

Design Game



Relevanz im Projekt

Eignung / Unique Selling Point

Ein Design Game bietet einen spielerischen Ansatz um Design-Ideen zu generieren.

Projektphase

Design Games werden etwa in der mittleren Phase eines Design-Prozesses eingesetzt. Ebenso können sie zu späteren Zeitpunkten für weitere Entwicklungen und das Re-Design verwendet werden.

Ziele

Das Spielen eines Design Games liefert in erster Linie Design-Ideen für das Produkt. Es dient aber auch dazu, unterschiedliche Perspektiven sichtbar zu machen und durch das Einnehmen verschiedener Rollen das Design zu konzeptualisieren. Sie unterstützen das Identifizieren von Problemen, das Finden von Lösungen und das Generieren neuer Ideen.

Vorbedingungen

Zumindest der Kontext eines Projekts sollte ausreichend analysiert und definiert sein, bevor ein Design Game erarbeitet wird.

Tipps

Bereits das Gestalten des Spiels an sich kann wertvolle Erkenntnisse liefern, und sollte daher auch gut dokumentiert werden.

Ressourcen

Die Gestaltung von Design Games erfordert recht umfangreiche personelle Ressourcen. Üblicherweise erfolgt bereits das Gestalten des Spiels in kleinen Teams. Das klare Definieren eines Ablaufs und eines Regelwerks, sowie das Erstellen der benötigten Materialien ist recht zeitintensiv. Auch die manuelle Nachproduktion von beim Spielen verbrauchten Materialien kann viel Zeit in Anspruch nehmen.

Zusätzlich wird je nach Spiel ein umfangreiches Set an Spielmaterialien benötigt bzw. erstellt. Zum Spielen selbst müssen relevante SpielerInnen eingeladen werden und ein entsprechendes Setting (inkl. Dokumentation) eingerichtet werden.

Pitfalls

Beim Spielen (und beim Designen) von Design Games ist das Ziel nicht einen oder mehrere Gewinner zu küren, sondern mit Hilfe des Spiels eine Kommunikationsbasis zur gemeinsamen Verständigung zu schaffen. Am Ende sollte ein gemeinsames Bild der weiteren notwendigen Designschritte entstehen. Wird dies beim Design nicht stets mitgedacht, wirkt sich das deutlich auf die Qualität der Ergebnisse aus.

Methodeninformationen

Beschreibung

Design Games sind für einen speziellen (Design-) Zweck gestaltete Spiele, die es den TeilnehmerInnen ermöglichen, ihre unterschiedlichen Perspektiven und Expertisen einzubringen. In diesem spielerischen Setting werden gemeinsam unterschiedliche Designansätze angeregt und diskutiert.

Ziele

Design Games werden verwendet um ein gemeinsames Verständnis und gemeinsame Ziele für komplexe Prozesse und Design-Kontexte zu entwickeln.

Akteure

Gestaltet und Konzipiert werden Design Games von Design-Teams und EntwicklerInnen. Das Spielen kann sowohl mit spezifischen ExpertInnen aus relevanten Bereichen als auch potentiellen NutzerInnen erfolgen.

Setting

Die Form des Design Games (Brettspiel, Kartenspiel, digitales Online Games etc.) bestimmen das Spielsetting. Zumeist wird es aber unter persönlicher Anwesenheit der Beteiligten Spieler in einem gemeinsamen Raum gespielt. Das Setting sollte entspannt und eher locker sein, um dem kreativen Ansatz der Methode gerecht zu werden. In speziellen Settings können die SpielerInnen auch Remote am Spiel teilnehmen.

Materialien

Für das Gestalten von Design Games werden die üblichen Spielmaterialien eingesetzt. Dabei können z.B. Blanko-Varianten von Spielkarten, Spielfelder, etc. eingesetzt werden um das Spiel zu gestalten.

Beim Spielen selbst sollten die Materialien so ausgestaltet werden, dass sie eine ausreichend gute Qualität aufweisen damit das Spielen selbst im Vordergrund steht und nicht durch unfertige, oder skizzenhafte Materialien beeinträchtigt wird. Diese Materialien bilden die Basis die von allen genutzt wird um Ihre Perspektive einzubringen.

Jedes Spiel sollte umfangreich mittels Video- und/oder Audioaufnahmen dokumentiert werden. Die verwendeten Spielmaterialien dienen ebenso der Dokumentation wie der

konkrete Ablauf des Spiels und die Diskussionen und Interaktionen zwischen den SpielerInnen.

Ablauf & Dauer

Das Gestalten von Design Games kann bei komplexen Themenfelder oder Fragestellungen durchaus umfangreich sein. Das Konzipieren eines inhaltlichen und validen Ablauf eines Spiels erfordert viel Zeit, genauso wie das Erstellen der benötigten Spielmaterialien.

Die konkrete Gestaltung des Spiels hängt selbstverständlich vom Kontext und den Anforderungen ab. Generell ist es aber nützlich das Spiel so zu gestalten, dass sich die SpielerInnen leichter in das Spiel und den Kontext involvieren können. Dies kann durch die Verwendung von Fotos oder Videos unterstützt werden. Um die SpielerInnen etwas aus ihren üblichen Denkmustern zu bewegen können beispielsweise Begriffe mit Bildern kombiniert werden, die eigentlich nicht zusammenpassen. Die gewissenhafte Gestaltung der Spielregeln und „turn-taking“ fördern die gleichmäßige Beteiligung aller SpielerInnen.

Die Dauer des Spiels selbst hängt vom geplanten Ablauf ab. Als Orientierung dient hier die Dauer bekannter Karten-, Brett- oder Computerspiele. Das Spiel sollte jedenfalls nicht zu kurz sein (nur wenige Minuten), um genügend Daten generieren zu können, aber auch nicht zu lang sein (mehrere Stunden), um die SpielerInnen nicht zu frustrieren.

Generierte Daten

Die Aufzeichnungen (Video, Audio, Notizen etc.) eines Design Games dienen als Datenbasis und zeigen den Ablauf des Spiels und die Interaktion der SpielerInnen. Ebenso wird das verwendete Spielmaterial (ausgefüllte Karten etc.) als Datenmaterial zur Auswertung herangezogen.

Verknüpfung mit anderen Methoden

Szenarien können als Basis zur Entwicklung von Design Games dienen und einen Erzähl- und Handlungsstrang für das Spiel liefern. Personas können einerseits als Basis für die Entwicklung eines Design Games dienen, andererseits können solche archetypischen NutzerInnen auch spielerisch mittels eines Design Games definiert werden und das Ergebnis eines Design Games sein.

Literatur

Brand, E. (2006). *Designing Exploratory Design Games: A Framework for Participation in Participatory Design?* Proceedings of the Ninth Conference on Participatory Design: Expanding Boundaries in Design – Volume 1 PDC '06

Pedersen, J. & Buur, J. (2000). *Games and Movies – Towards Innovative Co-Design with Users*. CoDesigning 2000.

Bereton M., Donova, J. & Viller, S. (2003). *Talking about watching. Using Video Card Game and wiki.web technology to engage IT students in developing observational skills*. 5th Australasian conference on Computing education – ACE. Vol. 20.