

Analogien und Perspektivwechsel im Human-Centered Design

- Analogien übertragen Strukturen oder Lösungsprinzipien aus einem bekannten Bereich auf eine neue Aufgabe.
- Perspektivwechsel betrachten eine Problemstellung aus anderen Rollen, Nutzungssituationen oder sozialen Kontexten.

Beide Methoden helfen zu Projektbeginn, vorschnelle Festlegungen zu vermeiden: Perspektivwechsel verbessern das Verständnis des Problems, während Analogien den Raum möglicher Lösungen erweitern.

Bedeutung zu Projektbeginn

Zu Beginn eines Projekts sind Problem, Zielgruppen und mögliche Lösungen häufig noch nicht eindeutig bestimmt. In dieser Phase besteht die Gefahr, dass erste Annahmen ungeprüft übernommen oder bereits bekannte Lösungen lediglich reproduziert werden.

Analogien und Perspektivwechsel erfüllen dabei unterschiedliche Funktionen:

- **Perspektivwechsel:** Überprüfung und Erweiterung des Problemverständnisses
- **Analogien:** Übertragung geeigneter Prinzipien auf mögliche Lösungen
- **Gemeinsames Ziel:** Öffnung des Denkraums vor der Auswahl und Konkretisierung einer Lösung

Die Methoden gehören damit vor allem zum **divergenten Denken**. Ihre Ergebnisse werden anschließend durch Recherche, Bewertung, Prototyping und Tests überprüft und verdichtet.

Analogien

Definition

Eine Analogie bezeichnet die Übertragung einer Beziehung, Struktur oder eines Funktionsprinzips von einem bekannten Ausgangsbereich auf einen neuen Zielbereich. Entscheidend ist nicht die äußerliche Ähnlichkeit, sondern eine vergleichbare innere Struktur.

Beispiel:

- **Ausgangsbereich:** Ein Flughafen leitet unterschiedliche Personengruppen durch Beschilderung, Farben und räumliche Orientierung.
- **Zielbereich:** Ein Hochschulcampus benötigt eine verständliche Orientierung für Studierende, Gäste und Beschäftigte.
- **Übertragbares Prinzip:** Informationen werden nach Zielgruppen, Entscheidungspunkten und Bewegungsrichtungen strukturiert.

Funktionen von Analogien

Analogien können:

- neue Lösungsrichtungen eröffnen,
- vorhandenes Wissen aus anderen Bereichen nutzbar machen,

- abstrakte Probleme verständlicher darstellen,
- funktionale Prinzipien sichtbar machen,
- die Kommunikation innerhalb eines Projektteams erleichtern,
- gewohnte oder fachlich begrenzte Denkmuster aufbrechen.

Besonders produktiv sind Analogien aus Bereichen, die nicht unmittelbar mit der Aufgabenstellung verbunden sind. Beispiele können aus der Natur, aus Dienstleistungen, technischen Systemen, öffentlichen Räumen oder sozialen Prozessen stammen.

Leitfragen

- Wo tritt eine vergleichbare Funktion bereits auf?
- In welchem anderen Kontext wurde ein ähnliches Problem gelöst?
- Welches Prinzip ist dort wirksam?
- Welche Bestandteile lassen sich übertragen?
- Welche Unterschiede begrenzen die Übertragbarkeit?

Risiken

Analogien sind keine Beweise. Eine Lösung, die in einem Ausgangsbereich funktioniert, muss nicht automatisch für den neuen Kontext geeignet sein.

Typische Fehler sind:

- Übertragung rein äußerlicher Ähnlichkeiten,
- Ausblendung unterschiedlicher Rahmenbedingungen,
- unkritische Übernahme bestehender Lösungen,
- Fixierung auf eine einzige Analogie,
- Vernachlässigung tatsächlicher Nutzungsbedürfnisse.

Analogien sollten deshalb als **Hypothesen und Inspirationsquellen** behandelt und durch empirische Untersuchung sowie Tests überprüft werden.

Perspektivwechsel

Definition

Ein Perspektivwechsel betrachtet eine Situation bewusst aus einer anderen Rolle, Erfahrung oder Nutzungssituation. Im Human-Centered Design dient er dazu, die ursprüngliche Problemdefinition zu hinterfragen und unterschiedliche Bedürfnisse, Fähigkeiten und Einschränkungen sichtbar zu machen.

Mögliche Perspektiven sind beispielsweise:

- unterschiedliche Nutzungsgruppen,
- Personen mit wenig oder viel Vorerfahrung,
- Menschen mit körperlichen oder kognitiven Einschränkungen,
- Beschäftigte, Betreiber oder technische Verantwortliche,
- Personen unter Zeitdruck oder in ungewohnten Situationen,
- indirekt betroffene Gruppen.

Funktionen von Perspektivwechseln

Perspektivwechsel können:

- unausgesprochene Annahmen sichtbar machen,
- unterschiedliche Bedürfnisse und Konflikte erkennen,
- Barrieren und Ausschlüsse identifizieren,
- bestehende Problemformulierungen korrigieren,
- neue Anforderungen an Produkte, Räume oder Dienstleistungen ableiten,
- die Grundlage für eine nutzerbezogene Problemdefinition schaffen.

Ein Perspektivwechsel ist jedoch nicht mit tatsächlicher Nutzerforschung gleichzusetzen. Die Vorstellung einer fremden Perspektive bleibt zunächst eine Annahme und muss durch Beobachtungen, Interviews, Kontextanalysen oder Tests überprüft werden.

Bedeutung im Human-Centered Design

Human-Centered Design richtet die Entwicklung an den tatsächlichen Bedürfnissen, Fähigkeiten und Nutzungskontexten von Menschen aus. Analogien und Perspektivwechsel unterstützen dabei verschiedene Teile des Prozesses.

Prozessschritt	Perspektivwechsel	Analogien
Verstehen	Unterschiedliche Nutzungsrealitäten untersuchen	Vergleichbare Situationen und Systeme identifizieren
Problem definieren	Annahmen hinterfragen und relevante Bedürfnisse formulieren	Problemstrukturen mit bekannten Fällen vergleichen
Ideen entwickeln	Lösungen für unterschiedliche Perspektiven denken	Prinzipien aus anderen Bereichen übertragen
Prototyp entwickeln	Nutzungssituationen und Barrieren berücksichtigen	Übertragene Prinzipien konkret umsetzen
Testen	Reaktionen verschiedener Nutzungsgruppen untersuchen	Tragfähigkeit der Übertragung überprüfen

Der Prozess ist nicht linear. Erkenntnisse aus Prototypen und Tests können eine erneute Problemdefinition, weitere Perspektivwechsel oder die Suche nach anderen Analogien erforderlich machen.

Praktische Methode für den Projektstart

Schritt 1: Ausgangsfrage formulieren

Die Aufgabenstellung wird zunächst lösungsoffen beschrieben.

Beispiel:

Wie kann die Orientierung auf einem Hochschulcampus für unterschiedliche Nutzergruppen verbessert werden?

Schritt 2: Perspektiven sammeln

Relevante Rollen und Nutzungssituationen werden identifiziert:

- neue Studierende,
- internationale Gäste,
- Personen mit Mobilitäts- oder Sehbeeinträchtigungen,
- Beschäftigte,
- Lieferdienste,
- Veranstaltungsbesucher.

Schritt 3: Annahmen kennzeichnen

Für jede Perspektive wird unterschieden zwischen:

- bereits belegten Erkenntnissen,
- plausiblen, aber ungeprüften Annahmen,
- offenen Forschungsfragen.

Schritt 4: Analoge Kontexte suchen

Mögliche Vergleichsbereiche werden gesammelt:

- Flughäfen,
- Krankenhäuser,
- Museen,
- Bahnhöfe,
- digitale Navigationssysteme,
- Leitsysteme bei Großveranstaltungen.

Schritt 5: Prinzipien abstrahieren

Nicht die konkrete Lösung, sondern das zugrunde liegende Prinzip wird beschrieben:

- Orientierung an Entscheidungspunkten,
- Kombination visueller und räumlicher Hinweise,
- gestufte Informationsdichte,
- Wiedererkennbarkeit durch konsistente Gestaltung,
- unmittelbare Rückmeldung über den aktuellen Standort.

Schritt 6: Übertragung prüfen

Die Prinzipien werden auf den Projektkontext übertragen und anschließend mit betroffenen Nutzungsgruppen getestet.

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

Permanent link:
<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:kreativitaetstechniken:analogien-perspektivwechsel>

Last update: 2026/10/17 10:27

