



Unterstützung von Studierenden bei Teamarbeit und Eingrenzung komplexer Problemstellungen im Rahmen von Gestaltungsprozessen

Anne Elisabeth Krüger

Fraunhofer IAO, Hochschule der Medien Stuttgart

Anne Elisabeth Krüger arbeitet am Fraunhofer IAO, promoviert an der Universität Stuttgart und arbeitet nebenberuflich als Lehrbeauftragte (HdM), Trainerin (GHD) und systemischer Coach. Sie hat die LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode 2015 bei Robert Rasmussen kennen und lieben gelernt – und setzt sie seitdem in ihren Workshops, Vorlesungen und sonstigen Projekten ein. Dabei verknüpft sie die LSP-Methode immer wieder mit anderen Ansätzen wie Human-Centered Design (DIN EN ISO 9241-210), Design Thinking oder auch Improvisationstheater Techniken.

Hochschulbereich:

Informationsdesign

Veranstaltung:

Information Experience Design, Hochschule der Medien Stuttgart

Zielgruppe:

Studierende, welche in Teams von vier Personen im Rahmen des gesamten Semesters einen menschenzentrierten Gestaltungsprozess durchlaufen.

Zeitraumen:

3 Stunden

Gruppengröße:

20 Studierende

Eingesetztes Material:

Pro TN 1 Window Exploration Bag (Setnummer 2000409)

Raumkonfiguration:

Während des theoretischen Inputs: Studierende sitzen im Halbkreis vor der Leinwand

Während der Arbeit mit der LSP-Methode: Gruppentische mit jeweils vier Studierenden

Modellart:

Individuelles Modell, Gruppenmodell

Didaktisches Ziel:

Unterstützung der Studierenden bei:

- Findungsphase der Teams, Kennenlernen und Aufbau eines ersten Wir-Gefühls
- Eingrenzen einer komplexen auf eine handhabbare Problemstellung für den Durchlauf des Gestaltungsprozesses

Ausgangslage

Wesentliches Ziel der Vorlesung ist es die Studierenden zu unterstützen, eigenständig ein Konzept für ein innovatives Produkt oder einen innovativen Service zu entwickeln, welches bzw. welcher ein komplexes Problem der heutigen Zeit – wie z.B. die „Motivation nachhaltigen Verhaltens“ – adressiert (vgl. Norman, 2023; Rittel & Webber, 1974). Hierfür durchlaufen die Studierenden in Gruppen von vier Personen den menschenzentrierten Gestaltungsprozess (DIN EN ISO 9241-210, 2020) – und werden dabei von der Definition des Problems bis hin zu einem ersten Prototypen durch theoretische Inputs und Feedback von der Lehrbeauftragten begleitet. Dabei geht es hauptsächlich darum, für die Erfüllung psychologischer Bedürfnisse der Menschen – z.B. nach Autonomie, Kompetenz und Stimulation – (Desmet & Fokkinga, 2020) zu gestalten, um den Nutzer*innen später ein positives Erleben im Zusammenhang mit dem entwickelten Produkt oder Service zu ermöglichen (Hassenzahl, 2003; Hassenzahl et al., 2013).

Im Rahmen dieses Artikels werden folgende zwei Herausforderungen aus dem ersten Termin der Vorlesung beleuchtet,

welche die Studierenden bewältigen müssen und die mithilfe der LSP-Methode angegangen werden können:

- Findungsphase im Team: Für funktionierende Teamarbeiten ist zunächst eine offene und wertschätzende Kommunikation wichtig, in der sich alle Teammitglieder gesehen fühlen (Edmondson, 2020). Hierfür ist es relevant, dass sich die Studierenden zu Beginn der Teamarbeit kennenlernen sowie ihrer fachlichen und sozialen Stärken bewusst werden und kommunizieren (Tuckman, 1965).
- Eingrenzung der komplexen Problemstellung: Darüber hinaus ist es wichtig, dass die Studierenden als Team ein gemeinsames Ziel verfolgen, hinter dem alle stehen. Dazu brauchen die Studierenden ein handhabbares Vorgehen, um sich gemeinsam aus der komplexen Problemstellung eine konkrete Design Challenge für ihr Team herauszuarbeiten, die es ihnen ermöglicht, sich auf die wesentlichen und erfolgsversprechenden Aspekte zu konzentrieren.

Darüber hinaus wird die LSP-Methode an verschiedenen Stellen in der gesamten Vorlesung eingesetzt – immer, wenn es darum geht, dass die Studierenden oder Nutzer*innen aktiviert oder zu Offenheit und Reflexion angeregt werden sollen. So können



sich die Studierenden z.B. abstrakte Begriffe wie die einzelnen psychologischen Bedürfnisse (vgl. Desmet und Fokkinga, 2020) durch das Bauen mit den LEGO®-Steinen zugänglicher machen (Krüger, Kurowski, Pollmann, Fronemann, & Peissner, 2017). Mit Hilfe der LEGO®-Steine können die Studierenden außerdem in ihrer Kommunikation mit Nutzer*innen z.B. in Fokusgruppen unterstützt werden (Krueger, Pollmann, Fronemann, & Foucault, 2020) oder mittels einer entsprechenden Bauaufgabe feststellen, was sie insgesamt aus der Veranstaltung Information Experience Design für sich mitnehmen.

Vorgehen

Nach einer kurzen theoretischen Einführung zu den Themen der menschenzentrierten und erlebnisorientierten Gestaltung (Desmet & Fokkinga, 2020; DIN EN ISO 9241-210, 2020; Hassenzahl, 2003; Hassenzahl et al., 2013) sowie dem Konzept und der Haltung aus dem Design Thinking (Kelley & Kelley, 2013; Plattner, Meinel, & Weinberg, 2009) werden zunächst geeignete spielerische Interventionen zur Aktivierung der Studierenden durchgeführt (Krüger & Minet, 2022). Danach erfolgt der Einstieg in die LSP-Methode, wobei hier zunächst die theoretischen Hintergründe und die LSP-Etikette (LEGO® Group, 2010) erläutert werden. Danach wird (A) das Skill Building, gefolgt von (B) dem Bauen des T-Profiles (Barton, 1995) zur Unterstützung der Findungsphase im Team sowie (C) das Eingrenzen der komplexen Problemstellung mithilfe der LSP-Methode durchgeführt.

- A. Skill Building im 2er-Team und Plenum durchführen: Zunächst erhalten alle Studierenden einen Window Exploration Bag. Diesen können sie nun öffnen und sich zunächst mit den Steinen vertraut machen. Nachdem die Studierenden die Bauaufgabe „Baue einen Baum“ oder „Baue einen Turm“ individuell durchgeführt haben, werden sie aufgefordert, sich die Ergebnisse dieser ersten Bauaufgabe gegenseitig in 2er-Teams vorzustellen. Anschließend werden die Resultate im Plenum hinsichtlich Diversität der Bauwerke sowie möglicher Metaphern etc. reflektiert.
- B. Findungsphase in Teams unterstützen: Die Studierenden gehen nun in ihre Teams für das Semester. Hier sollen sie nun aus ihrer Perspektive heraus ihre fachlichen und sozialen Stärken (Barton, 1995) bauen, die sie in die Teamarbeit einbringen können. Hierfür bekommen sie ca. 10 Minuten Zeit. Im Anschluss stellen sich die Studierenden ihre Bauwerke in den Teams gegenseitig vor.
- C. Komplexe Problemstellung mithilfe von Visionen eingrenzen: Nach einer Pause wird den Studierenden die Problemstellung für das Semester bekannt gegeben. Die Aufgabe des Teams besteht darin, diese Design Challenge für das Team handhabbar zu machen. Dies wird durch die Eingrenzung auf ein bestimmtes Thema, eine Nutzer*innengruppe und/oder einen (Erlebnis-)Kontext erreicht. Hierfür sollen jeweils zwei Studierende aus der Gruppe die utopische und die anderen zwei Studierenden aus der Gruppe die dystopische Vision bauen. Daran anschließend stellen sich die Teammitglieder ihre Bauwerke gegenseitig vor, wobei die jeweils zuhörenden Teammitglieder aktiv zuhören, d.h. sich die wichtigsten Aspekte auf Haftnotizen notieren. Diese Haftnotizen werden

anschließend an einer Stellwand zusammengeführt, re-strukturiert und sich dabei bildende übergreifende Cluster festgestellt (IDEO, 2015). Für das Bauen mithilfe der Window Exploration Bags bekommen die Studierenden folgende Leitfragen – hier beispielhaft ausformuliert für die oben genannte komplexe Problemstellung „Positive Motivation nachhaltigen Verhaltens“:

- a. Utopische Vision – Wie sieht das Erleben von Nachhaltigem Handeln im Idealfall aus? Was passiert? Welche konkreten Erlebnisse, Inhalte, Tätigkeiten, Resultate? Wer ist beteiligt? Welche Umgebungsfaktoren? Welche konkreten Nutzer*innen und Stakeholder? Wie fühlt es sich für diese an in dieser Vision zu sein?
- b. Dystopische Vision – Wie sieht das Erleben von Nachhaltigem Handeln im schlimmsten Fall aus? Was passiert? Welche konkreten Erlebnisse, Inhalte, Tätigkeiten, Resultate? Wer ist beteiligt? Welche Umgebungsfaktoren? Welche konkreten Nutzer*innen und Stakeholder? Wie fühlt es sich für diese an in dieser Vision zu sein?

Reflexion und Tipps

Reflexion der Vorteile der LSP-Methode im ersten Termin der Vorlesung:

- Individuelle Modelle: Durch das Bauen von individuellen Modellen können die Studierenden zunächst selbst unbeeinflusst reflektieren, bevor sie ihre Ideen und Meinungen in das Team geben und diese dort gemeinsam weiterverarbeiten. So werden individuelle Denk- und Ideenfindungsprozesse gefördert, welche für die Kreativität in der Gruppe wesentlich sind.
- Findungsphase in Teams unterstützen: Bei der Vorstellungsrunde mithilfe der LSP-Methode kommen schüchterne Studierende eher gleichberechtigt zu Wort, während andere Studierende, die sonst eher raumgreifend sind, durch das Modell bei ihrer Vorstellung eher in der Zeit beschränkt werden.
- Komplexe Problemstellung mithilfe von Visionen eingrenzen: Das konkrete Bauen bzw. das Denken mit den Händen (Schön, 1983) hilft den Studierenden die komplexe Problemstellung besser zu verstehen, indem sie sich auf die wesentlichen Aspekte konzentrieren. Dabei werden latente Wissensinhalte konkret und greifbar.

Praxistipp 1 - Kombination: Es erscheint sinnvoll die LSP-Methode in der Lehre auch mit Aspekten aus anderen Ansätzen und Methoden zu kombinieren. So ist es bei einer längeren Vorlesung wichtig, die Studierenden auch körperlich zu aktivieren – denn aktiver Körper heißt gleichzeitig aktiver Geist. Hier können neben dem Wechsel von Raumsettings auch gezielt spielerische Interventionen (Krüger & Minet, 2022) eingesetzt werden. Zudem hat sich bewährt, die Tische mit Packpapier zu bespannen und die Modelle aus LEGO®-Steinen darauf bauen zu lassen. Hier können dann Abhängigkeiten und Einflüsse verschiedener gebauter Visionen direkt auf dem Packpapier mit einem Marker visualisiert und dokumentiert werden.

Praxistipp 2 - Dokumentation: In der Praxis hat sich gezeigt, dass die Dokumentation der präsentierten LEGO®-Bauwerke



direkt durch die anderen (zuhörenden) Studierenden geschehen kann. Bei diesem aktiven Zuhören bekommen alle Studierenden einen Haftnotizblock, womit sie während der Präsentation ihrer Kommiliton*innen pro Haftnotiz jeweils einen Aspekt festhalten sollen, was sie als neuartig, wichtig etc. empfinden. Diese Haftnotizen werden direkt nach der Präsentation der LEGO®-Bauwerke gemeinsam an einer Stellwand geteilt und geclustert.

Praxistipp 3 - Zeitmanagement (Rücklaufuhr und Klangschale): Es empfiehlt sich, für das Einhalten der Bau- und Präsentationszeiten eine Rücklaufuhr zu nutzen (vgl. Time Timer). Neben dem positiven Einfluss auf das eigene Zeitmanagement können sich so auch die Studierenden durch einen Blick auf die Rücklaufuhr immer wieder vergewissern, wieviel Zeit sie noch zum Bauen haben. Allerdings kann das unangenehme Piepsen dieser Uhren manche Studierende, die z.B. sehr in den Bauprozess vertieft sind, eher erschrecken. Um das Ende der Bauzeit etc. anzuzeigen, wird daher der Einsatz einer Klangschale empfohlen.

Praxistipp 4 - Bauaufgaben: Es hat sich gezeigt, dass man Bauaufgaben immer selbst einmal ausprobieren sollte, bevor man sie an eine Gruppe von LSP-Teilnehmer*innen weitergibt. Hier kann man eruieren, ob die Bauaufgabe verständlich bzw. mithilfe der Steine zu lösen ist oder ob es z.B. weiterer Hilfsfragen bedarf. Außerdem sollten die Bauaufgaben immer für alle Studierenden deutlich sichtbar im Raum sein (d.h. auf einer Folie oder einem Arbeitsblatt), falls jemand diese noch einmal für sich nachlesen möchte.

Weiterführende Literatur

Barton, D. L. (1995). *Wellsprings of knowledge: Building and sustaining the sources of innovation*. Harvard Business School.

Desmet, P., & Fokkinga, S. (2020). Beyond Maslow's Pyramid: Introducing a Typology of Thirteen Fundamental Needs for Human-Centered Design. *Multimodal Technologies and Interaction*, 4(3), 38.

DIN EN ISO 9241-210. (2020). *Ergonomie der Mensch-System-Interaktion – Teil 210: Menschzentrierte Gestaltung interaktiver Systeme (ISO 9241-210:2019)*. Berlin: Beuth.

Edmondson, A. C. (2020). *Die angstfreie Organisation: Wie Sie psychologische Sicherheit am Arbeitsplatz für mehr Entwicklung, Lernen und Innovation schaffen (M. Kauschke, Übers.)*. München: Verlag Franz Vahlen.

Hassenzahl, M. (2003). The thing and I: understanding the relationship between user and product. In *Funology* (S. 31–42). Springer.

Hassenzahl, M., Eckoldt, K., Diefenbach, S., Laschke, M., Len, E., & Kim, J. (2013). Designing moments of meaning and pleasure. Experience design and happiness. *International journal of design*, 7(3).

IDEO. (2015). *The field guide to human-centered design*. Design Kit. Abgerufen von www.designkit.org

Kelley, T., & Kelley, D. (2013). *Creative confidence: Unleashing the creative potential within us all*. London: William Collins.

Krueger, A. E., Pollmann, K., Fronemann, N., & Foucault, B. (2020). Guided User Research Methods for Experience Design—A New Approach to Focus Groups and Cultural Probes. *MTI*, 4(3), 43. <https://doi.org/10.3390/mti4030043>

Krüger, Anne E., & Minet, S. (2022). Designing positive Experiences in Creative Workshops at Work using a Warm UP Set based on Psychological Needs. *Multimodal Technologies and Interaction*, 6(90).

Krüger, Anne Elisabeth, Kurowski, S., Pollmann, K., Fronemann, N., & Peissner, M. (2017). Needs profile: Sensitising approach for user experience research. *Proceedings of the 29th Australian Conference on Computer-Human Interaction - OZCHI '17*, 41–48. Brisbane, Queensland, Australia: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/3152771.3152776>

LEGO® Group. (2010). *Introduction to LEGO® SERIOUS PLAY®*. Abgerufen von https://www.lego.com/cdn/cs/set/assets/blt8ec1d6ff766ddfd4/LEGO_SERIOUS_PLAY_OpenSource_14mb.pdf

Norman, D. A. (2023). *Design for a better world: Meaningful, sustainable, humanity centered*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Plattner, H., Meinel, C., & Weinberg, U. (2009). *Design-thinking*. Springer.

Rittel, H. W., & Webber, M. M. (1974). Wicked problems. *Man-made Futures*, 26(1), 272–280.

Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. New York: Basic Books.

Tuckman, B. W. (1965). Developmental sequence in small groups. *Psychological bulletin*, 63(6), 384.