Problem Framing

Problem Framing bezeichnet den Prozess, ein zunächst breites oder unscharfes Problem so zu beschreiben und einzugrenzen, dass daraus eine sinnvoll bearbeitbare Designaufgabe entsteht. Im Designprozess ist dies besonders wichtig, weil die Art, wie ein Problem formuliert wird, großen Einfluss darauf hat, welche Lösungen später überhaupt in Betracht gezogen werden.

Zu Beginn eines Projektes liegen häufig viele einzelne Beobachtungen, Aussagen und Rechercheergebnisse vor. Durch Research Synthesis werden diese zunächst strukturiert und verdichtet. Beim Problem Framing geht es anschließend darum, daraus einen klaren Fokus abzuleiten: *Was ist eigentlich das relevante Problem? Für wen tritt es auf? In welcher Situation entsteht es? Und warum ist es wichtig?*

Das Problem nicht mit der Lösung verwechseln

Ein häufiger Fehler besteht darin, eine gewünschte Lösung bereits als Problem zu formulieren.

Weniger geeignet wäre beispielsweise:

Menschen brauchen einen sprachgesteuerten Lautsprecher für die Küche.

Hier ist die Lösung bereits festgelegt.

Offener wäre:

Menschen können beim Kochen digitale Audioinhalte teilweise nur umständlich bedienen, weil ihre Hände häufig beschäftigt oder verschmutzt sind.

Diese Formulierung beschreibt zunächst die Situation und lässt unterschiedliche Lösungswege offen.

Reframing

Problem Framing ist kein einmaliger Schritt. Neue Erkenntnisse aus Recherche, Interviews, Prototypen oder Tests können dazu führen, dass ein Problem anders verstanden werden muss. Dieser Vorgang wird als *Reframing* bezeichnet.

Beispielsweise könnte ein Projekt zunächst davon ausgehen, dass eine komplizierte Bedienoberfläche das zentrale Problem ist. Weitere Beobachtungen könnten jedoch zeigen, dass Nutzer*innen das Gerät grundsätzlich verstehen, es in der relevanten Situation aber nicht erreichen können. Dadurch verändert sich der Fokus des Projektes deutlich.

Reframing bedeutet deshalb, bereit zu sein, die ursprüngliche Problemdefinition zu hinterfragen und bei Bedarf neu zu formulieren.

Vom Problem zur Designfrage

Ein gutes Problem Framing bildet die Grundlage für eine Forschungsfrage oder eine offene Gestaltungsfrage wie How might we...?.

Aus der Problemformulierung

Menschen können Audioinhalte beim Kochen nur schwer über einen Touchscreen bedienen.

könnte beispielsweise entstehen:

Wie könnten wir die Bedienung von Audioinhalten in Situationen ermöglichen, in denen ein Touchscreen nicht sinnvoll genutzt werden kann?

Damit wird aus einem beobachteten Problem ein Ausgangspunkt für die *Ideate!*-Phase.

Im Designprozess

Problem Framing liegt typischerweise am Übergang zwischen *Discover!* und *Ideate!*. Es verbindet Recherche mit Ideenentwicklung und verhindert, dass zu früh an Lösungen gearbeitet wird, bevor ausreichend verstanden wurde, welches Problem tatsächlich bearbeitet werden soll.

Ein gutes Problem Framing beantwortet daher nicht die Frage *„Was wollen wir bauen?“*, sondern zunächst:

„Welches Problem wollen wir eigentlich lösen – für wen, in welchem Kontext und warum?“

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

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:research-methods:problem-framing?rev=1789397533

Last update: **2026/09/14 14:52**