

- Was ist
Be The Problem?

Bei dieser Methode versetzen sich die Teilnehmenden bewusst in das Problem hinein, indem sie Situationen, Hindernisse oder Emotionen aus Sicht der betroffenen Nutzer:innen nachspielen. Dadurch werden tieferliegende Bedürfnisse, Motivationen oder Frustrationen spürbar.

Impuls: Wie würde sich das Problem anfühlen, wenn du die betroffene Person wärst?

Projektstufe: frühe Perspektiven wechseln → Team | 20–40 Minuten | Moderation
 Schwierigkeitsgrad: ●●○○○ (optimal), Raum für Rollenspiel, Template (Ausgedruckt) und Stifte
 Aufwendigkeitsgrad: ●○○○○
 Kostenpunkt: niedrig

So geht's →

Wählt eine typische Problemsituation aus:

Sucht eine konkrete Szene, in der Nutzer:innen Schwierigkeiten haben.

Versetzt euch gedanklich in diese Situation:

Versetzt euch vollständig in die Lage der Betroffenen.

Spielt die Szene kurz:

Haltet inne: Wie fühlt sich das an? Was irritiert? Was fehlt?

Beobachtet, was dabei sichtbar wird:

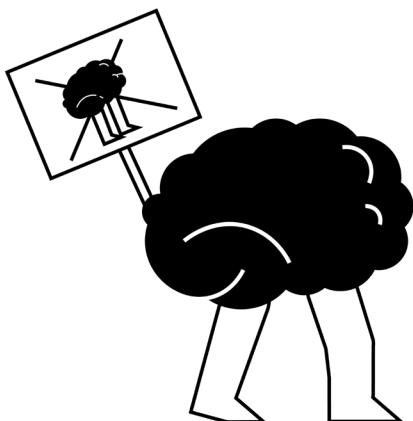
Welche Bedürfnisse oder Barrieren kommen zum Vorschein?

Teilt eure Eindrücke:

Sprecht darüber, was ihr erlebt habt und was das über das eigentliche Problem zeigt.

Sammelt die Ergebnisse:

Sucht euch eure besten Ergebnisse aus und formuliert sie in ein Satz oder Lösungsvorschlag.



→ Wenn ich das Problem selbst wäre – was würde ich fühlen,
brauchen und verhindern wollen?

Sammel hier die Ergebnisse

- Was ist
Check in – Check out?

Eine kurze, strukturierte Methode für emotionale Teamklarheit: Der Check-in schafft Ankommen, Konzentration und Offenheit; der Check-out ermöglicht Reflexion und gemeinsame Abschluss.

Impuls: Was brauche ich heute, um gut zusammenzuarbeiten – und was nehme ich am Ende mit?

Projektstufe: Teamabgleich
Schwierigkeitsgrad: ●○○○○
Aufwendigkeitsgrad: ●○○○○
Kostenpunkt: niedrig

→ Team | 5–15 Minuten | Kreis oder
Online-Raum, Moderation, Template
(Ausgedruckt), Stifte ebenfalls digitale
Tools möglich

So geht's →

Startet mit einem Check-in:

Jede Person sagt kurz, was sie sich heute vorstellt zu erreichen – gedanklich oder emotional.

Stimmt euch gemeinsam auf das Thema ein:

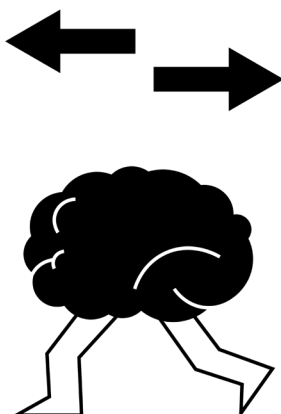
Der Check-in schafft Klarheit darüber, was heute wichtig ist.

Arbeitet im Workshop weiter:

Die gemeinsame Stimmung hilft, offener und fokussierter zu arbeiten.

Schließt mit einem Check-out ab:

Jede Person teilt, was sie aus der Session mitnimmt – eine Erkenntnis, ein Gefühl oder ein offener Punkt.



→ Was bringe ich gerade mit – Energie, Gedanken, Erwartungen?

→ Was nehme ich aus dem heutigen Prozess mit – Erkenntnis, Gefühl, nächste Schritte?

- Was ist Insight Statements?

Aus Beobachtungen, Interviews oder Tests werden prägnante Aussagen formuliert, die ein echtes Nutzerbedürfnis, ein Spannungsfeld oder einen Aha-Moment klar benennen. Gute Insight Statements eröffnen Chancen für neue Lösungen.

Impuls: Welche Beobachtung erzählt uns etwas Tieferes über Menschen, Bedürfnisse oder Barrieren?

Projektstufe: frühe Erkenntnisse

Schwierigkeitsgrad: ●●●○○

Aufwendigkeitsgrad: ●●○○○

Kostenpunkt: niedrig

→ Einzel oder Team | 20–40 Minuten |
Notizen, Marker, Post-its und Template

So geht's →

Sammelt alle Beobachtungen und Notizen:

Interviews, Zitate, Fotos, Verhaltensbeobachtungen – alles auf den Tisch.

Sortiert die Inhalte und sucht Muster:

Was kommt häufig vor? Was fällt besonders auf?

Fragt euch, welches tiefere Bedürfnis dahintersteckt:

Warum zeigen Nutzer:innen dieses Verhalten? Was brauchen sie wirklich?

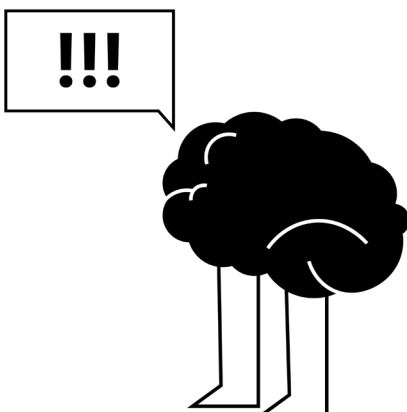
Formuliert klare Insight Statements:

In ein bis zwei Sätzen auf den Punkt bringen, was wichtig ist.

Prompts, die Ergebnisse verbessern

Ich habe folgende Beobachtung oder Nutzerzitat:

Beobachtung/Zitat: [z. B. „Ich benutze keine Gesundheitsapps, weil sie mich stressen“] Bitte hilf mir, daraus eine Insight-Statement zu formulieren, die Bedürfnis und Kontext widerspiegelt.



→ Welche wiederkehrenden Muster oder Bedürfnisse lassen sich aus den Beobachtungen ableiten? <i>(Fokus auf das, was sich über mehrere Nutzer:innen hinweg zeigt.)</i>	→ Was überrascht uns besonders – und warum ist dieser Punkt relevant? <i>(Insights entstehen oft aus Brüchen oder Unerwartetem.)</i>
→ Welches tiefere Bedürfnis oder Motiv könnte hinter dem beobachteten Verhalten liegen? <i>(Vom sichtbaren Verhalten zum zugrunde liegenden „Warum“.)</i>	→ Welche Chance oder Möglichkeit für Verbesserung ergibt sich aus dieser Erkenntnis? <i>(Insights sollten zu konkreten Innovationsräumen führen.)</i>

- Was ist
Good ideas vs. Bad ideas?

Eine bewusste Kontrastmethode: Teilnehmende generieren sowohl gute als auch absurde / schlechte Ideen. Die Gegenüberstellung provoziert neue Perspektiven, macht implizite Denkgeregeln sichtbar und schärft das Problemverständnis.

Impuls: Wie könnten wir dieses Problem aus verschiedenen Blickwinkeln lösen? oder „Welche Ideen lassen sich noch weiterdenken oder kombinieren?“

Projektstufe: Exploration
Schwierigkeitsgrad: ●●●○○
Aufwendigkeitsgrad: ●○○○○
Kostenpunkt: niedrig

→ Team | 20–30 Minuten | Template und Stift

So geht's →

Legt eure Fragestellung fest:

Zu welchem Thema entstehen heute Ideen?

Sammelt zuerst gute Ideen:

Alles, was sinnvoll, machbar oder logisch erscheint.

Entwickelt bewusst schlechte Ideen:

Übertrieben, absurd, unmöglich – alles ist erlaubt.

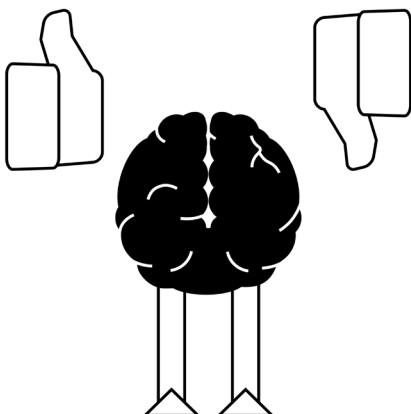
Vergleicht beide Listen:

Oft zeigen gerade schlechte Ideen, wo das Potenzial oder die Schwachstellen liegen.

Prompts, die Ergebnisse verbessern

Gib mir bitte: Drei absichtlich schlechte, überzogene oder unbrauchbare Ideen

Dann: Was könnte man aus jeder schlechten Idee trotzdem Positives ableiten?



→ Was lernen wir aus extrem schlechten oder unrealistischen Ideen darüber, was eine wirklich gute, nutzerzentrierte und umsetzbare Lösung ausmacht?

Extrem schlechte oder unrealistische Ideen	Gute, nutzerzentrierte und umsetzbare Ideen

- Was ist
How Might We?

HMW-Fragen übersetzen Problemfelder in offene, lösungsorientierte Möglichkeiten. Sie helfen Teams, Innovationsräume zu öffnen, ohne zu konkret oder zu vage zu sein.

Impuls: Wie könnten wir diese Herausforderung so formulieren, dass sie zu vielen guten Lösungen einlädt?

Projektstufe: Problemdefinition
Schwierigkeitsgrad: ●●●○○
Aufwendigkeitsgrad: ●●○○○
Kostenpunkt: niedrig

→ Einzel oder Team | 10–25 Minuten |
Template (Ausgedruckt), Stifte eben-
falls digitale Tools möglich

So geht's →

Nehmt einen Insight aus euren Beobachtungen:
Etwas, das ein echtes Bedürfnis oder Problem beschreibt.

Formuliert daraus eine „Wie könnten wir...?“-Frage:
Offen, einladend und lösungsorientiert.

Probiert mehrere Varianten aus:
Jede Formulierung öffnet einen anderen Denkraum.

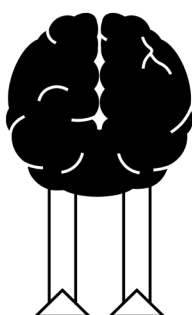
Wählt die Frage, die euch am meisten inspiriert:
Diese Frage begleitet euch in die nächste Phase: Ideen-
entwicklung.

Prompts, die Ergebnisse
verbessern

Ich habe folgende Herausforderung: Problem: [z. B.
„ältere Menschen verstehen digitale Tickets nicht“]

Bitte formuliere daraus 5 verschiedene How-Might
We-Fragen mit unterschiedlichen Fokusrichtungen (z. B.
emotional, technisch, sozial, radikal, usw.).

W?



→ Wie könnten wir dieses Problem so umformulieren, dass es neue Lösungen ermöglicht?

