

Problem Space vs. Solution Space

Erst das Problem verstehen, dann die Lösung entwickeln

Viele Gestaltungs- und Entwicklungsprojekte beginnen mit einer vermeintlich guten Idee: einer App, einem interaktiven Objekt, einer neuen Technologie oder einer besonderen gestalterischen Lösung. Doch nur weil eine Idee interessant, innovativ oder technisch umsetzbar erscheint, bedeutet das nicht, dass sie auch ein relevantes Problem löst. Genau hier setzt die Unterscheidung zwischen **Problem Space** und **Solution Space** an.

Der **Problem Space** beschreibt den Raum, in dem zunächst das eigentliche Problem untersucht und verstanden wird. Dabei geht es darum, herauszufinden, welche Bedürfnisse, Herausforderungen, Verhaltensweisen oder Schwierigkeiten Menschen in ihrem Alltag tatsächlich haben. Im Sinne des **Human-Centered Design** stehen nicht Technologien oder eigene Vorstellungen im Mittelpunkt, sondern die Menschen, für die etwas entwickelt werden soll. Durch Beobachtungen, Interviews, Recherchen und die Analyse konkreter Nutzungssituationen werden Annahmen hinterfragt und reale Bedürfnisse identifiziert. Dabei zeigt sich häufig, dass das ursprüngliche Problem ganz anders gelagert ist als zunächst vermutet.

Erst auf dieser Grundlage beginnt die Arbeit im **Solution Space**. Hier werden unterschiedliche Lösungsansätze entwickelt, diskutiert, visualisiert, prototypisch umgesetzt und getestet. Wichtig ist, sich nicht zu früh auf eine bestimmte Idee oder Technologie festzulegen. Ein gut verstandenes Problem kann zu ganz unterschiedlichen Lösungen führen – manchmal zu einer App, manchmal zu einem physischen Produkt, einer räumlichen Intervention, einem neuen Service oder sogar zu einer Veränderung bestehender Abläufe, die ganz ohne zusätzliche Technologie auskommt.

Ein einfaches Beispiel: Die Ausgangsidee lautet, eine App zu entwickeln, die Studierenden hilft, freie Arbeitsplätze auf dem Campus zu finden. Das ist bereits eine Lösung. Im Problem Space müsste zunächst untersucht werden, ob Studierende tatsächlich Schwierigkeiten haben, Arbeitsplätze zu finden, worin diese bestehen und welche Faktoren dabei eine Rolle spielen. Vielleicht gibt es genügend Plätze, aber sie sind schlecht ausgeschildert. Vielleicht fehlen geeignete Räume für Gruppenarbeiten oder Informationen über die Ausstattung. Je nach Erkenntnis könnte die sinnvollste Lösung eine digitale Anwendung, ein Leitsystem oder eine organisatorische Veränderung sein.

Die Unterscheidung zwischen beiden Räumen ist keine starre Abfolge. Im **iterativen Designprozess** führen neue Erkenntnisse aus Prototypen und Tests häufig zurück zu einer erneuten Untersuchung des Problems. Entscheidend ist, dass Lösungen immer wieder an den tatsächlichen Bedürfnissen der Menschen überprüft werden.

Die zentrale Erkenntnis: Ein gutes Projekt beginnt nicht mit der Frage „Was könnten wir bauen?“, sondern mit „Welches Problem existiert tatsächlich, für wen ist es relevant und warum?“. Kreativität bedeutet nicht nur, originelle Lösungen zu entwickeln, sondern zunächst die richtigen Fragen zu stellen. **Nicht die Idee sucht ein Problem – das verstandene Problem eröffnet den Raum für sinnvolle Innovation.**

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

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:design-development:problem-space_vs_solution-space

Last update: 2026/10/25 08:48

