Ideen vergleichen und bewerten

Nach einer offenen Ideenfindung folgt im Designprozess meist eine Phase des Vergleichens und Auswählens. Während in der *Ideate!*-Phase zunächst möglichst viele unterschiedliche Ansätze entstehen sollen, geht es anschließend darum, den Lösungsraum wieder einzugrenzen. Dieser Wechsel wird häufig als *divergentes und konvergentes Denken* beschrieben.

Ideen sollten dabei nicht ausschließlich danach bewertet werden, welche spontan am besten gefällt. Sinnvoller ist es, Kriterien aus der vorherigen Recherche, der Forschungsfrage, den Bedürfnissen der Zielgruppe und den Rahmenbedingungen des Briefings abzuleiten. Unterschiedliche Methoden helfen dabei, Entscheidungen nachvollziehbar zu machen.

Kriterienbasierte Bewertung

Eine einfache Möglichkeit besteht darin, zunächst Bewertungskriterien festzulegen und anschließend jede Idee anhand dieser Kriterien einzuschätzen. Typische Kriterien können beispielsweise Relevanz für die Zielgruppe, Innovationsgrad, Nutzwert, technische Umsetzbarkeit, Aufwand, Nachhaltigkeit oder Qualität der Interaktion sein.

Idee	Relevanz	Innovation	Umsetzbarkeit	Nutzererlebnis	Gesamt
Idee A	4	3	5	4	16
Idee B	5	5	2	4	16
Idee C	3	4	5	3	15

Die Zahlen sind dabei kein objektives Ergebnis, sondern ein Werkzeug für die Diskussion. Interessant ist vor allem, warum eine Idee bei einem bestimmten Kriterium besser oder schlechter bewertet wird.

Gewichtete Entscheidungsmatrix

Nicht alle Kriterien sind für ein Projekt gleich wichtig. Bei einer gewichteten Entscheidungsmatrix erhalten deshalb besonders relevante Kriterien eine stärkere Gewichtung. Wenn beispielsweise der Nutzwert wichtiger ist als der Herstellungsaufwand, kann dieser entsprechend stärker in die Bewertung einfließen.

Diese Methode eignet sich besonders, wenn mehrere Ideen relativ weit entwickelt sind und eine begründete Entscheidung zwischen ihnen getroffen werden soll.

Dot Voting

Dot Voting ist eine schnelle Methode für Gruppen. Alle Ideen werden sichtbar angeordnet und jede Person erhält eine begrenzte Anzahl an Stimmen, beispielsweise drei Punkte. Diese können auf unterschiedliche Ideen verteilt oder teilweise auf eine besonders überzeugende Idee gesetzt werden.

Das Ergebnis zeigt schnell, welche Ansätze innerhalb einer Gruppe besonders viel Interesse erzeugen. Dot Voting sollte jedoch nicht automatisch als endgültige Entscheidung verstanden werden. Interessanter ist häufig die anschließende Diskussion darüber, warum bestimmte Ideen viele oder wenige Stimmen erhalten haben.

Paarweiser Vergleich

Beim paarweisen Vergleich werden jeweils zwei Ideen direkt miteinander verglichen. Dabei wird gefragt, welcher Ansatz ein bestimmtes Kriterium besser erfüllt. Anschließend wird die ausgewählte Idee mit dem nächsten Ansatz verglichen.

Diese Methode ist hilfreich, wenn viele Ideen ähnlich wirken und eine Gesamtbewertung zunächst schwierig erscheint. Der direkte Vergleich zwingt dazu, Unterschiede genauer zu benennen.

Impact / Effort Matrix

Bei einer *Impact / Effort Matrix* werden Ideen anhand von zwei Dimensionen eingeordnet: erwartete Wirkung und notwendiger Aufwand.

Typischerweise entstehen vier Bereiche:

	geringer Aufwand	**hoher Aufwand**
hohe Wirkung	schnell realisierbare, besonders interessante Ansätze	strategisch interessante, aber aufwendige Ansätze
geringe Wirkung	mögliche Ergänzungen	eher vermeiden

Die Methode hilft insbesondere dabei, ambitionierte Ideen von solchen zu unterscheiden, die innerhalb der verfügbaren Zeit und Ressourcen tatsächlich umgesetzt werden können. Gleichzeitig sollte eine Idee nicht nur deshalb bevorzugt werden, weil sie besonders einfach zu realisieren ist.

Desirability – Feasibility – Viability

Eine häufig verwendete Betrachtung untersucht Ideen aus drei Perspektiven:

Desirability fragt, ob eine Lösung für Menschen tatsächlich relevant oder wünschenswert ist.

Feasibility untersucht, ob sie technisch und organisatorisch realisierbar ist.

Viability betrachtet, ob die Idee langfristig wirtschaftlich oder organisatorisch sinnvoll funktionieren kann.

Im Kontext von Creative Technologies kann zusätzlich gefragt werden, ob eine Lösung gesellschaftlich und ökologisch verantwortungsvoll ist. Eine technisch mögliche Lösung ist nicht automatisch eine gute Lösung.

Prototyping als Bewertungsmethode

Nicht jede Idee lässt sich sinnvoll am Schreibtisch bewerten. Gerade bei neuen Interaktionsformen oder ungewöhnlichen Produkten können Annahmen erst überprüft werden, wenn etwas ausprobiert wird. Deshalb können Quick-and-dirty Prototypes, Wizard-of-Oz-Prototypen oder einfache Modelle genutzt werden, um mehrere Ideen miteinander zu vergleichen.

Statt zu diskutieren, welche Bedienung intuitiver sein könnte, können beispielsweise drei unterschiedliche Varianten gebaut und mit Nutzer*innen ausprobiert werden. Dadurch wird die Entscheidung nicht nur auf Meinungen, sondern auf Beobachtungen gestützt.

Ideen kombinieren statt nur auswählen

Die Bewertung muss nicht zwangsläufig dazu führen, dass vier von fünf Ideen vollständig verworfen werden. Häufig enthalten unterschiedliche Ansätze einzelne starke Aspekte. Eine Idee kann beispielsweise eine interessante Interaktion besitzen, eine andere eine überzeugende Nutzungssituation und eine dritte eine besondere Form.

Ein sinnvoller nächster Schritt kann deshalb darin bestehen, interessante Eigenschaften verschiedener Ideen zu kombinieren und daraus einen neuen Ansatz zu entwickeln.

Welche Methode ist die richtige?

Es gibt keine universell beste Bewertungsmethode. Frühe Ideen können zunächst durch Dot Voting, Diskussion oder einfache Kriterien verglichen werden. Weiter entwickelte Konzepte lassen sich besser mit einer Entscheidungsmatrix, Impact/Effort-Betrachtung oder Prototypen bewerten.

Entscheidend ist, dass die Auswahl nachvollziehbar aus den Erkenntnissen des Projektes entsteht. Die zentrale Frage sollte deshalb nicht nur lauten:

Welche Idee gefällt uns am besten?

sondern:

Welche Idee beantwortet unsere Forschungsfrage am überzeugendsten und bietet gleichzeitig das größte Potenzial für die weitere Entwicklung?

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

Permanent link:
https://www.wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:design-development:ideen-vergleichen-und-bewerten

Last update: **2026/09/14 14:46**