



Collaborative Sketching (C-Sketch)



Bei C-Sketch („gemeinsames Skizzieren“) handelt es sich um eine graphische Methode zur Ideen-Generation, bei der viele Ideen schnell generiert werden ohne sich von Details aufhalten zu lassen. Dabei bekommen alle Teilnehmenden gleichrangig die Möglichkeit ihre Ideen zu Papier zu bringen. Zeichnen zu können ist keine Voraussetzung. Zwei der Varianten, wie das gemeinsame Skizzieren im Detail durchgeführt werden kann, werden im Folgenden vorgestellt.

1. Variante

Alle Teilnehmenden skizzieren in Stillarbeit auf einem Blatt Papier in einer festgelegten Zeit eine Lösung für ein definiertes Problem. Ist die Zeit abgelaufen wird das Papier an die nächste Person weitergereicht, welche die Lösung der vorangegangenen Person ohne weitere Erklärungen versucht zu modifizieren oder mit Details auszugestalten. Dieser Vorgang wird so oft wiederholt bis jede Person einmal auf jedem Papier skizziert hat, sodass zum Schluss so viele verschiedene Lösungen existieren wie Personen an der Methode teilnehmen. Die Anzahl der Teilnehmenden ist ebenso variabel gestaltbar wie die Zeit, die für eine Iteration zur Verfügung steht. Am Ende wird öffentlich über alle Ideen diskutiert.

2. Variante

Im Gegensatz zur ersten Variante skizziert hier eine Person in einer ebenfalls vorgegebenen Zeit mehrere Lösungen. Zum Beispiel kann die Methode *Crazy 8's* verwendet werden. Die Grundidee dabei ist, dass in acht Minuten von jeder Person acht Ideen skizziert werden. Dafür faltet jede Person ein DIN-A4-Blatt so, dass acht gleich große Felder entstehen. In jedes Feld soll eine Idee skizziert werden. Diese Ideen werden daraufhin dem Team kurz (max. 3 Min. pro Person) präsentiert. Hier erfolgt noch keine Diskussion. Es folgt ein zweiter Skizzier-Durchgang, bei welchem die Teilnehmenden eine oder mehrere Ideen skizzieren, indem sie Ideen von sich selbst oder anderen Personen verschmelzen bzw. eine präferierte Idee vertiefen. Zum Schluss folgt erneut eine Präsentation der Ergebnisse, welche nun auch gemeinsam diskutiert werden sollen.

WANN: Bei der Lösungsfindung zur Verbesserung bestehender oder Generation neuer Funktionen oder Produkte, nachdem das Problem definiert wurde

WER: Organisation und Moderation durch eine Person des UX-Teams; Teilnahme von Personen verschiedener Teams und Stakeholder

DAUER: ~ 120 Minuten (formatabhängig)

WOMIT: Stift und Papier

WARUM IST C-SKETCH EIN WERTVOLLES UX TOOL?

- Das Einbeziehen der Perspektiven der verschiedenen Personengruppen führt zu einer größeren Ideenvielfalt.
- Das Einbeziehen der Stakeholder erhöht deren Unterstützung für die neuen Ideen.
- Es bewirkt eine gesteigerte Akzeptanz von Design-Entscheidungen.
- Es sensibilisiert Personen ohne UX-Hintergrund für UX-Themen und durchbricht Silo-Denken.
- Es steigert die Geschwindigkeit und Effizienz des Design-Prozesses.

DREI PRINZIPIEN BEIM SKETCHEN

- **Gemeinsam zum Ziel statt Wettbewerbsdenken:** Es sollten keine teaminternen Wettbewerbe geführt, sondern kooperativ, konstruktiv und offen zusammen gearbeitet werden.
- **Das Ziel ist das Entwickeln und Teilen von Ideen:** Das Ergebnis der Methode soll keine detailliert ausgearbeitete Design-Lösung sein. Vielmehr dient das gemeinsame Skizzieren dem kreativen Entwickeln von Ideen sowie deren Kommunikation und Diskussion in der Gruppe.
- **Quantität überwiegt Qualität:** Beim Skizzieren geht es in erster Linie noch nicht darum, Ideen qualitativ zu bewerten. Stattdessen ist eine breite Ideenvielfalt, die auch unkonventionelle Ideen einschließen kann, förderlich.

Gefördert durch:





Führen Sie Ihren eigenen C-Sketch-Workshop durch!

IHRE AUFGABE

Orientieren Sie sich bei der Organisation und Durchführung Ihres C-Sketch-Workshops an den folgenden Schritten.

Vor dem C-Sketch-Workshop

- **Klare Definition des Problems:** Ein eng definiertes Problem fokussiert das Skizzieren und verhindert, dass man sich in zu vielen verschiedenen Lösungen verliert. Eine mögliche Vorlage dafür bieten beispielsweise Jeff Gothelf und Josh Seiden in dem Buch Lean UX.

PRAXISTIPP ZUR PROBLEMDEFINITION

Gemeinsames Verständnis des aktuellen Status Quos:

<Das Produkt/Die Funktionalität> beinhaltet <Inhalt>, damit <die spezifische Nutzergruppe> <Nutzerziel(e)> können.

Gemeinsames Verständnis der Gründe für eine neue Lösung:

Wir beobachten, dass <Problembeschreibung>, was dazu führt, dass <Beschreibung, warum dies ein Problem darstellt>.

Formulierung der Fragestellung für das Sketching-Team und Herausarbeiten des Nutzens als testbare Einheit:

Wie können wir <Beschreibung, was erreicht werden soll>, damit <Beschreibung des Nutzens>?

- **Identifikation der Restriktionen:** Die Restriktionen können sowohl die Software-Ebene als auch den Zweck der Lösung betreffen. Man sollte sich zum Beispiel fragen, was bei einer spezifischen Nutzergruppe vermieden werden sollte, ob die Lösung für eine mobile oder eine Desktop-Anwendung gestaltet werden soll, etc.
- **Einladung der Teilnehmer*innen:** Die Vorteile der Methode treten besonders dann hervor, wenn der teilnehmende Personenkreis nicht nur Vertreter*innen des UX-Kernteam, sondern auch weitere Teammitglieder und Stakeholder umfasst. Diese Vertreter*innen sollten so ausgewählt werden, dass nicht mehr als 10 Personen an dem Workshop teilnehmen.
- **Bereitstellung der Materialien:**
 - mind. ein DIN A4 Blatt pro Person, ggf. Skizzier-Vorlagen
 - Dicke schwarze Stifte zum Skizzieren
 - Bunte Marker für Hervorhebungen beim Skizzieren
 - ggf. Beispiel-Skizzen zur Orientierung bezüglich des Detailgrades
 - Stoppuhr zum Messen der Zeit (Time Boxing)
 - Wand und Magnete/Pinnnadeln zum Präsentieren der fertigen Skizzen und zum Team-Skizzieren

Während des C-Sketch-Workshops

1. **Präsentation von Ablauf und Prinzipien des Workshops.** (5-10 Minuten)
2. **Präsentation der Problemdefinition und Restriktionen.** Diskussionen sollten für ein gemeinsames Verständnis der Ausgangssituation zugelassen werden. (15-45 Minuten)
3. **Durchführen von C-Sketch nach einer der anfänglich beschriebenen Varianten.** Der Timer sollte für alle Personen sichtbar platziert werden. (Zeitbedarf abhängig von Format und Personenanzahl)
4. **Diskussion und gemeinsame Ideengeneration.** Hier gilt es durch Selektion auf einen gemeinsamen Nenner zu kommen, Eine Idee kann mit ihren Komponenten und dem Userflow vom gesamten Team auf einem Whiteboard skizziert werden. Damit es einfacher fällt, sich von Ideen zu trennen, kann ein Themenparkplatz für weitere hoch priorisierte Ideen angelegt werden. (45 Minuten)
5. **Kommunikation der nächsten Schritte.** Der Input der Teilnehmer*innen sollte wertgeschätzt werden. Dazu gehört auch, dass sie über das weitere Vorgehen mit den Ergebnissen des C-Sketch-Workshops informiert werden. (5 Minuten)

Nach dem C-Sketch-Workshop

Nach dem Workshop kann mit der Team-Skizze sowie mit den priorisierten Ideen des Themenparkplatzes weitergearbeitet werden, indem detailliertere Prototypen entwickelt werden. Diese sollten dann mittels Nutzertests evaluiert werden, bei denen Bezug auf den zu testenden, formulierten Nutzen aus der Problemdefinition genommen werden kann.

WEITERFÜHRENDE INFOS

Arnsand, Natalia (2015): Collaborative Sketching Sessions: a Framework. ThoughtWorks GmbH. Online verfügbar unter <https://www.thoughtworks.com/de/insights/blog/collaborative-sketching-sessions-framework>.

Google Inc.: Phase 3: Sketch (Design Sprints). Online verfügbar unter <https://designsprintkit.withgoogle.com/-methodology/phase3-sketch/crazy-eights>.

Gothelf, Jeff; Seiden, Josh (2016): Lean UX. Designing great products with agile Teams. Second edition. Beijing: O'Reilly.

Shah, J. (1993). Method 5-1-4 G – A variation on method 635. MAE 540 Class Notes, Arizona State University, Tempe, AZ.

