

BRIDGE DAYS

EIN INNOVATIVES DESIGN-SPRINT-FORMAT FÜR AUSZUBILDENDE

Manual für die Durchführung

BRIDGE DAYS

EIN INNOVATIVES
DESIGN-SPRINT-FORMAT
FÜR AUSZUBILDENDE

Manual für die Durchführung

2. Auflage 2023

© 2023 Bildungsbrücken OWL

Autorinnen und Autoren: Katharina Thies, Birgit Schneider, Annika Breternitz, Ralf Steltenkamp, Kirsten Meyer

Lektorat: Christian Berjaminski

Layout, Grafik & Satz: himbeergrün®

Kontakt: info@bildungsbruecken-owl.de

Bildungsbrücken OWL ist ein Verbundprojekt
des *Eigenbetrieb Schulen des Kreises Lippe*,
der *Kreishandwerkerschaft Paderborn-Lippe*,
der *Lippe Bildung eG* und
der *Technischen Hochschule Ostwestfalen-Lippe*.

Mit dem InnoVET-Programm fördert das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) bundesweit Projekte mit dem Ziel, die Attraktivität, Qualität und Gleichwertigkeit der beruflichen Bildung zu steigern.

Durchgeführt wird das Programm vom Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB).



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz:
Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International
Mehr zu dieser Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

DOI: 10.25644/q0ps-3m33

ISBN: 978-3-910240-00-1

www.bildungsbruecken-owl.de



Vorwort

Im InnoVET-Projekt Bildungsbrücken OWL haben sich der *Eigenbetrieb Schulen des Kreises Lippe*, die *Kreishandwerkerschaft Paderborn-Lippe*, die regionale Bildungsförderungsgesellschaft *Lippe Bildung eG* und die *Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe* zusammengeschlossen, um erstklassige Bedingungen für die berufliche Bildung in der Region Ostwestfalen-Lippe zu schaffen. Gemeinsame Lehr- und Lernformate sind ein wichtiger Baustein dafür.

Die Bridge Days sind ein solches Lehr- und Lernformat, das im Projekt Bildungsbrücken OWL entwickelt und erprobt wird.

Mit diesem Manual möchten wir interessierten Personengruppen wie Lehr- und Ausbildungspersonal, Moderatorinnen und Moderatoren, Auszubildende und Tutorinnen und Tutoren einen Einblick hinter die Kulissen dieses innovativen Settings geben. Der Aufbau und die Gestaltung der Bridge Days wird im Überblick dargestellt und soll zur Gestaltung von Innovationsprozessen mithilfe dieser Methodik ermutigen.

In den Leitfaden fließen die konzeptionelle Arbeit und die Praxiserfahrung des Bridge-Days-Team ein. Es wird zusätzlich Bezug auf folgende Literatur genommen: *Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2018). Sprint: Wie man in nur fünf Tagen neue Ideen testet und Probleme löst. München: REDLINE Verlag.*
Noack, J., & Díaz, J. (2019). Das Design Sprint Handbuch: Ihr Wegbegleiter durch die Produktentwicklung. Heidelberg: dpunkt.verlag.

Unser Dank gilt allen Teilnehmenden der Bridge Days. Ihr Engagement ermöglicht, dass wir das Konzept der Bridge Days (weiter)entwickeln können.

Das Bridge-Days-Team der Bildungsbrücken OWL



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	9
Der „klassische“ Design Sprint	10
Vorüberlegungen	11
Beteiligte und Ablauf	13
Zusammenstellung des Sprint-Teams und Arbeitsatmosphäre	15
Das Format Bridge Days	18
Phase I: Analyse	20
Phase II: Identifikation der Herausforderung	24
Phase III: Ideation und Entscheidung	25
Phase IV: Prototyping	27
Phase V: Testen der Prototypen	29
Phase VI: Präsentation in der Abschlussveranstaltung	31
Tutorielle Begleitung	32
Monitoring	32
Schlusswort	33
Literaturverzeichnis	35

Einleitung

Unternehmen, Organisationen oder Teams stehen im Alltag häufig vor Situationen mit komplexen Herausforderungen. Hierbei stellen sich beispielsweise Fragen wie: Welche Neuerungen decken den aktuellen Bedarf? Wie kann ein Angebot für eine neue Zielgruppe erschlossen werden? Wie lässt sich ein Produkt weiterentwickeln? Meist gibt es in der Folge viele Gespräche, Treffen und Veranstaltungen, die das Vorhaben nicht immer erfolgreich ans Ziel bringen.



„Design Sprints sind eine von einem Sprint Master geführte, an strenge Zeitvorgaben gebundene feste Abfolge von Übungen, die ein interdisziplinäres Team zur fokussierten Lösung eines Problems in hoher Geschwindigkeit durchläuft.“ (Noack & Diaz, 2019, S. 19)

Design Sprint ist ein Konzept, wodurch fokussiert und mit geringem zeitlichen Aufwand innovative Lösungsansätze entwickelt werden können. Dieser Prozess kann in unterschiedlichsten Branchen und zu verschiedensten Themen Anwendung finden. Mit Hilfe eines Design Sprints lassen sich in fünf Tagen Lösungsansätze finden und testen.

Angewandt wird die Methode z. B. als Auftakt zu einem größeren Projekt, in einer festgefahrenen Situation oder bei einem knappen Zeitfenster. Sie eignet sich für die Neuentwicklung, Verbesserung und Anpassung von Produkten, Dienstleistungen, Anwendungen oder Konzepten. Ausgangspunkt ist jedoch immer eine konkrete Kernfrage, auf die hin eine Lösungsidee entwickelt und ein Prototyp gefertigt wird.

Doch wann bietet sich ein Design Sprint an, was beinhaltet er und worauf sollte man bei der Durchführung achten? Antworten auf diese Frage werden nachfolgend skizziert. Der Leitfaden geht anschließend auf die Besonderheiten und den Ablauf der Bridge Days ein.

Der „klassische“ Design Sprint

Das Design Sprint Framework wurde im Jahre 2010 von Jake Knapp für die Produktentwicklung bei Google Ventures (Knapp, Zeratsky, & Kowitz, 2018) geschaffen. Seitdem wächst die Beliebtheit der Methode, sie wird mittlerweile in vielen Unternehmen und Branchen, auch außerhalb der Produktentwicklung angewendet. Das Framework umfasst einen konkreten Ablauf mit verschiedenen Phasen und Methoden. Ziel von Design Sprints ist es, in nur fünf Tagen neue Ideen zu generieren, zu testen und als Prototyp auszuarbeiten.

Das Grundverständnis von Design Sprints stützt sich auf Denkweisen und Ansätze des Design Thinking sowie agiler Produktentwicklungsmethoden und basiert auf Iteration (Rückkehr, Wiederholung). Ein iteratives Vorgehen beschreibt einen Prozess, welcher in Phasen aufgeteilt ist und schrittweise zur Annäherung an eine Lösung bzw. Zielsetzung heranführt. Dabei werden die Phasen nicht starr abgearbeitet, sondern wiederholen sich üblicherweise in mehreren Schleifen. Die Schleifen ermöglichen ein flexibles Anpassen und Nachjustieren, bis das gewünschte Produkt den Kundenerwartungen entspricht. Abbildung 1 zeigt den iterativen Prozess im Design Thinking:

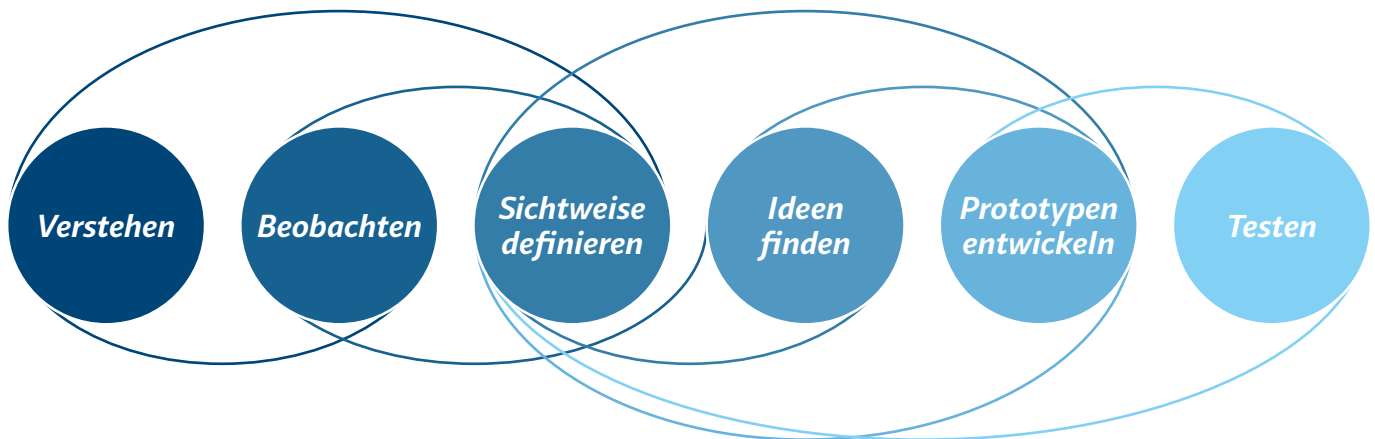


Abbildung 1: Design Thinking Prozess (in Anlehnung an Hasso-Plattner-Institut Academy GmbH, o. D.)¹

Auch das in der Literatur beschriebene Vorgehen für Design Sprints (Knapp et al., 2018; Noack & Díaz, 2019) ist nicht als unveränderbar zu verstehen. Die spezifischen Anforderungen oder Gegebenheiten können in der Vorbereitung punktuelle Anpassungen im Phasenablauf oder im Methodeneinsatz nötig machen. So ist es beispielsweise im Format der Bridge Days geschehen. Bevor auf das Format Bridge Days eingegangen wird, werden im Folgenden Grundlagen zur in der Literatur empfohlenen Design-Sprint-Vorgehensweise vorgestellt.

Vorüberlegungen

Vor der Planung sollte genau geprüft werden, ob ein Design Sprint das geeignete Vorgehen ist. Ein Sprint ist ressourcen- und kostenintensiv, daher sollten Nutzen und Kosten abgewogen werden. Zudem sollte überlegt werden, ob ein Design Sprint den Problem-, Erwartungs- und Zielvorstellungen entspricht.

In der einleitend erwähnten Design-Sprint-Literatur (Knapp et al., 2018; Noack & Díaz, 2019) werden zwei Szenarien genannt, für die sich ein Design Sprint anbietet:

- ▶ **Neuentwicklung von Produkten, Dienstleistungen ...**
- ▶ **Anpassung oder Weiterentwicklung von Produkten, Dienstleistungen ...**





Voraussetzung für die Planung und Durchführung eines Design Sprints im beruflichen Kontext ist in der

Regel die Zustimmung der Personen, die grundlegende Entscheidungen in der Organisation treffen, wie etwa die Geschäftsführung(en) und/oder Abteilungsleitung(en). Auch im privaten oder ehrenamtlichen Bereich sollten die beteiligten Personen mit dem Vorhaben grundsätzlich einverstanden sein.

Ein Design Sprint ist darauf ausgelegt, dass sich die Beteiligten mehrere Tage auf eben dieses Thema konzentrieren. Andere Tätigkeiten können während des Sprints nicht erledigt werden. Eine offene und transparente Erklärung notwendiger Kompromisse ist daher wichtig (z. B. Welche Meetings können nicht wahrgenommen werden? Welche Aufgaben verzögern sich eventuell?). Ziel des Sprints ist ein Prototyp, also ein vereinfachtes Testmodell, welches im Nachgang noch weiterer Ausarbeitung bedarf. Daher sollte im Vorfeld überlegt werden, wie es nach dem Design Sprint weitergehen soll.

Zudem ist zu beachten, dass ein möglichst großer Raum während der gesamten Sprint-Zeit zur Verfügung steht, ausreichend Material für die Arbeitsphasen vorhanden und für das leibliche Wohl gesorgt ist. Raum, Material und Verpflegung können mit Kosten verbunden sein.

Ein Design Sprint bietet einige Vorteile:

-  Design Sprints ermöglichen Fortschritte in kurzer Zeit! Innerhalb einer Woche entsteht ein Prototyp als Basis für die weitere (Neu-)Entwicklung.
-  Der Sprint kann als einmaliges Experiment gewertet werden! Der Ressourceneinsatz bleibt überschaubar, selbst wenn der entstandene Prototyp nicht in die Weiterentwicklung geht.
-  Ein Sprint fokussiert die Konzentrations- und Arbeitskraft des Sprint-Teams. Im (Berufs-)Alltag bleibt häufig nur wenig Zeit, um intensiv an einem Thema zu arbeiten und zu innovativen Ergebnissen zu kommen.
-  Entscheider:innen können sich an den wichtigen Weichenstellungen des Sprints aktiv einbringen und darüber den Verlauf und das Ergebnis steuern, ohne aber der Kreativität des Sprint-Teams zu sehr entgegenzuwirken.



Beteiligte und Ablauf

An einem Design Sprint sind mehrere Personen bzw. verschiedene Rollen beteiligt:

- ▶ **Entscheider:in:** Häufig wird diese Rolle von der auftraggebenden Person ausgefüllt. Meist ist das eine Person, die einen Wissensvorsprung hat, weil sie beispielsweise als Führungskraft stärker in die strategischen Entwicklungen eines Unternehmens eingebunden ist. Die Entscheidungsperson stellt Weichen an besonders bedeutsamen Stellen des Sprints.
- ▶ **Sprint-Master²:** Hierunter fällt die Begleitung und Moderation des Sprints. Sprint-Master begleiten einerseits die Vorbereitung, andererseits leiten sie die Phasen und Methoden ein, achten auf die Zeit, lenken die Arbeit auf das Wesentliche und protokollieren wichtige Zwischenergebnisse.
- ▶ **Sprint-Team:** Dies sind die Personen, die die inhaltliche Arbeit während des Design Sprints vornehmen. In der Regel wird hier bewusst ein interdisziplinäres Team zusammengestellt, das dadurch über ein breites Spektrum an Wissen und Perspektiven verfügt.

² „Sprint-Master“ als ursprünglich englischsprachiger Begriff schließt Personen jeden Geschlechts ein.

Beteiligte und Ablauf

Der Ablauf eines Design Sprints gliedert sich in fünf Phasen, die vom Sprint-Team nacheinander durchlaufen werden:

1. Verstehen

In dieser Phase wird ein gemeinsames Verständnis vom Gegenstand des Sprints und eine gemeinsame Zielsetzung entwickelt. Häufig werden dafür interne oder externe Fachkräfte einbezogen, die wichtige Zusatzinformationen beitragen.

2. Skizzieren

Aufbauend auf dem Erkenntnisstand und der Zielsetzung werden nun möglichst viele Ideen entwickelt.

3. Entscheiden

Jetzt werden die Ideen ausgewertet und in eine gemeinsame Lösung überführt. Die gemeinsame Lösung wird als Skizze ausgearbeitet.

4. Prototyping

Es wird ein Prototyp gebaut, mit dem die Idee bzw. der Lösungsansatz an der Zielgruppe getestet werden kann.

5. Überprüfen

Nun wird der Prototyp an der potenziellen Zielgruppe getestet. Die Erfahrungen aus der Testphase dienen als Grundlage für das Anpassen und Nachjustieren des Prototyps.

Die einzelnen Design-Sprint-Phasen leben durch verschiedene Bausteine und Methoden wie z. B. Note & Map, Personas, Voting, Lightning Talks, Befragungen von Experten und Expertinnen, Prototyping. Diese grundlegenden Elemente, die auch in der adaptierten Version der Bridge Days vorkommen, werden im Hauptteil des Manuals passend zu ihrer zugehörigen Sprint-Phase näher erläutert.

Wichtig ist zu betonen, dass ein Design Sprint ein iteratives Vorgehen integriert. Das bedeutet, dass neue Erkenntnisse zu jeder Zeit willkommen sind, auch wenn sie dazu führen, dass Erarbeitetes über Bord geworfen oder angepasst werden muss. Es kann erforderlich sein, in den Phasen zurückzuspringen. Wenn z. B. in der Testphase deutlich wird, dass das Produkt den Kundennutzen nicht erfüllt, kann es notwendig sein, noch einmal in die Analyse oder in die Ideenentwicklung zurückzukehren.

Am Ende eines Design Sprints steht ein Prototyp, also ein Modell, welches in der Regel noch nicht bis ins kleinste Detail durchdacht ist. Wird der Prototyp als positiv begutachtet, erfolgt im Anschluss an den Sprint die Feinjustierung.

Die optimale Dauer für den Design Sprint liegt bei fünf Tagen. Kürzere Workshops können auf Kosten des Prototypenbaus gehen, längere müssen nicht zwangsläufig bessere Ergebnisse liefern.

Zusammenstellung des Sprint-Teams und Arbeitsatmosphäre

Damit das Sprint-Team effektiv arbeiten kann, ist eine heterogene Zusammenstellung vorteilhaft. Ideal sind fünf bis sieben Teilnehmende, möglichst aus allen, an der Herausforderung beteiligten Bereichen. In einem Unternehmen können das z. B. folgende Personen sein:

- ▶ **Finanzexpertinnen und -experten**
- ▶ **Kundenexpertinnen und -experten**
- ▶ **Marketingexpertinnen und -experten**
- ▶ **Technik-/Logistikexpertinnen und -experten**
- ▶ **Designexpertinnen und -experten**

Auch Personen, die gerne unkonventionelle Ansätze verfolgen, kritische Fragen stellen oder andere Meinungen vertreten, können den Prozess bereichern und voranbringen.

Rahmenbedingungen und Arbeitsatmosphäre entscheiden von Beginn an, wie gut die Gruppe miteinander arbeiten und ob ein kreativer Prozess in Gang gesetzt werden kann. Dazu gehört ein ansprechender Raum, der Platz für Bewegung lässt und in dem man sich gerne und entspannt aufhalten kann. Genügend Arbeitsmaterial wie z. B. Whiteboards, Flipcharts, Stifte und Marker, Haftnotizen, Materialien für Prototypenbau ist eine weitere Voraussetzung für das Gelingen des kreativen Prozesses.

Die Arbeitsatmosphäre sollte konzentriert, aber locker sein. Damit sich alle Gruppenmitglieder gleichermaßen einbringen können, sollten Hierarchien für die Zeit des Design Sprints in den Hintergrund gestellt werden.

TEAMWORK!



Die folgenden Prinzipien tragen zu einer fokussierten und guten Design-Sprint-Arbeitsatmosphäre bei:

- ▶ **Volle Konzentration und Hingabe:** Ablenkungen so gut wie möglich vermeiden. Laptops und Smartphones sollten während der Arbeitsphasen ausgeschaltet sein.
- ▶ **Zielgruppe steht im Mittelpunkt:** Bedürfnisse und Nutzen der Zielgruppe haben oberste Priorität bei allen Überlegungen und Entscheidungen.
- ▶ **Timeboxing:** Schnelles Arbeiten in festgelegten Zeitfenstern helfen bei der Fokussierung und Konzentration auf das Wesentliche.
- ▶ **Zusammen alleine arbeiten:** Obwohl Teamarbeit im Vordergrund steht, gibt es immer wieder Phasen mit Einzelarbeit. Dadurch kann jede einzelne Idee wertgeschätzt werden und auch zurückhaltende Personen kommen zum Zug.
- ▶ **Kontinuierliche Verbesserung und Prototyp-Mentalität:** Kreativität, Experimentierfreude, Verbesserungen, kreative und verrückte Ideen sind ausdrücklich erwünscht.
- ▶ **Loslegen vor Richtigmachen:** Keine Angst vor Fehlern! Fehler sind eine Chance zur frühzeitigen Verbesserung und Weiterentwicklung der Ideen. Das spart insgesamt Zeit und Ressourcen.
- ▶ **Ehrliches Feedback ohne persönliche Wertung:** Das Ergebnis eines Design Sprints ist immer die Leistung des gesamten Teams. Die Beiträge aller Teammitglieder sind gleichermaßen wertvoll. Ehrliches Feedback ohne persönliche Wertung ist grundlegend für ein gutes Ergebnis. Oder kurz gesagt: Freundlich sein unter den Menschen im Team, aber kritisch sein im Arbeitsprozess.

Wer mehr zum Thema Design Sprint wissen möchte, findet Informationen in der im Vorwort genannten Grundlagenliteratur. Nachfolgend wird aufgezeigt, wie der Design Sprint im Format der Bridge Days umgesetzt wird



*Die Bridge Days unterscheiden sich
in wesentlichen Merkmalen
und im Ablauf von
„klassischen“ Design Sprints.*

Das Format Bridge Days

Die Bridge Days der Bildungsbrücken OWL unterscheiden sich von einem klassischen Design Sprint in zentralen Aspekten:

- 1. Der Ausgangspunkt der Bridge Days ist keine Produktentwicklung oder konkrete Problemlösung, sondern die Entwicklung innovativer Konzepte für den „abstrakten“ Bereich der beruflichen Bildung.³*
- 2. Das Sprint-Team setzt sich, anders als in einem Produktentwicklungsprozess, aus Personen zusammen, die der Zielgruppe der zu entwickelnden Konzepte angehören. Sprint-Team und Zielgruppe sind also identisch.*
- 3. Bei den Bridge Days gibt es eine größere Sprint-Gruppe, die sich in den einzelnen Arbeitsphasen in kleinere Sprint-Teams aufteilt.*
- 4. Der Design Sprint der Bridge Days wird um eine Abschlussveranstaltung mit Präsentation der Ergebnisse ergänzt. Die Sprint-Teams werden durch Impulse zu Präsentationstechniken darauf vorbereitet. Daher umfassen die Bridge Days sechs Phasen.*
- 5. Die Bridge Days haben eine tutorielle Begleitung. Die Tutorinnen und Tutoren bilden ein Bindeglied zwischen Sprint-Master-Team und Sprint-Teams. Sie unterstützen den Teamprozess, bleiben in der inhaltlichen Arbeit jedoch im Hintergrund.*

6. Ein begleitendes Monitoring zu Beginn und zum Abschluss jedes Tages dient dazu, die Bedürfnisse der Sprint-Gruppe im Blick zu behalten und bei der Durchführung zu berücksichtigen.

Daher werden Ablauf und Gestaltung der Phasen auf diese besondere Situation angepasst (siehe Abb. 2).

Einige Beispiele für Anpassungen in den Phasen: Auf die Analyse der Ist-Situation der beruflichen Bildung zu Beginn wird besonderes Augenmerk gelegt, damit die Herausforderungen in den Gesamtkontext der beruflichen Bildung eingeordnet werden können. Die Personas werden wegen der Ausrichtung auf eine Konzeptentwicklung ganz auf die Gruppe der Auszubildenden konzentriert. Das Testen der Prototypen erfolgt nicht an der Gruppe der Auszubildenden, sondern mithilfe von verschiedenen Personen mit Expertise in der beruflichen Bildung. Die Sichtweise der Zielgruppe ist bereits durch die Mitglieder der Sprint-Gruppe abgedeckt.

Die folgende Beschreibung der Phasen verdeutlicht das Vorgehen, auf größere Anpassungen wird in den Fußnoten hingewiesen.

³ Ankerpunkt der Bridge Days 2022: Welche Möglichkeiten bestehen, um die Ausbildung weiterzuentwickeln, damit diese optimal auf die zukünftige Arbeitswelt vorbereitet?



**Methodisch-didaktische Begleitung
durch ein Team der Bildungsbrücken OWL sowie Tutorinnen und Tutoren**

Abb. 2: Die Phasen im Design Sprint der Bridge Days (in Anlehnung an Thies, Schneider, & Meyer, 2022)

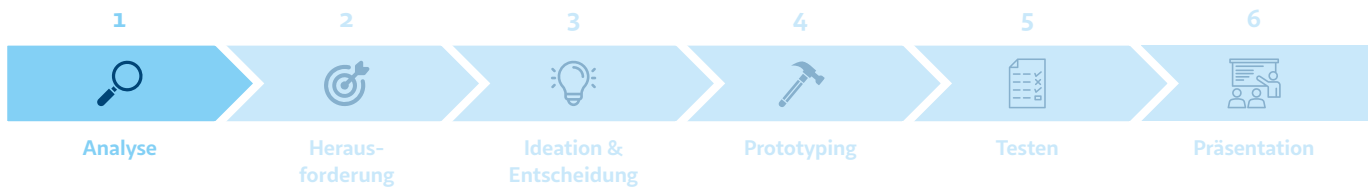
Warm Up zu Beginn des Design Sprints (30-60 Minuten)

Die Warm Up-Phase hilft der Sprint-Gruppe, eine gute Arbeitsatmosphäre zu finden. Besonders wenn sich die Gruppenmitglieder noch nicht kennen, sollte darauf genügend Zeit verwendet werden.

Ein lockerer Beginn mit Getränken und einem kleinen Snack kann schon zu einem ersten Kennenlernen beitragen. Nach der offiziellen Begrüßung sind verschiedene Übungen sinnvoll, um sich einander vorzustellen, miteinander ins Gespräch zu kommen und Informationen über das eigene Fachgebiet oder auch persönlichen Interessen auszutauschen. Ein spielerischer Einstieg gelingt beispielsweise gut über das Sortieren der Teilnehmenden entlang einer Linie zu verschiedenen Fragen (alphabetisch, nach Vornamen, Zeitdauer der Anreise usw.) oder auch andere Kennenlern-Spiele⁴. Einen guten Gesprächsimpuls für das Vorstellen des eigenen (beruflichen) Hintergrunds bieten Bildkarten, die assoziativ ausgewählt werden.

Methoden dieser Art werden auch „Soziometrische Abfragen“ genannt.

⁴ Hierzu findet sich im Internet eine Vielzahl von Möglichkeiten.



Phase I: Analyse

In der ersten Phase geht es darum, den aktuellen Stand des Ausgangspunktes bzw. der Kernfrage zu durchdringen: Wie ist die Lage, die Situation, der Zustand derzeit? Diese Phase ist die Grundlage für den weiteren Sprint-Verlauf, da dieser auf den Ergebnissen der Analyse aufbaut, und benötigt deshalb ausreichend Zeit.

Die Sprint-Gruppe sammelt möglichst viele Informationen rund um den Ausgangspunkt. Alles, was den Gruppenmitgliedern hilfreich und bedeutsam erscheint, wird zusammengetragen. Anschließend werden in Sprint-Teams aus den gesammelten Informationen Pain Points, also Herausforderungen bzw. Problemlagen, identifiziert.

1. Erfassung des Ist-Zustandes (ca. 60 Minuten)

Als erstes wird die Sprint-Gruppe in kleine Sprint-Teams aufgeteilt.⁵ Die Mitglieder der Sprint-Teams sammeln zunächst in Einzelarbeit die wichtigsten Prozessschritte⁶, die ihnen aus ihrer persönlichen Sicht in Bezug auf die Sprint-Ausgangslage bekannt sind. Die Prozessschritte werden auf Haftnotizen festgehalten. Zu empfehlen sind fünf bis zehn Haftnotizen pro Teammitglied, pro Haftnotiz ein Schritt.

Material: Moderationswände, Pinnadeln, Haftnotizen, Klebepunkte, Stifte

Anschließend stellen sich die Teammitglieder ihre Haftnotizen vor, indem sie die Schritte an der Moderationswand nebeneinander in eine Reihe pinnen und kurz erläutern. Das nächste Teammitglied pinnt eine neue Reihe darunter usw. Grundsatzdiskussionen sind in diesem Schritt zu vermeiden, um im Zeitplan zu bleiben. Kleine Verständnisfragen sind aber erlaubt.

Mithilfe von Klebepunkten wählen die Teammitglieder aus der gesamten Sammlung die wichtigsten Schritte aus. Dafür erhält jedes Teammitglied eine bestimmte Anzahl von Klebepunkten. Die fünf bis zehn Schritte mit den meisten Punkten werden aus der Sammlung herausgenommen, in logischer Abfolge separat gepinnt und daraufhin überprüft, ob alle zentralen Prozessschritte enthalten sind.

Die Methode wird als „Note @ Map“ bezeichnet.

Die Sprint-Teams überlegen, welche Personen für die abgebildeten Prozessschritte bedeutsam sind.⁷ Die Personen werden den Schritten an der Moderationswand zugeordnet. Die Sprint-Teams haben somit den Ist-Zustand als gemeinsame Arbeitsoberfläche erfasst.

⁵ Für die Aufteilung von Gruppen gibt es verschiedene Methoden. Bei den Bridge Days 2022 hatten wir die Bildkarten aus der Warm-Up-Phase mit farbigen Klebepunkten versehen, nach denen sich die Sprint-Teams für diese Phase zusammenfanden.

⁶ Bei den Bridge Days 2022 waren dies Schritte bzw. Stationen im Ausbildungsverlauf. Je nach Sprint-Ausgangspunkt können dies Stationen, Abläufe, Prozesse, Schritte o. a. sein.

⁷ Bei den Bridge Days 2022 waren es Personen, die einen Einfluss auf den Ausbildungsverlauf haben. Je nach Sprint-Ausgangspunkt können dies auch andere Gruppen sein, wie etwa Kundengruppen, Nutzer:innen, Mitarbeitende eines Unternehmens o. a.

*Pain Point = Schmerzpunkt
So werden spezifische
Problempunkte der Zielgruppe
bezeichnet.*



2. Identifikation von Pain Points (ca. 30 Minuten)

Im zweiten Schritt dieser Phase werden die Pain Points gesammelt. Dafür widmen sich die Teammitglieder ihrer Arbeitsoberfläche und überlegen zunächst in Einzelarbeit, welche Pain Points sie persönlich in Bezug auf den Ausgangspunkt und den erfassten Ist-Zustand wahrnehmen. Anschließend werden die individuell identifizierten Pain Points im Sprint-Team zusammengetragen, auf Moderationskarten geschrieben und an der Moderationswand hinzu gepinnt.

Material:
Moderations-
karten, Stifte

3. Auseinandersetzung mit Personas (ca. 45 Minuten)

In dem dritten Schritt erfolgt eine Zielgruppenanalyse mittels Personas. Diese Methode hilft dabei, die Be-

dürfnisse der Zielgruppen zu durchdringen und besser zu verstehen. Bei den Bridge Days sind Auszubildende die Zielgruppe⁸.

Als Hilfestellung wird eine Vorlage für Personas eingesetzt, die von den Sprint-Mitgliedern mit fiktiven Angaben gefüllt wird. Darin sind verschiedenste Merkmale enthalten z. B. Name, Geburtsjahr, Biografie, Charaktereigenschaften, Hobbies, Ziele oder Erwartungen.⁹ Für die Erarbeitung der Personas bilden sich aus der Sprint-Gruppe Tandems oder Trios, die jeweils eine Persona entwickeln. Die Personas werden anschließend in der Sprint-Gruppe vorgestellt und für den weiteren Verlauf sichtbar aufgehängt.

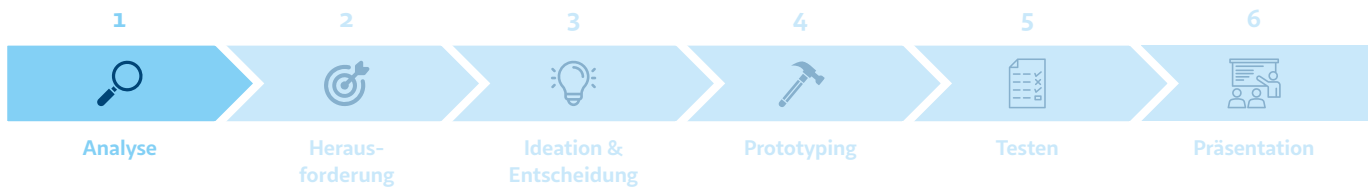
Material: Vor-
lage Personas,
Moderations-
wand, Stifte



Personas sind fiktive Personen mit konkreten Merkmalen, die jeweils spezifische Zielgruppen repräsentieren.

⁸ Je nach Thema können es andere Zielgruppen sein, wie z. B. Kundengruppen, Gruppen bestimmter Mitarbeitenden, Alters- oder Bevölkerungsgruppen.

⁹ Im Internet lassen sich viele Vorlagen finden. Je nach Zielgruppe können diese übernommen werden oder als Inspiration für neue Vorlagen dienen.



4. Lightning Talks: Vorbereitung (ca. 30 min) und Frageunden (je nach Anzahl und Dauer der Lightning Talks)

Wie in der Einleitung beschrieben, werden Design Sprints üblicherweise mit „Lightning Talks“ angereichert. Diese haben zum Ziel, Perspektiven und Informationen in den Analyse-Prozess einzubringen, die von den Sprint-Mitgliedern selbst nicht ausreichend abgedeckt werden können.

Material:
Din A4-
Blätter,
Stifte

Eine gute Vorbereitung auf die Lightning Talks hilft möglichst viele Eindrücke und Informationen gewinnen zu können. Die Sprint-Teams sollten sich daher die bisher zusammengetragenen Ergebnisse (Ist-Zustand, Pain Points, Personas) vergegenwärtigen und überlegen, welche Informationen und Auskünfte für den weiteren Bearbeitungsprozess fehlen. Daraufhin können sie erste Fragen vorbereiten.

Je nach Zielstellung bieten sich verschiedene Fragearten an:

- ▶ **Geschlossene Fragen** ergeben eingeschränkte Antwortmöglichkeiten und schnelle, kurze und präzise Antworten. Beispiele: Hattest du ein schönes Wochenende? Wann ist das Projekt abgeschlossen?
- ▶ **Offene Fragen** rufen vielfältige Antwortmöglichkeiten für die Generierung von Informationen hervor. Beispiele: Was gefällt dir an deinem Beruf? Wie bist du zu diesem Ergebnis gekommen?

- ▶ **WKW-/WM-Fragen**¹⁰ bringen ergebnisoffene Antwortmöglichkeiten zur Entwicklung von Ideen und Lösungen hervor. Beispiele: Wie könnten wir das Ergebnis verbessern? Welche Möglichkeiten bestehen, den Beruf zu wechseln?

Während der Lightning Talks hören die Sprint-Mitglieder möglichst aufmerksam zu und notieren alles, was wichtig erscheint. Darunter fallen auch weitere Fragen, die neben den vorbereiteten Fragen im Anschluss gestellt werden.

Der Zeitplan der Lightning Talks sollte daher ausreichend Zeit für eine Befragung der Referierenden¹¹ berücksichtigen.



¹⁰ WKW = *Wie könnten wir...?*
WM = *Welche Möglichkeiten bestehen...?*

22 ¹¹ Bei den Bridge Days 2022 waren Referierende aus dem Berufskolleg und der Hochschule, der Agentur für Arbeit, der Industrie- und Handelskammer sowie der Handwerkskammer zu Gast. Um das Netzwerk der Personen der beruflichen Bildung noch mehr zu veranschaulichen, wurden die Lightning Talks mit Besuchen an verschiedenen Lernorten verknüpft.

5. Erweiterung und Bewertung der Pain Points (ca. 60 Minuten)

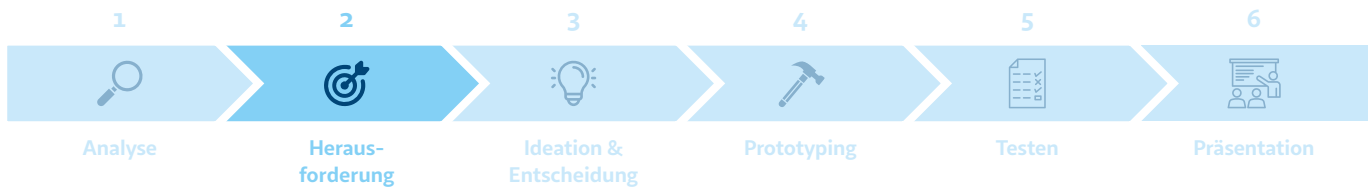
Nun gilt es, die Informationen und Erkenntnisse aus den Lightning Talks einzuordnen und Schlussfolgerungen für die Pain Points zu ziehen. Dafür justieren die Sprint-Teams entweder ihre bereits gesammelten Pain Points nach oder ergänzen neue.

Zurück in der Sprint-Gruppe wird gemeinsam beraten, ob und wie sich die in den Sprint-Teams gesammelten Pain Points inhaltlich clustern (bündeln) lassen. Ziel des Clusters ist es, Zusammenhänge zwischen den Pain Points festzustellen und die Einzelnennungen auf inhaltliche Schwerpunkte hin zu reduzieren.

Durch eine Bewertung der Cluster mithilfe einer festgelegten Anzahl an Klebepunkten können die Sprint-Mitglieder für die Cluster abstimmen, die ihnen in Bezug auf den Sprint-Ausgangspunkt besonders wichtig erscheinen.

Material:
Moderationskarten, Stifte, Klebepunkte





Phase II: Identifikation der Herausforderung

In der zweiten Phase geht es darum, die bisher gewonnenen Ergebnisse zu einer oder mehreren Herausforderung(en) zu verdichten, welche im weiteren Sprint-Verlauf bearbeitet werden sollen. Für die Bearbeitung können sich neue Sprint-Teams bilden.

Material:
(optional)
Handout zur
Formulierung
der Herausforderung

Um zu einer verwertbaren Herausforderung zu gelangen, werden die zuvor gebildeten Pain-Point-Cluster noch einmal inhaltlich vor dem Hintergrund der bisher gesammelten Ergebnisse besprochen. Ziel ist es, ein gemeinsames Verständnis zu entwickeln, um inhaltlichen Missverständnissen im weiteren Bearbeitungsverlauf vorzubeugen. Eine möglichst konkrete Formulierung hilft dabei, dieses gemeinsame Verständnis zu entwickeln, die Herausforderung inhaltlich zu präzisieren und auf die Ideen- und Lösungsentwicklung auszurichten.

Schritte der Phase

1. Auswahl eines Pain-Point-Clusters (ca. 5 Minuten)

Es werden die am höchsten bewerteten Cluster herausgezogen und separat gepinnt. Die Sprint-Mitglieder entscheiden sich individuell für ein Pain-Point-Cluster, das ihnen inhaltlich am interessantesten und wichtigsten erscheint. Auf diese Weise bilden sich neue Sprint-Teams¹². Für die Weiterarbeit ist eine Teamgröße von fünf bis sieben Sprint-Mitgliedern optimal. Bei kleineren Teams besteht die Gefahr, dass sie in

der nachfolgenden Phase nicht ausreichend Ideen und Lösungsansätze entwickeln. Zu große Teams können sich in Diskussionen verlieren oder in der Menge an Ideen und Lösungsansätzen verzetteln. Bei Bedarf kann ein Cluster auch von mehreren Sprint-Teams bearbeitet werden. Sie werden zu unterschiedlichen Lösungen kommen.

2. Formulierung der Herausforderung (ca. 15 Minuten)

Jetzt geht es darum, in den neuen Sprint-Teams die Herausforderung auf den Punkt zu bringen und auf die nachfolgende Phase der Ideation und Entscheidung auszurichten. Damit dies gelingt, formulieren die Teams aus ihrem Pain-Point-Cluster eine konkrete Problemstellung. Die folgenden Fragestellungen können dafür hilfreich sein:

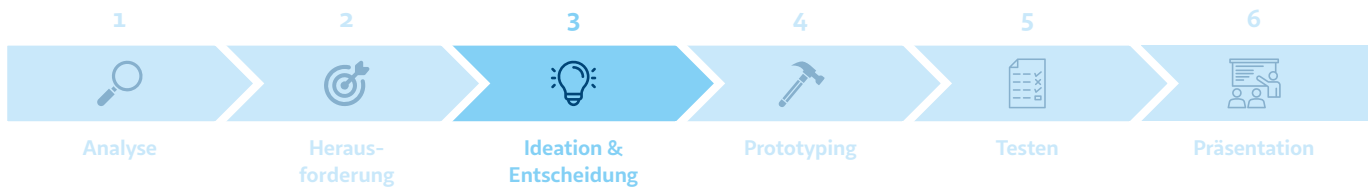
- ▶ *Worin liegt das Problem begründet?*
- ▶ *Wen betrifft das Problem?*
- ▶ *Welche Rahmenbedingungen berührt es?*

Anschließend wird die formulierte Problemstellung als Herausforderung neu eingerahmt. Es hat sich bewährt, die Herausforderung mithilfe der WKW- oder WM-Frageformulierung festzulegen:

- ▶ *WKW-Frage = „Wie könnten wir ...?“*
- ▶ *WM-Frage = Welche Möglichkeiten bestehen ... ?*

Wichtig ist, bei der Formulierung die Ergebnisse der Analyse-Phase (Ausgangspunkt, Ist-Zustand, Personas) ausreichend zu berücksichtigen und die Herausforderung positiv und möglichst offen auszurichten.

¹² In „klassischen“ Design Sprints arbeitet üblicherweise ein festgelegtes Team an einem sehr konkreten Thema, aus welchem sich eine Herausforderung ergibt. Dann wird in diesem Schritt die Wahl für ein Cluster getroffen, das weiterbearbeitet werden soll. Die Auswahl von mehreren Clustern ist nur sinnvoll, wenn die Gruppe, wie bei den Bridge Days, in mehrere Sprint-Teams aufgeteilt werden soll.



Phase III: Ideation und Entscheidung

Nachdem es in Phase II darum ging, sich auf eine Herausforderung zu verständigen und diese auszuformulieren, gilt es in der dritten Phase, sich zu möglichen Lösungsansätzen Gedanken zu machen.

Auch Lösungsansätze, die auf den ersten Blick unrealistisch klingen, können bei weiterer Ausarbeitung durchaus Potenzial entwickeln. Deshalb ist es wichtig, zu Beginn der Phase so viele Ideen wie möglich zu entwickeln, um aus einem breiten Angebot auswählen zu können.

Aus dieser Vielzahl von Ideen werden einzelne Lösungsansätze weiter ausgearbeitet und anderen Teilnehmenden vorgestellt. Deren Einschätzungen sind wichtig, wenn es darum geht, sich final auf einen Lösungsansatz festzulegen und diesen möglichst detailliert zu visualisieren.

Schritte der Phase

1. Ideation: Kopfstandmethode (ca. 50 Minuten)

Bei der Kopfstandmethode¹³ führen sich die Sprint-Teams die gewählte Herausforderung vor Augen, indem sie sie ins Gegenteil umkehren und nach Lösungen suchen, mit denen das Gegenseitliche erreicht werden könnte. So wird es möglich, die Herausforderung aus einem neuen Blickwinkel zu betrachten.

Im Sprint-Team wird die Herausforderung zuerst ins Negative umgekehrt und an der Moderationswand sichtbar notiert. In Einzelarbeit werden Ideen erarbeitet, mit denen man diese umgekehrte Herausforderung bewältigen könnte.

Ein Beispiel

Die Herausforderung: Was muss getan werden, um erfolgreich eine Party zu organisieren? Wird zu: Was muss getan werden, damit eine Party ein Flop wird?

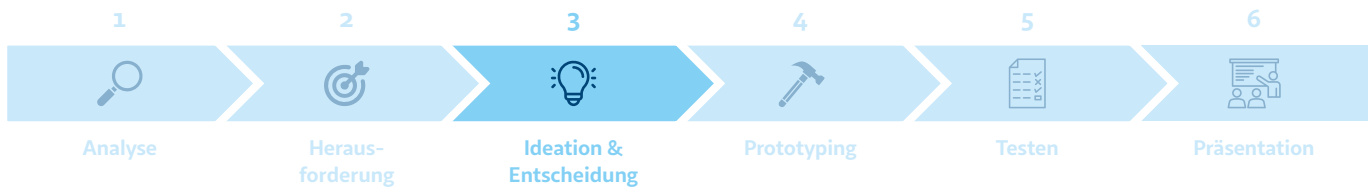
- ▶ zu wenig Getränke bestellen
- ▶ Musik zu laut oder zu leise spielen
- ▶ ungenaue oder überhaupt keine Adressangaben auf der Einladung
- ▶ zu wenige Leute einladen

Im Anschluss stellen die Teammitglieder ihrem Sprint-Team ihre individuellen Lösungen für die umgekehrte Problemstellung vor. Die gefundenen Lösungen werden dann wieder auf die ursprüngliche Herausforderung hin umgekehrt und als Ideenpool an der Moderationswand¹⁴ festgehalten.

Material: Moderationskarten, Pinnwände, Pinnadeln, Stifte

¹³ Auch als „Umkehrmethode“ bekannt.

¹⁴ Wird bei dieser Methode auch „Think Tank“ genannt.



2. Entscheidung: Crazy 8 (ca. 50 Minuten)

Für die Methode Crazy 8 bekommen alle Teilnehmenden ein leeres DIN-A4-Blatt. Dieses wird insgesamt dreimal gefaltet, jeweils an der längeren Seite. So entsteht beim Auseinanderfalten ein Blatt mit acht gleich großen Rechtecken.

Material: DIN-A4-Blätter, Stifte, Klebepunkte, Pinnwände, Pinnadeln, Moderationskarten

In diesen acht Feldern werden in Einzelarbeit acht Lösungen in acht Minuten notiert. Die Teilnehmenden können Lösungen aus dem Think Tank verwenden, diese variieren oder ganz neue Lösungsvorschläge notieren. Wichtig ist lediglich, dass am Ende acht Lösungen auf den Blättern stehen.

Als nächstes haben die Teilnehmenden Zeit, ihr Blatt an die Moderationswand zu pinnen und die acht Lösungen kurz zu erklären. Abschließend markieren alle Sprint-Teammitglieder die drei Lösungen, die ihnen am besten zusagen (3 Klebepunkte pro Person). Die drei höchstbewerteten Lösungen werden wieder an die Moderationswand gepinnt

3. Entscheidung: Museumsrundgang (ca. 30 Minuten)

Nachdem die Sprint-Teams nun ihre drei favorisierten Lösungsansätze visuell dargestellt haben, gilt es Feedback und Anregungen von den anderen Sprint-Teams einzuholen.¹⁵

Jeweils zwei Sprint-Teammitglieder bleiben bei der eigenen Moderationswand und stellen die Ideen ihres

Teams den anderen Sprint-Teams vor bzw. notieren deren Feedback.

Die übrigen Sprint-Mitglieder gehen zu den anderen Sprint-Teams, lassen sich deren Ideen erklären und geben Feedback. Zusätzlich bekommen die Sprint-Mitglieder Klebepunkte und bewerten damit die beste Idee jedes anderen Teams.

Es ist wichtig, dass alle Sprint-Mitglieder die Möglichkeit haben, einmal herumzugehen und die Lösungen der anderen Teams zu sehen. Pro Ergebnispräsentation und Feedback sollten ca. 5 Minuten ausreichen.

4. Entscheidung: Ausarbeitung der favorisierten Lösungsidee als Lösungsskizze (ca. 75 Minuten)

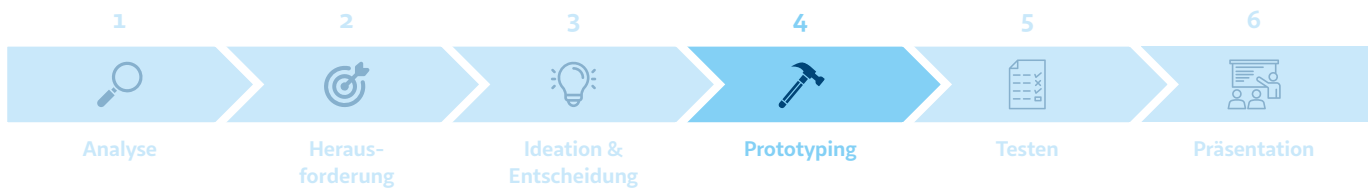
Die Sprint-Teams haben nun die Einschätzungen und das Feedback der anderen Teams zu ihren drei favorisierten Lösungsansätzen erhalten. Nun einigen sie sich per Voting auf eine Idee, die sie weiterverfolgen wollen.

Für die weitere Ausarbeitung gilt es nun, den Lösungsansatz detaillierter zu visualisieren. Das kann mit Hilfe von Moderationskarten, Skizzen, Haftnotizen oder anderen Visualisierungsmethoden geschehen. Wichtig ist, dass alle im Sprint-Team die Idee so verstanden haben, dass sie sie einer außenstehenden Person ohne viel Hintergrundwissen nachvollziehbar erklären könnten.

Material: Klebepunkte, Stifte, Papier für Notizen

Material: Stifte, Moderationskarten, Flipchart-Papier, Moderationswände, Pinnadeln

¹⁵ Im klassischen Design Sprint ist der Ablauf anders gestaltet, wenn es nur ein Sprint-Team gibt. Dann arbeitet jedes Teammitglied Lösungsskizzen aus, für die in einer Skizzengalerie Feedback eingeholt und aus denen schließlich ein Lösungsansatz ausgewählt wird.



Phase IV: Prototyping

In dieser Phase übertragen die Sprint-Teams ihre entwickelte Idee in einen Prototyp. Der Prototyp macht die Idee greifbar, anfassbar, erlebbar. Prototyping heißt mit den Händen „denken“ und Ideen im wörtlichen Sinn „auszubauen“, denn schriftlich entwickelte Ideen sind oft wenig konkret und bleiben eher theoretisch.

Zum Bau eines Prototyps für abstrakte Ideen wird bei den Bridge Days mit LEGO® gearbeitet, evtl. in Kombination mit weiteren Materialien wie Papier, Scheren und Farbstiften. Es können auch Bastelmaterialien wie Draht, Sticker, Bastelkugeln, Bauklötze, Federn zum Einsatz kommen. So können verschiedene Aspekte einer Idee dargestellt werden.¹⁶

Schritte des Prototyping

1. Prüfen und ergänzen der Lösungsskizze (10 Minuten)

Vor dem Bauen des Prototyps wird die entwickelte Skizze von dem jeweiligen Sprint-Team geprüft und stichpunktartig anhand folgender Fragen ergänzt:

- ▶ Was ist die Idee?
- ▶ Welches Problem/Herausforderung soll die Idee lösen?
- ▶ Wer sind die Profiteurinnen und Profiteure der Idee?
- ▶ Wer sind die Personen, die für die Umsetzung der Idee relevant sind?
- ▶ Wie funktioniert die Idee?

- ▶ Welche Rahmenbedingungen sind zu beachten?
- ▶ Warum ist die Idee bedeutsam? Wie trägt sie zur Problemlösung bei?

Diese Fragestellungen helfen dabei, die Idee zu konkretisieren und bieten zudem eine Grundlage, um die Idee später schlüssig zu präsentieren.

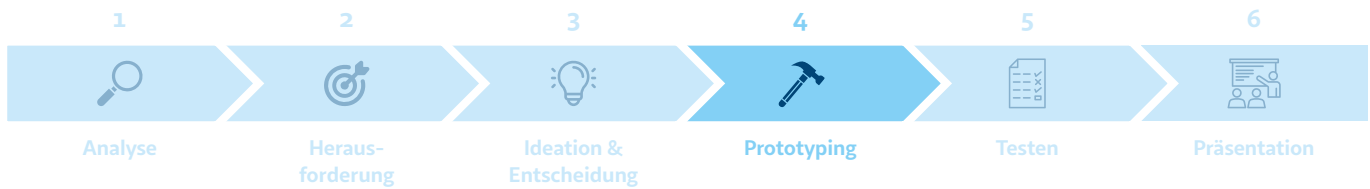
2. Entwicklung eines gemeinsamen Verständnisses des Prototyps (30 Minuten)

Anschließend ist es wichtig, dass im jeweiligen Sprint-Team ein gemeinsames Verständnis entwickelt wird, wie der Prototyp aussehen soll. Denn abhängig von den individuellen Erfahrungen der Teammitglieder, können die Vorstellungen sehr unterschiedlich ausfallen.

Es ist dafür hilfreich, folgende Leitfragen im Sprint-Team gemeinsam zu beantworten und wiederum stichwortartig festzuhalten:

- ▶ Wie können wir unsere Idee darstellen und sie handhabbar machen?
- ▶ Was soll der Prototyp zeigen?
- ▶ Aus welchen Bestandteilen soll der Prototyp bestehen?
- ▶ Wie können wir die Materialien, LEGO® und weitere, für den Bau des Prototyps einsetzen?

¹⁶ Welche Materialien sich für den Bau des Prototyps eignen hängt sehr von der Themenstellung des Design Sprints ab.



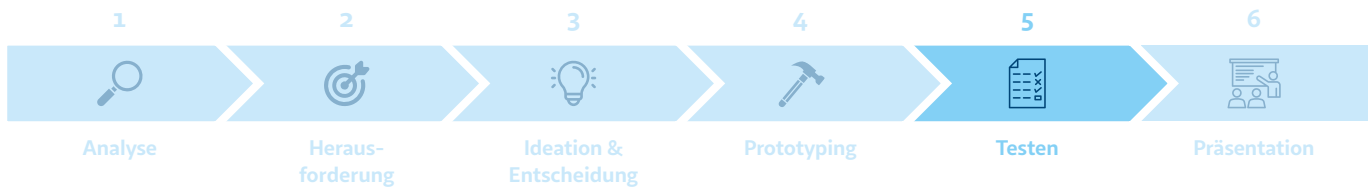
3. Bau des Prototyps (60 Minuten)

Nachdem die Vorüberlegungen abgeschlossen sind, machen sich die Sprint-Teams an den Bau ihres Prototyps. Da die Zeit bei einem Sprint knapp bemessen ist, sollte der Bauprozess schnell angestoßen werden. Falls sich während des Bauprozesses neue Ideen zur Weiterentwicklung ergeben, ist es wichtig, diese zu notieren und die daraus resultierenden inhaltlichen und organisatorischen Fragen zu berücksichtigen.

Die Verantwortung für den Bauprozess und das Ergebnis liegt bei allen Mitgliedern des Sprint-Teams. Zusätzlich kann es sinnvoll sein, für einzelne Aufgabenbereiche Verantwortlichkeiten zu verteilen (z. B. Zeit im Blick behalten, Notizen machen, Bauen einzelner Bestandteile des Prototyps).

Material: Farbkarton, Stifte, Schere, Klebeband, LEGO®, Haftnotizen u. a.





Phase V: Testen der Prototypen

In dieser Phase testen die Sprint-Teams ihre entwickelte Lösungsidee mithilfe des Prototyps. Dafür werden Gespräche mit Expertinnen und Experten geführt, in denen der Prototyp vorgestellt und eine Rückmeldung zu der Lösungsidee eingeholt wird. Auf Basis der Rückmeldungen wird der Prototyp zur finalen Version weiterentwickelt.¹⁷

Schritte des Testens

1. Vorbereitung und Aufbau der Gespräche mit den Expertinnen und Experten (60 Minuten)

Das Gespräch mit Expertinnen und Experten zum Testen des Prototyps hat in etwa eine Dauer von 20 Minuten. Hilfreich ist es, mindestens zwei Gespräche zu führen, um nicht nur einseitiges Feedback zu erhalten.

Ein Gespräch umfasst:

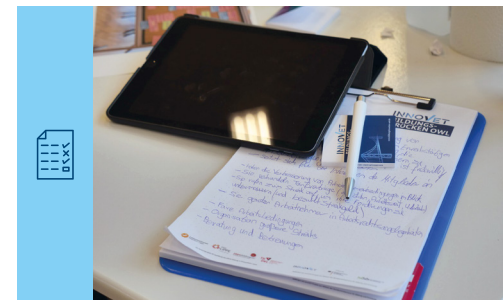
- ▶ Einführung in das Gespräch mit kurzer Vorstellung des Sprint-Teams und der Person mit Expertise
- ▶ Vorstellung des Prototyps durch das Sprint-Team
- ▶ Gespräch über den Prototyp

Die ersten beiden Punkte nehmen üblicherweise nur wenige Minuten in Anspruch, der Schwerpunkt liegt auf dem Gespräch über den Prototyp. Für eine optimale Nutzung der Gesprächszeit vereinbaren die Sprint-Teams vorab, welche Person(en) die einzelnen

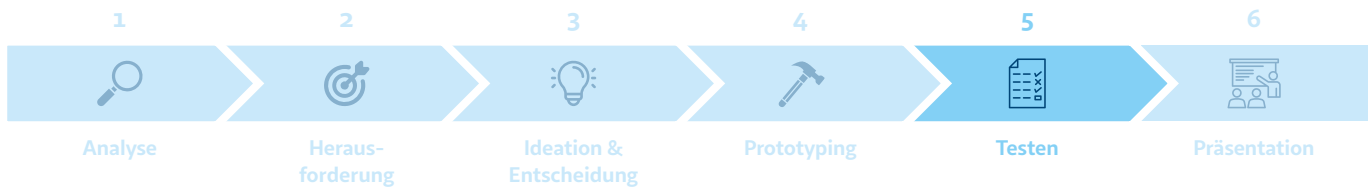
Teile übernehmen. Leitend für die Gesprächsvorbereitung ist, welche Aspekte notwendig sind, damit die befragten Expertinnen und Experten die Lösungsidee verstehen. Stichpunktartige Notizen können dabei unterstützen.

In dem Gespräch mit den Expertinnen und Experten geht es nicht darum, die Idee zu verkaufen. Es geht darum, ein Feedback zu erhalten, um den Prototyp weiterentwickeln zu können. Außerdem können offene Fragen des Sprint-Teams geklärt werden.

In der Vorbereitung des Gesprächs ist es also wichtig zu überlegen, was das Sprint-Team von den Expertinnen und Experten erfahren möchte, am besten mithilfe von offenen Fragen. Ein guter Einstieg in das Gespräch ist eine Nachfrage, ob die Expertinnen und Experten Fragen haben. Darüber hinaus sollten mindestens drei weitere Fragen vorbereitet werden, zusätzliche Fragen können im Gespräch entstehen. Der Hauptredeanteil liegt bei den Expertinnen und Experten, von denen Feedback eingeholt wird.



¹⁷ Das Vorgehen beim Testen im klassischen Design Sprint weicht vom Vorgehen bei den Bridge Days ab. Es wird je nach Thema vom Sprint-Team entwickelt. Dabei steht die Zielgruppe im Mittelpunkt, für die das Produkt entwickelt wird. Da bei den Bridge Days Sprint-Teams und Zielgruppe identisch sind, erfolgt das Testen durch Personen, die als externe Expertinnen und Experten einen Blick von außen auf die Lösungsideen haben. Das Setting mit mehreren Sprint-Teams erfordert außerdem eine vorgegebene zeitliche Strukturierung der Testphase.



2. Durchführung der Gespräche (90 Minuten, abhängig von der Anzahl der Gespräche)

Während des Gesprächs machen sich die Teammitglieder Notizen zu folgenden Punkten:

- ▶ Was hat der Testperson gut gefallen?
- ▶ Was kann am Lösungsansatz verbessert werden?

Wenn sich im Gespräch weitere Fragen ergeben, werden sie ebenfalls notiert und am Ende des Gesprächs gestellt.

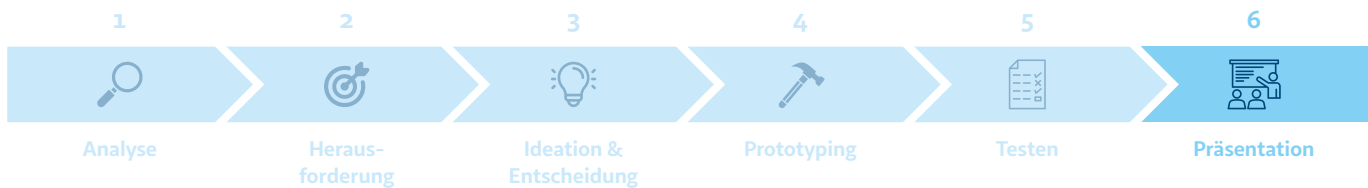
Die Notizen und Eindrücke der Teammitglieder werden anhand der Fragen sortiert, verglichen und diskutiert. Neue Erkenntnisse werden festgehalten. Es ist zu beachten, dass Feedback immer nur ein Angebot ist und im Team entschieden werden muss, ob und wie dieses bei der Weiterentwicklung des Prototyps berücksichtigt werden soll.

3. Reflexion der Gespräche (30 Minuten)

Die Gespräche werden in den Sprint-Teams im Anschluss unter folgenden Fragestellungen reflektiert:

- ▶ Was wurde als positiv angesehen?
- ▶ Welche Anregungen wurden für die Weiterentwicklung gegeben?
- ▶ Welche (weiteren) Ideen wollen wir in der Weiterentwicklung umsetzen?





Phase VI: Präsentation in der Abschlussveranstaltung

Eine Besonderheit der Bridge Days ist die Abschlussveranstaltung, die am Ende der Woche den Sprint ausklingen lässt. Gegenstand der Abschlussveranstaltung sind die von den Sprint-Teams entwickelten Ergebnisse, die einer fachkundigen Jury und einem breiten Fachpublikum vorgestellt werden.¹⁸

Zur Vorbereitung auf die Abschlussveranstaltung wird ein Impuls zu Präsentationstechniken und Informationen zum allgemeinen Präsentationsablauf angeboten. Neben Präsentationsfolien befüllen die Sprint-Teams jeweils ein vorgedrucktes DIN A0-Poster. Es dient der Zusammenfassung und Reflexion des Arbeits- und Teamprozesses.

Die Präsentationen erfolgen nacheinander anhand von Präsentationsfolien und der Prototypen. Die Präsentationen finden in einem überschaubaren Zeitrahmen statt und werden so erstellt, dass sie inhaltlich nicht überladen sind. Dies hilft, die Aufmerksamkeit des Publikums aufrechtzuerhalten.

Im Anschluss an die Präsentationen berät sich die Jury. Während dieser Zeit findet ein Museumsrundgang statt, bei dem die einzelnen Sprint-Teams ihre Poster und ihren Prototypen ausstellen und für Fragen der Gäste zur Verfügung stehen. Begleitend zum Rundgang bilden ein kleiner Imbiss sowie Kalt- und Warmgetränke zur Stärkung einen angenehmen Rahmen.

- ▶ *Bei einem Museumsrundgang werden Arbeitsergebnisse gut sichtbar ausgestellt, wie Ausstellungsstücke, die es zu betrachten gilt.*

Nach dem Rundgang erfolgt das Jury-Feedback an die einzelnen Sprint-Teams. Es orientiert sich an der Gestaltung der Präsentation, dem inhaltlichen Bezug zur Herausforderung, der Umsetzbarkeit und dem Innovationsgehalt des vorgestellten Lösungsansatzes. Es wird bewusst kein Gewinner-Team gekürt, da die Sprint-Teams verschiedene Herausforderungen bearbeiten. Die Prototypen fallen sehr unterschiedlich aus und sind daher nicht vergleichbar.

Am Ende der Abschlussveranstaltung erhalten die Sprint-Teilnehmenden eine Bescheinigung, die ihnen ihr Engagement an den Bridge Days bestätigt.

¹⁸ Bei den Bridge Days 2022 bestanden Jury und Fachpublikum aus Ausbildungspersonal, Schulleitungen, Vertretungen verschiedener Bildungseinrichtungen (Hochschule, Schulträger, Kammern u.a.) und weiteren Bildungs- und Wirtschaftspersonen der Region (Gewerkschaft, Regionalverbände, Stiftungen u.a.).

Tutorielle Begleitung

Die Begleitung durch Tutorinnen und Tutoren ist eines der Alleinstellungsmerkmale des Bridge Days-Formats. Die Tutorinnen und Tutoren sind ein Bindeglied zwischen den Sprint-Teams und den Sprint-Master. Sie unterstützen als Teambegleitung den Arbeits- und Teamprozess in den Phasen des Bridge Days-Sprints und spiegeln den Stand der Arbeitsgruppen an die Sprint-Master zurück. Außerdem begleiten sie das Monitoring und sind für alle weiteren Fragen der Teilnehmenden die erste Anlaufstelle. Sie unterstützen somit sämtliche Gruppenprozesse im Sprint-Verlauf.

Die Tutorinnen und Tutoren werden für die Bridge Days im Rahmen eines Wahlpflichtmoduls eines Master-Studiengangs ausgebildet. Das Modul umfasst u. a. Grundlagen und Übungseinheiten aus den Themenbereichen Coaching und Design Sprint.



Monitoring

Ein weiteres Spezifikum der Bridge Days ist das begleitende Monitoring, um kurzfristig auf Herausforderungen oder Problemlagen während des Sprints reagieren zu können. Das Monitoring besteht aus folgenden Punkten:

- ▶ **Stimmungsbarometer:** Jeden Morgen werden die Teilnehmenden eingeladen, ihre aktuelle Stimmung wahrzunehmen und abzubilden. Dafür werden verschiedene Methoden eingesetzt, wie etwa Visualisierung der eigenen Stimmungslage mittels Smarties, Wettersymbolen usw.
- ▶ **Reflexionsbögen:** Zum Feierabend wird den Teilnehmenden ein Reflexionsbogen zur Bewertung des jeweiligen Tages ausgehändigt. Die Bewertung erfolgt hinsichtlich des wahrgenommenen Wissenszuwachs, der Gruppenarbeit, der Unterstützung durch die Sprint-Master, Tutorinnen und Tutoren, der eingesetzten Methoden und der Zufriedenheit.
- ▶ **Teamreflexion:** Die Sprint-Master, Tutorinnen und Tutoren besprechen sich jeden Abend, um die Geschehnisse des jeweiligen Tages Revue passieren zu lassen, die Tagesreflexion auszuwerten und um zu prüfen, ob am Folgetag Abläufe o.a. geändert werden müssen.

Schlusswort

Wir hoffen, dass wir Ihnen mit diesem Methodenleitfaden einen Eindruck vom Format der Bridge Days verschaffen konnten.

Das Manual basiert auf dem Ablauf und den Erfahrungen aus der Pilotveranstaltung 2022. Das Format Bridge Days wird im Projekt Bildungsbrücken OWL weiterentwickelt und jeweils an Themenschwerpunkte und/oder Zielgruppen angepasst. Bitte nutzen Sie den Leitfaden gerne als Orientierung für Ihr Vorhaben. Wir wünschen, dass Sie und Ihre Teilnehmenden die gleiche Begeisterung und Produktivität mit diesem Format erleben, wie wir.

Viel Spaß bei Ihrer Durchführung!



Literaturverzeichnis

Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2018). *Sprint: Wie man in nur fünf Tagen neue Ideen testet und Probleme löst*. München: REDLINE Verlag.

Noack, J., & Díaz, J. (2019). *Das Design Sprint Handbuch: Ihr Wegbegleiter durch die Produktentwicklung*. Heidelberg: dpunkt.verlag.

Thies, K., Schneider, B., & Meyer, K. (2022). Berufliche Bildung der Zukunft aus Sicht der Lernenden – die Bridge Days als innovatives Lernformat. *Berufsbildung in Wissenschaft und Praxis*, 50(4), 50-51.

Hasso-Plattner-Institut Academy GmbH (o. D.). *Was ist Design Thinking? Design Thinking Prozess*. Online abrufbar unter: <https://hpi-academy.de/design-thinking/was-ist-design-thinking/> [10.10.2022].

Bildungsbrücken OWL ist ein Verbundprojekt für exzellente berufliche Bildung in OWL.

Kreishandwerkerschaft
PADERBORN  LIPPE

 KREIS
LIPPE
Heimat geben. Zukunft sichern.


LippebildungeG
Bildungs-genossenschaft für Lippe

**TH
OWL**
TECHNISCHE HOCHSCHULE
OSTWESTFALEN-LIPPE
UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES
AND ARTS



www.bildungsbruecken-owl.de



GEFÖRDERT VOM

INNOVET

 Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

bibb Bundesinstitut für
Berufsbildung

Gefördert als InnoVET-Projekt aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung.

ISBN: 978-3-910240-00-1