wort Prototyp steckt der Begriff Typ, es hat daher immer mit Menschen zu tun.  **Korrektur**: In der Wirtschaft und Wissenschaft ist ein Prototyp ein erster Entwurf, der entwickelt wird. |  |  |
| Rough Prototyping, also grobes Probieren, ist eine Methode, die vorwiegend in Design Prozessen verwendet wird. |  |  |
| Die Vorteile beim Entwickeln von Prototypen liegen in der Kostenersparnis und dem geringen Zeitaufwand. |  |  |
| Beim Entwickeln von Prototypen brauche ich immer eine Gruppe von mindestens drei Personen.  **Korrektur**: Jeder kann seine Ideen in Prototypen umsetzen – alleine, zu zweit oder im Team. |  |  |
| Prototypen müssen immer vollständig funktionstüchtig sein.  **Korrektur**: Prototypen sind nur ein erster Entwurf bzw. Versuch, eine Idee umzusetzen. Daher muss noch nicht sofort alles funktionieren. |  |  |

# Anhang

## Bilder

Alle Bilder sowie andere Medien (z. B. Videos) sind aus der Lizenz ausgenommen. Wenn nicht anders angegeben, handelt es sich um eigene Darstellungen.

4, angepasstes Double Diamond Modell, British Design Council (angepasst von mkrz lab)  
11, Design Thinking, in Anlehnung an Grafik aus: Jambor, E. & Lindner, J. (2021) Jugend stärken. Handbuch für Lehrer\*innen, Band 3. (überarbeitet von Hannah Hornisch, 2025)  
13, Wortwolke erstellt mit <https://www.wortwolken.com/>

**Impressum**

**STIFTUNG FÜR**   
**WIRTSCHAFTSBILDUNG**

c/o Impact Hub Vienna  
Lindengasse 56/18-19  
1070 Wien

E-Mail: [office@wirtschaft-erleben.at](mailto:office@wirtschaft-erleben.at)

**CC BY NC SA**

**[Ein Bild, das Schrift, Symbol, Grafiken, Screenshot enthält.

Automatisch generierte Beschreibung](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de)**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>  
**Auf individuelle Anfrage (z. B. von Verlagen) können auch andere Lizenzbedingungen vereinbart werden.**

Bei einer Weiterverwendung sollen folgende Angaben gemacht werden:

Stiftung Wirtschaftsbildung (2025) [Design Thinking: Ideen mit Wert verwirklichen.](https://wirtschaft-erleben.at/?post_type=material&p=22170&preview=true) CC BY NC SA 4.0.

1. Jambor, E. & Lindner, J. (2021) Jugend stärken. Handbuch für Lehrer\*innen, Band 3, S.7-14 [↑](#footnote-ref-2)
2. Zec, M. (2024) Design Thinking – menschzentrierte Problemlösung & Innovation. <https://kreativitätstechniken.info/kreativitaetsframeworks/design-thinking/>. Zugegriffen am 25.12.2024. [↑](#footnote-ref-3)
3. Design Council (2025) The Double Diamond. <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>. Zugegriffen am 21.07.2025. [↑](#footnote-ref-4)
4. British Design Council / mkrz lab (o. J.) Double Diamond Modell. Angepasst von mkrz lab. [↑](#footnote-ref-5)
5. Jambor, E. & Lindner, J. (2024) Unser Markt-Tag. <https://youthstart.myshopify.com/products/marktwoche>. Zugegriffen am 28.01.2025. [↑](#footnote-ref-6)
6. Verwendete Abkürzungen in der Planungsmatrix: M = Material; SuS = Schülerinnen und Schüler; L = Lehrperson; PPT = Powerpoint-Präsentation [↑](#footnote-ref-7)
7. vgl. Jambor, E. & Lindner, J. (2021) Jugend stärken. Handbuch für Lehrer\*innen, Band 3, S.14. [↑](#footnote-ref-8)
8. Gabler Wirtschaftslexikon (2025) Prototyp <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/prototyp-122469>. Zugegriffen am 15.04.2025. [↑](#footnote-ref-9)
9. Wordcloud erstellt mit <https://www.wortwolken.com/>. Zugegriffen am 11.02.2025. [↑](#footnote-ref-10)