



## UX Roundtable:

Gutes UX-Design spielerisch greifbar machen - mit der LEGO® Serious Play® Methode

## Was ist LEGO® Serious Play® ?

- ⊙ Von LEGO Systems 1996 entwickelt, um interne Strategie- & Innovationsprozesse zu verbessern
- ⊙ Ist eine spielerische Methode und ein strukturierter Moderations-Prozess, in dem...
  - ...metaphorische Modelle gebaut werden
  - ...in der Gruppe Gedanken, Ideen und Reflexionen geteilt werden
- ⊙ LSP kann in Unternehmen und Teams eingesetzt werden um neue Ideen zu entwickeln, die Kommunikation zu verbessern oder Problemlösungen zu beschleunigen.



Jeder nimmt sich max. 15 LEGO-Teile

Die 1. Aufgabe:

Baut eine Brücke, die schön ist,  
möglichst lang und zugleich stabil

Ihr habt 5 Minuten Zeit!



## Ein paar Regeln.....

- ⊙ Vertraue deinen Händen
- ⊙ Vermeide innere Dialoge
- ⊙ Es gibt kein Richtig oder Falsch
- ⊙ Es geht nicht um das Aussehen der Modelle
- ⊙ Das Lego Modell selbst ist nicht das Ergebnis, sondern eine hilfreiche Unterstützung, Dinge sichtbar zu machen
- ⊙ Keine Interpretation fremder Modelle
- ⊙ Helfen & Abgucken ist erlaubt
- ⊙ Don't forget the fun 😊

Die nächste Runde...

Jeder nimmt sich max. 15 LEGO-Teile

Die 2. Aufgabe:

Baut ein Modell das zum Ausdruck bringt, was Hamburg für Dich lebenswert macht!

Ihr habt 5 Minuten Zeit!



# Skills Building

- ⦿ Barrieren abbauen
- ⦿ Teilnehmer mit dem Prozess vertraut machen
- ⦿ Teilnehmer sollen in den Flow kommen
  
- ⦿ Einweisung in die Grundschritte
- ⦿ LSP-Regeln
- ⦿ Unverfängliche & einfache Fragen, z.B.:
  - Mein Montag morgen...
  - Warum ich in der Stadt XY lebe...
  - Was ich an meinem Job liebe...



# Grundschritte im LSP Prozess:

## ⊙ STEP 1: Fragestellung (Challenge)

- Fragen formulieren, auf die es keine offensichtliche/korrekte Antwort gibt
- Fragen klar verständlich & offen formulieren

## ⊙ STEP 2: Bauen (Construction)

- Modell bilden Metaphern für die Sicht auf das jeweilige Thema
- In der Bauphase wird physisch & mental gebaut und neues Wissen aufgebaut

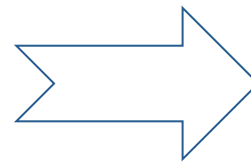
## ⊙ STEP 3: Erzählen (Sharing)

- Alle Beteiligten erzählen die Bedeutung ihres Modells
- Anhand des Gebauten lassen sich Aspekte besser erklären & verbalisieren

## ⊙ STEP 4: Reflexion (Reflection)

- Das Gehörte wird zusammengefasst & reflektiert
- Gelerntes kann diskutiert & die Modelle nach Kriterien bewertet werden

LSP ist ein ‚REAL TIME PROCESS‘ –  
d.h. es wird immer im JETZT gestartet:



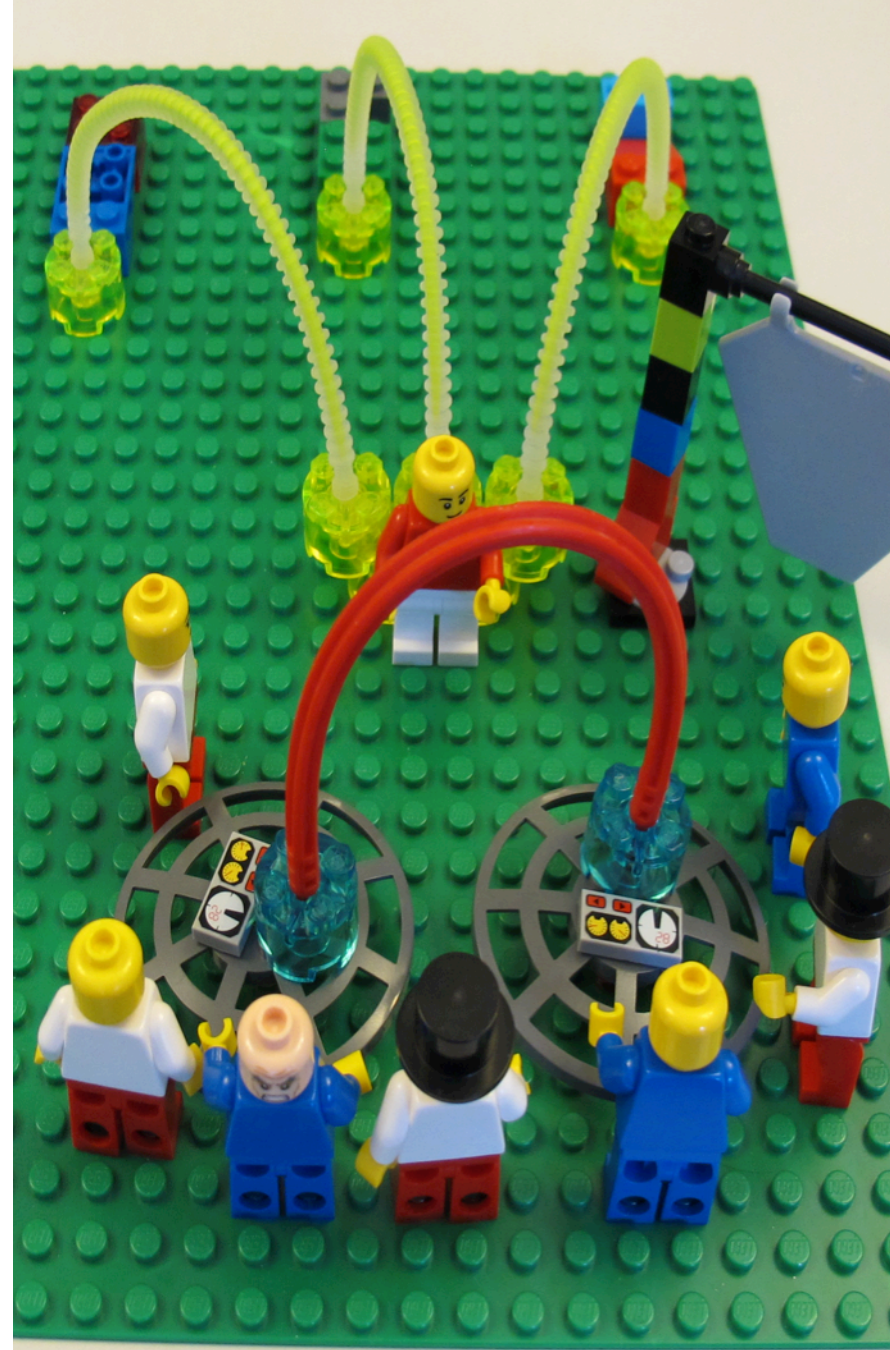
- ⊙ Wie wird der IST-Zustand wahrgenommen?
- ⊙ Was kann getan werden, um es besser zu gestalten oder für zukünftige Herausforderungen besser vorbereitet zu sein?
- ⊙ Welche relevanten Dimensionen/ Ressourcen sollten für zukünftige Visionen berücksichtigt werden?
- ⊙ Welche Visionen, Wünschen, Ziele gibt es?
- ⊙ Wie sehen mögliche Chancen/ Herausforderungen aus?



## Die 3. Aufgabe...

Baut ein Modell das zum Ausdruck bringt, was aus Nutzersicht eine gute bzw. eine schlechte User Experience ausmacht.

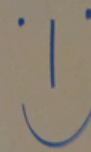
Ihr habt ca. 10 Minuten Zeit!



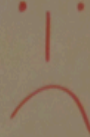
## Reflektion:

Die wichtigsten Aspekte eines Modells werden auf Post-it's gesammelt und nach sinnvollen Kriterien (abhängig von der Fragestellung) geclustert.

Redundanzen können aussortiert werden.



ISI-Zustand  
im Team



großes Vertrauen

Wertschätzung

große Motivation

Flexibilität

gute Stimmung/  
Spaß/Atmosphäre

alle ziehen an  
einem Strang

klare  
Zuständigkeiten

"Wir kriegen es  
immer wieder hin"

fachliches  
Know-How

Geht nicht  
gibt's nicht

Verständnis für  
d. jeweiligen Prozesse

direkte  
Kommunikation

keine Sorge  
um Geld

Anerkennung/  
Wichtigkeit (v. außen)

regelmäßige  
Kommunikation

fehlende  
Transparenz

Stellvertreter-  
Regelung

Strategischer  
Ausblick wird  
vermisst

Priorisierung  
nicht optimal

Steuerung d.  
externen Dienst-  
leisters (+ d. Standort)

riskante  
Ad-hoc-Lösungen

kein Standard  
für d. Informations-  
Austausch

gemeinsame Ent-  
wicklung ist nicht  
optimal

Rahmenbedingungen  
zur Entwicklung  
unklar

unklares Erleben  
d. Rollen / Zuständig-  
keiten

fehlende  
Kommunikation  
(IT)

Zuständigkeiten  
für die ~~IT~~  
unklar

Stabilität/Plan-  
barkeit wird  
vermisst

# Was ist der Nutzen der LSP-Methode?

## ⊙ ‚Denken mit den Händen‘:

- Bei Denkprozessen in Verbindung mit dem Bauen mit den Händen wird die Gehirnaktivität um ein Vielfaches erhöht

Wenn wir mit den Händen bauen, baut das Gehirn mit

## ⊙ Hohe emotionale Wirkkraft durch spielerisches Arbeiten:

- Bildet eine Umgebung, in der freiwilliges & unbewusstes Lernen und Erleben möglich ist
- Macht Mut, auch mal neue Wege auszuprobieren
- Fördert Fantasie und schöpferische Vorstellungskraft und ist motivationssteigernd

# Was ist der Nutzen der LSP-Methode?

## ⊙ Nutzt die Kraft des Story Tellings:

- Geschichten erzählen lässt intuitive Gedankensprünge zu
- Geschichten sind sinn- & identitätsstiftend und bleiben länger im Gedächtnis
- Geschichten fördern Kreativität und Vorstellungskraft

## ⊙ Partizipatorisches Prinzip:

- Alle Gruppenteilnehmer sind am Prozess beteiligt und bringen ihr individuelles Wissen, ihre Ideen und Erfahrungen ein

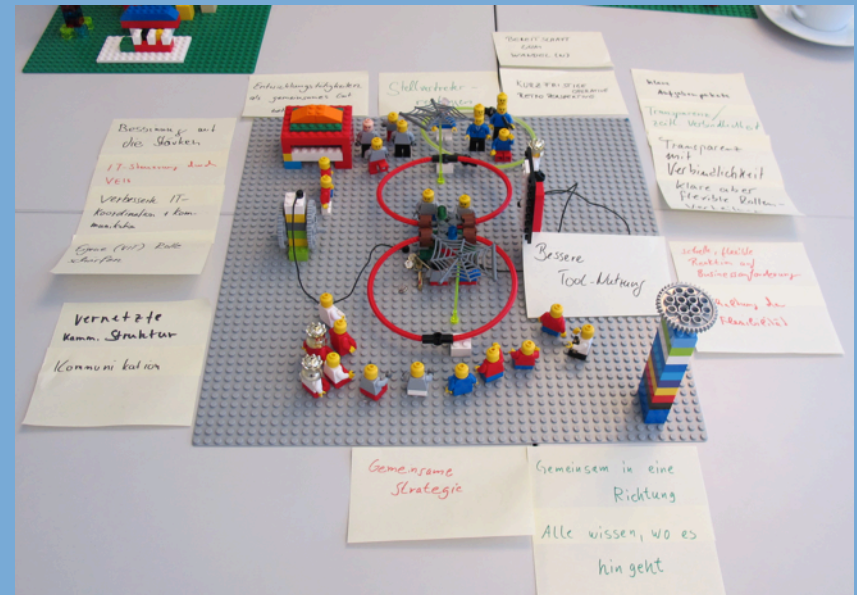
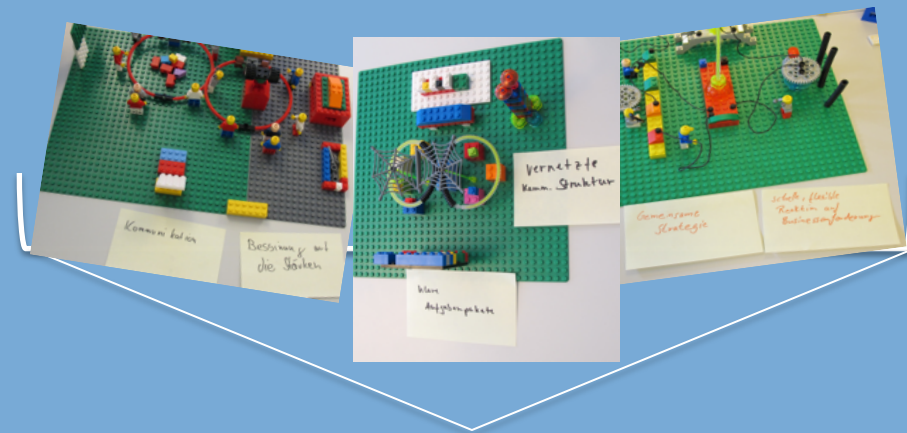
## ⊙ Gemeinsames Verständnis:

- Die universelle Sprache der LEGO-Steine erleichtert die Kommunikation und das Verständnis

## Das gemeinsame Modell....

Die wichtigsten Aspekte der einzelnen Modelle sollen berücksichtigt werden. Jeder markiert einen Aspekt pro Modell (Post-it) und erzählt kurz in 1-2 Sätzen, was der wichtigste Aspekt ist (max. 2 min pro Modell)

Anschließend werden die individuellen Aspekte zu einem gemeinsamen neuen Modell zusammengefügt (ca. 15min)



## Was könnt ihr mit LSP machen?

- ⊙ Ideen z.B. für neue Produktentwicklungen, Prototypen etc. generieren
- ⊙ Nachhaltige Problemlösungen finden
- ⊙ Visionen, Werte oder Prinzipien erarbeiten
- ⊙ Einheitliches Commitment über Zielvorgaben oder Visionen finden
- ⊙ Veränderungsprozesse gestalten
- ⊙ Teams neu positionieren oder Teamarbeit verbessern
- ⊙ Unterschiedliche Erwartungshaltungen & Rollenanforderungen im Team sichtbar machen

# Viel Spaß beim Ausprobieren!



**Irene Schuler**

Freelancer

Insights, Consumer & Design Research

[i.schuler@gmx.com](mailto:i.schuler@gmx.com)

[https://www.xing.com/profile/Irene\\_Schuler](https://www.xing.com/profile/Irene_Schuler)