

How-might-we-Frage – Ideengenerierung

Ausgangspunkt für die Entwicklung von Ideen ist in der Regel ein Problem, für das konkrete Lösungsideen gesucht werden. Ein Beispiel wäre „Lebensmittelverschwendung“. Um Ideen zu generieren, muss dieses Problem jedoch zunächst möglichst präzise auf den Punkt gebracht werden. Beispielsweise wäre „Entsorgung von Obst und Gemüse mit Schönheitsfehlern“ eine Konkretisierung des Problems. Die How-might-we-Frage hilft dabei, solch einen konkreten Ausgangspunkt für die Ideenentwicklung zu finden.



Mit der How-might-we-Frage formuliert man das Problem als so konkrete Herausforderung, dass man unmittelbar Lösungsideen entwickeln möchte. Dazu wird eine spezielle Formulierung genutzt, die dabei hilft, explorativ zu denken und kreative Potenziale freizusetzen.

Herangehensweise

Mit Hilfe der Vorlage „How-might-we-Frage“ kann ein solider Grundstein für die Ideenentwicklung gelegt werden. Zunächst müssen dazu relevante Informationen gesammelt werden, um das Problem abzugrenzen. Im zweiten Schritt werden diese Informationen in einer Frage nach folgendem Schema zusammengefasst:

„Wie schaffen wir es, dass ...“

Beispielsweise könnte gefragt werden „Wie schaffen wir es, dass weniger Obst und Gemüse wegen Schönheitsfehlern entsorgt wird?“. Die Formulierung dieser Frage kann fünf bis fünfzehn Minuten Zeit in Anspruch nehmen. Es geht darum, als Team einen gemeinsamen Standpunkt festzulegen, der als Grundlage zur Ideengenerierung dient.

Aber vorsicht: Ist eine Frage zu breit formuliert, läuft man Gefahr, sich in der Frage zu verlieren. Ist sie zu eng gefasst, besteht die Gefahr Lösungen vorwegzunehmen. Mit der Formulierung darf und sollte in diesem Schritt experimentiert werden. Ziel ist es, dass die formulierte Frage auch wirklich als bestmöglicher Ausgangspunkt wahrgenommen wird. Eine gute How-might-we-Frage erkennt man daran, dass sie den Drang weckt, Lösungsideen dafür zu finden.

Tipp: Um die Problemstellung möglichst präzise zu formulieren, kann es helfen, eine [Persona Map](#) zu entwickeln. Darüber hinaus bietet die [Context Map](#) die Möglichkeit, nicht nur den Kontext der Idee, sondern auch den Problemerkostext zu erkunden.

Zur Entwicklung von Ideen können anschließend Kreativitätstechniken wie [Figuring Storming](#), [Kopfstand & Umdrehen](#) oder [Reizwortanalyse](#) genutzt werden.

Quelle: Lewrick, M./Link, P./Leifer, L. (2020): Das Design Thinking Toolkit. München: Vahlen, 125-128.

Gefördert durch:



1 Problemlage



2 How-might-we-Frage



Quelle: Lewrick, M./Link, P./Leifer, L. (2020): Das Design Thinking Toolbook. München: Vahlen, 125-128.

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

