

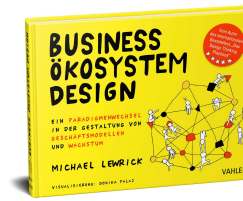
Projekt:
Team:
Version & Datum:

I like, I wish, I wonder






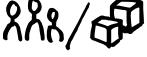
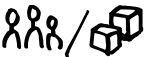


Kurzanleitung: Feedback benötigen wir über alle Design Phasen. Es dient der Verbesserung von Prototypen, MVPs, MVEs und Geschäftsmodellen. Das Tool «I like, I wish, I wonder» eignet sich auch besonders bei sensiblen Projekten. Durch das Aufrechterhalten einer positiven Grundstimmung entsteht eine partnerschaftliche Beziehung zwischen dem Feedbackgeber und -nehmer.

Tipps & Tricks zum Template im Business Ökosystem Design Buch auf Seite: 280



Lewrick, M.
Business Ökosystem Design
978-3-8006-6336-1
www.business-ecosystem-design.com

PROTOTYPE / TEAM <small>(Die einzelnen Zeilen können als Vergleich zwischen einzelnen Teams oder einzelnen Prototypen genutzt werden)</small>	FEEDBACK EINHOLEN		WEITERE IDEEN	
	1 I LIKE ... <i>Ich mag... Was war gut?</i> 	2 I WISH ... <i>Ich wünsche mir... Was könnte verbessert werden?</i>  	3 I WONDER ... <i>Ich wundere mich... Was könnte noch gemacht werden?</i> 	4 WHAT IF ... <i>Was wäre wenn... Welche Möglichkeiten gibt es noch?</i> 
Team / Prototyp / MVP / MVE <small>Name des Teams oder Prototyps? Zu was wird Feedback eingeholt?</small> 				
Team / Prototyp / MVP / MVE <small>Name des Teams oder Prototyps? Zu was wird Feedback eingeholt?</small> 				
Team / Prototyp / MVP / MVE <small>Name des Teams oder Prototyps? Zu was wird Feedback eingeholt?</small> 