

UX-METHODENKOMPENDIUM

User Experience mit Durchblick

Design4Xperience

Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

ENTWURF

Inspiration Cards



Inspiration Cards



LEITFADEN:
nicht zwingend notwendig, aber hilfreich

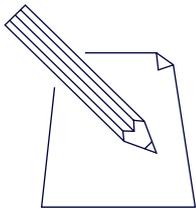


EINVERSTÄNDNIS-ERKLÄRUNG:
nicht erforderlich



TEILNEHMER

min. **3**
(1 Entwickler, 1 Produktverantwortlicher, 1 Projektleiter mit Budgetverantwortung)



KURZBESCHREIBUNG / ZIEL

Die Inspiration Cards helfen, ein breites Spektrum an abstrakten und konkreten Ideen abzudecken. Die Ideen werden im Hinblick auf Funktion und Gefühl mithilfe der kategorisierten Inspiration Cards entwickelt.

BENÖTIGTE EXPERTISE



Gering

Es wird Moderationserfahrung benötigt.

AUFWAND



Mittel

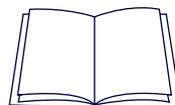
Mindestens 45 Minuten
(abhängig von der verwendeten Kartenmenge)

MATERIAL

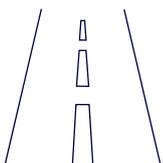


- Inspiration Cards
- Flipchart, Post-Its, Stifte
- Lego Steine
- Knete
- Kamera/Aufnahmegerät (optional)

QUELLEN



Basierend auf: Zeiner, K.M., Laib, M., Schippert K. & Burmester, M. (2016) Identifying Experience Categories to Design for Positive Experiences with Technology at Work. In: Proc. of CHI16



DURCHFÜHRUNG

Nach Vorbereitung und Einführung durch den Moderator wird die Methode in drei Schritten durchgeführt: Einzel-Brainstorming, Vorstellung und Konsens-Bildung. Diese werden für die verschiedenen Inspiration Cards mehrfach wiederholt. Die Auswertung erfolgt durch Sichtung und Clustering der Ergebnisse.

1. Hintergrund

Die Methode "Inspiration Cards" basiert in ihren Grundzügen auf der, von der Innovations- und Designberatungsfirma IDEO, konzipierten Methode "Top Five" (Design Kit, o.J.b). Bei dieser schreiben die Teilnehmer ihre Ideen in einer vorgegebenen Zeit auf. Anschließend werden diese im Team besprochen und geclustert. Im Gegensatz zur Top Five-Methode geben die Inspiration Cards eine klare Struktur durch Anweisungen vor: "Schreibe deine Ideen auf", "Male deine Ideen auf" etc. Mit Hilfe der Inspiration Cards werden den Teilnehmern Fragen bezogen auf das Projekt oder Produkt gestellt. Die Ideen entstehen durch die kreative Beantwortung dieser Fragen.

Die Inspiration Cards unterteilen sich in verschiedene Kategorien. Diese basieren auf den folgenden wissenschaftlich belegten Methoden:

- Die Inspiration Cards können auf die bereits erläuterten positiven Erlebniskategorien und deren Themenfelder zurückgeführt werden (Zeiner et al., 2016).
- Die Kategorie der "Sinneskarten" ist eine Abstraktion des sogenannten "Sensory Designs". Hier wird analysiert, wie ein Produkt die menschlichen Sinne separat anspricht. Anhand dieser Karten können sehr abstrakte Ideen generiert werden oder auch – abhängig vom Produkt – eine Ansprache möglichst vieler unterschiedlicher Sinne des Nutzers gesichert werden (Kusume 2015).
- Die "Eigenschaften-Karten" basieren auf der "Claims Analysis"-Methode. Diese diente ursprünglich dazu, einzelne Features eines De-

signs auf positive und negative Konsequenzen bzw. Eigenschaften zu analysieren. Mithilfe dieser Karten können einzelne Aspekte des Produkts auf ihre Eigenschaften hin untersucht werden (Carroll & Rosson, 1992).

- Eine weitere Gruppe von Karten sind die "Erfahren-" und "Wenn-Karten", die auf der Stanford Methode "Impose Constraints" aufbauen. Hier wird kreatives Brainstorming durch bestimmte Kriterien bewusst eingeschränkt, um so einen dichteren Ideenpool erzeugen zu können. Echte Hindernisse bei der Nutzung des Produkts können dadurch analysiert werden. Ideen werden durch abstrakte Szenarien generiert (d.school 2013).
- Die "Serious Play Karte" ("Forme deine Idee aus Knete oder LEGO") lehnt sich an die "Lego Serious Play"-Kreativmethode an. Für diese Methode wird LEGO oder Knete eingesetzt, um Ideen möglichst anschaulich zu verdeutlichen (The LEGO Group, 2002).

2. Vorbereitung/Setting

- Raum reservieren
- Flipchart-Papier mittig auf einem Tisch platzieren
- Ausgewählten Kartenstapel auslegen
- Pro Teilnehmer Post-Its und Stifte bereitlegen
- Lego und Knete bereithalten

3. Durchführung

2.1 Einführung (10 Minuten)

Wenn sich alle Teilnehmer an den Tisch gesetzt haben, stellt der Moderator anhand einer

exemplarischen Inspiration Card den Methoden-Ablauf vor. Auch die positiven Erlebniskategorien werden vom Moderator kurz erläutert und die Teilnehmer werden zum abstrakten Denken motiviert.

3.2 Einzel-Brainstorming (3 Minuten)

Ein Teilnehmer zieht eine Karte aus dem Kartenstapel. Diese Karte legt er für alle sichtbar ab. Die Teilnehmer haben 3 Minuten Zeit um ihre Ideen zu der Karte auf Post-Its festzuhalten. Pro Idee wird ein Post-It verwendet.

3.3 Vorstellung (ca. 1 Minute pro TN)

Die Teilnehmer stellen ihre Ideen nacheinander vor.

3.4 Konsens bilden (4 Minuten)

Nach der Vorstellung werden die entstandenen Ideen im Team diskutiert. Die Post-Its mit den besten Ideen werden auf die Mitte des Flipchart-Papiers geklebt und so dokumentiert. Durch das Kleben erfolgt eine Clusterung der Ideen im Team. Ergeben sich aus der Diskussion neue Ideen, werden diese nachträglich festgehalten.

3.5 Wiederholung

Die Schritte 2–4 werden mit den restlichen Inspiration Cards wiederholt.

4. Auswertung

Die Ergebnisse werden gesichtet und weiter geclustert. Daraus leiten sich Erkenntnisse für die Umsetzung ab.

5. Tipps

- Um die Ideenentstehung nachträglich nachzuvollziehen, ist ein Protokoll oder eine Videoaufnahme empfehlenswert.
- Zur späteren Orientierung wird die jeweilige Inspiration Card auf dem Flipchart-Papier notiert.
- Die angegebenen Zeiten sind Richtwerte. Je nach Karte und Ideen kann die Zeit durch den Moderator verlängert bzw. gekürzt werden.
- Die Methode bietet zwei unterschiedliche Arten von Karten: abstrakte Gefühlskarten für das Anfangsstadium des Projekts (Herz-Icon) und konkrete Funktionskarten (Schraubenschlüssel-Icon) für einen späteren Zeitpunkt.
- Es empfiehlt sich aus jeder Kategorie mindestens eine Karte zu bearbeiten, um eine Vielfalt an Ideen zu erhalten.
- Die Karten werden zufällig oder vom Moderator ausgewählt. Passt eine Karte nicht zu der aktuellen Aufgabenstellung, wird eine neue gezogen.
- Abstrakte Fragestellungen sollen die Teilnehmer dazu motivieren, ihr Projekt aus einer anderen Perspektive zu betrachten.
- Die leeren Karten können individuell beschriftet werden, um dadurch gezielte Ideen zu generieren.
- Hält sich das Team während der Diskussion zu lange an einer Idee auf, ist es die Aufgabe des Moderators einzugreifen und die Diskussion dadurch weiter voranzutreiben.