

Zukunftsbox Tourismus



Methode I Prototypen testen und iterieren

Basics

Ziel	Die Teilnehmer:innen verstehen, dass ihre Prototypen erste Entwürfe (im Sinne von shitty first drafts) sind und mit Hilfe von Feedbackschleifen weiterentwickelt (oder auch verworfen) werden (können).
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none">● kritisch zu denken● zu kommunizieren● zu reflektieren● Feedback anzunehmen● ...
Material	<ul style="list-style-type: none">● die vorher entwickelten Prototypen● bei der Einbindung von Testpersonen über Videotelefonie: Notebook(s), Tablet(s), Mobiltelefone + entsprechende Programme (z.B. MS Teams, ZOOM ...)
Sozialform	allein, paarweise im Team
Dauer	ca. 30 Minuten (2 Runden à 15 Minuten)

Kurzbeschreibung

Mit einem Prototypen in der Hand kann es für die Teilnehmer:innen in die Testphase gehen. Sie testen ihre Lösungsidee direkt an der Zielgruppe oder stellen sie Expert:innen vor, mit dem Ziel, ein kritisch-konstruktives Feedback zu erhalten, das sie dann in die Überarbeitung des Prototypen einfließen lassen können.

Vorbereitung

Wenn Expert:innen als Feedbackgeber:innen eingeladen werden, dann sind diese im Vorfeld zu organisieren (Testpersonen organisieren), ansonsten ist keine Vorbereitung notwendig. Die Methode folgt auf "Prototyping" und/oder die „Präsentation der Lösungsideen“.

Durchführung

- Für die Testphase vorbereiten** (3 Minuten)
Bereitet euren Test / eure Präsentation vor der Zielgruppe und/oder Expert:innen vor: Welche Zielgruppe und Challenge habt ihr gewählt? Wie funktioniert euer Prototyp?
- Präsentieren und um Feedback bitten** (10 Minuten)
Stellt euch zunächst kurz vor. Erläutert der Testperson den Kontext und die Herausforderung/ Challenge, die ihr gewählt habt und präsentiert die Funktionsweise eures Prototypen. Bittet um ein ehrliches, kritisch-konstruktives Feedback. Beantwortet Fragen eurer Testperson(en) und stellt

Fragen, deren Antworten euch in der Weiterentwicklung helfen können. Bedankt euch bei der Testperson für Zeit, Interesse und Feedback.

3. **Wiederholen** (10 Minuten)

Wiederholt den Schritt 2, bis ihr mindestens 4 Feedbacks eingeholt habt. Organisiert euch dazu im Team: Entscheidet, ob ihr in Untergruppen, paarweise oder einzeln Feedback einholt. Tipp: Versucht nach Möglichkeit Mitglieder der Zielgruppe sowie Expert:innen als Testpersonen zu gewinnen und sie schon vorab auf ihre Aufgabe vorzubereiten. Zur Vorbereitung gibt es eine kurze Anleitung (Testpersonen organisieren).

4. **Feedback teilen und Prototyp iterieren** (5 Minuten)

Berichtet euch gegenseitig über das Feedback und arbeitet es nach Bedarf in den Prototypen ein. Wenn ihr nach dem Feedback den Prototypen verwerfen müsst, dann ist in diesem frühen Stadium noch nicht viel verloren.

Varianten

Als Testpersonen können Personen von in- und außerhalb der jeweiligen Bildungseinrichtung angesprochen werden. Im Falle, dass keine Testpersonen von außerhalb des teilnehmenden Personenkreises organisiert werden können, ist ein Peer-Feedback, bei dem sich die Teilnehmer:innen gegenseitig Feedback geben, möglich.

Wissenswert / Vorsicht

Als Feedbackgeber:innen sollten Personen gewählt werden, die ein wertschätzendes, kritisch-konstruktives Feedback geben, die Lösungen herausfordern und neue Perspektiven einbringen. Es geht nicht darum, eine Bestätigung zu erhalten, wie toll die Lösung ist, sondern zu einem sehr frühen Zeitpunkt bereits Rückmeldungen, die helfen, die Idee weiterzuentwickeln oder aber auch zur Entscheidung führen, die Idee zu verwerfen - auch wenn das weh tut ... Da noch nicht viel investiert wurde, ist auch ein Verwerfen nicht so dramatisch. Die Einbindung externer Expert:innen als Feedbackgeber:innen kommt in der Regel sehr gut an.

Nachbereitung / Ergebnissicherung

In der Nachbereitung können mit Hilfe von Leitfragen folgende Aspekte angesprochen werden:

- Wie war es für euch, um Feedback zu bitten und Feedback zu erhalten? Wie fühlt es sich an, bestätigendes Feedback zu erhalten? Wie konstruktiv-kritisches Feedback?
- Wie leicht/schwierig war es für euch, Feedback anzunehmen?
- Inwiefern hat euch das Feedback im Prozess weitergeholfen? Bei eurem Prototypen / eurer Lösungsidee aber auch in Bezug auf euch (Haltung: Offenheit, Feedback annehmen / aushalten, als Quelle des Lernens annehmen, scheitern ...)
- Worin seht ihr den Wert von Feedbacks - in diesem Prozess und generell?
- Auf welche Art und Weise sollte Feedback gegeben werden?
- ...