



UX Roundtable:

Gutes UX-Design spielerisch greifbar machen - mit der LEGO® Serious Play® Methode

Was ist LEGO® Serious Play® ?

- ⊙ Von LEGO Systems 1996 entwickelt, um interne Strategie- & Innovationsprozesse zu verbessern
- ⊙ Ist eine spielerische Methode und ein strukturierter Moderations-Prozess, in dem...
 - ...metaphorische Modelle gebaut werden
 - ...in der Gruppe Gedanken, Ideen und Reflexionen geteilt werden
- ⊙ LSP kann in Unternehmen und Teams eingesetzt werden um neue Ideen zu entwickeln, die Kommunikation zu verbessern oder Problemlösungen zu beschleunigen.



Jeder nimmt sich max. 15 LEGO-Teile

Die 1. Aufgabe:

Baut eine Brücke, die schön ist,
möglichst lang und zugleich stabil

Ihr habt 5 Minuten Zeit!



Ein paar Regeln.....

- ⦿ Vertraue deinen Händen
- ⦿ Vermeide innere Dialoge
- ⦿ Es gibt kein Richtig oder Falsch
- ⦿ Es geht nicht um das Aussehen der Modelle
- ⦿ Das Lego Modell selbst ist nicht das Ergebnis, sondern eine hilfreiche Unterstützung, Dinge sichtbar zu machen
- ⦿ Keine Interpretation fremder Modelle
- ⦿ Helfen & Abgucken ist erlaubt
- ⦿ Don't forget the fun 😊

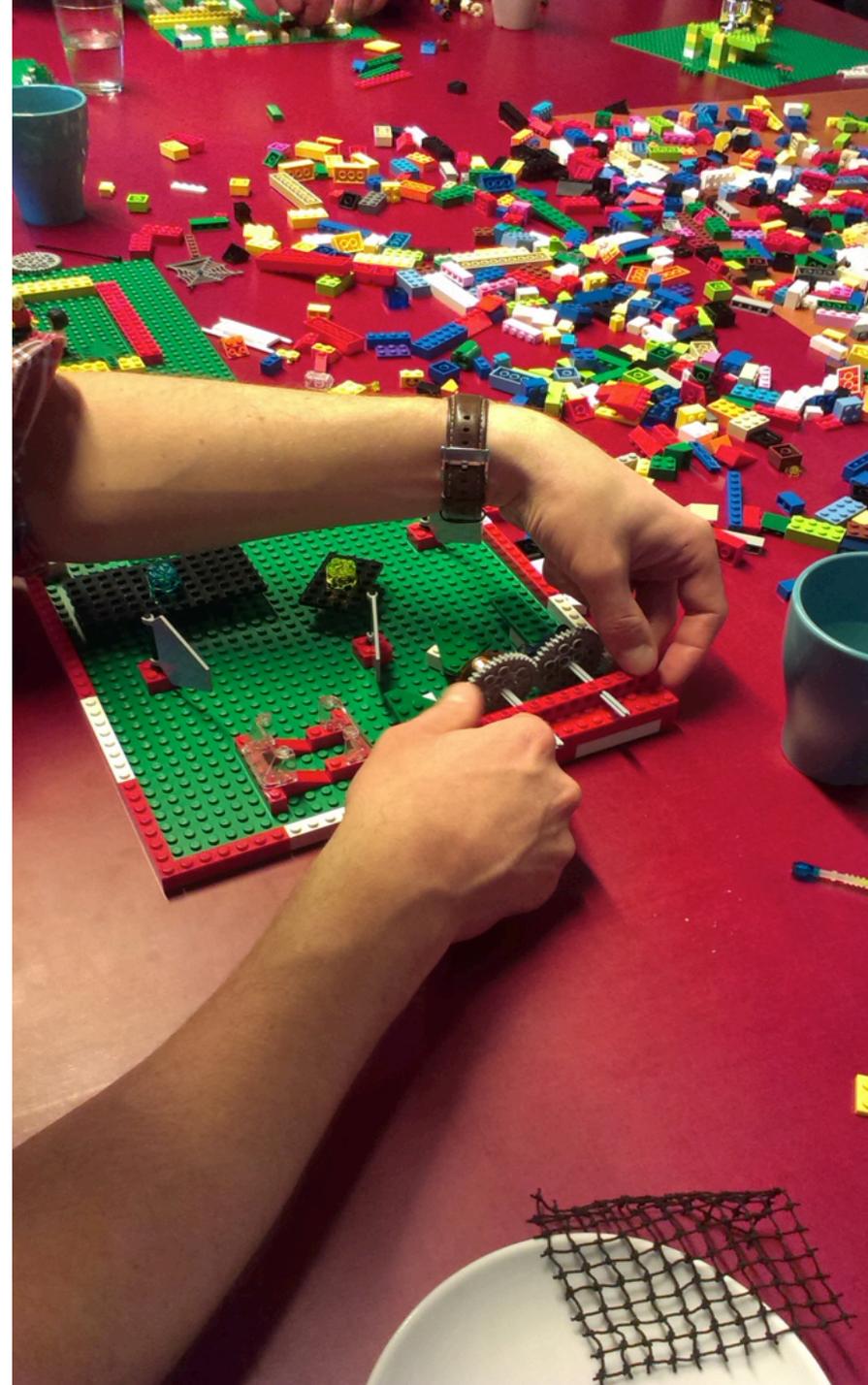
Die nächste Runde...

Jeder nimmt sich max. 15 LEGO-Teile

Die 2. Aufgabe:

Baut ein Modell das zum Ausdruck bringt, was Hamburg für Dich lebenswert macht!

Ihr habt 5 Minuten Zeit!



Skills Building

- ⊙ Barrieren abbauen
- ⊙ Teilnehmer mit dem Prozess vertraut machen
- ⊙ Teilnehmer sollen in den Flow kommen

- ⊙ Einweisung in die Grundschritte
- ⊙ LSP-Regeln
- ⊙ Unverfängliche & einfache Fragen, z.B.:
 - Mein Montag morgen...
 - Warum ich in der Stadt XY lebe...
 - Was ich an meinem Job liebe...



Grundschritte im LSP Prozess:

⊙ STEP 1: Fragestellung (Challenge)

- Fragen formulieren, auf die es keine offensichtliche/korrekte Antwort gibt
- Fragen klar verständlich & offen formulieren

⊙ STEP 2: Bauen (Construction)

- Modell bilden Metaphern für die Sicht auf das jeweilige Thema
- In der Bauphase wird physisch & mental gebaut und neues Wissen aufgebaut

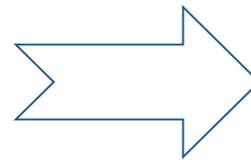
⊙ STEP 3: Erzählen (Sharing)

- Alle Beteiligten erzählen die Bedeutung ihres Modells
- Anhand des Gebauten lassen sich Aspekte besser erklären & verbalisieren

⊙ STEP 4: Reflexion (Reflection)

- Das Gehörte wird zusammengefasst & reflektiert
- Gelerntes kann diskutiert & die Modelle nach Kriterien bewertet werden

LSP ist ein ‚REAL TIME PROCESS‘ –
d.h. es wird immer im JETZT gestartet:

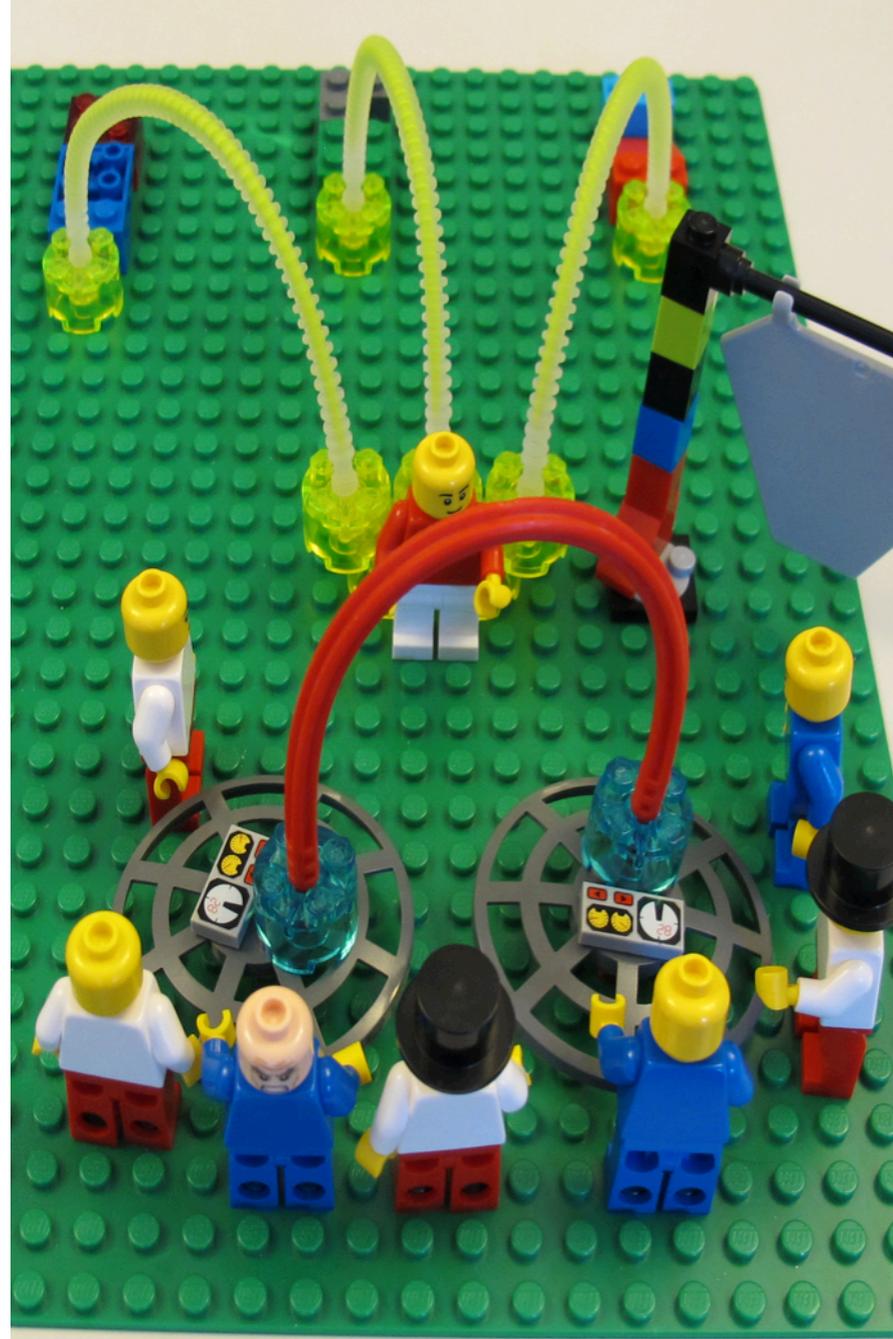


- ⊙ Wie wird der IST-Zustand wahrgenommen?
- ⊙ Was kann getan werden, um es besser zu gestalten oder für zukünftige Herausforderungen besser vorbereitet zu sein?
- ⊙ Welche relevanten Dimensionen/ Ressourcen sollten für zukünftige Visionen berücksichtigt werden?
- ⊙ Welche Visionen, Wünschen, Ziele gibt es?
- ⊙ Wie sehen mögliche Chancen/ Herausforderungen aus?

Die 3. Aufgabe...

Baut ein Modell das zum Ausdruck bringt, was aus Nutzersicht eine gute bzw. eine schlechte User Experience ausmacht.

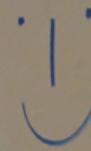
Ihr habt ca. 10 Minuten Zeit!



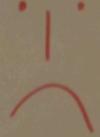
Reflektion:

Die wichtigsten Aspekte eines Modells werden auf Post-it's gesammelt und nach sinnvollen Kriterien (abhängig von der Fragestellung) geclustert.

Redundanzen können aussortiert werden.



ISI-Zustand
im Team



großes Vertrauen

Wertschätzung

große Motivation

Flexibilität

gute Stimmung/
Spaß/Atmosphäre

alle ziehen an
einem Strang

klare
Zuständigkeiten

"Wir kriegen es
immer wieder hin"

fachliches
Know-How

Geht nicht
gibt's nicht

Verständnis für
d. jeweiligen Prozesse

direkte
Kommunikation

keine Sorge
um Geld

Anerkennung/
Wichtigkeit (v. außen)

regelmäßige
Kommunikation

fehlende
Transparenz

Stellvertreter-
Regelung

Strategischer
Ausblick wird
vermisst

Priorisierung
nicht optimal

Steuerung d.
externen Dienst-
leisters (+ d. Standort)

riskante
Ad-hoc-Lösungen

kein Standard
für d. Informations-
Austausch

gemeinsame Ent-
wicklung ist nicht
optimal

Rahmenbedingungen
zur Entwicklung
unklar

unklares Erleben
d. Rollen / Zuständig-
keiten

fehlende
Kommunikation
(IT)

Zuständigkeiten
für die ~~IT~~
unklar Dienstleister

Stabilität/Plan-
barkeit wird
vermisst

Was ist der Nutzen der LSP-Methode?

⊙ ‚Denken mit den Händen‘:

- Bei Denkprozessen in Verbindung mit dem Bauen mit den Händen wird die Gehirnaktivität um ein Vielfaches erhöht

Wenn wir mit den Händen bauen, baut das Gehirn mit

⊙ Hohe emotionale Wirkkraft durch spielerisches Arbeiten:

- Bildet eine Umgebung, in der freiwilliges & unbewusstes Lernen und Erleben möglich ist
- Macht Mut, auch mal neue Wege auszuprobieren
- Fördert Fantasie und schöpferische Vorstellungskraft und ist motivationssteigernd

Was ist der Nutzen der LSP-Methode?

⊙ Nutzt die Kraft des Story Tellings:

- Geschichten erzählen lässt intuitive Gedankensprünge zu
- Geschichten sind sinn- & identitätsstiftend und bleiben länger im Gedächtnis
- Geschichten fördern Kreativität und Vorstellungskraft

⊙ Partizipatorisches Prinzip:

- Alle Gruppenteilnehmer sind am Prozess beteiligt und bringen ihr individuelles Wissen, ihre Ideen und Erfahrungen ein

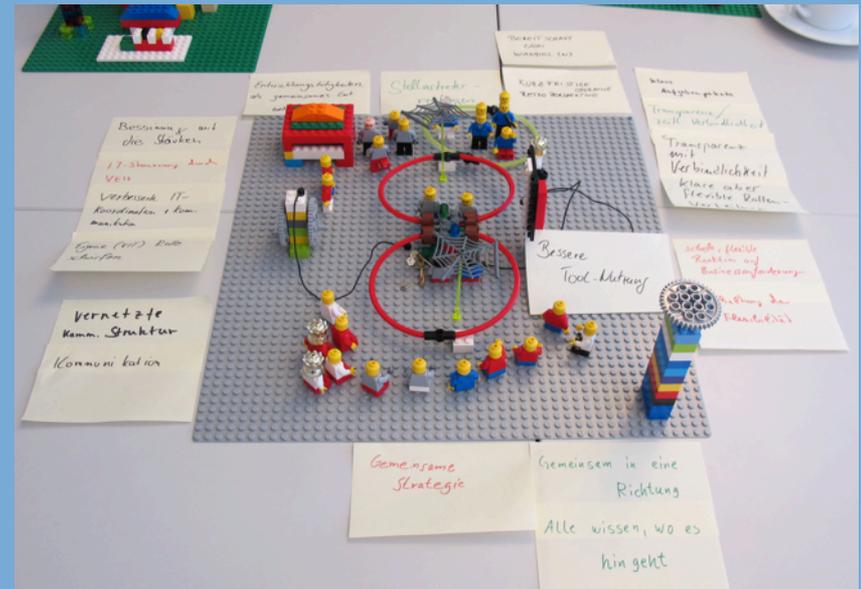
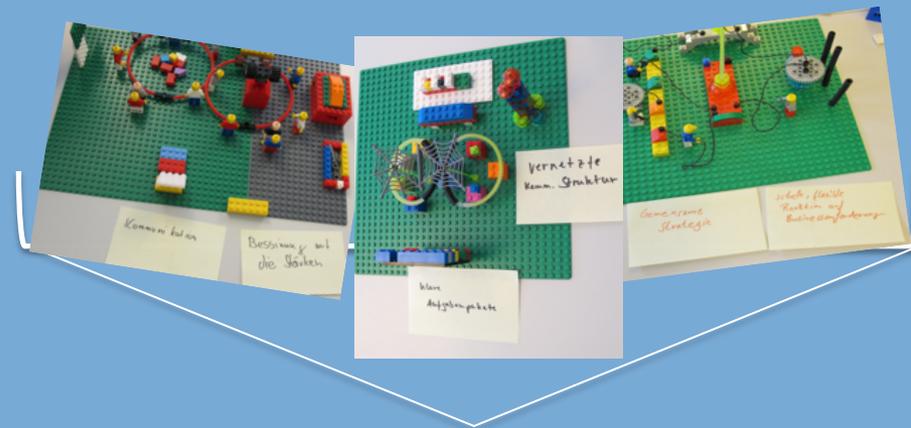
⊙ Gemeinsames Verständnis:

- Die universelle Sprache der LEGO-Steine erleichtert die Kommunikation und das Verständnis

Das gemeinsame Modell....

Die wichtigsten Aspekte der einzelnen Modelle sollen berücksichtigt werden. Jeder markiert einen Aspekt pro Modell (Post-it) und erzählt kurz in 1-2 Sätzen, was der wichtigste Aspekt ist (max. 2 min pro Modell)

Anschließend werden die individuellen Aspekte zu einem gemeinsamen neuen Modell zusammengefügt (ca. 15min)



Was könnt ihr mit LSP machen?

- ⊙ Ideen z.B. für neue Produktentwicklungen, Prototypen etc. generieren
- ⊙ Nachhaltige Problemlösungen finden
- ⊙ Visionen, Werte oder Prinzipien erarbeiten
- ⊙ Einheitliches Commitment über Zielvorgaben oder Visionen finden
- ⊙ Veränderungsprozesse gestalten
- ⊙ Teams neu positionieren oder Teamarbeit verbessern
- ⊙ Unterschiedliche Erwartungshaltungen & Rollenanforderungen im Team sichtbar machen

Viel Spaß beim Ausprobieren!



Irene Schuler

Freelancer

Insights, Consumer & Design Research

i.schuler@gmx.com

https://www.xing.com/profile/Irene_Schuler