



## Ideen im Design-Thinking-Prozess methodisch diskutieren und bewerten

Prof. Dr. Heidi Kjær  
Fachhochschule Kiel

Heidi Kjær ist Professorin für Mediengestaltung am Fachbereich Medien der Fachhochschule Kiel sowie in der Studiengangsleitung des interdisziplinären Bachelorstudiengangs Medieningenieur/-in. Angeregt vom Beispiel zweier Kolleginnen an der FH Kiel arbeitet sie seit einer Reihe von Jahren mit der LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode und setzt sie in Lehrveranstaltungen gerne ein, wenn es darum geht, die Perspektive zu weiten.

### Hochschulbereich:

Fachbereich Medien

### Veranstaltung:

Workshop im Rahmen des Master-Moduls „Medienentwicklung und innovative Konzepte“

### Zielgruppe:

Studierende im Masterstudiengang „Medienkonzeption“

### Zeitraumen:

4 Stunden 30 Minuten (90 Minuten + 90 Minuten + 90 Minuten)

### Gruppengröße:

12 Teilnehmende (3 Teams)

### Eingesetztes Material:

1x Window Exploration Bag (Setnummer 2000409); Brick Soup (erweitertes Identity and Landscape Set: Setnummer 2000430)

### Raumkonfiguration:

Materialtisch + 3 mobile Gruppentische

### Modellart:

Individuelles Modell, Gruppenmodell

### Didaktisches Ziel:

Kontextanalyse zur Customer Journey

## Ausgangslage

Im Mastermodul „Medienentwicklung und innovative Konzepte“ trainieren die Studierenden die Fähigkeit, in einer offenen Ausgangssituation Probleme oder Problemfelder methodisch zu identifizieren und im Rahmen des Design-Thinking-Prozesses systematisch Lösungsvorschläge zu erarbeiten. Die Prüfungsleistung besteht aus der Begründung und Reflexion methodischer und gestalterischer Entscheidungen in Form eines Portfolios sowie der Präsentation des erarbeiteten Lösungsvorschlags durch die Visualisierung der benötigten Tools, etwa einem Klick-Dummy oder einem Video.

Inspiriert von einer Limnologin des Max-Planck-Instituts für Evolutionsbiologie in Plön (Schleswig-Holstein), die sich mit der Erforschung der Ökologie von Binnengewässern beschäftigte, lautete die Challenge im Wintersemester 2018/19:

Wie schaffen wir es, Schüler\*innen der Sekundarstufe 1 aus der Region Plön zu vermitteln, dass die Plöner Seen neben ihrer Oberfläche („Parkplatz für Boote“) auch eine spannende Unterwasserwelt zu bieten haben, damit sie diese Lebenswelt schätzen und schützen lernen?

Der Workshop mit der LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode wurde etwa in der Mitte des Semesters angeboten. Nach den ersten drei Design-Thinking-Prozess-Schritten „Recherche“, „Beobachten“ und „Standpunkt definieren“, waren die Studierendenteams beim vierten Schritt angekommen. In der Ideenfindungsphase standen

sie vor der Entscheidung, welche der Ideen umgesetzt und getestet werden sollten. Typischerweise zeigt sich an dieser Stelle, wie schwer es fällt, die persönliche Perspektive aufzugeben. Weiter gerät im Verlauf des Prozesses oft aus dem Blick, dass der Erfolg einer innovativen Idee nicht nur davon abhängt, ob diese wünschenswert ist, sondern wesentlich auch davon, ob (technische) Machbarkeit und vor allem Finanzierbarkeit gegeben sind.

## Vorgehen

**Block 1 (90 Minuten):** Nach einer kurzen Einführung und dem Skill Building mit den Window Exploration Bags erhielten die einzelnen Teammitglieder den Auftrag, mit dem erweiterten Identity and Landscape Set eine Customer Journey zu bauen, die auch die jeweilige Beziehung zu den verschiedenen beteiligten Stakeholdern sichtbar macht.

**Block 2 (90 Minuten):** Anschließend stellten die Teammitglieder sich in Kleingruppen ihre Modelle gegenseitig vor. Unverzichtbar bei diesem Schritt ist jeweils die Markierung der zentralen Problemstellung durch das Setzen eines Fähnchens, um zu betonen: „Das ist mir am wichtigsten.“ Anschließend erfolgte dann eine Zusammenführung der Überlegungen in ein gemeinsames Teammodell. Dabei sollten alle als „wichtig“ markierte Positionen unbedingt integriert werden.



**Block 3 (90 Minuten):** In diesem Block wurden die drei Teamtische zu einer langen Tafel zusammengeschoben. Die Teamergebnisse wurden in der Gesamtgruppe geteilt und eine weitere Verdichtung der Modelle vorgenommen. Die Diskussion steuerten dabei Fokusfragen wie: „Welche Interessen hat das Max-Planck-Institut für Evolutionsbiologie, welche das Bildungsministerium, die Kinder, die Lehrer\*innen, die Eltern? Warum wollen eventuelle Sponsor\*innen Geld investieren? Sind die Kinder nur in der Rolle als Schüler\*innen oder allgemeiner zu sehen?“

Schon im zweiten Block aber besonders auch in der abschließenden Diskussion wurde den Teams deutlich, dass ihre favorisierten Ideen jeweils im Gesamtkontext gesehen und bewertet werden müssen. Die Perspektive von Gemeindevertretungen, Schulbehörden, IQSH (Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen in Schleswig-Holstein) etc. waren beim Ideen-Voting kaum berücksichtigt worden. Weiter stellte sich heraus, dass neben den Stakeholder-Interessen auch die vier Jahreszeiten, das heißt, unterschiedliche Situationen vor Ort zu berücksichtigen waren.

Fazit: Der Design-Thinking-Prozess sieht vor, einen oder mehrere Schritte zurück zu gehen, wenn neue Erkenntnisse dies erforderlich machen. Nach Abschluss des Workshops mit der LSP-Methode schärfen alle Teams noch einmal ihren Standpunkt (3. Schritt im Design-Thinking-Prozess), um die Ideenbewertung aus einer realistischeren Perspektive zu betrachten, beziehungsweise noch einmal neu in die Ideenfindung (Schritt 4) zu gehen.

### Reflexion und Tipps

Die LSP-Methode hilft den Studierenden, den größeren Kontext zu „begreifen“. Das direkte Hantieren mit Finanzierungsmöglichkeiten in Form einer Schatztruhe oder dem Elefanten, der die Entscheidungsbefugnis einer Behörde darstellt und nicht einfach umgangen werden kann, „zeigt“, welche Möglichkeiten gegeben sind, beziehungsweise mit welchen Blockaden zu rechnen ist. Dadurch lässt sich diese Methode mit dem Design-Thinking-Prozess gut kombinieren.

Die LSP-Methode wird an der Fachhochschule Kiel seit etwa 10 Jahren in unterschiedlichen Kontexten eingesetzt, von den Studierenden gerne angenommen und in der Regel abschließend als weiterführend bewertet. Positiv wirkt sich aus, dass sich Teammitglieder in der Bauphase wenig ablenken lassen. Das Smartphone bleibt in der Tasche. Ergebnisse werden entsprechend engagiert diskutiert, da alle Beteiligten involviert sind.

### Weiterführende Literatur

Hillmer, D. (2021). PLAY! der unverzichtbare LEGO® SERIOUS PLAY® Praxis-Guide für Trainer, Coaches und Moderatoren. München: Hanser.