PROTOTYPING-METHODEN:

Pilotprojekte und Quick-wins anstoßen

PHASE 4 - GESTALTEN

FÜHRUNG & PLANUNG

ZIELDEFINITION & WIRKUNGSANALYSE

ISoGBW
Intersectoral School of Governance Baden-Württemberg

VON DER IDEENFINDUNG „INS TUN" KOMMEN – ERSTE SCHRITTE AUF DEM WEG ZUR UMSETZUNG

In intersektoralen Kooperationen geht in den ersten Phasen des „Initiierens", „Startens" und „Orientierens" schwerpunktmäßig um strategische Eckpunkte und die Ideenfindung für gemeinsame Aktivitäten. Spätestens in der Phase des „Gestaltens" kommt aber dann der Moment „ins Tun" zu kommen – Ideen sollen Wirklichkeit werden, die Teilnehmenden der Kooperation haben den Wunsch das gemeinsame Formate, Konzepte oder Dienstleistungen erlebbar werden und getestet werden können. Vielfach öffnen sich erst beim gemeinsamen Experimentieren und Erleben in der Praxis neue Perspektiven, es zeigt sich welche Ideen „zum Fliegen" kommen und welche gut gedacht waren aber dem Praxistest nicht standhalten.

BACKGROUND UND EINBETTUNG

Methoden des Prototypings helfen dabei, Ideen mit begrenztem Aufwand zu testen. Sie stammen vielfach aus der Logik des „Design Thinkings", bei dem das Prototyping den kreativen Kern darstellt. Da es bei intersektoralen Kooperationen meist weniger um anfassbare Produkte als vielmehr um Formate, Konzepte oder Dienstleistungen geht, werden in diesem Faktenblatt folgende Methoden vorgestellt:

- **Konzept-Prototyping:** Mit Hilfe eines Storyboards und einer „User Journey Map" wird analysiert, wie relevante Zielgruppen mit den erarbeiten Lösungsansätzen interagieren. So werden Akzeptanz und Umsetzbarkeit validiert.
- **Governance-Klinik:** Hier werden bisher entwickelte Ideen auf den Prüfstand gestellt, einer detaillierten Diagnose auch durch Außenstehende unterzogen und gemeinsam weiterentwickelt.

MEHRWERT FÜR DIE KOOPERATION

Im Rahmen des Prototyping erhalten die bis dahin entwickelten Ideen eine erlebbare Dimension. Der kreative Ansatz des Prototypings setzt neue Energien im Team frei und schärft gegenseitiges Verständnis.

Niveau:
Konzept-Prototyping: mittel
Governance-Klinik: mittel

Zeitrahmen:
Konzept-Prototyping: ca. 2 Std. Workshop
Governance-Klinik: ca. halbtägiger Workshop

Arbeitsweise/Formate:
Beide: Workshop-Format in möglichst kreativem Setting mit Zugriff auf verschiedenste Arbeitsmaterialien

Begleitung:
Konzept-Prototyping: Kann ohne externe Begleitung umgesetzt werden
Governance-Klinik: Eine externe Moderation wäre wünschenswert

Wer muss dabei sein?
Konzept-Prototyping: Alle Akteure der intersektoralen Kooperation
Governance-Klinik: Akteure der intersektoralen Kooperation, zusätzliche Expert:innen für Feedback

PROTOTYPING IM KONTEXT VON INTERSEKTORALEN KOOPERATIONEN: SCHRITT-FÜR-SCHRITT

Konzept-Prototyping mit Storyboards und intersektoraler „User Journey Map"

Konzept-Prototypen machen Ideen einfach und kostengünstig erlebbar. Sie können z.B. als visualisierter Prozess, als einfache Zeichnung oder ein „handfestes" Objekt aus Papier, Knete, Lego o.ä. dargestellt werden. Mit Blick auf die Handlungslogik von intersektoralen Kooperationen bieten sich insbesondere Storyboards und User Journey Maps für das Prototyping an.

1 Ziele und Zielgruppen definieren

Gemeinsam wird entschieden, was genau mit dem Prototyping erreicht werden soll. Welche der bisher entwickelten Ideen und Lösungsansätze sollen getestet werden? Macht es Sinn relevante Akteur:innen direkt einzubeziehen oder können Zielgruppen über ein Rollenspiel abgebildet werden?

Beispiel: Wenn z.B. neue Beteiligungsformate für die Quartiersarbeit getestet werden sollen, macht es Sinn relevante Zielgruppen direkt einzubeziehen.

2 Storyboard vorbereiten

Hier wird die entwickelte Idee mit all ihren Schritten in Form eines „Storyboards" visualisiert (siehe Arbeitshilfe). Die angedachte Idee wird in Bildern als Geschichte in einem spezifischen Handlungskontext dargestellt.

3 User Journey Map

Eine intersektorale User Journey Map („Erlebniskette") macht dann sichtbar, wie Stakeholder aus Politik, Wirtschaft und Zivilgesellschaft mit der angedachten Lösung interagieren. Um die User Journey erlebbar zu machen, können einzelne Elemente z.B. als Rollenspiel in Szene gesetzt oder als haptische Objekte dargestellt werden.

Beispiel: Bei der Entwicklung konkreter Ideen für einen Quartiersplatz können Rollenspiele sehr hilfreich sein, ebenso wie eine physische Darstellung.

4 Test auswerten und Storyboard weiterentwickeln

Die Ergebnisse der Diskussion werden direkt im Storyboard umgesetzt. Das Storyboard kann als Arbeitstool an einem zentralen Ort zugänglich gemacht werden oder interaktiv aufbereitet als Referenz dienen.

Governance-Klinik: Verständnis für gemeinsame Umsetzungsformate schärfen

In Anlehnung an die Formate der „Produkt-Klinik" sowie der „Policy-Klinik" werden bei der Governance-Klinik mögliche Ideen zur Verbesserung von Kooperationsstrukturen, zu gemeinsamen Beteiligungs- und Bildungsformaten, Kommunikationsaktivitäten, etc. konzeptualisiert. Es geht somit immer um Aktivitäten, die nicht leicht visualisiert bzw. greifbar gemacht werden können und kreative Interaktionsformen benötigen.

Vorbereitung

die bisher im Rahmen der intersektoralen Kooperation entwickelten Ideen möglichst erlebbar aufbereitet (visuell und haptisch z.B. mit verschiedenen Bastelmaterialien, Lego oder als Rollenspiel). Für die Diagnose im Rahmen der Governance-Klinik werden Expert:innen eingeladen, die sonst nicht direkt in der Kooperation beteiligt sind (z.B. Umsetzungsakteure von Best Practices).

1 Diagnose

In einem ersten Schritt der Governance-Klinik erfolgt ein Belastungstest der vorgeschlagenen Ideen: die geladenen Expertinnen vergleichen die Vorschläge mit ihren eigenen Erfahrungen oder mit Ideen/Konzepten von „Wettbewerbern". Es werden Schwachstellen identifiziert, mögliche Risiken aufgezeigt, etc. Alle Inputs aus dieser Diagnosephase werden in einem Back-log gesammelt und möglichst nach Clustern sortiert.

2 Diskussion des „Therapieansatzes"

Die Vorschläge aus der Diagnosephase werden in der Gruppe (Plenum oder Arbeitsgruppen) diskutiert und, wenn möglich, versuchsweise in die erlebbaren Darstellung eingearbeitet. Wenn mehrere alternative Lösungsansätze vorgeschlagen wurden, werden diese weiter im Belastungstest validiert und priorisiert.

3 Konkretisierung des „Therapieansatzes"

Zum Abschluss der Governance-Klinik werden die Ergebnisse aus Schritt 2 in der erlebbaren Darstellung gemeinsam experimentell umgesetzt.

Storyboard

Storyboard und User Journey

Beispiel Quartiersentwicklung

Phase 1
z.B. Information, Bewusstseinsbildung

lokale Aktionen zur Sensibilisierung

- Konzert
- Besuch bei Verein xy
- Info Kaffee Schule
- Unternehmen informieren

Phase 2
z.B. Vorbereitung, gemeinsame Planung

Räume für co-kreative Ideenentwicklung schaffen

- Projekttag Schule mit Einbindung Unternehmen
- Ideen-Festival
- Future Party

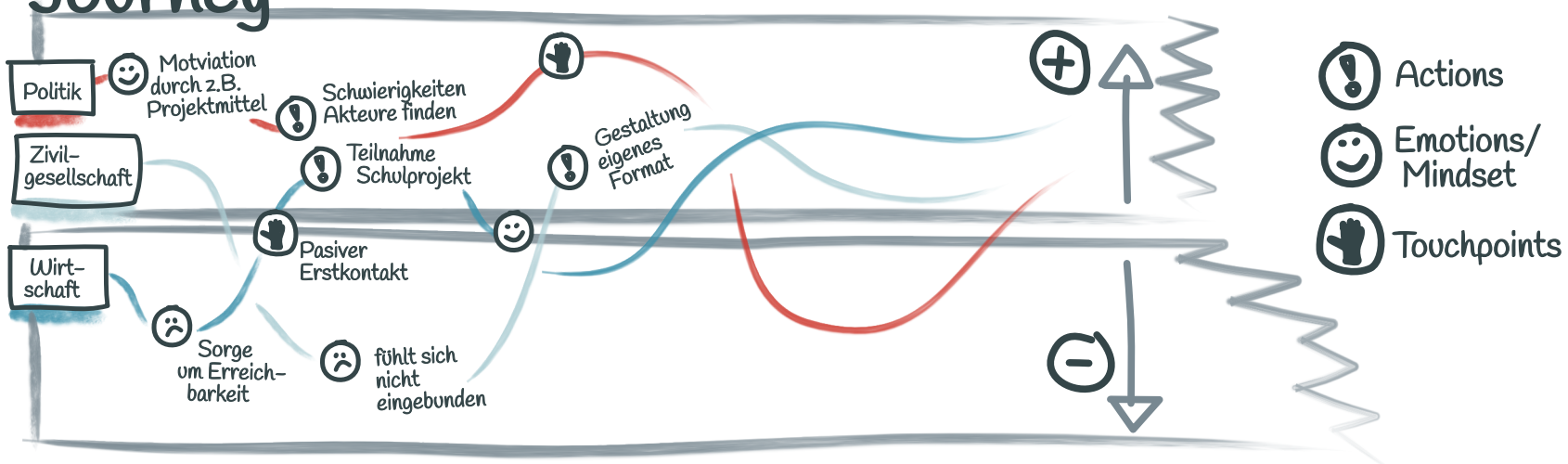
Phase 3
z.B. Pilotprojekte starten

Gemeinsam erste Pilotprojekte umsetzen

- Asphalt-Knacker-Bande
- Neue Formate Stadtteiltreff
- Offenes Kaffee statt geschlossene Kantine

Umsetzung in die Breite bringen

User Journey



PROTOTYPING-METHODEN:

Pilotprojekte und Quick-wins anstoßen

FÜHRUNG & PLANUNG

ZIELDEFINITION & WIRKUNGSANALYSE

PRAXISBEISPIEL PROZESS-PROTOTYPING

Gestaltung eines Online-Beteiligungstools für das Bundesumweltministerium

Ein spezifisches Beispiel für die Anwendung von Prozess-Prototyping in Bürgerbeteiligungsprojekten findet sich im Modellprojekt des Bundesumweltministeriums. In diesem Projekt wurde ein Online-Beteiligungstool entwickelt, das Bürgerinnen und Bürger aktiv in politische Entscheidungsprozesse einbezieht.

Im Rahmen des Projekts wurde ein Prozess-Prototyping verwendet, um verschiedene Beteiligungsformate zu testen. Hierbei wurden Storyboards und User Journey Maps eingesetzt, um die Interaktionen der Nutzer:innen mit dem Online-Tool zu visualisieren und zu optimieren. Relevante Zielgruppen wurden vorab mit Hilfe der Persona-Methode konkretisiert (siehe Faktenblatt „Kommunikation").

Die entwickelten Prototypen wurden in Workshops mit Bürger:innen getestet, um Feedback zu sammeln und Anpassungen vorzunehmen.

Quelle: UBA (2020): Vorbildliche Bürgerbeteiligung stärken und ausbauen – ein Modellprojekt

ALTERNATIVE MODELLE

Makerspaces

Für die Entwicklung von Produkt-Prototypen stehen in vielen Städten mittlerweile sog. Makerspaces als Innovations- und Kreativräume zur Verfügung. Sie bieten einen gesicherten Rahmen und auch Freiraum, um kreativ über mögliche Innovationen nachzudenken und Wissen dazu mit anderen Interessierten auszutauschen. Makerspaces können entweder im Rahmen eines intersektoralen Prozesses genutzt oder auch als eigenes Angebot einer intersektoralen Kooperation entwickelt werden.

Hackathon

Ein „Hackathon" (Zusammensetzung aus „Hacking" + „Marathon") ist ein Event, bei dem gezielt Lösungsansätze für vordefinierte Probleme/Herausforderungen in einem wettbewerblichen Kontext und in einem begrenzten Zeitrahmen gesammelt werden. Die Teilnehmenden tauschen sich dabei untereinander aus und entwickeln innovative Lösungsansätze.

WEITERE INFORMATIONEN

Unser Literaturtipp zum Vertiefen der Methode:
Handbuch Öffentliches Gestalten (2020): Konzept-Prototyping, insbesondere Kapitel „Prototyping
Designthinking: Methoden-Steckbrief, Handbuch Organisation
Lewrick, M.; Link, P. und L. Leifer (2018): Das Design Thining Playbook, Vahlen.

mehr Infos und alle Links online

Weitere Literatur und Beispiele:

- Von Hippel, A. (2008): Produktklinik - eine Methode zur nachfrageorientierten Planung
- Anwendungsbeispiel: Neckarthon 2024 – Innovationen für Tübingen