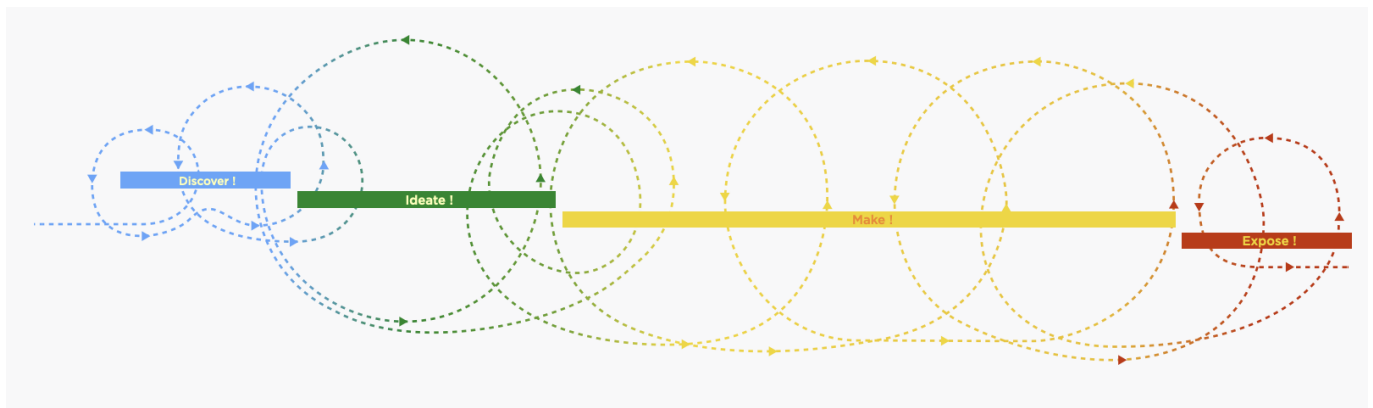


Archetypische Phasen des Designprozesses

[Link to English version.](#)

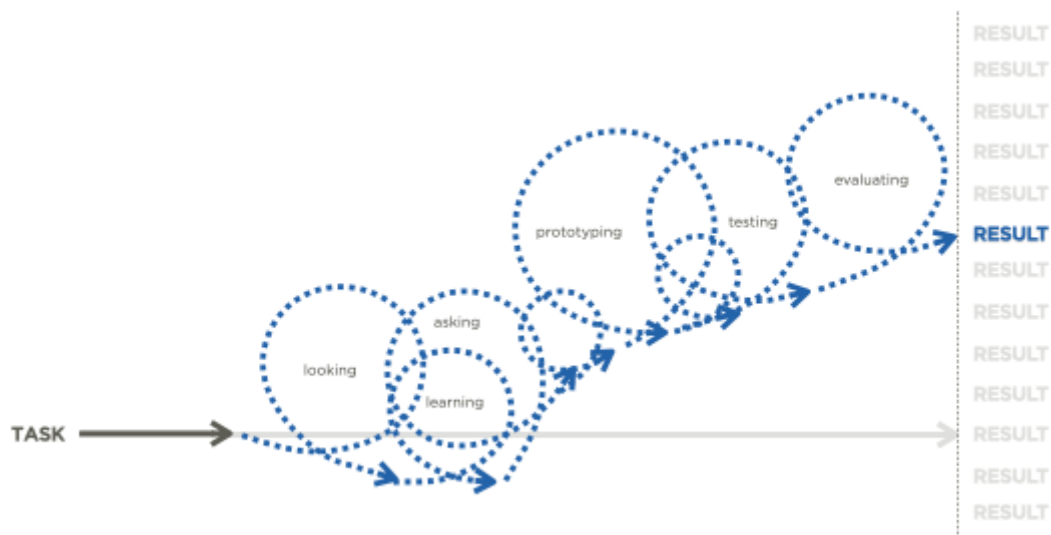
Designprozesse können je nach Disziplin, Projekt und Aufgabenstellung sehr unterschiedlich aufgebaut sein. Im Rahmen des Studiums verwenden wir die vier archetypischen Phasen **Discover!**, **Ideate!**, **Make!** und **Expose!** als gemeinsame Orientierung, um unterschiedliche Aktivitäten innerhalb eines Gestaltungsprozesses zu strukturieren und den eigenen Arbeitsweg nachvollziehbar zu machen. Die Phasen beschreiben dabei ausdrücklich keinen starren oder linearen Ablauf, sondern einen iterativen Prozess, in dem sich einzelne Schritte überlagern und mehrfach durchlaufen werden können. Erkenntnisse aus Experimenten, Prototypen, Tests, Feedback oder Reflexion können jederzeit dazu führen, frühere Annahmen zu hinterfragen, zusätzliche Recherche durchzuführen, neue Ideen zu entwickeln oder bestehende Konzepte zu verändern. Der Designprozess ist deshalb weniger als feste Abfolge einzelner Arbeitsschritte zu verstehen, sondern als wiederholter Wechsel zwischen **Verstehen, Entwickeln, Ausprobieren und Reflektieren**. Vereinfacht lässt sich dieser Prozess als **Discover! → Ideate! → Make! → Expose!** beschreiben, wobei insbesondere innerhalb der Entwicklung kontinuierliche Schleifen aus **Make → Test → Reflect → Iterate** entstehen und bei Bedarf jederzeit zu früheren Phasen zurückgeführt werden kann.



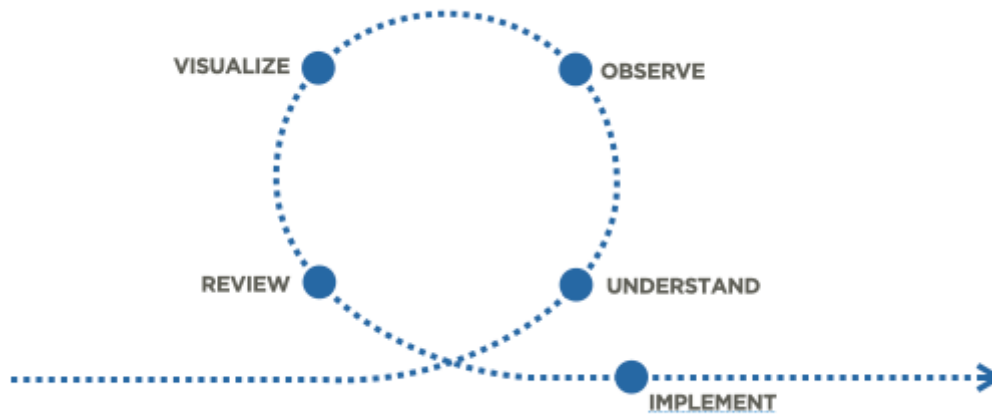
	Discover! Verstehen und Einordnen	Ideate! Möglichkeiten entwickeln	Make! Ideen sichtbar und überprüfbar machen	Expose! Prozess und Ergebnis kommunizieren
Ziel	Aufgabenstellung, Kontext, Bedürfnisse, Probleme und Möglichkeiten verstehen.	Unterschiedliche Ideen und Lösungsansätze entwickeln und den Lösungsraum öffnen.	Ausgewählte Ideen konkretisieren, ausprobieren und überprüfbar machen.	Designprozess und Ergebnisse verständlich strukturieren und kommunizieren.
Fokus	Beobachten, recherchieren, analysieren, Zusammenhänge erkennen und Erkenntnisse verdichten.	Explorieren, variieren, kombinieren, hinterfragen und auswählen.	Entwickeln, prototypisieren, testen, reflektieren und iterieren.	Auswählen, dokumentieren, präsentieren, erklären und reflektieren.
Mögliche Methoden	Recherche, Beobachtung, Analyse, Interviews, Mapping, Problemdefinition, Design Challenges	Brainstorming, Brainwriting, Mind Mapping, Skizzen, Storyboards, Szenarien, einfache Modelle	Skizzen, Modelle, Mock-ups, Experimente, Prototypen, Scheme Design, Detailed Design, Testing	Präsentation, Dokumentation, Critique, Feedback, Poster, Prozessdarstellung

	Discover! Verstehen und Einordnen	Ideate! Möglichkeiten entwickeln	Make! Ideen sichtbar und überprüfbar machen	Expose! Prozess und Ergebnis kommunizieren
Ergebnis	Eine begründete Fragestellung bzw. ein klarer Ausgangspunkt für den weiteren Prozess.	Unterschiedliche mögliche Lösungsansätze und eine begründete Auswahl für die Weiterentwicklung.	Ein zunehmend konkreter Entwurf bzw. Prototyp, der getestet und weiterentwickelt werden kann.	Eine nachvollziehbare Darstellung davon, wie sich Fragestellung, Prozess und Ergebnis entwickelt haben.
Iteration	Neue Erkenntnisse können jederzeit zusätzliche Recherche oder eine neue Problemdefinition notwendig machen.	Erkenntnisse aus Prototyping und Tests können jederzeit neue Ideen auslösen.	Make → Test → Reflect → Iterate ♻; bei Bedarf zurück zu Ideate! oder Discover!.	Feedback und Reflexion können neue Fragen aufwerfen und eine weitere Iteration auslösen.

Nachfolgende Visualisierungen bauen auf der Prozessbeschreibung aus dem Buch *Research Methods for Product Design* (Alex Milton & Paul Rodgers, 2013) auf.



Schleifendiagramm eines iterativen Design-Prozesses: Von einer Aufgabe (TASK) aus wächst eine Kette gepunkteter Schleifen mit den Stationen looking, asking, learning, prototyping, testing und evaluating, bis sie in ein Ergebnis (RESULT) mündet. Die zunehmende Schleifengröße steht für wachsenden Erkenntnisgewinn pro Iteration. Die vielen grau abgeblendeten RESULT-Zeilen neben dem hervorgehobenen Ergebnis verweisen auf die Bandbreite möglicher Ausgänge, die ein rein linearer Weg (die gestrichelte gerade Linie darunter) verfehlen würde.



Das Diagramm zerlegt eine einzelne Iterationsschleife in vier aufeinanderfolgende Stationen, die im Kreis durchlaufen werden, bevor die gepunktete Linie die Basislinie kreuzt und in Implement mündet:

Observe: Rohbeobachtung der Ausgangssituation, ohne sie sofort zu interpretieren. Hier werden Daten, Verhalten, Kontext oder Feedback gesammelt, unabhängig davon ob qualitativ (Beobachtung, Gespräch) oder quantitativ (Nutzungsdaten, Messwerte). Understand: Die gesammelten Beobachtungen werden strukturiert und interpretiert. Aus Rohmaterial werden Muster, Bedürfnisse oder Problemstellen herausgearbeitet, das ist der analytische Schritt von Daten zu Erkenntnis. Visualize: Die gewonnene Erkenntnis wird extern sichtbar gemacht, als Skizze, Diagramm, Prototyp oder Modell. Erst hier wird das Verständnis kommunizierbar und für andere (oder für einen späteren Vergleich) greifbar. Review: Die Visualisierung wird gegen Ziele, Kriterien oder Stakeholder-Feedback geprüft. Das Ergebnis dieser Prüfung entscheidet, ob die Schleife erneut durchlaufen wird oder ob genug Vertrauen besteht, um weiterzugehen. Der Punkt, an dem die gepunktete Linie die durchgezogene Basislinie kreuzt, markiert den Übergangsmoment: Aus dem Review-Ergebnis wird entweder eine neue Schleife (erneut Observe) oder der Sprung in Implement, also die tatsächliche Umsetzung dessen, was die Schleife hervorgebracht hat.

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=1789387740>

Last update: 2026/09/14 12:09

