

Kein Bock auf Workshops? – Es geht auch „undercover“

Anne Hess¹, Dominik Pascal Magin¹, Matthias Koch¹, Jörg Dörr¹

Fraunhofer IESE, Kaiserslautern, Germany¹

{anne.hess, dominik.magin, matthias.koch, joerg.doerr}@iese.fraunhofer.de

Zusammenfassung

Die Durchführung erfolgreicher offener Workshops bedarf einer intensiven und sorgfältigen Vorbereitung und Organisation. Umso enttäuschender ist es, wenn am Ende fast niemand kommt. Diese leidvolle Erfahrung mussten wir in der Vergangenheit im Rahmen unserer Living Lab Aktivitäten in den „Digitalen Dörfern machen. So haben wir mit Hilfe eines Klassifikationsschemas für Living Lab Aktivitäten innovative Ideen für die Durchführung von „undercover“-Aktivitäten erarbeitet. Eine zentrale Eigenschaft dieser Aktivitäten ist es, dass sie sich leicht in den Alltag von Nutzern integrieren lassen oder sogar so durchgeführt werden können, dass die Nutzer gar nicht bemerken, dass sie gerade an einer „Workshopaktivität“ teilnehmen. Das Klassifikationsschema und Vorgehen lässt sich sicherlich gut in andere Projektkontexte übertragen, so dass dieser Beitrag auch als Inspirationsquelle für andere dienen kann, die sich mit der Problematik konfrontiert sehen.

1 Einleitung

In den Digitalen Dörfern¹ entwickeln wir seit 2015 gemeinsam mit drei Verbandsgemeinden in Rheinland-Pfalz digitale Lösungen für den ländlich geprägten Raum, und adressieren dabei verschiedene Themenkomplexe wie Nahversorgung, Kommunikation & Dorfleben, Digitale Gemeinde und zukünftig auch Mobilität.

So entstand im Bereich Nahversorgung in den Jahren 2015 bis 2016 ein regionaler Online-Marktplatz für lokale Einzelhändler (die *BestellBar*) in Kombination mit einer Logistiklösung zur Auslieferung bestellter Waren durch Freiwillige (die *LieferBar*).

¹ <http://www.digitale-doerfer.de> – 10.07.2018

Seit 2017 steht den Bürgerinnen und Bürgern der Testgemeinden *DorfNews*, ein regionales Nachrichtenportal zur Verfügung. Ganz nach dem Motto „Bürger machen mit“ können Bürgerinnen und Bürger, Vereine und Kirche eigene Artikel verfassen und Veranstaltungen bewerben. Im März 2018 ging *DorfFunk* an den Start – eine Kommunikationsplattform, welche einen Austausch zwischen Bürgern untereinander sowie zwischen Bürgern und Gemeinde ermöglicht.

Bei der Entwicklung all dieser Lösungen war es uns stets wichtig, die relevanten Nutzergruppen aktiv in die Arbeiten des Forschungsprojektes einzubinden – angefangen von frühen Phasen der Ideenfindung und Bedarfsanalyse über die prototypische Gestaltung von Lösungen bis hin zur Evaluation von Konzepten und realisierten Lösungen. So haben wir bis heute zahlreiche „Co-Creation“ Aktivitäten durchgeführt, um gemeinsam mit relevanten Stakeholdern (wie beispielsweise Bürgerinnen und Bürger, lokalen Einzelhändlern, Vertretern der Gemeinden) innovative digitale Produkte und Services über sämtliche Entwicklungsphasen zu gestalten und zu erproben. Dabei haben wir vielfältige Erfahrungen sammeln können, über welche wir in den beiden vergangenen Jahren berichteten (Koch et al., 2016) (Hess et al., 2017).

Auch wenn wir insbesondere mit unserem Living Lab Ansatz Erfolge im Hinblick auf Effizienz und Effektivität in verschiedenartigen Aktivitäten erzielen konnten, so stehen wir immer noch vor einer großen Herausforderung: Wie können wir die Zahl der Teilnehmer an unseren Aktivitäten und Veranstaltungen steigern und noch mehr Leute innerhalb der Gemeinden dazu motivieren, an Aktivitäten zur Ideenfindung bzw. Evaluation von Lösungen teilzunehmen? Folgten bisher meist nur 10-15 Teilnehmer der Einladung zu einer Aktivität, so ist diese Zahl im Vergleich zur Anzahl potentieller Nutzer in den Gemeinden doch sehr gering.

Eine der Ursachen, worauf wir diese Beobachtungen zurückführen, ist die, dass viele Bürgerinnen und Bürger schlicht keine Zeit und Lust haben, abends um 18 Uhr ins Rathaus zu kommen, um mit ihnen unbekanntenen Personen von einem Forschungsinstitut (in diesem Fall dem Fraunhofer IESE) einen „Workshop“ durchzuführen.

Doch wie kann man das ändern? Gibt es nicht auch alternative Möglichkeiten, Co-Creation in Alltagsaktivitäten relevanter Stakeholder zu integrieren? Oder diese sogar „undercover“ durchzuführen, so dass sich die Stakeholder gar nicht darüber bewusst sind, dass sie gerade an einer Anforderungserhebung für eine digitale Lösung teilnehmen? Diese Fragestellungen haben uns dazu motiviert, den potentiellen Ursachen für eine Nichtteilnahme an Workshops weiter auf den Grund zu gehen und zu überlegen, was wir an der Gestaltung der Workshops anders machen können.

Nach einer kurzen Einführung in Living Labs (Kapitel 2), stellen wir in Kapitel 3 ein initiales Klassifikationsschema für Living Lab Aktivitäten vor. Dieses Schema lag der Identifikation von innovativen Ideen zu „undercover“ Aktivitäten zugrunde, welche auf kreative Art und Weise basierend auf dem Klassifikationsschema gewonnen werden konnten (Kapitel 4). Der Beitrag schließt mit einer Zusammenfassung und einem Ausblick auf zukünftige Arbeiten in Kapitel 5.

2 Der Living Lab Ansatz

In der Literatur sind zahlreiche Beiträge zu finden, die wesentliche Charakteristiken eines Living Labs beschreiben. Die Ergebnisse früherer Literaturrechercheaktivitäten zu Eigenschaften eines Living Labs, welche wir im Rahmen der Konzeptionsarbeiten durchführten, sind in folgender Abbildung 1 zusammengefasst:

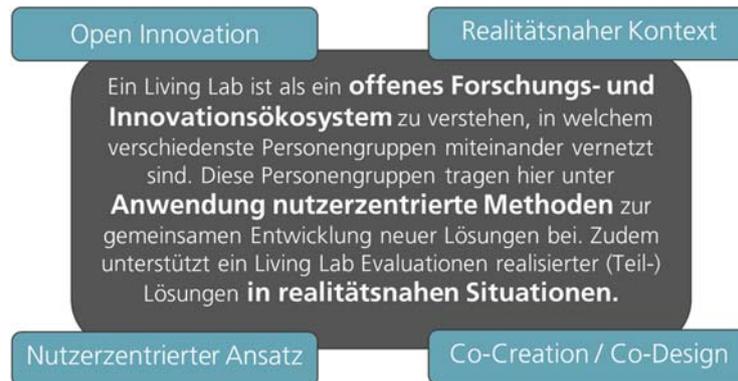


Abbildung 1: Living Lab Definition und Charakteristiken

Demnach sind Living Labs charakterisiert durch eine *nutzerzentrierte Entwicklung und Gestaltung von Produkten und Services*. Dabei werden zukünftige Nutzer frühzeitig in kreative Ideenfindungen und Entwicklungsaktivitäten - sog. *Co-Creation / Co-Design* Aktivitäten – involviert (Sanders & Simons, 2009). Dies soll sicherstellen, dass die entwickelten Lösungen die Bedürfnisse der Zielgruppen erfüllen und somit auch die Chancen für den Markterfolg der Produkte und Services erhöhen (Pallot et al., 2010). Wesentlich dabei ist, dass relevante Personengruppen in allen Phasen des Entwicklungszyklus der Anwendungen involviert sind - nicht nur vorwiegend in den Testphasen.

Reale und alltägliche Lebensumgebungen, in welche die Arbeiten im Living Lab eingebettet werden sollen, gelten sowohl als stimulierend als auch als herausfordernd für Forschungs- und Entwicklungsaktivitäten (Santoro & Conte, 2009). Alle Personengruppen, die sich im *Open Innovation* Prozess des Living Labs beteiligen, nehmen nicht einfach nur an Aktivitäten teil. Vielmehr tragen sie aktiv zur Schaffung von Innovationen bei (Santoro & Conte, 2009). Dabei werden ausgehend von nutzerspezifischen Bedürfnissen aus Alltagssituationen initiale Ideen erarbeitet. Diese werden über Szenarien bis hin zu technischen Lösungen transferiert und schließlich in alltäglichen Lebenssituationen eingesetzt und kontinuierlich evaluiert (Mulder et al., 2008).

Doch welche konkreten Co-Creation Methoden finden Anwendung in Living Labs? Diese Frage ist nicht so einfach zu beantworten. Existierende Arbeiten zu Living Labs berichten häufig über allgemeine Prozessmodelle statt über konkrete Erfahrungen aus der Anwendung von Co-Creation Methoden (z.B. Almirall et al., 2012). Auch gezielte Untersuchungen über

den Einsatz von „Co-Creation“ Aktivitäten in Living Labs brachten wenige Erkenntnisse hervor. Beispielhaft dafür seien die Arbeiten von (Mulder & Stappers, 2012) genannt. Sie untersuchten, existierende Living Labs in Europa dahingehend, wie der „Nutzer als Co-Creator“ im Rahmen der Produkt- und Serviceentwicklung eingesetzt wird. Sie kamen zu dem Fazit, dass existierende Living Lab Ansätze einen starken Fokus auf den „Lab“ Aspekt setzen - also vorwiegend traditionelle Methoden wie Beobachtungen oder Usability Tests einsetzen - weniger aber den „Living“ Part leben, d.h. Methoden zur Partizipation bzw. Co-Creation einsetzen. Das heißt, Nutzer werden weniger als aktive „Co-Creatoren“, sondern vielmehr auf reaktive oder passive Art involviert.

3 Klassifikationsschema für Living Lab-Aktivitäten

In (Hess et al., 2017) berichteten wir über relevante Stakeholder und Zielsetzungen sowie über das methodische Vorgehensmodell, welches unserem Living Lab Ansatz zugrunde liegt. Wie im vorherigen Kapitel dargestellt, lebt ein Living Lab Ansatz von einem kontinuierlichen Einbezug verschiedenster Personengruppen. Nicht nur um Anforderungen zu erheben, sondern auch zur Konzeption prototypischer Lösungen sowie zur Gewinnung von Feedback zu Ideen und umgesetzten (Teil-) Lösungen. Wie in der Einleitung beleuchtet, liegt eine unserer wesentlichen Herausforderungen im Kontext unserer Living Lab Aktivitäten in der Akquise und Gewinnung von Teilnehmern, die motiviert sind, aktiv und kontinuierlich über einen längeren Zeitraum an Living Lab Aktivitäten teilzunehmen. Oder aber es nehmen immer die gleichen Vertreter der relevanten Personengruppen an Aktivitäten teil. Diese Personengruppen zeichnen sich durch ihr ehrenamtliches Engagement aus und weisen zudem eine hohe technische Affinität auf. Jedoch charakterisieren diese Eigenschaften nur einen kleinen Teil der im ländlichen Raum lebenden Bevölkerung, weshalb wir auch andere Personengruppen mit anderen Eigenschaften erreichen möchten.

So gingen wir der Frage nach, wie Living Lab Ansätze noch effizienter und effektiver durchgeführt werden können, speziell wie wir mehr Bürgerinnen und Bürger mit einer möglichst breiten Abdeckung des Bevölkerungsspektrums involvieren können. Diese Fragestellung hat uns dazu motiviert, den potentiellen Ursachen für eine Nichtteilnahme an Workshops weiter auf den Grund zu gehen und zu überlegen, was wir an der Gestaltung der Aktivitäten anders machen können.

Dazu haben wir zunächst unsere bisherigen Erfahrungen aus drei Projektjahren in ein initiales Klassifikationsschema für Living Lab Aktivitäten einfließen lassen (siehe Abbildung 2). Die verschiedenen Dimensionen und zugehörigen Ausprägungen des Schemas sollen dazu dienen, Living Lab Aktivitäten zu charakterisieren und damit zukünftig passgenauere Living Lab Aktivitäten auszuwählen bzw. neue, noch besser wirkende Aktivitäten zu entwickeln. Im Folgenden werden die Dimensionen des Klassifikationsschemas kurz beschrieben.

- *Atmosphäre* charakterisiert, ob die Living Lab Aktivität in einer eher formalen Atmosphäre (z.B. einem Büro, Rathaus), einer semi-formalen Atmosphäre (z.B. einem

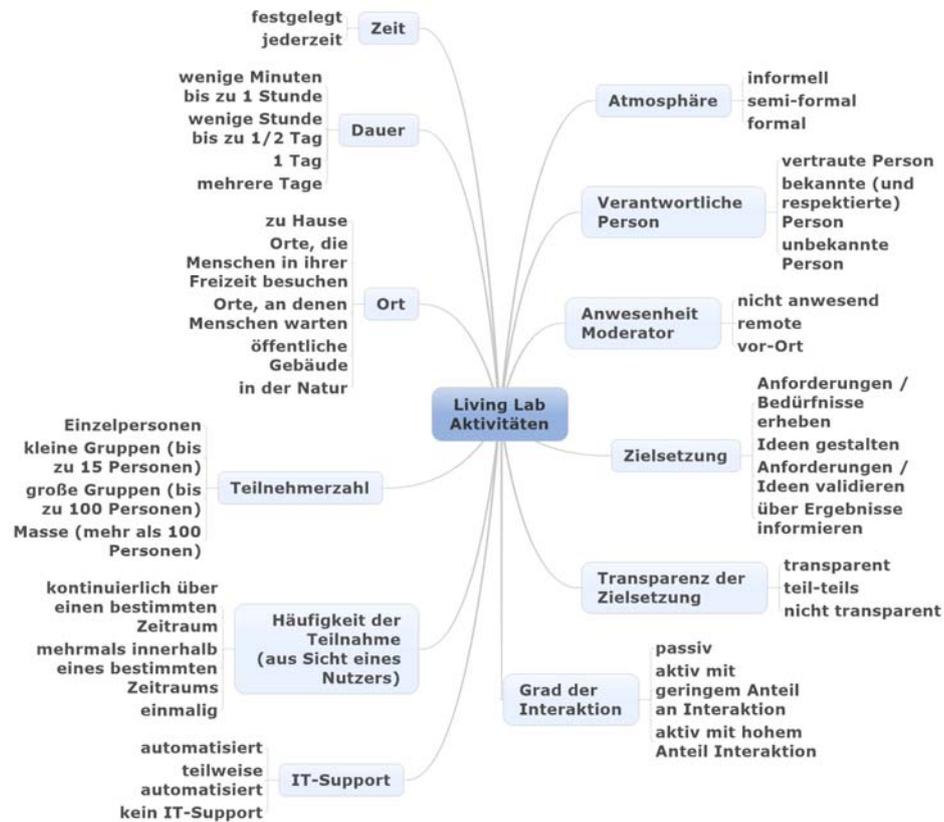


Abbildung 2: Klassifikationsschema "Living Lab Aktivitäten"

schön gestalteten Kreativitätsraum) oder einer informellen Atmosphäre (z.B. einem Café im Ort, der Bäckerei, einem Festival oder Kirmes) durchgeführt wird.

- *Verantwortliche Person* charakterisiert den Grad an Vertrautheit, welche die veranstaltende bzw. durchführende Person mit der intendierten Zielgruppe hat. Dies reicht von vertraut (z.B. einem Familienmitglied oder Freund), über bekannte bzw. respektierte Personen (z.B. dem Bürgermeister) zu noch unbekannt Personen.
- *Anwesenheit des Moderators* unterscheidet, ob ein Moderator benötigt wird, er vor Ort anwesend ist, oder remote zugeschaltet ist bzw. sein kann.
- *Zielsetzung* charakterisiert ob bei der Aktivität Anforderungen/Bedürfnisse erhoben werden sollen, neue Ideen gestaltet, Anforderungen bzw. Ideen validiert oder die Teilnehmer lediglich über Ergebnisse / aktuelle Gegebenheiten informiert werden sollen.

- *Transparenz der Zielsetzung* beschreibt, ob für den Bürger² die Zielsetzung (teilweise) offenbart ist oder nicht (z.B. da man auf ein explizit dafür angekündigtes Event geht).
- *Grad an Interaktion* charakterisiert ob Bürger passiv involviert sind (z.B. als Zuhörer/Zuschauer), besonders stark in der Interaktion gefordert sind (z.B. in einer Design Thinking Aktivität), oder nur zeitweise interaktiv beteiligt werden.
- *IT Support* beschreibt, ob die Living Lab Aktivität komplett automatisiert durchgeführt wird (z.B. Einträge sozialer Medien mit Textanalyse gescannt werden), es komplett manuell ist (wie bei einem klassisch moderierten Workshop), oder teilautomatisiert ist (wie z.B. bei einer Prototyping Session mit entsprechender Werkzeugunterstützung). In dieser Dimension wird nur die Sichtbarkeit der IT für die Teilnehmer der Living Lab Aktivität charakterisiert.
- *Häufigkeit der Teilnahme* charakterisiert ob die Aktivität einmalig, kontinuierlich über einen bestimmten Zeitraum oder mehrmals (aber abgeschlossen) in einem gewissen Zeitraum durch den Teilnehmer in der Zielgruppe ausgeführt wird.
- *Teilnehmeranzahl* beschreibt die Anzahl der Teilnehmer in der Aktivität von einzeln bis hin zur großen Masse.
- *Ort* beschreibt den Ort, an dem die Aktivität durchgeführt wird. Dies kann zu Hause sein, Orte in der Natur, öffentliche Gebäude, Orte, die die Bürger gerne in Ihrer Freizeit besuchen oder Orte an denen Menschen regelmäßig warten.
- *Dauer* charakterisiert wie lange die Aktivität andauert.
- *Zeit* beschreibt ob der Teilnehmer die Aktivität zu einer fest vorgegebenen Zeit durchführen kann oder sich die erforderliche Zeit selbst einteilen kann.

4 Ableitung von „Undercover“-Aktivitäten

Das vorgestellte Klassifikationsschema bietet die Grundlage dafür, unter Anwendung von Kreativitätstechniken neuartige Aktivitäten zur Involvierung von Bürgern zu erarbeiten. Um eine initiale Menge solcher Aktivitäten zu gewinnen, haben wir eine Kreativitäts-Session mit Requirements- und User-Experience-Experten durchgeführt, welche im nachfolgenden Abschnitt 4.1 beschrieben wird. Das daran anschließende Unterkapitel 4.2 stellt beispielhafte Ergebnisse, d.h. eine erste Auswahl abgeleiteter „undercover“-Aktivitäten vor.

4.1 Mit Kreativität zu neuen Aktivitäten

Das Ziel des Workshops war es, durch die Kombination verschiedener Dimensionen und Ausprägungen des Klassifikationsschemas innovative Ideen für die Durchführung von „undercover“-Aktivitäten im Living Lab abzuleiten. Zu diesem Zweck wurden 13 wissenschaftliche Mitarbeiter aus den Bereichen Requirements Engineering und User Experience Engineering

² Die im Folgenden verwendete Bezeichnung „Bürger“ umfasst sowohl Bürgerinnen als auch Bürger

zu einem gemeinsamen Termin eingeladen bzw. per E-Mail in das Vorhaben eingebunden. Die Teilnehmer haben alle Erfahrung mit der Durchführung von Living Lab-Aktivitäten und in der Zusammenarbeit mit Bürgern.

Zur Vorbereitung der Session wurden Karten mit aufgedruckten Ausprägungen der Dimensionen erstellt. Diese wurden so zusammengestellt, dass jeweils sechs zufällig ausgewählte Dimensionen mit jeweils einer zufälligen Ausprägung kombiniert waren. Von diesen Karten wurden so viele zusammengestellt, dass jeder drei Teilnehmer drei Karten zufällig erhalten konnte. Abbildung 3 zeigt ein Beispiel einer solchen Karte.

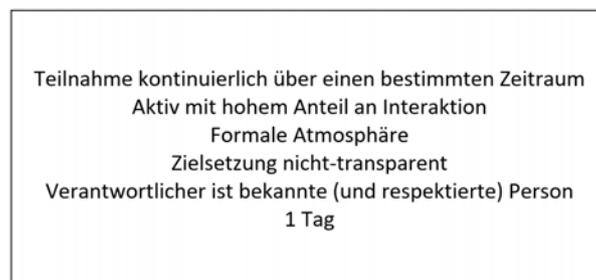


Abbildung 3: Beispielskarte mit Ausprägungen

Die eigentliche Session wurde mit einer Einführung in das Klassifikationsschema gestartet, um anhand dessen die Zielsetzung des Vorhabens zu erläutern. Dies beinhaltete eine kurze Einführung in den Projektkontext und die sich darin ergebenden Herausforderungen, die die Erarbeitung neuer Bürgerbeteiligungsformen motivierte. Daran anschließend wurden die Karten mit den Ausprägungen unter den Teilnehmern verteilt und die Aufgabe gestellt, eine geeignete Living Lab-Aktivität zu beschreiben, die mindestens zwei der sechs aufgedruckten Ausprägungen berücksichtigt. Die Teilnehmer, die an der Session nicht anwesend sein konnten, erhielten die Karten und Erläuterungen dazu separat. Zur Ausgestaltung von Ideen hatten die Teilnehmer vier Arbeitstage Zeit, in denen sie in Einzelarbeit ihre Ideen auf Papier oder digital skizzieren und anschließend an die Autoren dieses Papers übergeben konnten.

4.2 Beispielhafte „Undercover“-Aktivitäten

Die nachfolgend beschriebenen Aktivitäten stellen eine Auswahl der in der Kreativitäts-Session erarbeiteten Ideen dar. Von besonderem Interesse sind hierbei jene Aktivitäten, die sich durch ihre „Unsichtbarkeit“ für Bürger oder weitere Stakeholder auszeichnen, d.h. die durchgeführt werden können, ohne dass die Beteiligten notwendigerweise mitbekommen, dass sie gerade an einer Anforderungserhebung teilnehmen oder explizit Feedback zu Softwarelösungen bzw. Konzepten geben.

DER IDEEN-KETTENBRIEF

Dimensionen und Ausprägungen: Zielsetzung: *Ideengestaltung*; Ort: *zuhause*; Teilnehmerzahl: *große Gruppe*; Atmosphäre: *formal*, IT-Support: *ohne IT-Support*

Undercover-
Aktivität

Genutzt werden können beispielsweise ein besonderer Anlass oder Feierlichkeiten, um einen „Ideen-Kettenbrief“ zu initiieren. Der erste Gast erhält einen (langen) Zettel, auf dem das zu lösende Problem geschildert ist. Außerdem enthält der Zettel einen ersten Lösungsbeitrag oder –schritt. Der Gast erweitert nun diese Lösung um einen (kleinen) sinnvollen Beitrag. Nach einer kurz gewählten Zeit muss der Gast den Zettel weiterreichen, damit der nächste Gast seinen Teil beiträgt. Am Ende wird die gesamte Lösung vorgelesen.

Tabella 1: Undercover-Aktivität I: Der Ideen-Kettenbrief

„ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST“

Dimensionen und Ausprägungen: Zielsetzung: *Ideengestaltung*; Ort: *in der Natur*; Dauer: *1 Tag*; IT-Support: *ohne IT-Support*

Undercover-
Aktivität

In der Situation eines gemeinsamen Ausflugs in der Natur, beispielsweise bei einem Betriebsausflug, bilden sich meistens Kleingruppen, innerhalb derer es Gelegenheiten zur Unterhaltung gibt. Die Idee ist nun, diesen Gruppen jeweils einen „Auftrag“ zu geben, der über den Tag erfüllt werden muss. Weil Konkurrenzsituationen belebend wirken können, kann für die Gewinner am Schluss ein Preis vorgesehen werden. Der jeweilige Auftrag wird von einem „Remote-Moderator“ in Form eines Briefes an einen „Missionsleiter“ in der Gruppe übergeben. In diesem Brief steht eine (ggf. abstruse, aber dennoch mögliche) Lösung des Problems, für das eine Idee gefunden werden soll. Entsprechend äußert der Missionsleiter gegenüber seiner Gruppe „Ich sehe eine Lösung, die Ihr nicht seht“. Während die Gruppe die Lösung zu erraten versucht, kommt sie mutmaßlich auf gute neue Ideen, wie man das Problem (noch) besser lösen kann. Wenn die vorgeschlagene Lösung gefunden wurde oder eine definierte Zeit abgelaufen ist, diskutiert die Gruppe ihre optimale Lösung, die der Missionsleiter am Ausflugsende allen Gruppen vorstellt.

Tabella 2: Undercover-Aktivität II: „Ich sehe was, was Du nicht siehst“

„ICH PACKE MEINEN (PROBLEME-) KOFFER UND NEHME MIT ...“

Dimensionen und Ausprägungen: Zielsetzung: *Anforderungen / Ideen validieren*; Atmosphäre: *informell*; Dauer: *wenige Studenten*; IT-Support: *ohne IT-Support*

Undercover-
Aktivität

Hierzu hat ein *Moderator* eine Liste mit Karten, auf denen jeweils eine Anforderung/Idee steht. Der Moderator liest jeweils eine Karte vor; die Aufgabe der Teilnehmer ist es, Probleme mit der zugehörigen Anforderung/Idee zu finden. Der erste Teilnehmer sagt folglich den bekannten Satz und legt das erste Problem in seinen Koffer. Der zweite Teilnehmer wiederholt diesen Satz und fügt ein weiteres Problem hinzu. Dies wird reihum wiederholt bis keine Probleme mehr aufkommen oder eine festgelegte Zeit abgelaufen ist. Entgegen dem üblichen Spiel gibt es keinen Abbruch, wenn ein Teilnehmer einen Fehler macht, denn das Ziel ist es, möglichst viele Probleme zu finden. Folglich dürfen die anderen Teilnehmer helfen, wobei das Sammeln von Strafpunkten dennoch denkbar ist, mit humorvollen Konsequenzen..

Tabelle 3: Undercover-Aktivität III: "Ich packe meinen (Probleme-) Koffer und nehme mit ..."

Es wurden noch viele weitere Ideen gesammelt, die nachfolgend aus Platzgründen lediglich kurz angerissen werden:

- Orte, an denen Menschen ihre Freizeit verbringen und zudem mit Wartezeit „belegt“ sind, bieten weitere Anhaltspunkte. In Cafés, Restaurants oder Bars während des Wartens auf Essen oder Getränke können Gäste untereinander oder mit einer „eingeweihten“ Bedienung ins Gespräch kommen oder Ideen auf bemalbaren Tischdecken oder Bierdeckeln skizzieren. Auch das Beantworten von Fragebögen kann in dieser Situation Anwendung finden.
- In einem Friseursalon kann ein smarterer Spiegel installiert werden, der eine Navigation über Eye-Tracking unterstützt und so beispielsweise einfache Bewertungen von Ideen ermöglicht.
- Beim Kinobesuch kann während des Wartens auf den Filmbeginn die Werbung mit Sequenzen aufgelockert werden, in denen Schauspieler Fragen stellen, die die Besucher auf ihren Smartphones beantworten können. Ähnliches lässt sich auf Weinfesten oder anderen örtlichen Feierlichkeiten zusammen mit lokalen Akteuren, z.B. Bürgermeistern, anwenden.
- Analog zu Tupperware®-Partys können Menschen zu Evaluationspartys aufgefordert werden, um in lockerer Atmosphäre zuhause digitale Lösungen zu erproben und im kleinen Bekanntenkreis zu evaluieren.

5 Zusammenfassung und Ausblick

Die in diesem Beitrag dargestellten Ergebnisse wurden durch die Fragestellung motiviert, wie wir unsere Living Lab Aktivitäten in den „Digitalen Dörfern“ noch effizienter und effektiver durchführen können. Insbesondere wollten wir dabei unsere existierenden Herausforderungen adressieren, wie wir mehr Bürger mit einer möglichst breiten Abdeckung des Bevölkerungsspektrums dazu motivieren können, sich aktiv (bestenfalls auch für einen längeren Zeitraum) an Forschungsaktivitäten zu beteiligen. Unsere bisherigen Erfahrungen zur Gestaltung von Living Lab-Aktivitäten sind in ein Klassifikationsschema eingeflossen, dessen verschiedenen Dimensionen und Ausprägungen typische Living Lab-Aktivitäten charakterisieren. Im Rahmen einer Kreativitäts-Session haben wir dabei basierend auf dem Schema verschiedenste innovative Ideen für „undercover“-Aktivitäten erarbeitet. Ein wesentliches Unterscheidungsmerkmal dieser Aktivitäten – etwa im Vergleich zu klassischen Workshops – ist ihre „Unsichtbarkeit“ für Bürger oder weitere Stakeholder. Das heißt, die können sich leicht in Alltagsaktivitäten von Nutzern integrieren lassen bzw. durchgeführt werden ohne dass die Beteiligten notwendigerweise mitbekommen, dass sie gerade Teil einer Anforderungserhebung sind oder explizit Feedback zu Softwarelösungen bzw. Konzepten geben.

In naher Zukunft möchten wir solche „undercover“-Aktivitäten im Kontext unserer weiteren Entwicklungsaktivitäten einsetzen und Erfahrungen dazu sammeln. Unsere Erfahrungen bzw. das in diesem Beitrag vorgestellte Klassifikationsschema und Vorgehen zur Identifikation von kreativen Ideen lässt sich sicherlich leicht in andere Projektkontexte übertragen, sodass dieser Beitrag somit als eine Inspirationsquelle für andere dienen kann, die sich mit aktiver Involvierung von Nutzergruppen in Entwicklungsaktivitäten befassen.

Die in diesem Beitrag vorgestellten Ergebnisse sind Teil einer übergeordneten Forschungsagenda, in welcher wir sowohl Forschung als Industrie dazu ermutigen möchten, solche partizipativen Ansätze auszuprobieren und Erfahrungen dazu zu sammeln (Doerr et al., 2018). Insbesondere vor dem Hintergrund der zunehmenden Digitalisierung bzw. durch „Smart Cities“ bzw. „Smart Rural Areas“, wird der Alltag einer immer größer werdenden Gruppe von Endnutzern beeinflusst und es wird immer wichtiger werden, Methoden zu entwickeln, welche ein aktives Involvieren dieser Vielfalt an Endnutzern ermöglicht.

Danksagung

Das Projekt Digitale Dörfer ist gefördert vom Ministerium des Innern und für Sport Rheinland-Pfalz. Wir danken außerdem den Projektpartnern Entwicklungsagentur Rheinland-Pfalz, Verbandsgemeinde Betzdorf-Gebhardshain, Verbandsgemeinde Göllheim, Verbandsgemeinde Eisenberg, allen teilnehmenden Stakeholdern.

Literaturverzeichnis

- Almirall, E., Lee, M. & Wareham, J. (2012). *Mapping living labs in the landscape of innovation methodologies*. Technology Innovation Management Review, 2012
- Doerr, J., Hess, A. & Koch, M. (2018). *RE and Society - A Perspective on RE in Times of Smart Cities and Smart Rural Areas*. IEEE International Requirements Engineering Conference (RE), 2018
- Hess, A., Magin, D. & Koch, M. (2017) *Co-creation in den Dörfern –ein Living Lab für ländliche Regionen*. Tagungsband Mensch und Computer, 2017
- Koch, M., Hess, S., Hess, A. & Magin, D. (2016). *Digitale Innovationen von Bürgern für Bürger - Design Thinking oder Citizen Science?* Tagungsband Mensch und Computer, 2016
- Mulder, I. & Stappers, P.J. (2009). *Co-creating in practice: results and challenges*. Technology Management Conference (ICE), pp. 1-8, 2009
- Mulder, I., Velthausz, D., & Kriens, M. (2008). *The Living Labs Harmonization Cube: Communicating Living Lab's Essentials*. The Electronic Journal for Virtual Organizations and Networks, 2008-Vol. 10
- Pallot, M., Trousse, B., Senach, B. & Scapin, D. (2010). *Living Lab Research Landscape: From User Centred Design and User Experience towards User Cocreation*. First European Summer School "Living Labs", Aug 2010, Paris, France. 2010
- Sanders, L. & Simons, G. (2009). *A Social Vision for Value Co-Creation in Design*. Open Source Business Resource, Dezember 2009
- Santoro, R. & Conte, M. (2009). *Living Labs in Open Innovation Functional Regions*. 2009 IEEE International Technology Management Conference (ICE), Leiden, 2009, pp. 1-8

Autoren



Hess, Anne

Anne Hess ist Diplom-Informatikerin und arbeitet seit 2006 als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Fraunhofer IESE in Kaiserslautern. Ihre Tätigkeiten umfassen (empirisch fundierte) Methodenentwicklung, Lehre und Praxistransfer bedarfsgerechter und effizienter UX und Requirements Engineering Methoden im Bereich der Informationssystementwicklung.

Magin, Dominik Pascal

Dominik Magin hat einen Masterabschluss in Informatik und ist seit 2013 wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Abteilung User Experience und Requirements Engineering am Fraunhofer IESE. Er begleitet das Projekt „Digitale Dörfer“ seit dem Projektbeginn 2015 und bringt seine Erfahrung in den Bereichen User Experience Konzeption und Entwicklung in das Projekt mit ein. Seit 2017 kümmert er sich um die inhaltliche Ausrichtung des Projekts und unterstützt beim Projektmanagement.

Koch, Matthias

Matthias Koch hat im Jahr 2014 sein Masterstudium in Informatik mit dem Schwerpunkt Software-Engineering an der Technischen Universität Kaiserslautern abgeschlossen. Seit 2012 ist er als Ingenieur am Fraunhofer IESE angestellt und beschäftigt sich hauptsächlich mit den Themenfeldern Requirements Engineering und Business Analysis. Sowohl in Industrie- als auch in Forschungsprojekten fungiert er regelmäßig als Anforderungsverantwortlicher und führt Workshops mit Kunden durch.

Dörr, Jörg

Dr. Jörg Dörr ist seit 2010 Leiter der Hauptabteilung „Information Systems“ am Fraunhofer IESE in Kaiserslautern. Sein Arbeitsschwerpunkt in Forschungs- und Transferprojekten umfasst Requirements Engineering mit Fokus auf nicht-funktionalen Aspekten in dem er im Jahre 2010 auch promovierte. Jörg Dörr verfügt über umfassende Kenntnisse auf dem Gebiet des Requirements Engineerings für Software- und Systementwicklung und zum Thema Datennutzungskontrolle. Er leitet diverse Schulungs-, Technologietransfer- und Forschungsprojekte im industriellen Umfeld und ist Autor von mehr als 70 akademischen und industrienahen Publikationen. Seit 2006 ist er als Dozent zum Thema Requirements Engineering an Hochschulen aktiv.