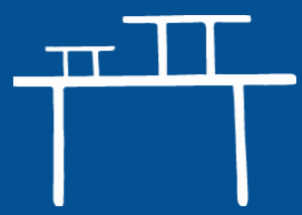


Bauen



Testen



Vormodell



Standpunkte



Recherche



Briefing



Ideenwelt

designersToolbox

Schritt vor  
Schritt vor  
Schritt zurück  
Schritt  
Pause  
Schritt  
Zwei Schritte zurück  
Pause  
Schritt  
Schritt vor....

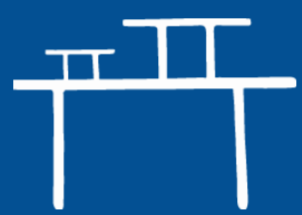
**Design  
Prozess-Tool**



Bauen



Testen



Vormodell



Standpunkte



Recherche



Briefing



Ideenwelt

designersToolbox

Schritt vor  
Schritt vor  
Schritt zurück  
Schritt  
Pause  
Schritt  
Zwei Schritte zurück  
Pause  
Schritt  
Schritt vor....

**Design  
Prozess-Tool**



Bauen



Testen



Vormodell



Standpunkte



Recherche



Briefing



Ideenwelt

designersToolbox

Schritt vor  
Schritt vor  
Schritt zurück  
Schritt  
Pause  
Schritt  
Zwei Schritte zurück  
Pause  
Schritt  
Schritt vor....

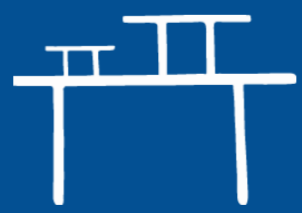
**Design  
Prozess-Tool**



Bauen



Testen



Vormodell



Standpunkte



Recherche



Briefing



Ideenwelt

designersToolbox

Schritt vor  
Schritt vor  
Schritt zurück  
Schritt  
Pause  
Schritt  
Zwei Schritte zurück  
Pause  
Schritt  
Schritt vor....

**Design  
Prozess-Tool**

### Designprozess-Tool

- Designer-Unterstützung
- kein Garantieschein
- es kommt ganz auf dich an
- du bist dein Reiseleiter
- du entscheidest
- blicke zurück
- erkenne Fehler oder Lücken
- sehe sie als Chance
- gehe Schritte zurück
- wiederhole einen Schritt
- scheitere und stehe wieder auf...

...gute Reise!

Trenne diese Karten Schrittweise voneinander und klebe sie in deine Dokumentation dort ein, wo du den jeweiligen Prozessschritt bearbeitest.

### Ideenwelt

Ausgangslage für die Matrix

- Dein Tisch wird zu einem Spielplatz.
- Fühle dich wie ein Kind mit 5.
- **Lass los und schalte ab.**
- Heute ist alles neu.
- Erfinde Aktionen die du noch nie gemacht hast aber schon immer tun wolltest.
- Versuche alles um dich zum ersten Mal in deinem Leben zu sehen.
- Betrachte deine Objekte und versuche die verrücktesten Dinge darin zu erkennen.
- Sei wach und lasse dich von Allem um dich herum inspirieren.
- Beschrifte jedes Matrix-Objekt mit einer Nummer und deinem Namen.
- Nix wegschmeissen!

### Briefing

- **Die Aufgabenstellung**
- Du hast eine Idee!
- Für das Briefing brauchst du einen **Satz der die Idee beschreibt.**
- Beispiel: Ein Portemonnaie
- „Portemonnaie“ als Briefing, produziert sofort Bilder von bestehenden Portemonnaies im Kopf > langweilig!
- Du bleibst offener für neue Ideen, wenn du schreibst: „Etwas, das meine Münzen, Noten und Karten ordnet, und schützt!“
- Warum nicht mal ein Portemonnaie, das am Schuh getragen wird, oder dein Gürtel wird zur Geldbörse umfunktioniert?

### Recherche

- **Beobachten und Verstehen**
- Deine Idee ist nun dein neuer Fall.
- Jetzt wirst du zum **Detektiv!**
- Erkenne Mängel: Funktion, Material, Form...
- Mach eine kleine Umfrage zu deinem Thema und hole andere Meinungen ein.
- Fotografiere Situationen mit einer Kamera (Handy).
- Bsp. „Portemonnaie“: Lege alles auf den Tisch, was dort reinpassen muss und mache ein Foto für deine Dokumentation.
- Messe die Objekte aus und schreibe alles auf, was dir dabei auffällt.
- **Sammle alles** was für die Lösung deines Falls von Bedeutung sein könnte.

### Standpunkte

- Du hast viel gesammelt.
- Jetzt wird aufgeräumt und geordnet.
- Blättere deine Doku durch und markiere die wichtigsten Punkte.
- Welche Aspekte sind noch zu beachten?
- Was willst du, was braucht es nicht?
- Hole Fremdperspektiven ein.
- Was sagen deine Mitschüler?
- Vertraue dir selbst und bleibe neugierig.
- Messe die Objekte aus und schreibe alles auf, was dir dabei auffällt.
- **weniger ist mehr!**
- Skizziere alles auf, was dir einfällt.

### Vormodell

- Baue **einfache Modelle.**
- Wenn möglich, bereits in einem Massstab. Bsp: **1:1 / 1:5**
- So klärst du Funktionen ab.
- „Schönheit“ kann warten.
- Hier können nochmals viele neue Ideen für die Lösung deines Falls entstehen.
- Lass dich von Materialien inspirieren.
- Schnuppere in der Materialsammlung.
- Fotografiere deine Ideen und Modelle.
- Bitte **nix wegschmeissen** es könnte später noch wichtig sein!
- Organisiere dir einen Platz für deine Werke und beschrifte alles mit deinem Namen.

### Testen

- Versuche die Modelle anzuwenden und auszutesten.
- Lasse sie auch von jemand anderem testen.
- **Ist das Objekt verständlich?**
- Gehe wieder Schritte zurück und beobachte erneut.
- **Distanz zum eigenen Projekt ist zwischendurch auch wichtig!**
- Zeichne einen genauen Bauplan/ Schnittmuster für dein Endprodukt.
- Organisiere alles benötigte Material.
- führe Vorübungen durch bevor du mit der Bearbeitung vom Endmaterial beginnst.
- Reflektiere deine Entscheidungen und begründe sie.

### Bauen

- du hast deinen Fall fast gelöst!
- jetzt kommt: **der handwerkliche Endspurt.**
- Wenn du irgendwo plötzlich unsicher bist, gehe besser einen Schritt zurück und kläre es nochmals ab, das lohnt sich!
- Arbeitsplatzorganisation: Abläufe definieren und organisieren.
- Überlege dir genau wie du vorgehen willst und sprich es mit jemandem ab.
- Werkzeuge- und Maschinenwartung sicherstellen, das vermindert die Unfallgefahr!
- Motto: **Teamwork!**
- Bereite abschliessend eine kurze Produktpräsentation vor und begründe damit deine Entscheidungen.

### Designprozess-Tool

- Designer-Unterstützung
- kein Garantieschein
- es kommt ganz auf dich an
- du bist dein Reiseleiter
- du entscheidest
- blicke zurück
- erkenne Fehler oder Lücken
- sehe sie als Chance
- gehe Schritte zurück
- wiederhole einen Schritt
- scheitere und stehe wieder auf...

...gute Reise!

Trenne diese Karten Schrittweise voneinander und klebe sie in deine Dokumentation dort ein, wo du den jeweiligen Prozessschritt bearbeitest.

### Ideenwelt

Ausgangslage für die Matrix

- Dein Tisch wird zu einem Spielplatz.
- Fühle dich wie ein Kind mit 5.
- **Lass los und schalte ab.**
- Heute ist alles neu.
- Erfinde Aktionen die du noch nie gemacht hast aber schon immer tun wolltest.
- Versuche alles um dich zum ersten Mal in deinem Leben zu sehen.
- Betrachte deine Objekte und versuche die verrücktesten Dinge darin zu erkennen.
- Sei wach und lasse dich von Allem um dich herum inspirieren.
- Beschrifte jedes Matrix-Objekt mit einer Nummer und deinem Namen.
- Nix wegschmeissen!

### Briefing

- **Die Aufgabenstellung**
- Du hast eine Idee!
- Für das Briefing brauchst du einen **Satz der die Idee beschreibt.**
- Beispiel: Ein Portemonnaie
- „Portemonnaie“ als Briefing, produziert sofort Bilder von bestehenden Portemonnaies im Kopf > langweilig!
- Du bleibst offener für neue Ideen, wenn du schreibst: „Etwas, das meine Münzen, Noten und Karten ordnet, und schützt!“
- Warum nicht mal ein Portemonnaie, das am Schuh getragen wird, oder dein Gürtel wird zur Geldbörse umfunktioniert?

### Recherche

- **Beobachten und Verstehen**
- Deine Idee ist nun dein neuer Fall.
- Jetzt wirst du zum **Detektiv!**
- Erkenne Mängel: Funktion, Material, Form...
- Mach eine kleine Umfrage zu deinem Thema und hole andere Meinungen ein.
- Fotografiere Situationen mit einer Kamera (Handy).
- Bsp. „Portemonnaie“: Lege alles auf den Tisch, was dort reinpassen muss und mache ein Foto für deine Dokumentation.
- Messe die Objekte aus und schreibe alles auf, was dir dabei auffällt.
- **Sammle alles** was für die Lösung deines Falls von Bedeutung sein könnte.

### Standpunkte

- Du hast viel gesammelt.
- Jetzt wird aufgeräumt und geordnet.
- Blättere deine Doku durch und markiere die wichtigsten Punkte.
- Welche Aspekte sind noch zu beachten?
- Was willst du, was braucht es nicht?
- Hole Fremdperspektiven ein.
- Was sagen deine Mitschüler?
- Vertraue dir selbst und bleibe neugierig.
- Vergiss nicht: **weniger ist mehr!**
- Skizziere alles auf, was dir einfällt.

### Vormodell

- Baue **einfache Modelle.**
- Wenn möglich, bereits in einem Massstab. Bsp: **1:1 / 1:5**
- So klärst du Funktionen ab.
- „Schönheit“ kann warten.
- Hier können nochmals viele neue Ideen für die Lösung deines Falls entstehen.
- Lass dich von Materialien inspirieren.
- Schnuppere in der Materialsammlung.
- Fotografiere deine Ideen und Modelle.
- Bitte **nix wegschmeissen** es könnte später noch wichtig sein!
- Organisiere dir einen Platz für deine Werke und beschrifte alles mit deinem Namen.

### Testen

- Versuche die Modelle anzuwenden und auszutesten.
- Lasse sie auch von jemand anderem testen.
- **Ist das Objekt verständlich?**
- Gehe wieder Schritte zurück und beobachte erneut.
- **Distanz zum eigenen Projekt ist zwischendurch auch wichtig!**
- Zeichne einen genauen Bauplan/ Schnittmuster für dein Endprodukt.
- Organisiere alles benötigte Material.
- führe Vorübungen durch bevor du mit der Bearbeitung vom Endmaterial beginnst.
- Reflektiere deine Entscheidungen und begründe sie.

### Bauen

- du hast deinen Fall fast gelöst!
- jetzt kommt: **der handwerkliche Endspurt.**
- Wenn du irgendwo plötzlich unsicher bist, gehe besser einen Schritt zurück und kläre es nochmals ab, das lohnt sich!
- Arbeitsplatzorganisation: Abläufe definieren und organisieren.
- Überlege dir genau wie du vorgehen willst und sprich es mit jemandem ab.
- Werkzeuge- und Maschinenwartung sicherstellen, das vermindert die Unfallgefahr!
- Motto: **Teamwork!**
- Bereite abschliessend eine kurze Produktpräsentation vor und begründe damit deine Entscheidungen.

### Designprozess-Tool

- Designer-Unterstützung
- kein Garantieschein
- es kommt ganz auf dich an
- du bist dein Reiseleiter
- du entscheidest
- blicke zurück
- erkenne Fehler oder Lücken
- sehe sie als Chance
- gehe Schritte zurück
- wiederhole einen Schritt
- scheitere und stehe wieder auf...

...gute Reise!

Trenne diese Karten Schrittweise voneinander und klebe sie in deine Dokumentation dort ein, wo du den jeweiligen Prozessschritt bearbeitest.

### Ideenwelt

Ausgangslage für die Matrix

- Dein Tisch wird zu einem Spielplatz.
- Fühle dich wie ein Kind mit 5.
- **Lass los und schalte ab.**
- Heute ist alles neu.
- Erfinde Aktionen die du noch nie gemacht hast aber schon immer tun wolltest.
- Versuche alles um dich zum ersten Mal in deinem Leben zu sehen.
- Betrachte deine Objekte und versuche die verrücktesten Dinge darin zu erkennen.
- Sei wach und lasse dich von Allem um dich herum inspirieren.
- Beschrifte jedes Matrix-Objekt mit einer Nummer und deinem Namen.
- Nix wegschmeissen!

### Briefing

- **Die Aufgabenstellung**
- Du hast eine Idee!
- Für das Briefing brauchst du einen **Satz der die Idee beschreibt.**
- Beispiel: Ein Portemonnaie
- „Portemonnaie“ als Briefing, produziert sofort Bilder von bestehenden Portemonnaies im Kopf > langweilig!
- Du bleibst offener für neue Ideen, wenn du schreibst: „Etwas, das meine Münzen, Noten und Karten ordnet, und schützt!“
- Warum nicht mal ein Portemonnaie, das am Schuh getragen wird, oder dein Gürtel wird zur Geldbörse umfunktioniert?

### Recherche

- **Beobachten und Verstehen**
- Deine Idee ist nun dein neuer Fall.
- Jetzt wirst du zum **Detektiv!**
- Erkenne Mängel: Funktion, Material, Form...
- Mach eine kleine Umfrage zu deinem Thema und hole andere Meinungen ein.
- Fotografiere Situationen mit einer Kamera (Handy).
- Bsp. „Portemonnaie“: Lege alles auf den Tisch, was dort reinpassen muss und mache ein Foto für deine Dokumentation.
- Messe die Objekte aus und schreibe alles auf, was dir dabei auffällt.
- **Sammle alles** was für die Lösung deines Falls von Bedeutung sein könnte.

### Standpunkte

- Du hast viel gesammelt.
- Jetzt wird aufgeräumt und geordnet.
- Blättere deine Doku durch und markiere die wichtigsten Punkte.
- Welche Aspekte sind noch zu beachten?
- Was willst du, was braucht es nicht?
- Hole Fremdperspektiven ein.
- Was sagen deine Mitschüler?
- Vertraue dir selbst und bleibe neugierig.
- Vergiss nicht: **weniger ist mehr!**
- Skizziere alles auf, was dir einfällt.

### Vormodell

- Baue **einfache Modelle.**
- Wenn möglich, bereits in einem Massstab. Bsp: **1:1 / 1:5**
- So klärst du Funktionen ab.
- „Schönheit“ kann warten.
- Hier können nochmals viele neue Ideen für die Lösung deines Falls entstehen.
- Lass dich von Materialien inspirieren.
- Schnuppere in der Materialsammlung.
- Fotografiere deine Ideen und Modelle.
- Bitte **nix wegschmeissen** es könnte später noch wichtig sein!
- Organisiere dir einen Platz für deine Werke und beschrifte alles mit deinem Namen.

### Testen

- Versuche die Modelle anzuwenden und auszutesten.
- Lasse sie auch von jemand anderem testen.
- **Ist das Objekt verständlich?**
- Gehe wieder Schritte zurück und beobachte erneut.
- **Distanz zum eigenen Projekt ist zwischendurch auch wichtig!**
- Zeichne einen genauen Bauplan/ Schnittmuster für dein Endprodukt.
- Organisiere alles benötigte Material.
- führe Vorübungen durch bevor du mit der Bearbeitung vom Endmaterial beginnst.
- Reflektiere deine Entscheidungen und begründe sie.

### Bauen

- du hast deinen Fall fast gelöst!
- jetzt kommt: **der handwerkliche Endspurt.**
- Wenn du irgendwo plötzlich unsicher bist, gehe besser einen Schritt zurück und kläre es nochmals ab, das lohnt sich!
- Arbeitsplatzorganisation: Abläufe definieren und organisieren.
- Überlege dir genau wie du vorgehen willst und sprich es mit jemandem ab.
- Werkzeuge- und Maschinenwartung sicherstellen, das vermindert die Unfallgefahr!
- Motto: **Teamwork!**
- Bereite abschliessend eine kurze Produktpräsentation vor und begründe damit deine Entscheidungen.

### Designprozess-Tool

- Designer-Unterstützung
- kein Garantieschein
- es kommt ganz auf dich an
- du bist dein Reiseleiter
- du entscheidest
- blicke zurück
- erkenne Fehler oder Lücken
- sehe sie als Chance
- gehe Schritte zurück
- wiederhole einen Schritt
- scheitere und stehe wieder auf...

...gute Reise!

Trenne diese Karten Schrittweise voneinander und klebe sie in deine Dokumentation dort ein, wo du den jeweiligen Prozessschritt bearbeitest.

### Ideenwelt

Ausgangslage für die Matrix

- Dein Tisch wird zu einem Spielplatz.
- Fühle dich wie ein Kind mit 5.
- **Lass los und schalte ab.**
- Heute ist alles neu.
- Erfinde Aktionen die du noch nie gemacht hast aber schon immer tun wolltest.
- Versuche alles um dich zum ersten Mal in deinem Leben zu sehen.
- Betrachte deine Objekte und versuche die verrücktesten Dinge darin zu erkennen.
- Sei wach und lasse dich von Allem um dich herum inspirieren.
- Beschrifte jedes Matrix-Objekt mit einer Nummer und deinem Namen.
- Nix wegschmeissen!

### Briefing

- **Die Aufgabenstellung**
- Du hast eine Idee!
- Für das Briefing brauchst du einen **Satz der die Idee beschreibt.**
- Beispiel: Ein Portemonnaie
- „Portemonnaie“ als Briefing, produziert sofort Bilder von bestehenden Portemonnaies im Kopf > langweilig!
- Du bleibst offener für neue Ideen, wenn du schreibst: „Etwas, das meine Münzen, Noten und Karten ordnet, und schützt!“
- Warum nicht mal ein Portemonnaie, das am Schuh getragen wird, oder dein Gürtel wird zur Geldbörse umfunktioniert?

### Recherche

- **Beobachten und Verstehen**
- Deine Idee ist nun dein neuer Fall.
- Jetzt wirst du zum **Detektiv!**
- Erkenne Mängel: Funktion, Material, Form...
- Mach eine kleine Umfrage zu deinem Thema und hole andere Meinungen ein.
- Fotografiere Situationen mit einer Kamera (Handy).
- Bsp. „Portemonnaie“: Lege alles auf den Tisch, was dort reinpassen muss und mache ein Foto für deine Dokumentation.
- Messe die Objekte aus und schreibe alles auf, was dir dabei auffällt.
- **Sammle alles** was für die Lösung deines Falls von Bedeutung sein könnte.

### Standpunkte

- Du hast viel gesammelt.
- Jetzt wird aufgeräumt und geordnet.
- Blättere deine Doku durch und markiere die wichtigsten Punkte.
- Welche Aspekte sind noch zu beachten?
- Was willst du, was braucht es nicht?
- Hole Fremdperspektiven ein.
- Was sagen deine Mitschüler?
- Vertraue dir selbst und bleibe neugierig.
- Vergiss nicht: **weniger ist mehr!**
- Skizziere alles auf, was dir einfällt.

### Vormodell

- Baue **einfache Modelle.**
- Wenn möglich, bereits in einem Massstab. Bsp: **1:1 / 1:5**
- So klärst du Funktionen ab.
- „Schönheit“ kann warten.
- Hier können nochmals viele neue Ideen für die Lösung deines Falls entstehen.
- Lass dich von Materialien inspirieren.
- Schnuppere in der Materialsammlung.
- Fotografiere deine Ideen und Modelle.
- Bitte **nix wegschmeissen** es könnte später noch wichtig sein!
- Organisiere dir einen Platz für deine Werke und beschrifte alles mit deinem Namen.

### Testen

- Versuche die Modelle anzuwenden und auszutesten.
- Lasse sie auch von jemand anderem testen.
- **Ist das Objekt verständlich?**
- Gehe wieder Schritte zurück und beobachte erneut.
- **Distanz zum eigenen Projekt ist zwischendurch auch wichtig!**
- Zeichne einen genauen Bauplan/ Schnittmuster für dein Endprodukt.
- Organisiere alles benötigte Material.
- führe Vorübungen durch bevor du mit der Bearbeitung vom Endmaterial beginnst.
- Reflektiere deine Entscheidungen und begründe sie.

### Bauen

- du hast deinen Fall fast gelöst!
- jetzt kommt: **der handwerkliche Endspurt.**
- Wenn du irgendwo plötzlich unsicher bist, gehe besser einen Schritt zurück und kläre es nochmals ab, das lohnt sich!
- Arbeitsplatzorganisation: Abläufe definieren und organisieren.
- Überlege dir genau wie du vorgehen willst und sprich es mit jemandem ab.
- Werkzeuge- und Maschinenwartung sicherstellen, das vermindert die Unfallgefahr!
- Motto: **Teamwork!**
- Bereite abschliessend eine kurze Produktpräsentation vor und begründe damit deine Entscheidungen.