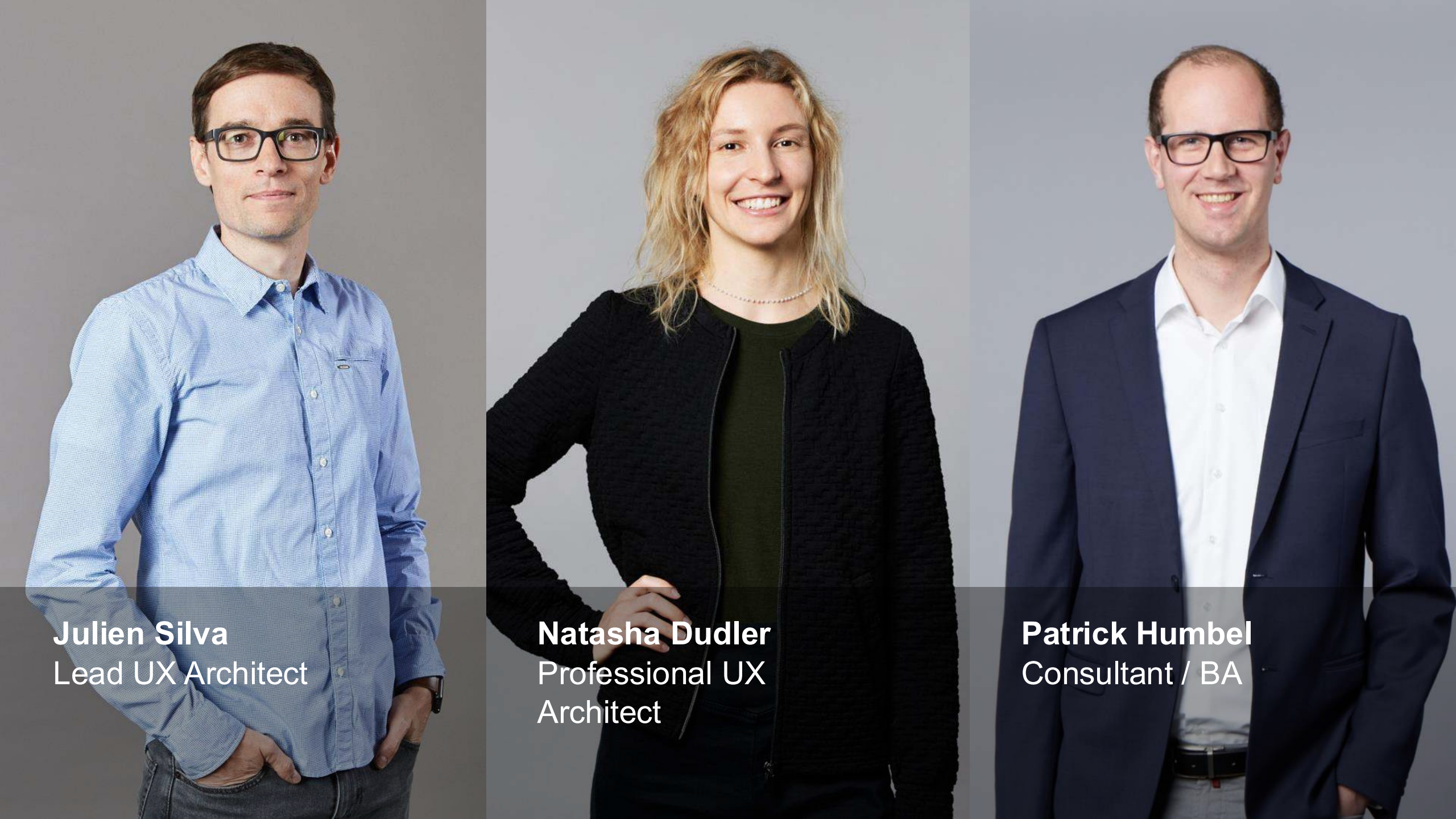
ergon

smart
people –
smart
software®


Julien Silva
Lead UX Architect
Natasha Dudler
Professional UX Architect
Patrick Humbel
Consultant / BA



Drei Standorte im Herzen von Zürich



Gründungsjahr

1984

Über

400

Mitarbeiter:innen, davon 88% mit Hochschulabschluss

Anzahl Lernende / Praktikant:innen

19/17

Umsatz 2024 (in Mio. CHF)

78,7

Standorte in Zürich

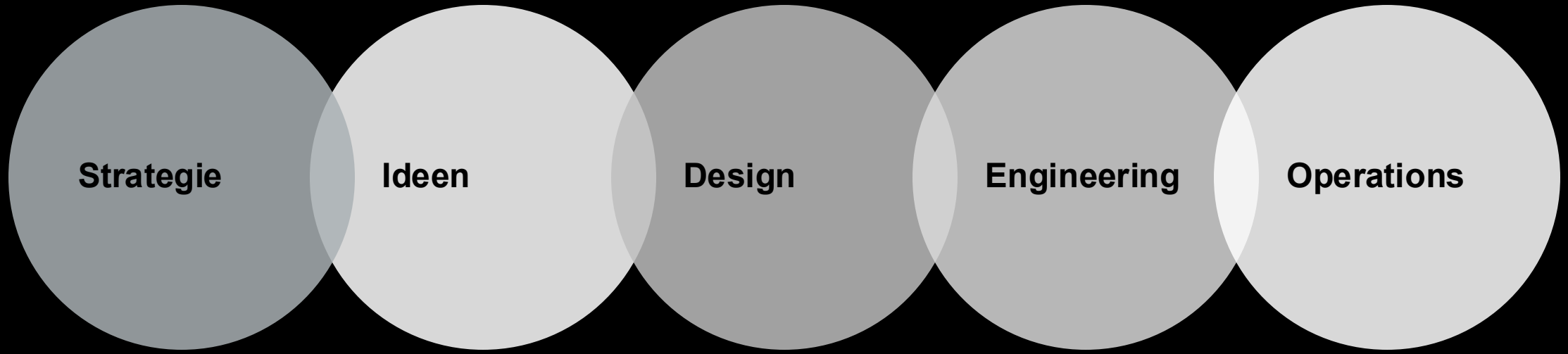
3

Rang Arbeitgeber-Ranking

1

Swiss Arbeitgeber Award 2021





Wir begleiten ambitionierte Macher:innen durch alle Phasen – von der Idee bis zur Markteinführung. Effizient und schnell.

ergon


baloise


Feller
by Schneider Electric


Kanton Zürich
Staatskanzlei


avaloq


RAIFFEISEN


WWZ


SBB CFF FFS


1861


GENERALI


VISANA


BOSSARD

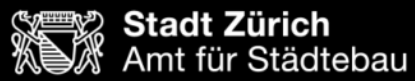

VIAC


swisscom


zoologisches
museum
der Universität Zürich


PROCARE


Informations
Technik
Zentrum Bund


Stadt Zürich
Amt für Städtebau


GEBERIT


GALAXUS


RULEMATCH


hortima


SRG SSR


BÜHLER


BARCLAYS


coop


TrueWealth

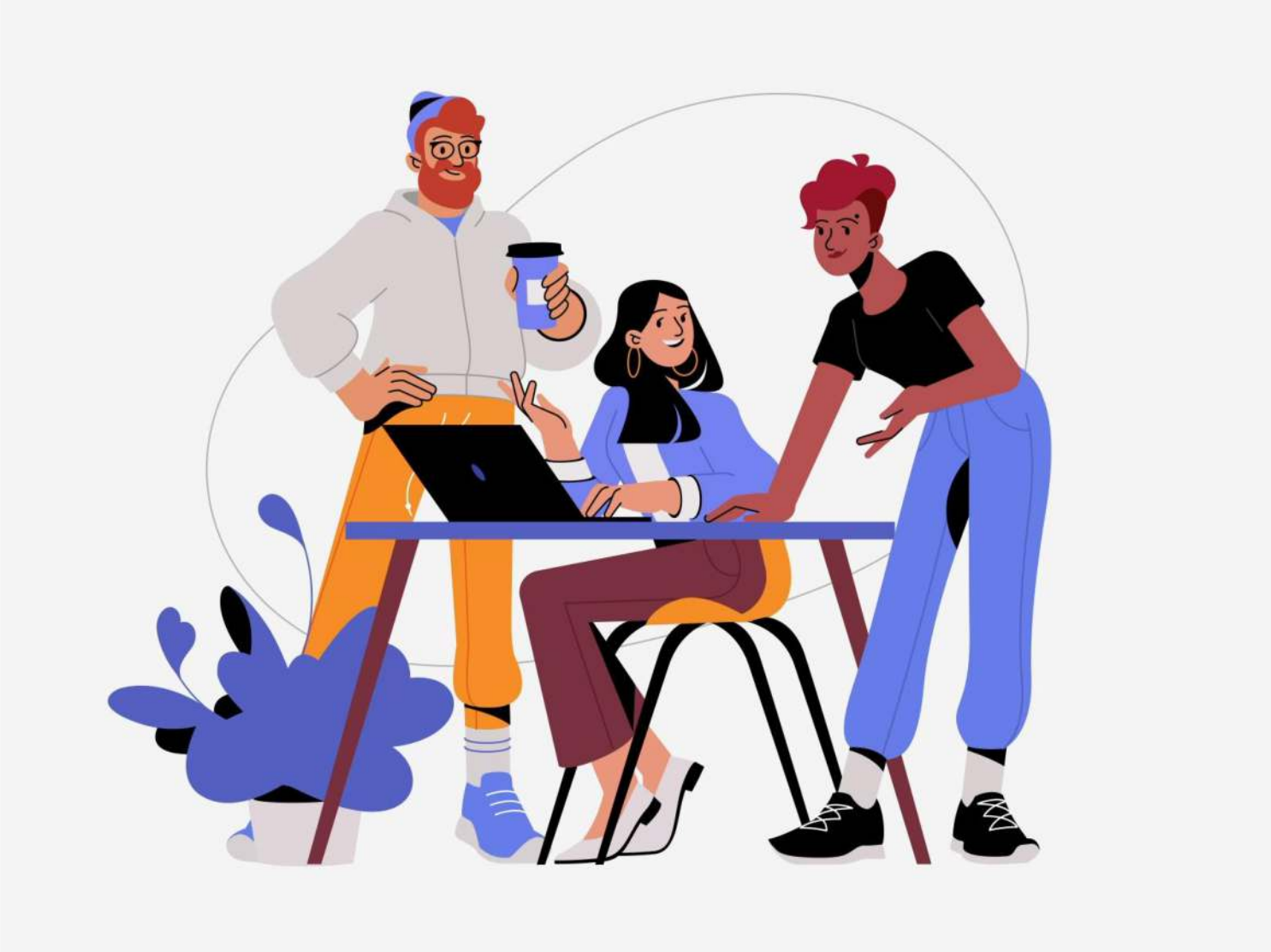

OPO OESCHGER


St.Galler
Kantonalbank




MIDOR

ergon



Design Thinking Workshop

Was haben wir mit Ihnen vor?

- Design Thinking erleben lassen. Ganz konkret!
- Lernen einen leichtgewichtiges Framework kennen

Prozessphasen



Empathie aufbauen

Über die Menschen lernen, für die konzipiert wird, um Bedürfnisse besser zu verstehen

Definieren

Das Kernproblem der Firma und Endbenutzer erfassen, das gelöst werden soll

Ideen entwickeln

Verschiedene Lösungen ausdenken

Prototyp bauen

Prototyp bauen, damit Idee mit Endbenutzer getestet werden kann

Testen

Prototypen zeigen und wertvolles Feedback von Endbenutzern erhalten

ergon

Ziele Workshop



Ideen nach aussen tragen: Worte, Zeichnungen, Skizzen, Prototypen



Kurze Sprints in Teams: Überraschungen, Kreativität, Spass & viel Output



Bedürfnisse entdecken & eine Problemstellung abstrahieren



Eigene Ideen kennenlernen statt verteidigen

Starten wir mit dem Design Dash

- Ihr seid in 3-4er-Teams.
- Skizziert die Person rechts von euch und schreibt deren Namen auf das Post-it.
- Klebt es in einem Platzhalter auf dem Blatt.
- Danach würfelt Ihr eine Zahl



ergon

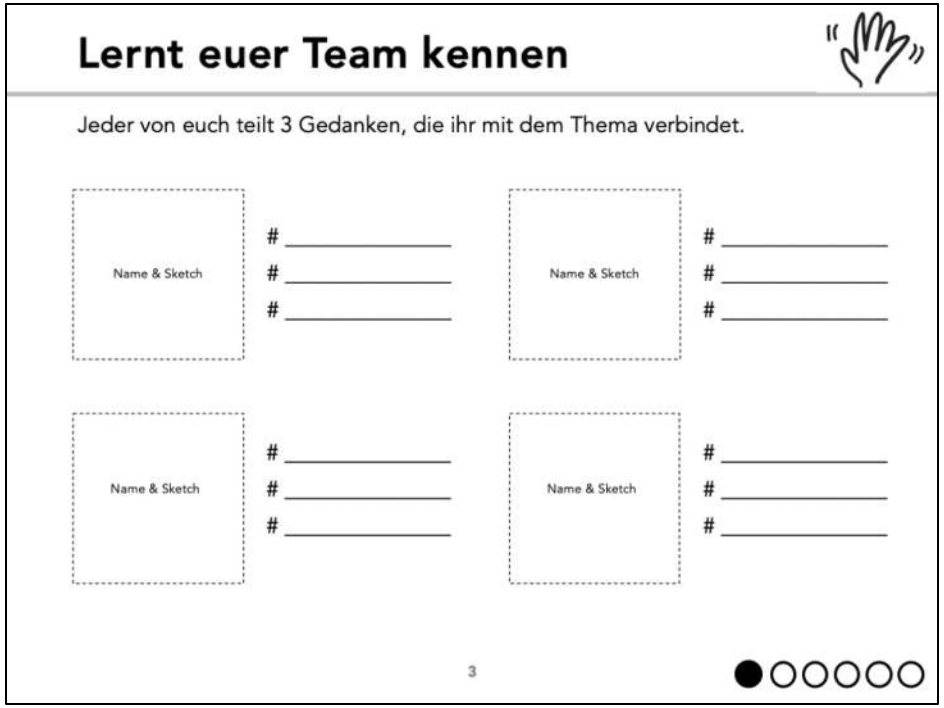
Ihr werdet dies NEU gestalten...



1. Meetingraum und Arbeitsplätze buchen
2. Hybrides Arbeiten
3. Foodwaste
4. Recycling
5. Upcycling
6. Work-Life Balance

Lernt euer Team kennen

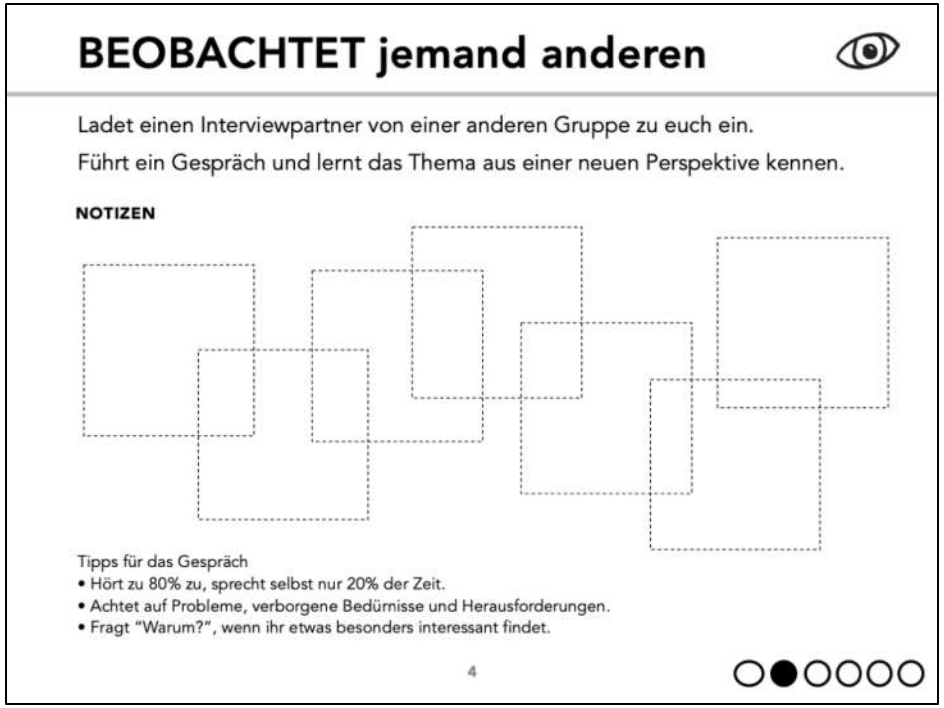
- Nehmt die Post-its von der 1. Seite und klebt sie auf die Team-Seite.
- Stellt euch gegenseitig vor: Jeder teilt 3 Gedanken, die ihr mit dem Thema verbindet.
- Lernt euch so kurz kennen.



ergon

Interview führen

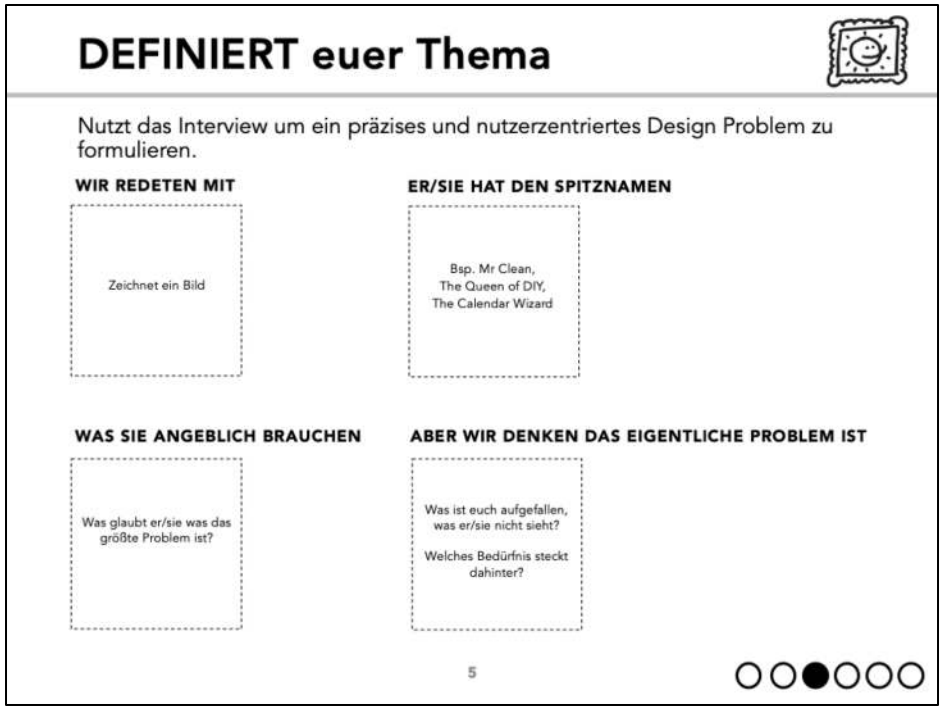
- **Rot** aus jedem Team geht als Interviewpartner zu einem anderen Team.
- **Blau** führt das Interview.
- **Gelb** macht Notizen auf Post-its.
- Nach Bedürfnissen und Schmerzpunkten suchen: Was funktioniert bei der Person nicht?
- Fragt immer weiter nach. Warum? Warum? Warum?



ergon

Problem definieren

- Interviewpartner (**Rot**) geht zurück zum Team.
- Erzählt eurem zurückkehrenden Team-mitglied vom Interview.
- Denkt euch ein Kurzporträt der Person aus, die ihr gerade interviewt habt.
- Wichtig: Was die Leute erzählen, ist vielleicht nur ein Teil des wahren Problems. Was geht hinter den Kulissen vor?



ergon

Lösung skizzieren

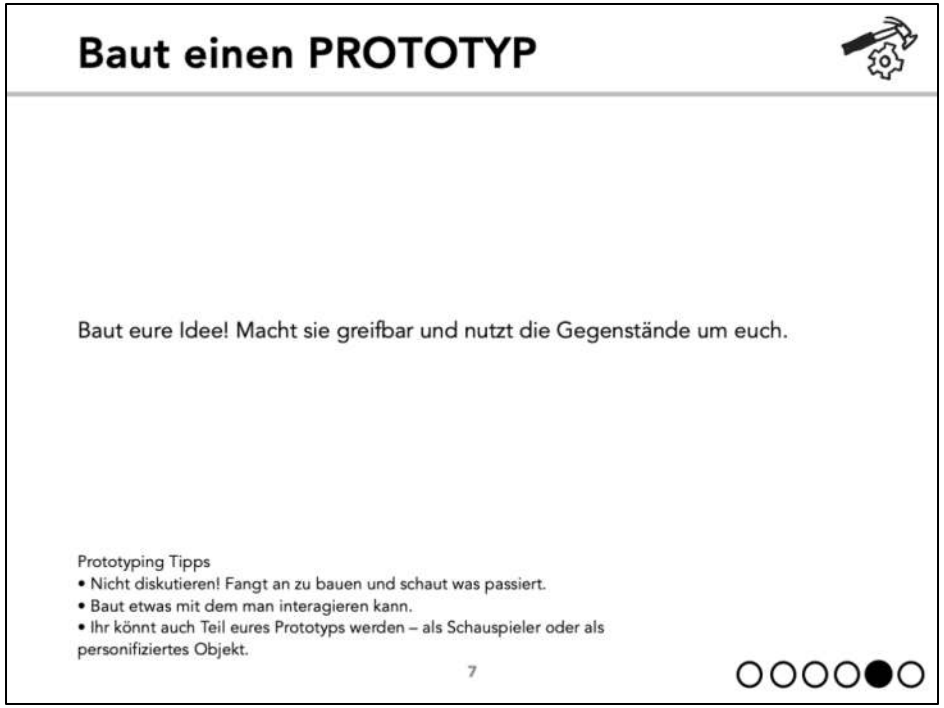
- Nehmt das Post-it von der vorherigen Seite und legt es auf diese Seite. Das ist euer Designproblem.
- Erstellt in Einzelarbeit eine grobe Zeichnung einer Idee, die dieses Problem lösen würde.
- Nicht die Qualität eurer Idee beurteilen. Sie wird später überarbeitet.



ergon

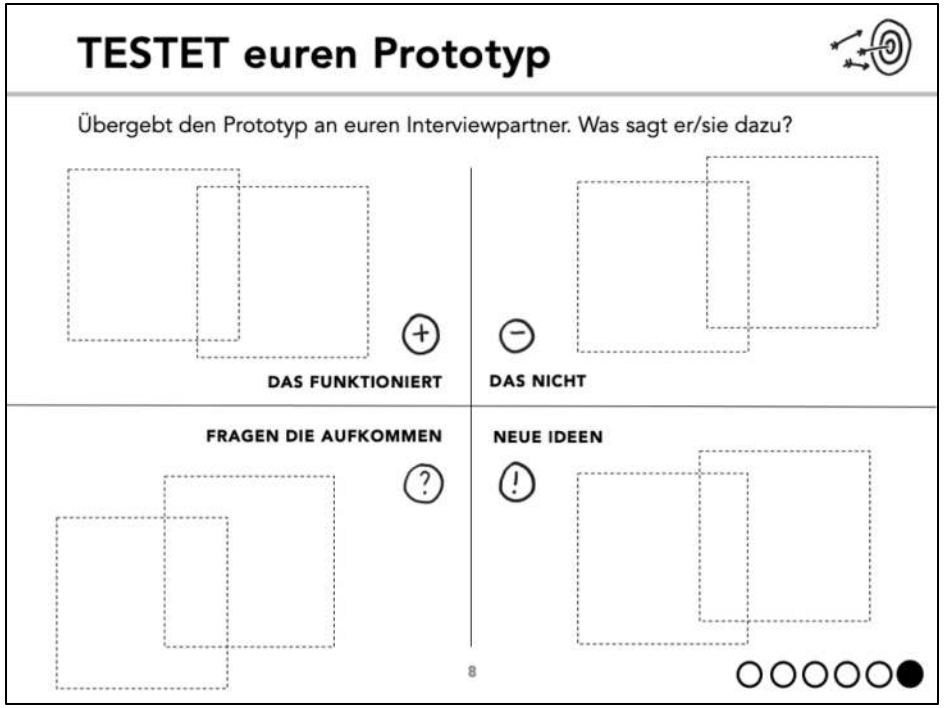
Prototyp bauen

- Wenn mehrere Ideen gezeichnet, wählt nur eine aus.
- Wählt Idee aus, auf die ihr am meisten neugierig seid.
- Erstellt einen Prototyp der Hauptseite eurer Lösung (Bsp: keine Login und Settings-Seiten).



Prototypen testen

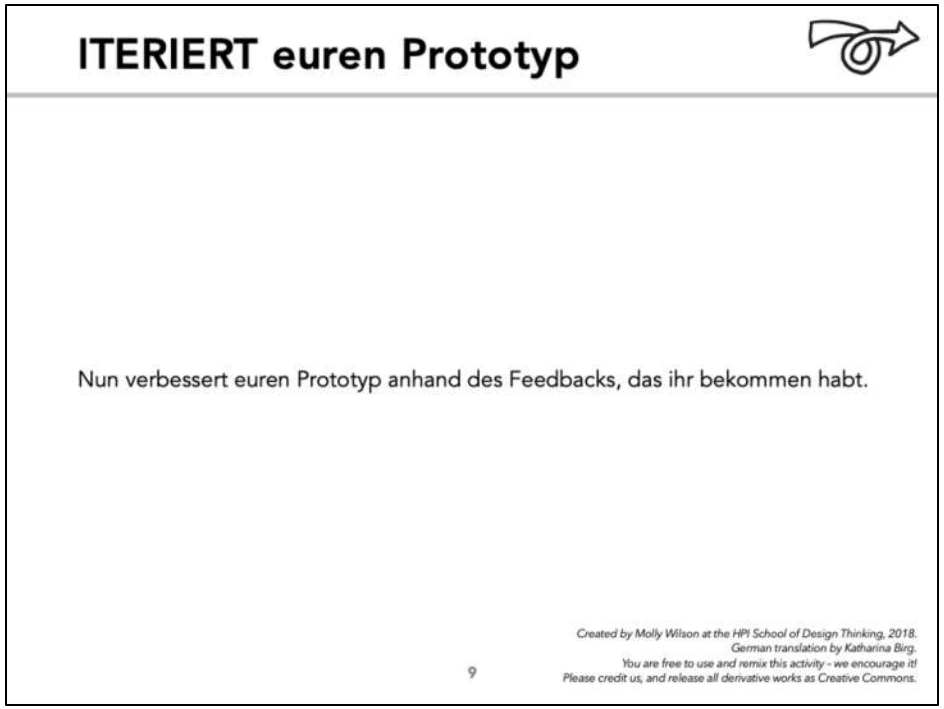
- Testen ist wie ein Interview. Prototyp ist der Leitfaden.
- Macht euch Notizen:
  - Was funktioniert und was nicht?
  - Welche Fragen ergeben sich für euch daraus?
  - Welche neuen Ideen kommen beimTesten?
- Prototyp kann während des Interviews angepasst werden.



ergon

Iteration des Prototypen

- Erzählt eurem zurückkehrenden Teammitglied von den Feedbacks.
- Entweder Prototyp verbessern oder in eine ganz andere Richtung gehen.



ergon

ergon



Glückwunsch!

Ihr habt euren Prototypen
mit Design Thinking verwirklicht.

Wrap-Up

- Neue Ideen generieren und bestehende Strukturen brechen
- Nicht nur Produkte: Funktioniert auch bei Prozessen und Dienstleistungen
- Brainstorming-Charakter, statt fixfertige Lösungen
- «Diversity is key» für bessere Resultate