

Archetypische Phasen des Designprozesses

[Link to English version.](#)

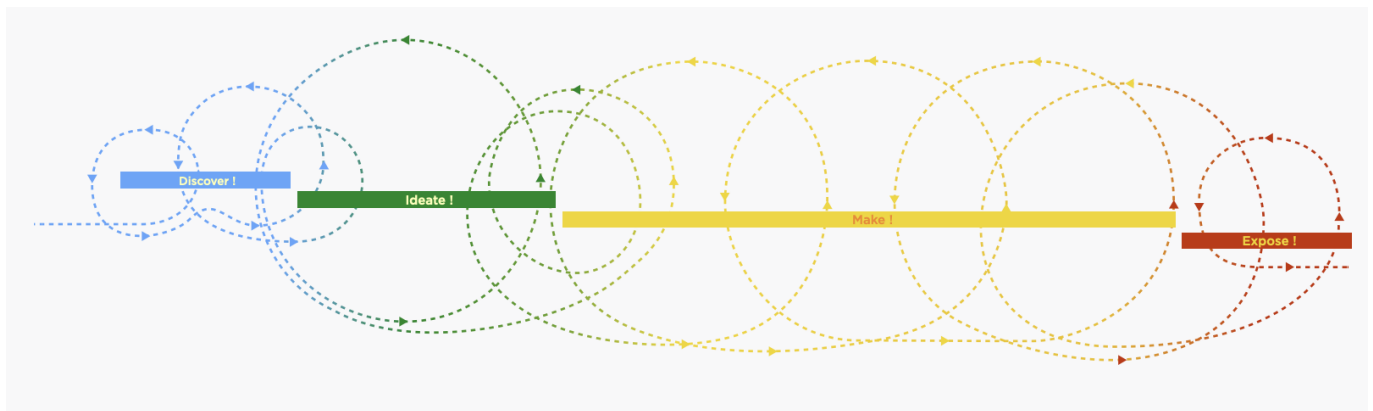
Designprozesse können je nach Disziplin, Projekt und Aufgabenstellung sehr unterschiedlich aufgebaut sein. Im Rahmen des Studiums verwenden wir die vier archetypischen Phasen **Discover!**, **Ideate!**, **Make!** und **Expose!** als gemeinsame Orientierung.

Diese Phasen beschreiben keinen starren oder linearen Ablauf. Erkenntnisse aus Experimenten, Prototypen, Tests oder Feedback können jederzeit dazu führen, frühere Annahmen zu hinterfragen, zusätzliche Recherche durchzuführen, neue Ideen zu entwickeln oder bestehende Konzepte zu verändern.

Der Designprozess wird deshalb als iterativer Prozess verstanden:

Discover! → Ideate! → Make! → Test → Reflect → Iterate ∞

Die vier Phasen helfen dabei, unterschiedliche Aktivitäten innerhalb eines Gestaltungsprozesses zu strukturieren und den eigenen Arbeitsprozess nachvollziehbar zu machen.



Discover! - Verstehen und Einordnen

In der **Discover!**-Phase wird zunächst versucht, die Aufgabenstellung und ihren Kontext zu verstehen. Beobachtung, Recherche und Analyse helfen dabei, vorhandenes Wissen zu sammeln, Zusammenhänge zu erkennen und unterschiedliche Perspektiven einzubeziehen.

Dabei geht es nicht darum, möglichst schnell eine Lösung zu finden. Vielmehr soll zunächst verstanden werden, welche Fragen, Bedürfnisse, Probleme oder Möglichkeiten für das Projekt relevant sind.

Die gewonnenen Erkenntnisse werden gesammelt, geordnet und verdichtet. Daraus können Problemstellungen, Design Challenges oder andere Ausgangspunkte für den weiteren Gestaltungsprozess entstehen.

Auch während späterer Projektphasen kann es notwendig sein, zu Discover! zurückzukehren und zusätzliche Informationen zu sammeln oder die ursprüngliche Problemstellung neu zu betrachten.

Ideate! - Möglichkeiten entwickeln

Die **Ideate!**-Phase dient dazu, unterschiedliche Möglichkeiten und Lösungsansätze zu entwickeln. Zunächst steht die Vielfalt der Ideen im Vordergrund. Bekannte Lösungen sollen nicht einfach übernommen, sondern durch kreative Exploration erweitert oder hinterfragt werden.

Kreativitätstechniken wie Brainstorming, Brainwriting oder Mind Mapping können dabei helfen, neue

Perspektiven einzunehmen und einen möglichst breiten Ideenraum zu öffnen.

Ideen werden durch Skizzen, Storyboards, Szenarien oder einfache Modelle sichtbar und kommunizierbar gemacht. Anschließend können Ansätze verglichen, kombiniert, verworfen oder für die weitere Entwicklung ausgewählt werden.

Ideate! endet nicht mit der Auswahl einer einzelnen Idee. Neue Erkenntnisse aus Making und Testing können jederzeit eine erneute Ideenfindung auslösen.

Make! - Ideen sichtbar und überprüfbar machen

In der **Make!**-Phase werden ausgewählte Ideen weiterentwickelt und zunehmend konkretisiert. Durch Skizzen, Modelle, Mock-ups, Experimente und Prototypen werden Ideen sichtbar, erfahrbar und überprüfbar.

Prototyping wird dabei nicht nur als Herstellung eines möglichst fertigen Ergebnisses verstanden. Ein Prototyp ist vor allem ein Werkzeug zum Denken, Experimentieren und Lernen. Je nach Fragestellung kann ein sehr einfacher Prototyp deshalb hilfreicher sein als eine bereits detailliert ausgearbeitete Lösung.

Die Entwicklung kann vom **Scheme Design** – der grundlegenden Struktur und Funktionsweise eines Entwurfs – bis zum **Detailed Design** einzelner relevanter Aspekte reichen.

Ein wichtiger Bestandteil von Make! ist das wiederholte **Testen, Reflektieren und Iterieren**. Erkenntnisse aus Experimenten, Feedback und Kritik werden in den Entwurf zurückgeführt:

Make → Test → Reflect → Iterate ↻

Dabei kann es auch notwendig sein, erneut zu Ideate! oder Discover! zurückzukehren.

Expose! - Prozess und Ergebnis kommunizieren

In der **Expose!**-Phase werden der Designprozess und seine Ergebnisse nachvollziehbar kommuniziert. Dazu werden relevante Arbeitsschritte, Entscheidungen, Experimente, Iterationen und Ergebnisse ausgewählt, strukturiert und präsentiert.

Expose! bedeutet dabei nicht ausschließlich die Abschlusspräsentation eines fertigen Ergebnisses. Präsentation, Dokumentation, Critique und Feedback begleiten einen Designprozess bereits während seiner Entwicklung.

Am Ende eines Projektes werden diese Materialien zu einer verständlichen Darstellung des gesamten Prozesses zusammengeführt. Dabei soll sichtbar werden, wie sich eine ursprüngliche Fragestellung über Recherche, Ideenentwicklung, Prototyping und Iteration zu einem Gestaltungsergebnis entwickelt hat.

Die Präsentation und Reflexion kann wiederum neue Fragen und Erkenntnisse hervorbringen und damit Ausgangspunkt einer weiteren Iteration sein.

Der Designprozess als iteratives System

Die vier Phasen dienen in erster Linie der Orientierung. In realen Gestaltungsprozessen überlagern sie sich und werden häufig mehrfach durchlaufen.

Ein Projekt kann beispielsweise während Make! zeigen, dass eine ursprüngliche Annahme falsch war. Dies kann zu neuer Recherche in Discover! führen. Ein Test kann neue Möglichkeiten sichtbar machen und damit eine weitere Ideate!-Phase auslösen. Ebenso können bereits sehr früh einfache Prototypen eingesetzt werden, um

eine Fragestellung besser zu verstehen.

Der Designprozess ist daher weniger als Abfolge einzelner Arbeitsschritte zu verstehen, sondern als **wiederholter Wechsel zwischen Verstehen, Entwickeln, Ausprobieren und Reflektieren**.

Discover! → Ideate! → Make! → Expose!

mit wiederkehrenden Schleifen aus

Make → Test → Reflect → Iterate ↻

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:design-development:designphasen?rev=1789377277>

Last update: **2026/09/14 09:14**

