

Zweitägiger Workshop: Produktentwicklung & Rapid Prototyping in der Kreislaufwirtschaft

Zielsetzung

- Anwendung von *Design Thinking* auf reale Problemstellungen aus der Textilindustrie
- Entwicklung **konkreter, prototypischer Lösungskonzepte** mit Fokus auf **Circular Design**.
- Förderung interdisziplinärer Teamarbeit, Kreativität und Umsetzungskompetenz.

TAG 1 – Problemverständnis & Ideengenerierung

Donnerstag, 30. Oktober 2025 | 08:00–18:00 Uhr

Zeit	Phase	Ziel	Methode / Betreuungshinweis
08:00–08:30	Begrüßung & Einführung	Workshopziele, Ablauf, Regeln	Betreuer erläutern Ziele
08:30–10:00	Unternehmensinputs	Problemdefinition aus Sicht der Praxis Vernetzung	Je 15 Min. Input + 5 Min. Q&A; 80 Diskussion in den Gruppen mit Unternehmensvertretern, Betreuer moderieren
10:00–10:30	Reflexion (mit Kaffee)	Erste Reflexion	Studierende fassen das Problem zusammen
10:30–12:00	Phase 1: Empathize & Define	Problemverständnis, Stakeholder- & Systemanalyse	Methoden: Warum – Warum Fragen, Personas, Stakeholder Map, Coaches begleiten Teams
12:00–12:45	Mittagspause	Erholung & Austausch	informell
12:45–15:30	Phase 2: Ideation	Ideenfindung & Kreativitätstechniken Erste Kundenbefragungen	z.B. Brainstorming, Brainwriting 6-3-5, Morphologischer Kasten; Coaches strukturieren
15:30–16:30	Phase 3: Konzeptauswahl & Konkretisierung	Priorisierung und erste Visualisierung	z.B. Punktbewertung, Canvas; fachliche Begleitung durch Betreuer
16:30–17:30	Zwischenpräsentation an Unternehmen	Feedback & Validierung der Konzepte	Je 10 Min. Pitch + 25 Min. Diskussion; Moderation durch Betreuer
17:30–18:00	Tagesabschluss & Planung Tag 2	Reflexion, Aufgabenverteilung, Materialplanung	Gruppenfeedback durch Betreuer

TAG 2 – Rapid Prototyping & Test

Freitag, 31. Oktober 2025 | 08:00–18:00 Uhr

Zeit	Phase	Ziel	Methode / Betreuungshinweis
08:00– 08:15	Tagesstart & Zielsetzung	Aufgaben klären, Materialien prüfen	Studierende fassen Feedback Tag 1 zusammen und machen Vorschlag für das weitere Vorgehen
08:15– 11:00	Phase 4: Rapid Prototyping	Entwicklung greifbarer Modelle / Mockups	z.B. Prototyping (z.B. Mockups, Papiermodelle, BM Canvas, Storytelling; Betreuer:innen rotieren zwischen Gruppen
11:00– 12:30	Phase 5: Testing	Erprobung mit Feedback von Stakeholdern/ Kunden & Coaches	Methoden: z.B. Role Play, Impact Check
12:30– 13:15	Mittagspause	—	—
13:30– 15:30	Phase 6: Iteration & Feinschliff	Verbesserung basierend auf Feedback	Betreuer geben gezielte Coaching-Impulse
15:30– 16:30	Präsentationsvorbereitung	Strukturierung, Visualisierung, Rollenteilung	Slide-/Posterdesign mit Betreuerfeedback
16:30– 17:30	Finale Präsentation	Vorstellung der Ergebnisse, Diskussion	15 Min. Pitch + 10 Min. Diskussion pro Gruppe
17:30– 18:00	Abschluss & Reflexion	Lessons Learned, Evaluation	Plenumsrunde; Feedback durch Betreuer & Unternehmen