

Die 7 Schritte der Ideenwerkstatt

45 Minuten

1 Rollenwürfel

+ Gedankensammlung

Wissensstand im Team synchronisieren, Zielgruppe definieren

Gemeinsamer Start in das Projekt, Sensibilisierung für die Zielgruppe, Vorbereitung auf Interviews

60 Minuten

2 Interview

+ Tipps
+ Boah Heftig

Bedürfnisse & Lebenswelten

ergründen, Empathie entwickeln

Recherchemethode, um mehr über die Bedürfnisse der Nutzer_innen zu erfahren.

45 Minuten

3 Persona

Erkenntnissen ein Gesicht geben, gemeinsamen Nenner finden

Die Ergebnisse der Interviews in Personas zusammenfassen und ein tiefes Verständnis der Zielgruppe entwickeln.

30 Minuten

4 Wie können wir...?

Die zentralen Erkenntnisse in einer Frage auf den Punkt bringen

Als Übergang zwischen Problemverständnis und Ideenfindung.

45-60 Minuten

5 Brainstorming

+ Variationen

Schnell viele Ideen entwickeln und auf Ideen aufbauen

Eine Vielzahl an potenziellen Lösungsansätzen finden. Ausgangspunkt ist eine vorher definierte Wie können wir...?-Frage.

10 Minuten

6 Ideenfilter

Gemeinsam die vielversprechendste Idee herausfiltern

Schließt an die Ideenfindung an und hilft dabei, möglichst objektiv eine Auswahl der Ideen mit dem größtem Potenzial zu treffen.

95 Minuten

7 Prototyping

+ Formen des Prototyping

Idee erfahrbar machen, kritische Funktionen testen

Die Idee im Team ausformulieren und greifbar machen, um sie im Anschluss mit potenziellen Nutzer_innen zu testen.

Rollenwürfel

 **Ziel** Wissensstand im Team synchronisieren, Zielgruppe definieren

 **Dauer** 45 min

 **Einsatzmöglichkeit** Gemeinsamer Start in das Projekt (keine Vorarbeit notwendig), Sensibilisierung für die Zielgruppe, Vorbereitung auf Interviews

 **Material** 2 ABs, Stifte, Schere, Kleber

 **Anzahl** ab 5 Personen

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

10 MIN | TEAMARBEIT. WÜRFEL BASTELN

- 1 Die Teams einigen sich auf eine Person, die in das Jokerfeld eingetragen wird.
 - > Welche Perspektive fehlt auf dem Würfel? Welche Person sollte unbedingt noch mitgedacht werden? – z. B. eine Person mit wenig Geld, eine Person im Rollstuhl, ...
- 2 Die Teams basteln je zwei Würfel, indem sie die Vorlagen ausschneiden und an den eingezeichneten Klebelaschen zusammenkleben.

20 MIN | TEAMARBEIT. ROLLEN WÜRFELN

- 3 Die zwei Würfel werden reihum gewürfelt. Der erste Würfel legt die Rolle der würfelnden Person fest, der zweite Würfel, welche Frage es zu beantworten gilt.
- 4 Die Antworten werden auf einem gemeinsamen Gedankenplakat festgehalten:
 - > Wer ist Teil des Problemfelds?
 - > Welche Herausforderungen haben die Akteur_innen?
 - > Was sind Verhaltensweisen der Akteur_innen?

15 MIN | TEAMARBEIT. FOKUS FINDEN

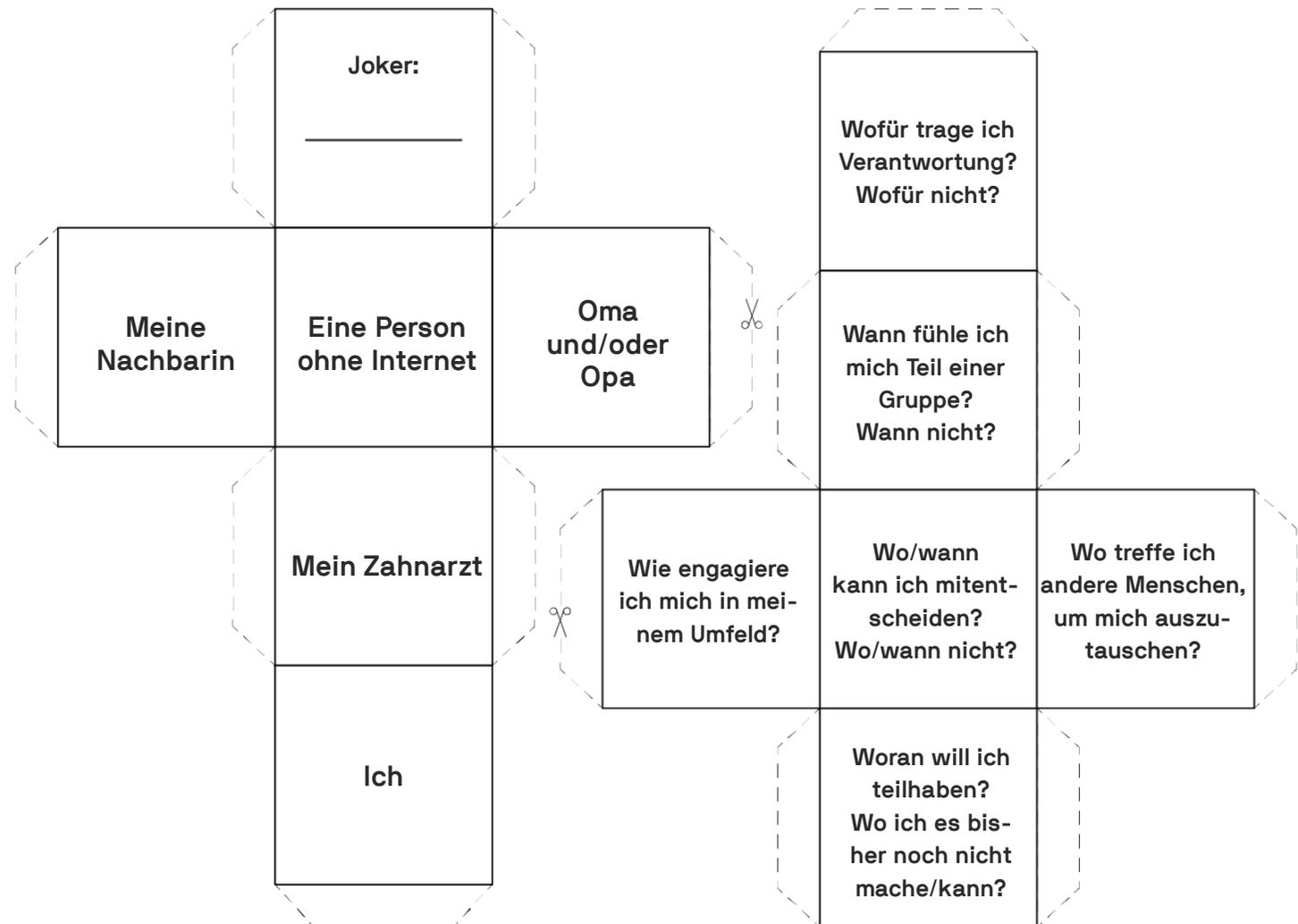
- 5 Die SuS einigen sich in ihrem Team auf die Personengruppe, die sie am spannendsten finden und zu der sie wirklich Zugang haben. Diese wird im weiteren Verlauf ihre Zielgruppe sein und in Interviews befragt werden.

- 6 Auf dem Arbeitsblatt »Gedankensammlung« halten die Teams anschließend alles fest, was sie schon über ihre Zielgruppe wissen.
 - > Was sind die Herausforderungen unserer Zielgruppe?
 - > Wo braucht sie Hilfe?
 - > Was sind Verhaltensweisen unserer Zielgruppe?
 - > Was wissen wir noch nicht und wollen wir noch herausfinden über die Zielgruppe?

Keine klischeehaften Vermutungen. Sensibilisiere die SuS dafür, keine klischeehaften Vermutungen zu äußern, die verletzend sein könnten. Sollten sie sich bei einigen Annahmen nicht sicher sein, können sie diese Punkte unter »Was wollen wir noch herausfinden?« sammeln. Jede Person ist komplex und vielschichtig, daher ist es schwierig aus der Außenperspektive Vermutungen anzustellen. Ermutige die SuS deshalb, Informationen nicht zu generalisieren, sondern in ihren spezifischen Kontext einzubetten – z.B. statt »Kinder können nicht sicher lesen« besser »Meine Cousine Emma (6 Jahre, 1. Klasse) kann maximal ein Pixiebuch ohne Hilfe lesen«.

Rollenwürfel

- 1 Entscheidet, welche Person ihr in das Joker-Feld eintragen wollt.
- 2 Schneidet die Vorlage aus und klebt sie zu zwei Würfeln zusammen.
- 3 Dann geht's los! Würfelt reihum, schlüpft in die Rolle der Person, die auf dem ersten Würfel steht und beantwortet aus deren Perspektive die Frage, die ihr mit dem zweiten Würfel erwürfelt.
- 4 Haltet anschließend kurz und knapp auf einem Plakat fest, was die Herausforderungen der Personen in Bezug auf euer Thema sind.



Gedankensammlung

Wen wollt ihr erreichen? Was wisst ihr schon über eure Zielgruppe und was gilt es noch herauszufinden?

1 Einigt euch im Team auf eine Personengruppe aus dem Rollenwürfel-Spiel, die ihr am Spannendsten findet. Dies wird eure Zielgruppe.

2 Sammelt in den Feldern nun alles, was ihr schon über diese Zielgruppe wisst:

Orte



Wo trifft sich unsere Zielgruppe?
Was sind Austauschorte?

Zielgruppe



Unsere Zielgruppe:
Verhaltensweisen,
Herausforderungen, Entscheidungskraft

Was wollen wir noch herausfinden?



Was wissen wir noch nicht?
Wo haben wir noch offene Fragen?

Interview

 **Ziel** Bedürfnisse & Lebenswelten ergründen, Empathie entwickeln

 **Dauer** 60min

 **Einsatzmöglichkeit** Recherchemethode, um mehr über die Bedürfnisse der Nutzer_innen zu erfahren.

 **Material** 3 ABs, Stifte, Aufnahmegerät/Smartphone

 **Anzahl** ab 5 Personen

Teil 1: Vorbereitung

10 MIN | LEHRKRAFT INPUT. DAS INTERVIEW

- 1 Die LP gibt eine Einführung zur Planung und Durchführung von Interviews und auf was dabei zu achten ist (Blatt »Tipps«).

20 MIN | TEAMARBEIT. INTERVIEW PLANEN

- 2 Aufbauend auf den Input geht es jetzt um die Vorbereitung des Interviews. Die SuS formulieren im Team 5-6 Interviewfragen.
- 3 Innerhalb ihres Teams verteilen die SuS drei Rollen: 1-2 Interviewer_innen, 1-2 Protokollant_innen, die wichtige Zitate mitschreiben und/oder die O-Töne festhalten und eine Beobachter_in, der_die besonders auf Mimik, Gestik und Körpersprache achtet.

Teil 2: Durchführung

30 MIN | TEAMARBEIT. INTERVIEW DURCHFÜHREN

- 1 Das Interviewteam stellt sich vor. Der_die Interview_er erklärt, was im Folgenden passiert und wie lange das Interview dauern wird.
- 2 Bei Audioaufnahme: Die SuS bitten um Erlaubnis und Bestätigung auf Anonymisierung bei der Verwendung der Aufnahmen.

- 3 Der_die Interviewer_in stellt eine Einstiegsfrage, die einen offenen Start in das Interview ermöglicht. Die Protokollant_innen machen sich Notizen.
- 4 Der_die Interviewer_in stellt Bedürfnis- und Erlebnisfragen, um Geschichten und Emotionen zu erfahren. Die Protokollant_innen machen sich Notizen.
- 5 Das Team bedankt sich bei dem_der Interviewpartner_in.

Teil 3: Auswertung

20 MIN | TEAMARBEIT. BOAH HEFTIG

- 1 Nach Abschluss der Interviews kommen die SuS wieder in ihrem Team zusammen und tauschen sich über die Erkenntnisse aus.
 - > Welche Zitate habt ihr euch gemerkt?
 - > Welche Widersprüche habt ihr in den Aussagen entdeckt?
 - > Welche Antworten haben euch während den Interviews wirklich überrascht?
 - > Was erscheint euch besonders wichtig oder interessant?
- 2 Die SuS halten ihre Interviewhighlights auf dem »Boah heftig«-Arbeitsblatt fest.

Interview

Das Interview dient dazu, bewusst die eigene Perspektive zu wechseln und Bedürfnisse anderer Menschen kennenzulernen.

- 1 Bereitet euer Interview vor, indem ihr euch 5-6 Interviewfragen überlegt.
- 2 Verteilt die Rollen im Team (s. unten)
- 3 Macht euch mit den Interview-Leitlinien vertraut (siehe Blatt »Tipps«).
- 4 Macht euch während des Interviews Notizen und beobachtet euer Gegenüber genau. Haltet interessante Aussagen möglichst wörtlich fest.

Rollen

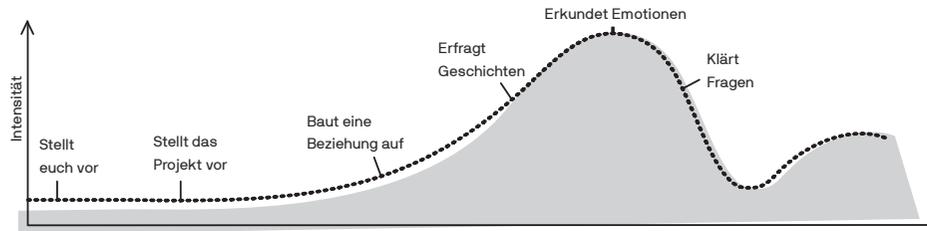
Interviewer*in	
Protokollant*in	
Beobachter*in	

Interview

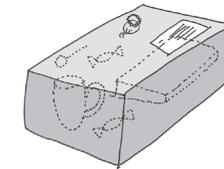
Name & Alter	Biografie
1 Einstiegsfrage	Notizen
2 Erlebnis- /Bedürfnisfrage	Notizen
3 Erlebnis- /Bedürfnisfrage	Notizen
4 Erlebnis- /Bedürfnisfrage	Notizen
5 Erlebnis- /Bedürfnisfrage	Notizen

Interview Tipps

Das Interview unterstützt euch dabei, herauszufinden, welche Bedürfnisse und Herausforderungen eure Zielgruppe hat. Indem ihr »echten« Menschen aufmerksam zuhört, könnt ihr in ihre Lebenswelten eintauchen und ihren Blickwinkel auf euer Thema verstehen.



- 1 Das Interviewteam stellt sich vor. Der_die Interviewer_in erklärt, was im Folgenden passiert und wie lange das Interview dauern wird.
- 2 Bei Audioaufnahme: Das Team bittet um Erlaubnis und Bestätigung auf Anonymisierung bei der Verwendung der Aufnahmen.
- 3 Der_die Interviewer_in stellt eine Einstiegsfrage, die einen offenen Start in das Interview ermöglicht. Die Protokollant_innen machen sich Notizen.
- 4 Der_die Interviewer_in stellt Bedürfnis- und Erlebnisfragen, um Geschichten und Emotionen zu erfahren. Die Protokollant_innen machen sich Notizen.
- 5 Das Team bedankt sich bei dem_der Interviewpartner_in.



Schafft Atmosphäre

Schafft einen Raum, in dem euer_eure Interviewpartner_in sich traut, ehrlich zu sein. Betont, dass ihr echte Einsichten bekommen möchtet.

Seid Aufmerksam

Achtet nicht nur auf Gesagtes, sondern mindestens genauso auf die Körpersprache und den Tonfall eures Gegenübers.

Erkundet das Feld

Stellt offene Fragen! Lasst euch (wahre) Geschichten erzählen und erforscht, was für euer Gegenüber zu eurem Thema dazu gehört.

Seid Neugierig

Hakt nach, wenn euch eine Aussage interessant erscheint. Fragt ruhig mehrmals hintereinander *Warum?*, um tiefere Einsichten zu bekommen.

Bleibt Flexibel

Euer Gegenüber soll das Gespräch aktiv mitgestalten können. Lasst genügend Zeit zum Nachdenken und Neuformulieren.

Bleibt Neutral

Erklärt, dass es keine guten oder schlechten Antworten gibt. Verzichtet deshalb während des Interviews darauf, euer Gegenüber zu loben oder zu kritisieren.

Boah Heftig!

- 1 Welche Erkenntnisse, Zitate, Widersprüche oder sonstige Informationen aus dem Interview haben euch wirklich überrascht oder stechen hervor? Sammelt sie hier und gruppiert passende Erkenntnisse zu Themenfeldern.



Nachdem ihr zahlreiche Erkenntnisse in den Interviews gesammelt habt, ist es nun an der Zeit, eine Auswahl zu treffen.

Persona

 **Ziel** Erkenntnissen ein Gesicht geben, gemeinsamen Nenner finden

 **Dauer** 45 min

 **Einsatzmöglichkeit** Die Ergebnisse der Interviews in Personas zusammenfassen und ein tiefes Verständnis der Zielgruppe entwickelt. Startpunkt in die Wie können wir...? Frage

 **Material** AB »Persona«, Stifte

 **Anzahl** ab 5 Personen

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

45 MIN | TEAMARBEIT. PERSONA ERSTELLEN

- 1 Die SuS fassen im Team ihre bisherigen Ergebnisse zu exemplarischen Personengruppen zusammen. Hierfür werden ähnliche Interessen, Bedürfnisse und Motivationen zu jeweils einer Persona gruppiert.
 - > *Geht keine Kompromisse ein und verallgemeinert die Erkenntnisse nicht. Konzentriert euch stattdessen auf Extremnutzer_innen mit einzigartigen Persönlichkeiten. Sie bieten neue und unerwartete Einblicke.*
 - > *Allgemeine Menschenkenntnis ist nicht genug, bezieht euch auf tatsächliche Situationen und Erkenntnisse aus den Nutzer_inneninterviews und verwendet Zitate, die ihr gesammelt habt.*
- 2 Die Teams geben ihren Personas einen Namen, ein Gesicht und hauchen ihnen so Leben ein. Ein gezeichnetes Porträt oder Fotos aus dem Internet helfen dabei.
 - > *Was für einen Menschen seht ihr vor euch?*
 - > *Behaltet dabei die Aufgabenstellung im Hinterkopf: Welche weiteren Informationen über den_die Nutzer_in könnte für euer Thema interessant sein?*
- 3 Die Teams statten ihre Persona mit individuellen Eigenschaften und Hintergründen aus. Zitate, Bilder oder passende Zeitungsartikel geben mehr Details und bereichern die Personas.



Fiktion statt Vorurteile. Die Persona ist eine fiktive Person und beruht auf den Erkenntnissen und der Interpretation dieser aus der vorherigen Arbeit. Fiktiv bedeutet nicht gleich vorurteilsbehaftet.

Achte darauf, dass die SuS bei der Ausarbeitung der Persona nicht in die Klischeekiste greifen und basierend auf ihren Vorurteilen interpretieren.

Ins Detail gehen. Je detailreicher die Personas sind, desto mehr hat man an der Hand, um auf die Situation der Nutzer_innengruppe einzugehen. Ermutige die SuS daher, so detailreich wie möglich zu arbeiten. Sie sollen sich in die Persona hineinversetzen und versuchen, wie sie_er zu denken.

Persona

Fast eure bisherigen Erkenntnisse in einer Persona zusammen. Personas sind fiktive Personen, die eine Gruppe von Menschen mit ähnlichen Eigenschaften und Bedürfnisse repräsentieren.

Gebt eurer Persona einen Namen und ein Gesicht. Haucht ihr Leben ein, indem ihr sie mit individuellen Eigenschaften und Hintergründen ausstattet. Ergänzt noch passende Zitate, Bilder oder Zeitungsartikel. Seid kreativ und erweckt sie zum Leben!

Name

[Foto/Bild]

Zitat, Statement

Eckdaten. *Wohnort, Alter, Tätigkeit, Werdegang*



Relevante Lebensumstände. *Z. B. hat sie Kinder, Ist sie von Diskriminierung betroffen?*



Charaktereigenschaften. *Persönlichkeitszüge, Vorlieben, Abneigungen*



Aktivitäten + Verhalten. *Rituale, Verhaltensweisen, Was macht sie? Was macht sie nicht? Warum?*



Motivation + Wünsche. *Was treibt sie an, sich zu engagieren, mitzubestimmen, Verantwortung zu übernehmen?*



Frustration + Bedürfnisse. *Was nervt, ärgert sie? Wo würde sie gerne mitreden? Welche Bedürfnisse hat sie?*



Wie können wir...?

 Ziel Die zentralen Erkenntnisse in einer Frage auf den Punkt bringen	 Dauer 30 min	 Einsatzmöglichkeit Als Übergang zwischen Problemverständnis und Ideenfindung.
 Material AB »Wie können wir?«, Stifte, Plakat, Klebezettel	 Anzahl ab 5 Personen	

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

10 MIN | EINZELARBEIT. »WIE KÖNNEN WIR...?«-FRAGE

- 1** Die SuS bringen ihr Problemverständnis als Frage auf den Punkt. Dazu überprüfen sie ihre ursprüngliche Aufgabenstellung und die wichtigsten Bedürfnisse und Probleme ihrer Persona. Das Aufgabenblatt unterstützt sie dabei.
- 2** Darauf aufbauend verfasst jede_r SuS für sich mehrere »Wie können wir...?«-Fragen, die auf den Bedürfnissen und Problemen der Persona beruhen. *Eure »Wie können wir...?«-Frage sollte positiv formuliert sein, eure Zielgruppe nennen, sowie noch keine Lösungen beinhalten! Ihr könnt euch an folgenden Leitsätzen orientieren:*

 - > *Positives steigern: Welche Wünsche, Bedürfnisse sollen gesteigert oder ausgebaut werden? Formuliert eine Frage, die das Positive hervorhebt*
 - > *Negatives minimieren: Welches Problem sollte minimiert werden? Wodurch könnte das Problem aufgehoben werden? Wie können wir die Persona/ Zielgruppe vor Misserfolgen bewahren?*
 - > *Vergleichbare Situationen: In welchen Situationen kommt eure Persona besser mit den gleichen Schwierigkeiten klar? Wie können wir es schaffen, dass sich ... wie ... anfühlt?*
 - > *Gegenteile: Welche Aspekte lassen sich ins Gegenteil kehren? Welche Probleme können zu Erfolgen werden? Wie kann sich Nichtteilhabe in Teilhabe verwandeln?*

20 MIN | TEAMARBEIT. »WIE KÖNNEN WIR...?«-FRAGE PRIORISIEREN

- 1** Die SuS finden sich im Team zusammen und teilen ihre erstellten »Wie können wir...?«-Fragen. Im Team einigen sie sich auf eine Favoritenfrage und formulieren diese gemeinsam um, bis alle damit zufrieden sind.

Formulierung unterstützen. In der »Wie können wir...?«-Frage werden die zentralen Erkenntnisse auf den Punkt gebracht. Diese Synthesearbeit kann durchaus strapazierend sein. Unterstütze die Teams in diesem Prozess. Eine gute »Wie können wir...?«-Frage ist positiv formuliert, fasst das Problem zusammen, beinhaltet die Zielgruppe und hat noch keine Lösungen integriert! Ausufernde Formulierungen, Fremdworte, Fachbegriffe sowie das Wort »und« sind tabu!

Bringt eure Problemverständnis als Frage auf den Punkt!

Wie können wir...?

- 1 Überprüft eure ursprüngliche Aufgabenstellung und fasst die wichtigsten Bedürfnisse und Probleme eurer Persona zusammen.
- 2 Verfasst darauf aufbauend mehrere Wie können wir...-Fragen indem ihr euch jeweils auf ein Bedürfnis oder ein Problem konzentriert.

Persona, Zielgruppe

Unsere Zielgruppe/Persona ...

Bedürfnisse, Wünsche

möchte ...

Gründe, Probleme

weil ...

Wie können wir _____ dabei unterstützen _____ zu tun?

*Wie können wir Paula unterstützen, eine Übersicht zu den Engagementmöglichkeiten in ihrem Viertel zu erhalten?
Wie können wir Paula unterstützen, dass sie sich für ihr Viertel Verantwortlich fühlt?*

Bedürfnisfrage Gutes unterstützen

Wie können wir _____ (wen?) _____ (was?) verringern?

*Wie können wir Paulas Angst, ihre Meinung zu sagen, verringern?
Wie können wir Paula helfen, trotz begrenzter Zeit mehr am Leben im Viertel teilzuhaben?*

Problemfrage Schlechtes verringern

Eure Fragen

Wie können wir ...

Brainstorming

 **Ziel** Schnell viele Ideen entwickeln, auf Ideen aufbauen

 **Dauer** 45-60 min

 **Einsatzmöglichkeit** Das Brainstorming unterstützt dabei, eine Vielzahl an potenziellen Lösungsansätzen zu finden. Ausgangspunkt ist eine vorher definierte Wie können wir ...?-Frage.

 **Material** 2 ABs, Papier oder Klebezettel, Stifte

 **Anzahl** ab 5 Personen

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

MAX. 45 MIN | EINE BRAINSTORMING SESSION

- 1 Die LP entscheidet sich für Brainstorming-Methoden, die in der Session angewendet werden soll. Jede Session besteht aus mehreren Runden: Es hat sich bewährt, mit einer Runde *Silent Brainstorming* zu starten. So kommen alle SuS zu Wort. In den folgenden Runden können die Methoden in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden. Aber: Immer nur eine Methode auf einmal!
- 2 Die LP stellt die Regeln des Brainstormings vor, die auch nochmal auf dem Arbeitsblatt zusammengefasst sind.
 - > Schafft *NEUES* anstatt zu kritisieren!
 - > Setzt auf *QUANTITÄT*, jede Idee zählt!
 - > Geht ins *EXTREM* – alles ist erlaubt!
 - > Wertet und diskutiert nicht!
 - > *VISUALISIERT* jede Idee!
 - > *BAUT AUF* den Ideen anderer auf!

- 3 Die LP definiert eine klare Arbeitszeit oder die Teams haben selbst eine Stoppuhr, um diese einzuhalten. Die angegebenen Zeiten aus dem Input »Brainstorming Variationen« können zur Orientierung genutzt werden. Zu Beginn sind bei Bedarf längere Arbeitsphasen in Ordnung – im Laufe der Session erhöht sich die Reaktionszeit und die SuS werden immer weniger Zeit brauchen, um Ideen zu entwickeln. Ist die Zeit abgelaufen, geht es nahtlos in die nächste Runde.

15 MIN | ERGEBNISSE SORTIEREN

- 1 Anschließend clustern und sortieren die SuS ihre gesammelten Ideen und stellen sie untereinander in einen Zusammenhang.

Alles muss raus! Im Brainstorming geht es darum, so viele Ideenansätze wie möglich zu generieren. Quantität hat oberste Priorität! Nimm den Druck heraus, indem du die SuS ermutigst, wirklich ALLE Ideen zu notieren, auch wenn sie unrealistisch, langweilig oder kompliziert sind. Fordere sie dazu auf, sich bewusst von den Gedanken der anderen inspirieren zu lassen und nichts zu bewerten.



Brainstorming

Schafft **NEUES** anstatt zu kritisieren!
Setzt auf **QUANTITÄT**, jede Idee zählt!
Geht ins **EXTREM** – alles ist erlaubt!

Wertet und diskutiert nicht!
VISUALISIERT jede Idee!
BAUT AUF den Ideen anderer auf!



Brainstorming Variationen

4 – 6MIN | EINZELN

Anti-Brainstorming



Hier kehrt sich die Perspektive radikal um. Was wollt ihr auf gar keinen Fall? Erarbeitet Lösungen, die genau das Gegenteil dessen bedeuten, was ihr eigentlich erreichen möchtet. Was müsste passieren, damit eure Ideen kläglich scheitern?

4 – 10 MIN | IM TEAM

Bodystorm



Bodystorm ist ein Überbegriff für Methoden, die durch Bewegung euren Ideenfluss in Schwung bringen. Hier dürft ihr ruhig kreativ sein: Ihr könnt z.B. wie ein Uhrwerk im Kreis um ein Whiteboard herumgehen. Jedes Mal, wenn ihr einen bestimmten Punkt passiert, müsst ihr ein Post-it mit einer Idee ans Board heften. Vielleicht seid ihr auch eher musikkaffin: Dann könnt ihr einen Brainstorming-Eis-tanz ausprobieren, während dem bei jedem Musikstopp von allen Teilnehmenden eine Idee generiert werden muss. Hauptsache, ihr kommt in Bewegung – dann tun es auch eure Gedanken!

5 MIN | EINZELN. 7 MIN | IM TEAM

Brainstorming – der Klassiker



Silent (also stilles) Brainstorming basiert zuerst auf Einzelarbeit. Jede_r Teilnehmer_in hat Zeit, in Ruhe Ideen zu sammeln, die anschließend im Team geteilt werden. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass jedes Teammitglied zu Wort kommt. *Offenes Brainstorming im Team* dagegen setzt auf kollektive Kreativität: Alle Ideen werden sofort zu Papier gebracht und miteinander geteilt.

4 – 6MIN | IM TEAM

Super Hero Brainstorming



Superkräfte für alle! Was wäre, wenn unsere Welt von Superhelden_innen bevölkert wäre – welche Lösungen wären auf einmal denkbar? Begebt euch gemeinsam auf eine Reise ins Reich der unendlichen Möglichkeiten!

10 MIN | IM TEAM

Facilitated Stargazing



Ein Blick in den unendlichen Sternenhimmel eröffnet neue Welten – die Stargazing-Methode ist ein Highlight für alle experimentierfreudigen Brainstormer_innen!

Legt euch dazu so auf den Boden, dass ihr gemeinsam einen Stern bildet (jede Person ist ein Strahl, eure Füße zeigen dabei nach außen). Ausgestattet mit Stift und Post-its schaut ihr nun gemeinsam in den »Himmel«. Kommt euch eine Idee, sprecht ihr sie laut aus und notiert sie dann direkt, damit sie nicht verloren geht. Der_Die Anleiter_in geht dabei herum und sammelt die Ideen ein. Das Gefühl, gemeinsam in den Himmel zu blicken, wird eure Perspektive verändern – lasst euch einfach fallen!

5MIN | IM TEAM

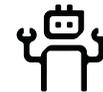
Heiße Kartoffel



Stellt euch alle zusammen in einem großen Kreis auf. Ein Klebezettel-Block wird in beliebiger Reihenfolge von Person zu Person geworfen – versucht, alle gleich mit einzubinden. Wer den Block fängt, muss sofort eine neue Idee in die Runde werfen – und die Post-its direkt hinterher. Diese spielerische Methode lebt von Schnelligkeit, fordert euch also gegenseitig heraus und testet eure Reaktionsgeschwindigkeit!

4 – 6MIN | EINZELN

Zurück in die Zukunft



Jetzt wird es futuristisch: Wie könnte eine innovative Lösung der Zukunft aussehen? Werft alle technischen Limits der Gegenwart über Bord und versetzt euch in die Welt, wie sie in 100 Jahren aussieht. Wie könnte man die heutigen Bedürfnisse mit den Möglichkeiten der Zukunft abholen?

Kleiner Tipp: Eine sichtbare Linie aus Klebeband vor dem Whiteboard markiert den Zeitsprung. Wer ein Post-it aufhängen will, muss den Schritt in die Zukunft machen!

Ideenfilter

Ziel Gemeinsam die vielversprechendste Idee herausfiltern

Dauer 10 min

Einsatzmöglichkeit Der Ideenfilter schließt an die Ideenfindung an und hilft dabei, möglichst objektiv eine Auswahl der Ideen mit dem größtem Potenzial zu treffen.

Material AB »Ideenfilter«, Stifte

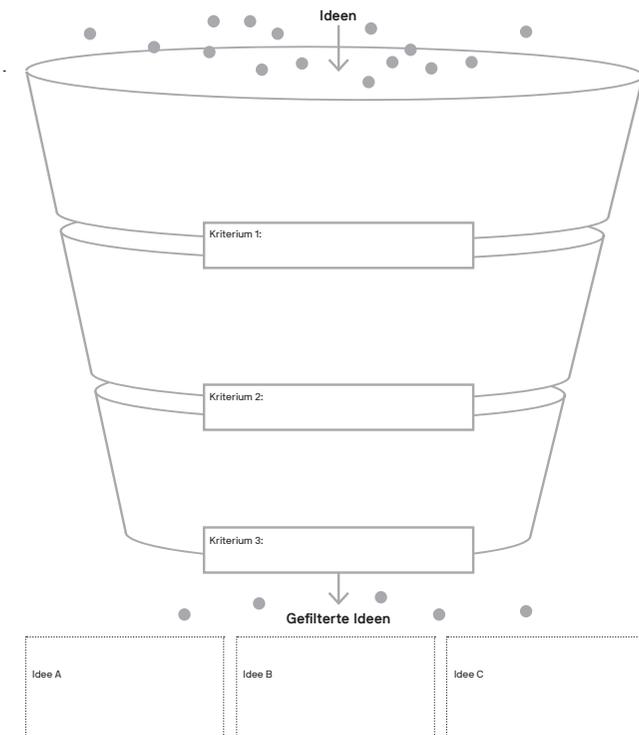
Anzahl ab 5 Personen

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

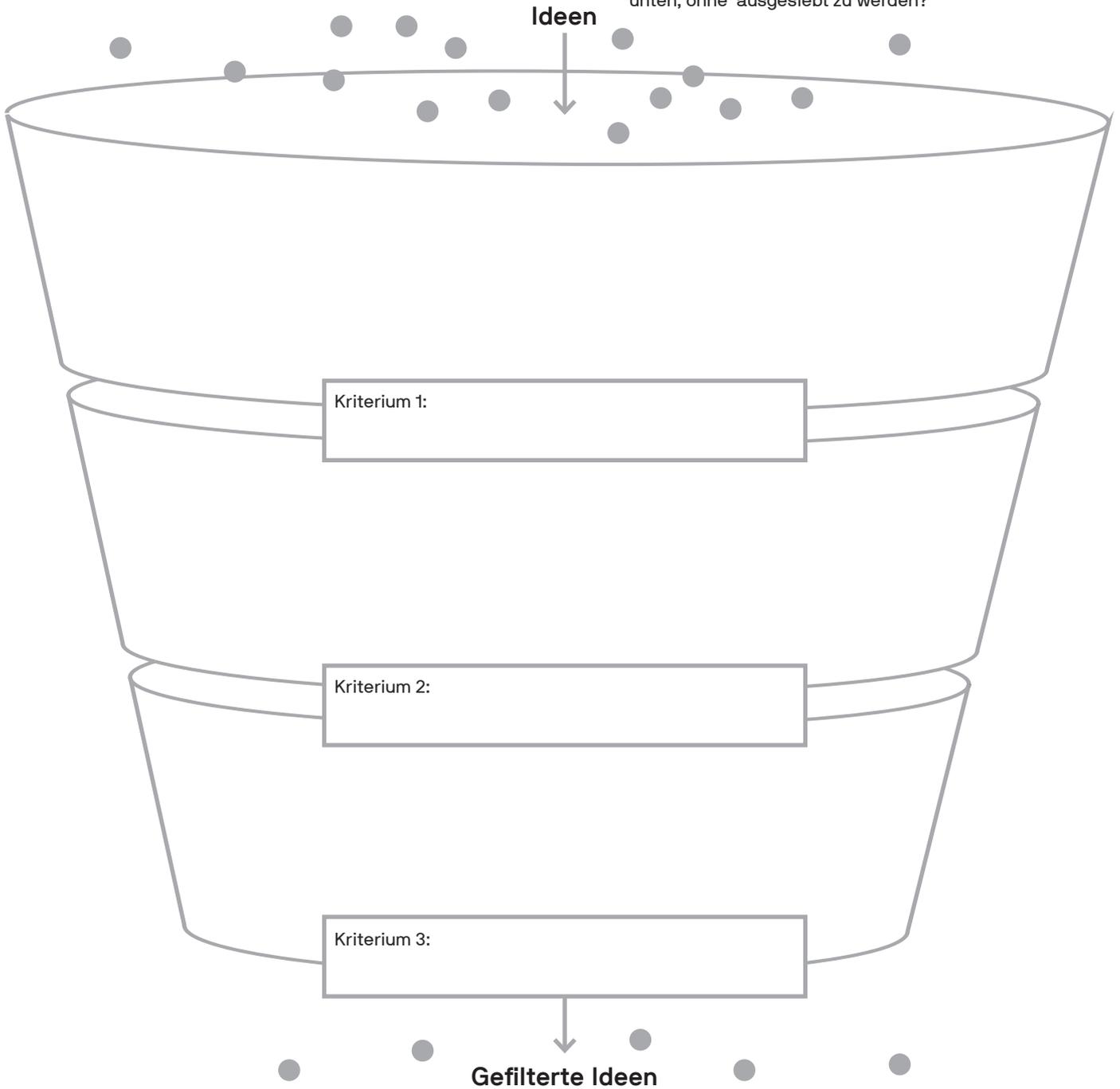
10 MINUTEN | TEAMARBEIT

- Als erstes müssen die Kriterien festgelegt werden. Entweder sind diese durch die LP vorgegeben, oder die SuS entscheiden selbst in ihrem Team, welche Kriterien sie als wichtig erachten. Anschließend einigen sich die Teams auch auf eine Priorisierung der Kriterien.
 - Beispiele für Kriterien: Lieblingsidee, Innovationskraft, Nachhaltigkeit, Machbarkeit, Übereinstimmung mit Werten/Leitlinien, Kosteneffizienz, Wirkungskraft, Wow-Faktor etc.?
- Die zuvor gesammelten Ideen werden in den Filter »geschüttet«. Nur diejenigen, die das erste Filterkriterium erfüllen, schaffen es eine Ebene nach unten, die anderen werden ausgesiebt. Die Teams entscheiden, auf welche das zutrifft. Falls eine Einigung schwierig ist, kann ein demokratisches Verfahren entscheiden. Jedes Teammitglied bekommt beispielsweise eine Stimme pro Filterebene und die Ideen mit den meisten Stimmen kommen weiter.
- Anschließend entscheiden die Teams, welche Ideen sie weiterverfolgen wollen. Die Ideen, die den Filter vollständig durchlaufen haben, sind gute Kandidatinnen. Falls jedoch Ideen ausgesiebt worden sind, die das Team nicht aufgeben möchte, kann es sich auch ebenso überlegen, wie sie diese Ideen weiter überarbeiten können, sodass sie es schließlich durch den Filter schaffen.



Ideenfilter

- 1 Definiert Kriterien, anhand derer ihr eure Ideen im Rahmen eurer Aufgabenstellung filtern möchtet und priorisiert diese.
- 2 Lasst dann alle bereits gefundenen Ideen den Filter durchlaufen: Welche schaffen es durch den Filter nach unten, ohne ausgesiebt zu werden?



Idee A

Idee B

Idee C

Prototyping

 Ziel Idee erfahrbar machen, kritische Funktionen testen	 Dauer 95 min	 Einsatzmöglichkeit Im Prototyping wird die Idee im Team ausformuliert und greifbar gemacht, um sie im Anschluss mit potenziellen Nutzer_innen zu testen.
 Material 2 ABs, Klebeband, Stifte, jegliche Gegenstände, z.B Lego	 Anzahl ab 2 Personen	

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

45 MIN | TEAMARBEIT. IDEE ANALYSIEREN UND AUSWÄHLEN

- 1 Die SuS analysieren ihre Idee mit Hilfe des AB und skizzieren den Prototypen
 - > *Wählt die wichtigste Funktion eurer Idee aus, die ihr mit euren Nutzern_innen testen möchtet. Was wollt ihr aus dem Testing lernen und von euren Nutzern_innen erfahren?*
- 2 Die SuS entscheiden sich auf Basis der wichtigsten Funktion für eine Form des Prototyps. Das AB »Formen des Prototyping« bietet dabei Inspiration und Überblick.
 - > *Überlegt, wie ihr die wichtigste Funktion eurer Idee am besten erlebbar für eure Nutzer_innen machen könnt.*
- 3 Die LP kann verschiedene Materialien, die sich für das Prototyping eignen, bereitlegen oder die SuS bitten, selbst etwas mitzubringen. Die SuS können aber auch mit dem arbeiten, was sie im Rucksack haben.
 - > *Auf geht's! Verschwendet keine Zeit für langwierige Planung – fangt einfach an. Konzentriert euch auf die wichtigsten Komponenten und haltet euren Prototypen möglichst simpel.*

30 MIN | PROTYP TESTEN UND VERBESSERN

- 4 Im nächsten Schritt sollen die SuS den Prototyp mit potenziellen Nutzern_innen testen, z.B. mit den Mitgliedern eines anderen Teams oder zuhause mit ihrer Familie.
 - > *Jetzt ist es Zeit, den Prototypen in Aktion zu sehen! Haltet euch zurück: Erklärt so wenig wie möglich, lasst stattdessen eure Nutzer_innen mit dem Prototypen interagieren. Bittet die Testperson, während des Ausprobierens ihre Gedanken laut auszusprechen.*
- 5 Die SuS notieren sich dabei das Feedback direkt für die Weiterentwicklung der Idee und ggf. den Bau eines neuen Prototypen.
 - > *Verteidigt eure Idee nicht, notiert euch alles Feedback, das ihr bekommt. Macht euch auch Notizen, wie die Testperson euren Prototypen benutzt. Wo ist z.B. etwas unklar?*

Materialvorschläge. Alles, was zum Basteln einlädt, ist geeignet: Farbiges Tonpapier, Filzstifte, Legosteine, Stoff, Holzreste, Aufkleber, Alufolie, Zahnstocher, Kleber, Scheren, Klebeband, Moosgummi, Faden/Wolle, Styroporformen, Karton, großformatiges Papier usw. Für Rollenspiele sind auch simple Verkleidungen (Hüte, Krone, Umhang, Taschen etc.) sehr nützlich.

Zeit, konkret zu werden!

Prototyping

Titel eures Prototypen

Nehmt euch 1–4 Ideen aus eurem Brainstorming und übersetzt sie in einen aussagekräftigen, greifbaren Lösungsvorschlag, den Prototypen. Verliert dabei eure Persona nicht aus den Augen, für die ihr die Lösung entwickelt habt.

Wer ist beteiligt?



Welche Hürden gibt es?



Skizze

Wie ist der zeitliche Rahmen?



Welche Auswirkungen hat eure Idee?



Formen des Prototyping



Mock-Ups

Produkte, Möbel, Gadgets

Ein Mock-Up ist quasi ein erster dreidimensionaler Entwurf oder anders gesagt: eure Idee zum Anfassen. Dabei muss ein Mock-Up noch gar nicht detailliert ausgearbeitet oder schön anzusehen sein. Im Gegenteil: Mock-Ups sehen meist noch zusammengeschustert aus, weil sie wirklich nur die allerwichtigsten Funktionen beinhalten. Ein Mock-Up einer Smart Watch könntet ihr z. B. ganz einfach aus einem Stück Klebeband als (verstellbarem) Armband, einem Display aus Pappe mit aufgemalter Anzeige und Knöpfen aus Stecknadeln herstellen.



Wireframes

Apps, Webseiten, digitale Plattformen und Netzwerke

Mithilfe von Wireframes könnt ihr darstellen, wie digitale Anwendungen funktionieren. Dazu zeichnet ihr die einzelnen Bildschirmansichten einfach auf Papier auf. Markiert dabei die Flächen, die man anklicken kann. Wenn ihr die Wireframes auf einzelne Blätter zeichnet und diese mit einer Büroklammer zusammenheftet, kann die Testperson einfach umblättern, um zum nächsten Screen zu gelangen.



Rollenspiele

Services, Organisationen, Abläufe

Mit einem Rollenspiel helft ihr der Testperson, eure Idee am eigenen Leib zu erfahren. Ihr schlüpft dazu in die Rollen der Personen, mit denen eure Nutzer_innen Kontakt haben würden. So könnt ihr z. B. simulieren, wie es sich anfühlt, an einer Rezeption begrüßt zu werden, einzukaufen oder wählen zu gehen. Kennzeichnet Funktion durch passende Kleidung, Wortwahl und Verhalten. Stellt sicher, dass ihr eure Rolle während des Testens nicht verlasst!



Schriftstücke

Komplexe Organisationen, Produkte, Services

Entwerft Werbematerial für eure Idee! Ihr könnt z. B. einen Zeitungsartikel schreiben, der von eurer Idee handelt, als sei sie schon umgesetzt. Genauso könnt ihr aber auch z. B. Flyer oder Plakate für eure Idee gestalten. Achtet hier darauf, dass es so aussieht, als sei eure Idee schon da.



Storyboards

Lange Abläufe, Services

Wenn eure Idee große Zeitspannen umfasst oder viele kleine Bestandteile hat, kann euch ein Storyboard unterstützen, euer Konzept greifbar zu machen. Dazu zeichnet ihr wie in einem kleinen Comic der Reihe nach auf, wann und wie eure Nutzer_innen mit eurer Idee in Berührung kommen – von der ersten bis zur letzten Sekunde.