

Archetypische Phasen des Designprozesses

[Link to English version.](#)

Der Designprozess wird im Rahmen des Studiums oftmals bei Semesterprojekten in die aufeinanderfolgenden, aber dynamisch gestalteten Phasen **Discover!**, **Ideate!**, **Makel** und **Expose!** unterteilt. Diese Struktur bietet eine Orientierung über den Verlauf eines Gestaltungsprojekts, soll jedoch nicht als starres lineares Modell verstanden werden. Vielmehr können einzelne Phasen je nach Erkenntnisgewinn, individueller Schwerpunktsetzung oder sich verändernden Anforderungen iterativ wiederholt oder neu kombiniert werden.

Der gesamte Prozess ist als dynamisches System konzipiert, das Flexibilität, Kreativität und reflexives Arbeiten fördert. Ziel ist es, durch kontinuierliche Anpassung innovative, wirksame und sinnvolle Lösungen zu entwickeln. Der iterative Ansatz ermöglicht es, Erkenntnisse aus späteren Phasen aktiv auf frühere Projektschritte rückzubeziehen und Gestaltung konsequent weiterzuentwickeln.

Im Folgenden werden archetypische Phasen des Designprozesses beschrieben.

1. Definition des Problems oder der Herausforderung (**Discover!**)

In der **Discover!**-Phase wird die grundlegende Problemstellung analysiert und definiert. Es geht darum, ein präzises Verständnis der Aufgabenstellung, der Bedürfnisse der Zielgruppe sowie der Rahmenbedingungen und Einschränkungen zu entwickeln.

Eine klare Problemdefinition schafft die Basis für den gesamten Designprozess. Methoden wie Stakeholder-Analysen, Problembaum-Diagramme oder das Formulieren von Design Challenges helfen dabei, die Ausgangslage differenziert zu erfassen und erste Hypothesen zu bilden.

Der Fokus liegt darauf, zentrale Fragen und Herausforderungen herauszuarbeiten, die im weiteren Prozess beantwortet werden sollen. Diese sorgfältige Anfangsarbeit bildet den Ausgangspunkt für zielgerichtete kreative und analytische Phasen.

2. Recherche und Analyse (**Discover!**)

Parallel zur Problemdefinition erfolgt eine umfassende Recherche- und Analysearbeit, ebenfalls Teil der **Discover!**-Phase. Ziel ist es, Wissen über den Projektkontext, bestehende Lösungen und relevante Trends zu sammeln und strukturiert aufzubereiten.

Hierbei werden sowohl qualitative als auch quantitative Forschungsmethoden eingesetzt, etwa Nutzerinterviews, Marktanalysen, ethnografische Beobachtungen oder Desk Research. Der Fokus liegt auf der Vertiefung des Problemverständnisses und dem Aufspüren relevanter Einflussfaktoren.

Die Erkenntnisse aus der Analyse helfen dabei, Muster, Bedürfnisse und Möglichkeiten zu erkennen, die später gezielt im Ideation- und Entwicklungsprozess aufgegriffen werden können.

3. Ideenfindung (**Ideate!**)

Die **Ideate!**-Phase steht im Zeichen kreativer Exploration. Sie eröffnet einen divergenten Denkraum, in dem möglichst viele unterschiedliche Lösungsideen ohne frühzeitige Bewertung entwickelt werden sollen.

Kreativitätstechniken wie Brainstorming, Mind Mapping oder Design Sprints regen an, über Konventionen hinauszudenken und neue Perspektiven einzunehmen. Der Fokus liegt auf der Quantität und Vielfalt von Ansätzen, nicht auf deren sofortiger Umsetzbarkeit.

Erste Skizzen, Szenarien oder Modelle können dazu dienen, Ideen zu konkretisieren und besser kommunizierbar zu machen. Die Ideate!-Phase ist offen für Wiederholungen, insbesondere wenn spätere Erkenntnisse neue Anforderungen oder Ansätze erforderlich machen.

4. Entwurfsentwicklung (Make!)

Nach der Ideengenerierung folgt in der **Make!**-Phase die gezielte Weiterentwicklung ausgewählter Ansätze. Konzepte werden konkretisiert, ausgearbeitet und hinsichtlich Funktionalität, Ästhetik und Umsetzbarkeit überprüft.

Scheme Design und Detailed Design strukturieren diese Phase: Zunächst wird das grundlegende Konzept formuliert, danach erfolgt die detaillierte Ausarbeitung von Interaktionen, Formen, Materialien und technischen Aspekten.

Prototyping ist ein zentrales Arbeitsmittel: Durch Modelle, Dummies oder Simulationen können Annahmen getestet, Nutzerinteraktionen beobachtet und Designentscheidungen validiert werden.

5. Bewertung und Auswahl (Make!)

Die entwickelte Auswahl an Konzepten wird in der **Make!**-Phase systematisch bewertet. Ziel ist es, Entwürfe hinsichtlich ihrer Passung zu Anforderungen, Nutzerbedürfnissen und Rahmenbedingungen zu analysieren.

Dies geschieht anhand von Tests, Nutzerfeedback, Expertenmeinungen oder standardisierten Evaluationskriterien. Der Bewertungsprozess kann verschiedene Bewertungsmethoden umfassen, etwa Kriterienmatrizen, Szenariotests oder Usability-Assessments.

Die Bewertung dient nicht als Abschluss, sondern als Reflexionsschritt: Sie ermöglicht gezielte Weiterentwicklung, Nachbesserung oder bewusste Auswahl zwischen Alternativen im Sinne eines offenen, iterativen Gestaltungsprozesses.

6. Umsetzung (Make!)

Die konkrete Umsetzung bildet den Abschluss der **Make!**-Phase. Hier werden die finalen Entwürfe in prototypische oder produktionsnahe Ergebnisse überführt.

Je nach Projekttyp erfolgt dies beispielsweise durch Modellbau, digitale Programmierung, Interface-Entwicklung oder die Konstruktion von Präsentations- und Testversionen. Materialauswahl, technologische Details und Ausführung stehen im Vordergrund.

Die Umsetzung verlangt enge Abstimmung innerhalb des Projektteams und legt die Basis für eine überzeugende Präsentation und Evaluierung im Rahmen der nächsten Phase.

7. Überprüfung und Präsentation (Expose!)

Die **Expose!**-Phase dient der Präsentation, Dokumentation und Überprüfung der entwickelten Lösungen. Hier werden Entwürfe sichtbar gemacht, kommuniziert und kritisch reflektiert.

Dies kann durch Präsentationen, Ausstellungen, Zwischen- oder Enddokumentationen geschehen. Ziel ist es, Rückmeldungen aus verschiedenen Perspektiven einzuholen und das Projekt einer breiteren Reflexion zu öffnen.

Die Ergebnisse dieser Überprüfung können Ausgangspunkt neuer Iterationen sein. Der Designprozess bleibt offen für Anpassungen und Weiterentwicklungen, um die Wirksamkeit und Relevanz der Lösungen kontinuierlich zu optimieren.

From:

<https://wiki.ct-lab.info/> - Creative Technologies Lab | dokuWiki



Permanent link:

<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:design-development:designphasen>

Last update: **2025/07/06 09:42**