The Field Guide to Human-Centered Design

Der **Field Guide to Human-Centered Design** ist ein 2015 veröffentlichter Praxisleitfaden von **IDEO.org**, der gemeinnützigen Organisation, die aus dem Designunternehmen IDEO hervorgegangen ist. Er führt in die menschenzentrierte Gestaltung ein und verbindet eine gestalterische Grundhaltung mit 57 Methoden, Arbeitsblättern und Fallbeispielen. Entwickelt wurde er insbesondere für soziale Innovation und die Arbeit mit Gemeinschaften. Seine Methoden lassen sich auch in der Gestaltung von Produkten, Dienstleistungen, interaktiven Anwendungen und räumlichen Erfahrungen einsetzen.[1)]

Im Mittelpunkt steht die Frage, wie Gestaltung an den tatsächlichen Bedürfnissen, Erfahrungen und Lebensbedingungen von Menschen ansetzen kann. Statt eine fertige Lösung vorauszusetzen, beginnt der Prozess mit Zuhören, Beobachten und dem Erkunden des Nutzungskontexts. Die Menschen, für die gestaltet wird, werden dabei zu wichtigen Wissensgeber*innen und Beteiligten im Entwurfsprozess. Eigene Vermutungen dienen als Ausgangspunkt für Untersuchungen und müssen sich an deren Erfahrungen überprüfen lassen.

Grundhaltung und Prozess

Der Field Guide beschreibt Human-Centered Design als Verbindung von **Haltung und praktischem Handeln**. Dazu gehören Empathie, Vertrauen in die eigene gestalterische Handlungsfähigkeit, Offenheit gegenüber Ungewissheit, Optimismus, Lernen aus Fehlschlägen, das Konkretisieren von Ideen und wiederholtes Überarbeiten. Gemeint ist eine Arbeitsweise, in der auch unvollständige Erkenntnisse und vorläufige Entwürfe produktiv genutzt werden. Eine Idee darf sich verändern, wenn Beobachtungen oder Rückmeldungen zeigen, dass eine andere Richtung sinnvoller ist.[2)]

Der Prozess wird in die drei Phasen **Inspiration, Ideation und Implementation** gegliedert. In der **Inspiration** geht es darum, Menschen und ihren Alltag zu verstehen sowie die Gestaltungsaufgabe zu untersuchen. Interviews, Beobachtungen und das Eintauchen in konkrete Lebens- oder Arbeitssituationen helfen, Bedürfnisse, Hindernisse und bisherige Lösungswege zu erkennen. Empathie bedeutet dabei, sich mit anderen Perspektiven auseinanderzusetzen, statt die eigenen Erfahrungen als allgemeingültig vorauszusetzen.[3)]

In der **Ideation** werden die gesammelten Eindrücke ausgewertet und zu Ansatzpunkten für die Gestaltung verdichtet. Aus einzelnen Beobachtungen entstehen Zusammenhänge, Einsichten und offene Entwurfsfragen. Darauf aufbauend werden unterschiedliche Ideen entwickelt, miteinander kombiniert und als erste Konzepte erprobt. Methoden wie „How Might We“, Brainstorming, Storyboards und Rollenspiele unterstützen den Übergang vom Verstehen zum Entwerfen.

In der **Implementation** wird aus einem erprobten Konzept eine Lösung, die unter realen Bedingungen funktionieren kann. Dafür müssen beispielsweise Zuständigkeiten, Partnerschaften, Finanzierung und die erforderlichen Fähigkeiten geklärt werden. Pilotprojekte und die Untersuchung der tatsächlichen Wirkung helfen bei der weiteren Entwicklung. Der Prozess endet deshalb nicht mit einer überzeugenden Präsentation oder einem funktionsfähigen Prototyp, sondern umfasst auch die Bedingungen seiner Umsetzung.[4)]

Die drei Phasen geben Orientierung, werden aber in wiederkehrenden Lernschleifen durchlaufen. Ein Test kann neue Fragen aufwerfen, weitere Gespräche erforderlich machen oder zu einer veränderten Problemstellung führen. **Entwerfen bedeutet hier, Erkenntnisse fortlaufend in überprüfbare Vorschläge zu übersetzen.**

Mit dem Field Guide arbeiten

Der Leitfaden lässt sich als Methodenfundus für konkrete Fragen im Projekt nutzen. Zu Beginn kann beispielsweise die Eingrenzung einer Gestaltungsaufgabe im Vordergrund stehen; später werden Methoden zur

Auswertung von Interviews, zur Ideenentwicklung oder zum Testen eines Konzepts relevant. Die Auswahl sollte sich danach richten, was gerade unklar ist und welche Erkenntnis den nächsten Entwurfsschritt ermöglicht. So entsteht ein begründetes Vorgehen, ohne sämtliche Methoden nacheinander abarbeiten zu müssen.

Eine zentrale Rolle spielt das **Lernen durch Prototypen**. Skizzen, Papiermodelle, einfache Aufbauten oder gespielte Abläufe machen Ideen frühzeitig erfahrbar. Ihr Zweck ist zunächst, bestimmte Fragen zu untersuchen: Wird eine Handlung verstanden? Passt ein Ablauf zum Alltag? Welche Annahme erweist sich als falsch? Rückmeldungen fließen anschließend in eine überarbeitete Version ein. Der Aufwand eines Prototyps sollte zur jeweiligen Fragestellung passen.[5)]

Für die Lehre bietet der Field Guide eine Grundlage, um Recherche, Ideenentwicklung und praktische Erprobung miteinander zu verbinden. Eine sinnvolle Arbeitsdokumentation hält fest, welche Frage untersucht wurde, welche Beobachtungen entstanden und wie diese den Entwurf verändert haben. Kritisch zu prüfen bleibt, wessen Perspektiven einbezogen werden und welche fehlen. Einzelne Gespräche liefern wertvolle Einsichten, aber keine automatische Repräsentativität. Auch mögliche ökologische Folgen, Zugangshürden und Interessenkonflikte müssen projektspezifisch untersucht werden.

Der englischsprachige Leitfaden ist über Design Kit als kostenloses PDF zugänglich. Als bibliografische Angabe kann verwendet werden: **IDEO.org (2015): *The Field Guide to Human-Centered Design*. 1. Auflage. IDEO.org.**

1)
IDEO: Design Kit – The Human-Centered Design Toolkit; IDEO.org: The Field Guide to Human-Centered Design.
2)
IDEO.org: Mindsets.
3)
IDEO.org: What is Human-Centered Design?; IDEO.org: Empathy.
4)
IDEO.org: Methods.
5)
IDEO.org: Rapid Prototyping; IDEO.org: Integrate Feedback and Iterate.

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:books:book_a_fieldguide-to-human-centered-design

Last update: **2026/11/10 08:49**