

URBAN DESIGN THINKING

Ein Werkzeug für Gemeinschaftsgärten und Offene Werkstätten?



Laura Bruns

Ereignisdesignerin (M.A.), Mediamanagerin (B.A.)

hpi School of Design Thinking

Kommunikationsstrategin mit Fokus auf Hands-on Aktionen im Stadtraum. Gründerin des dem UD-Thinkers Netzwerk das sich mittels der Nutzung des Design Thinking Ansatzes für offene und gemeinwohlorientierte Räume einsetzt. Gründerin von [stadtstattstrand](http://stadtstattstrand.de), einer Placemaking Plattform für den kreativen Umgang mit dem Stadtraum. Forschungstätigkeit für das BBSR, Beratung und Workshops für Stadtverwaltungen.

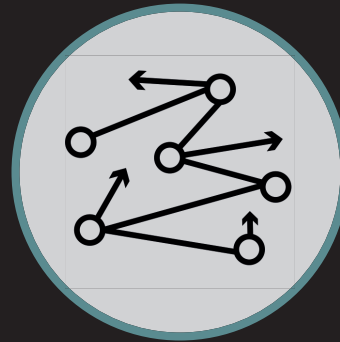
www.stadtstattstrand.de

www.urbandesignthinking.net

WAS MACHT EINE STADT LEBENSWERT?

Politische und soziale Stabilität, Lebenshaltungskosten, Lohnniveau, Gesundheit, Natur, Sauberkeit, Bildung, Kultur, Wirtschaft, Infrastruktur, Transport, Erholungs- und Rückzugsmöglichkeiten (...)

WAS MACHT EINE STADT LEBENSWERT?



Das Leben zwischen den Hauswänden

(Interaktion, Austausch, Identifikation, Offenheit, Miteinander, Spontanität, Wandel)

Design Thinking?

„Design Thinking ist ein iterativer Prozess zum Lösen von komplexen Problemen und zur Entwicklung neuer Ideen. Im Fokus dabei stehen eine unbedingte Nutzerorientierung und eine interdisziplinäre Herangehensweise. Die Methode wurde an der Stanford University gemeinsam mit der globalen Designagentur IDEO entwickelt.“

Komplexe Probleme ?

EINFACHS PROBLEM:

Wie schütze ich Tomaten vor Regen?



Durch ein Regendach.

KOMPLEXES PROBLEM:

Wie kann ich Akteure für mein Gartenprojekt motivieren?



PROBLEM VERSTEHEN

Nutzerbedürfnis ergründen

PROBLEM LÖSEN

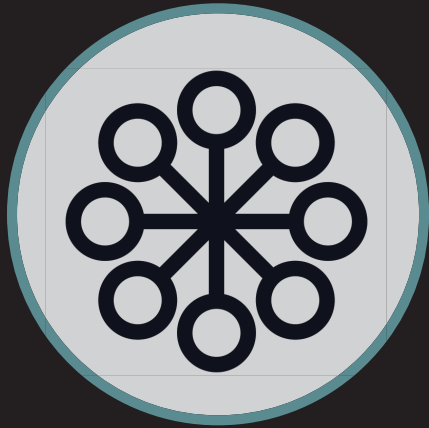
Nutzerbedürfnis erfüllen

Bei komplexen Problemen geht nicht darum direkt Antworten zu finden, sondern das Problem zu definieren und einen Ausgangspunkt zu finden.

Komplexe Probleme in Gartenprojekten

- ▶ Aufgabe des Gartens zugunsten anderer Stadtentwicklungsprojekte
- ▶ Mangelnde Attraktivität für neue und speziell jüngere Nutzergruppen
- ▶ Berührungängste von unbeteiligten Dritten - wie lassen sich verschiedene Bezugsgruppen einbeziehen?
- ▶ Sicherstellen der Attraktivität für unterschiedliche Benutzergruppen
- ▶ Wissens- und Informationsmanagement bei der Selbstorganisation
- ▶ mangelnde Unterstützung von Politik und Stadtverwaltung
- ▶ fehlende Informationen zu Bodenqualitäten
- ▶ Wie lässt sich die Anerkennung in Politik und Öffentlichkeit steigern?
- ▶ Schutz vor Vandalismus

Prinzipien



TEAM

MULTIDISZIPLINÄRE TEAMS
Diverse fachliche Disziplinen

T-SHAPED PEOPLE
Menschen mit großem Fachwissen und breiten Interessen

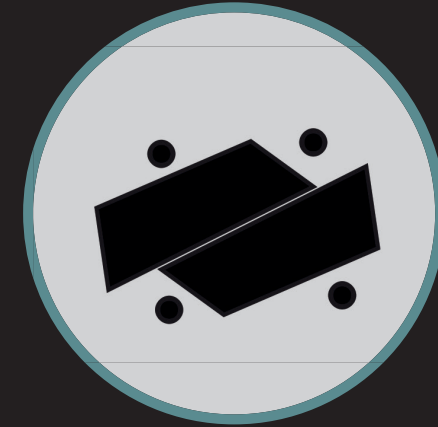


PROZESS

BEDÜRFNISORIENTIERUNG
Der Nutzer stets im Fokus

WEITE UND DICHTER
Masse an Ergebnissen vs. zusammenführen zu Erkenntnissen

ARBEITEN AUF ZEIT
hilft den Fokus zu behalten



RAUM

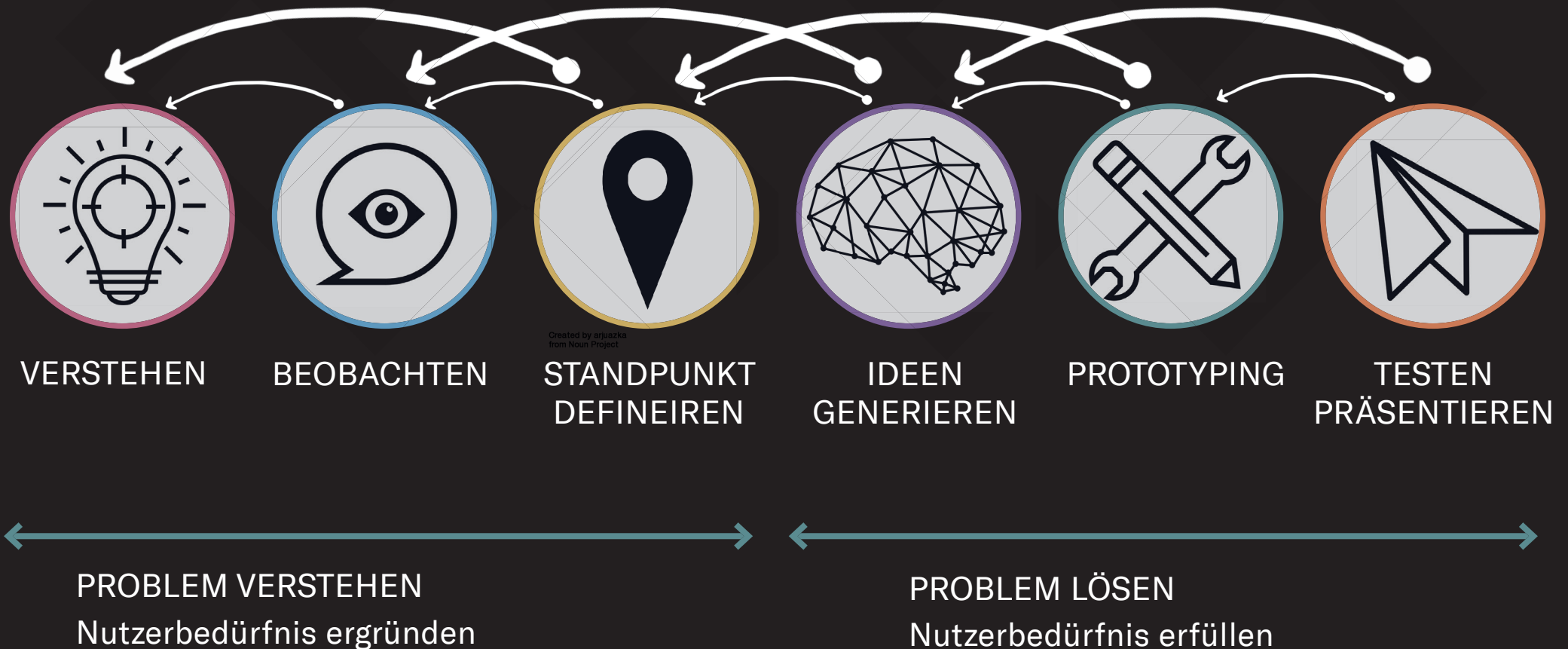
SPIELE
Spiele dienen der Konzentration

FLEXIBLER RAUM
Arbeiten im Stehen und Möbel auf Rollen

WHITEBOARDS & POST ITS
Festhalten von allem

Der Prozess.

EIN ITERATIVER PROZESS IN SECHS PHASEN, DER SICHERHEIT UND ORIENTIERUNG AUF NEUEM TERRAIN GIBT.



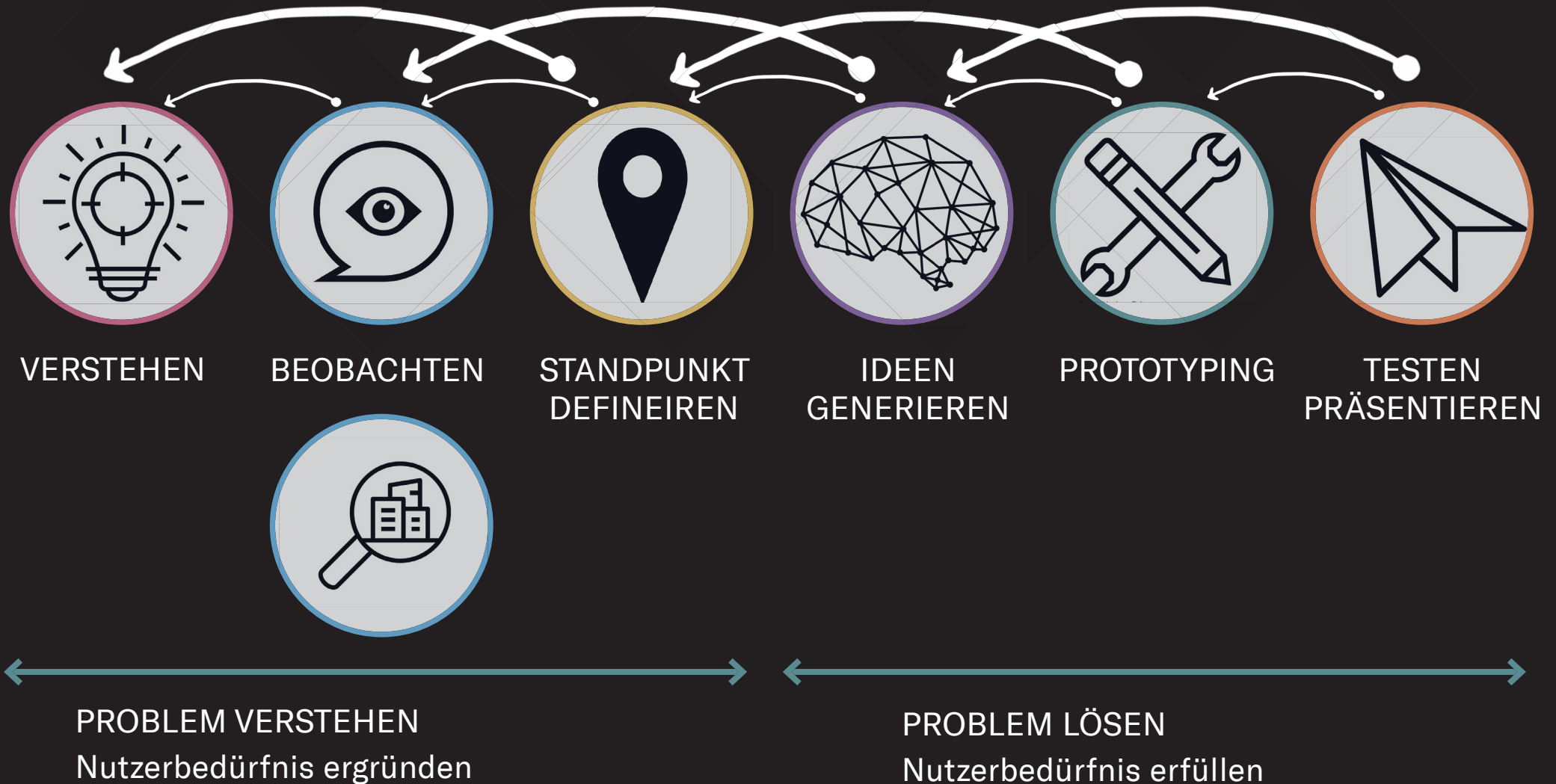
Urban Design Thinking

ES GEHT DARUM, NUTZERFREUNDLICHE, ALLTÄGLICHE UND POSITIVE STADTERFAHRUNGEN GESTALTEN.



Urban Design Thinking

ERWEITERUNG UM DIE RAUMANALYSE.



Vorab

MERKREGELN DIE DAS LEBEN LEICHTER MACHEN

- ▶ Arbeite auf Zeit

<https://tinyurl.com/timetimer-udt>

- ▶ Nutze Post Its

- ▶ Arbeite mit Eddings

- ▶ Illustriere wann immer es geht

- ▶ Spielt zwischen den Sprints verschiedene Warm-Up Games, das hält euch frisch

- ▶ One Conversation at a Time

- ▶ Bildet Gruppen. Fünf Personen sind die perfekte Gruppenstärke.



Die Challenge

Das Viertel „Freiimfelde“ in Halle an der Saale ist eines der Viertel mit dem größten Leerstand in Deutschland. Eine Gruppe junger Menschen hat sich Jahre lang für das Viertel eingesetzt und möchte es zu neuem Leben erwecken. Einige Flächen und Gebäude wurden bereits von einer Stiftung gekauft, um sie gemeinwohlorientiert zu entwickeln. Nun sollen konkrete offene Räume im Viertel, als lebhaftere Treffpunkte für die Nachbarschaft folgen. Eine offene Werkstatt oder eine Freifläche darf da nicht fehlen. Bei der Freifläche darf das Gärtnern und gesundes Grün nicht fehlen, die Aufenthaltsqualität und ein Garten als Soziale Plastik steht jedoch im Vordergrund. Fragen sind das Wo und das Wer und Wie.

Bevor es losgeht..

ORSTSUCHE

**TIPP:
ONLINE KARTEN HELFEN BEI
DER RECHERCHE.**

MÖGLICHE ORTE

- ▶ Baulücken zwischen Wohnhäusern ungenutzte Höfe von (leeren) Gebäudeblöcken
- ▶ Wild bewachsene Brachflächen ohne Gebäude im Stadtgebiet
- ▶ Große Plätze im Stadtgebiet, die wenig genutzt werden
- ▶ Verkehrsräume, die nicht genutzt werden oder Verkehrsinseln

- ▶ Restflächen (Flächen unter Brücken, neben Bahngleisen, Uferflächen, Zwischenräume) und abseits liegende, ungenutzte Flächen



#UDT



Das Feld verstehen

1. ASSOZIATIONSKETTE

- ▶ **Hinterfragt** das Themenfeld, entdeckt die **verschiedensten Aspekte, räumliche Begebenheiten und soziales** und versucht die zugrunde liegenden möglichen Interessensfelder zu entschlüsseln.
- ▶ Notiert so viele **Stichpunkte** wie möglich: Charakteristika, Interessen, Feststellungen, Orte, Personen oder Erlebnisse.
- ▶ Vermeidet lange Sätze, versucht es lieber mit einem **prägnanten Begriff**



15 - 20 Minuten



Hier: Urban Gardening /
Nachbarschaft / örtliche
Begebenheit / negatives
und positives / Nutzungen
/ Eindrücke / Ideen / Ge-
rüche



Das Feld verstehen

2. CLUSTERN

- ▶ Post-its **nach Themengebieten** clustern.
- ▶ Findet **Überbegriffe** für die einzelnen Cluster
- ▶ Bei einer großen Menge Cluster entscheidet euch für die wichtigsten, und versucht auch in der Researchphase diese Themen zu vertiefen.



10 Minuten



Beobachten

ON SITE OBSERVATION UND INTERVIEWS

Urban Design Thinking beschäftigt sich mit Räumen und deren Wirkung und Nutzung. Grundvoraussetzung ist die Auseinandersetzung mit den Gegebenheiten des Ortes. Versucht den Raum zu verstehen und zu deuten, um bewusst auf ihn reagieren zu können. Zunächst geht es einmal um das Verstehen des räumlichen, dann aber auch um die soziale Ebene.

ON SITE
OBSERVATION



INTERVIEWS

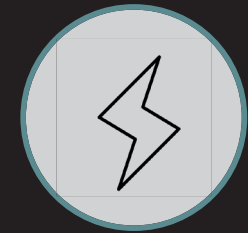
GUCKT HIN: Geht an den gewählten Ort und untersucht ihn. Ziel ist es, Schwachpunkte, Potenziale und so viele Informationen wie möglich zu generieren. Am endet dieser Phase werdet ihr einen Haufen Informationen gesammelt haben.

**TIPP:
MACH FOTOS**

ON SITE OBSERVATION. Raumanalyse - Wahrnehmungsticker



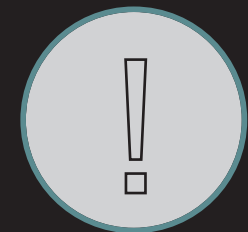
Ich mag das, weil ...



... stört mich, weil ...



Hier könnte man
was ergänzen



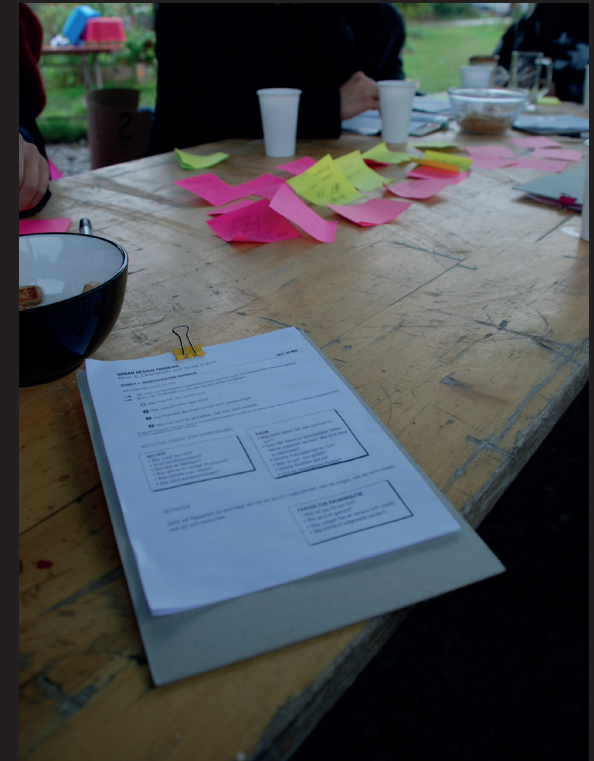
Es findet eine alternative
Nutzung als ... statt

ON SITE OBSERVATION

Raumanalyse

Fragstellungen die weiterhelfen:

- Was sind die Raumbildenden Elemente?
- Welche Atmosphäre herrscht an dem Ort?
- Wo befindet sich ein Zentrum?
- Welche Vegetation, Materialien sind vorhanden?
- Was steht für diesen Ort, was zeichnet ihn aus?
- Kann der Raum in verschiedene Teilbereiche aufgeteilt werden? Wie sind diese zu definieren?



**TIPP:
JE MEHR IHR UEBER EINEN
RAUM WISST, DESTO
BESSER ERARBEITET
SICH EIN KONZEPT.**

URBAN DESIGN TOOLBOX.

BEOBACHTEN:

Wie nutzen die Menschen ihre Umwelt?

(Radfahren, Laufen, Verweilen)

Welchen Einfluss hat die gebaute Umgebung auf Lebensqualität und Lifestyle?

Was ist der Zusammenhang zwischen Anwendung und Form?

PROBLEMSTELLUNG DEFINIEREN



Beobachten INTERVIEWS

Ziel: Bedürfnisse, Wünsche und Probleme der Anwohner in offenen Gesprächen heraus finden.

Tipp:

- ▶ Indem man vorgibt nichts zu wissen, erhält man tiefere Einblicke.
- ▶ Gute Ideen oder Einsichten während des Gespräches mit Anwohnern sofort notieren, damit sie nicht verloren gehen.
- ▶ Im Gespräch auf Muster achten. Gibt es bestimmte Themen die wieder und wieder genannt werden?



WIE FÜHRT MAN GUTE INTERVIEWS?

- Was bedeutet dieser Ort für Sie?
- Wie wird der Ort in der Regel genutzt?
- Was mögen Sie an diesem Ort?
- Was mögen Sie nicht?
- Wie könnte er aufgewertet werden?



TIPP:
WARUM ??????

**STARTE MIT EINER OFFENEN
FRAGE ZUR EINSTELLUNG
DES INTERVIEWPARTNERS,
DANN FRAGE 5 MAL
"WARUM"**

STELLE OFFENE FRAGEN

Ideo Design Kit als Tool:

<http://www.designkit.org/methods#filter>



Definieren ZUSAMMENTRAGEN

Jeder teilt seine Erfahrungen (Post Its und Whiteboard)

1. Storytelling

Teilt eure Erkenntnisse in der Gruppe. Gibt es Geschichten, Verhaltensmuster die besonders auffallend sind? Hört einander gut zu und achtet auf mögliche Muster.

2. Themen

Lassen sich aus den geteilten Themen bestimmte Über-Themen rauslesen unter denen sich verschiedene Findings sammeln lassen?

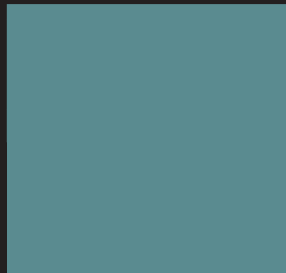
**TIPP:
BE VISUAL
REDEN = SCHREIBEN
ALLES WAS BLEIBEN SOLL,
KOMMT AUF EIN POST IT
EIN BEGRIFF IST BESSER
ALS EIN SATZ**



Definieren

ZUSAMMENTRAGEN // TECHNIK

1. Interviews aufarbeiten



Name, Alter
Job / Wohnort
relevante Bio

„Auf der Brache was zu machen wäre toll, aber bei den meisten dieser Freiraumprojekte geht es doch immer nur um einen eingeschworenen Kreis - oder alles wird akribisch abgestimmt. Plenum und so - das ist mir zu viel.“

Bedürfnisse

- # Entspannung im Viertel
- # Kinder laufen lassen
- # Alles kann nichts muss

Anna ist voll arbeitstätig und hat zwei Kinder im Alter 3 und 6 Jahre. Wenn sie zu Hause ist, dann wünscht sie sich einen Ort zum Entspannen, wo ihre Kinder spielen können und sie leicht neue Freunde trifft. Bisher gibt es einen solchen Ort nicht, nur eine verwilderte Brache wo sie öfters hingehet, aber dort liegen viele Scherben und mit den Kinder erscheint es ihr dort zu gefährlich. Um selber was aufzubauen fehlt ihr die Zeit und die Gruppe junger Leute im Viertel kennt sie nicht so richtig..

Erna wohnt schon seit 40 Jahren im Viertel. Dass so viel leersteht findet sie sehr schade und würde sich wünschen dass es wieder wird wie früher. Aber ihre Ruhe schätzt sie dennoch und möchte sie nicht verlieren. „Finde ich gut so eine Fläche, aber nicht vor meinem Haus“ ist ihr Credo.

**TIPP:
BAUT EUCH DARAUSS DEN
PROTOTYPEN EINER
PERSONA**



Definieren

HOW MIGHT WE ...

Startpunkt

Mit der HMW definiert ihr den Standpunkt, aus einer Anfangs recht losen Themenstellung habt ihr nun einen konkreten Ansatz um Lösungen zu generieren. Fokussiert euch auf einen Aspekt - hier zum Beispiel die aktive Teilhabe.

Wie schaffen wir es, Nutzer + Erkenntnis + Bedürfnis

- ▶ Wie schaffen wir es, dass Anna, die gestresste Mutter, die Teilhabe im Garten als Erholung und Mehrwert begreift?
- ▶ Wie schaffen wir es, allen Bewohnern die verwilderte Brache voller Dreck und Unrat zu öffnen und so zu einem Ort der Entspannung, des Austauschs, Kinderplatz, Gärtnerei, mehr Stadtplatz als Vereinsgelände zu öffnen



**TIPP:
SPICKT UND SCHAUT
IMMER WIEDER ZU EUREN
INSIGHTS, SIE UNTERMAUERN
EURE IDEEN.**

IDEEN MACHEN!



KOPF AUS, IDEEN RAUS.
Quantität vor Qualität
Baut auf anderen Ideen auf.
Seid positiv.
One Conversation at a Time

15-20 Min.

VOTE ON IDEAS
Jeder erhält 3 Stimmen.
Diese werden auf den Ideen
verteilt. Die Ideen mit den
meisten Punkten kommen in
die nächste Runde.
Keine Diskussion.

5 Min

BUILT ON IDEAS
Lassen sich bestimmte
Ansätze clustern?
Wie lassen sich Ansätze
gemeinsam weiterden-
ken?

10 Min

BAUT PROTOTYPEN, TESTET.

15 Min



IDEATE!

DIE IDEE WEITERENTWICKELN

Keep up with the Insights

Sobald ihr euch für eine Idee entschieden habt und beim Feinschliff seid, wenn ihr verschiedene Ideen zusammen zieht: Checkt mit euren Insights gegen, mit den Bedürfnissen eurer Interviewpartner, mit den Beobachtungen aus der Raumanalyse. Bezieht sie auf eure Ideen.

DAS PRINZIP DER EINFACHHEIT: VERHALTENSÄNDERUNG?



... weil es
einfacher ist.“ (61%)



URBAN DESIGN TOOLBOX.

Prototyping vor Ort

**TIPP:
PROTOTYPING UND
TESTNUTZUNGEN SORGEN
FUER AUFMERKSAMKEIT**



Toolbox

Karton, Tape, Scribbels, Fotostory, Holz, Bänder - seid Kreativ und visualisiert eure Idee und testet sie



Testen

IDEEN ZUM FLIEGEN BRINGEN

- ▶ Feedback einholen
- ▶ User Experience Maps
- ▶ Storytelling

Stellt offene Fragen!

.... und schärft die Idee!

DER DESIGNPROZESS FÜR GANZHEITLICHE UMSETZUNG.



**User
Journeys
&
Touch-
points
&
Recht**

GRUNDSÄTZE

Raumanalyse // Research:

- **Die Stadtbewohner sind die Experten des Alltags**
- **Entwickle Empathie (Nachempfinden was der andere empfindet)**
- **Beobachten hilft oft weiter als Reden**
- **Die eigenen fünf Sinne als Komplize zur Raumanalyse.**
- **Macht mit, probiere aus. Werde vom Beobachter zum Nutzer.**

Ideenentwicklung:

- **Beziehe alle betroffenen Gruppen von Beginn an mit ein**
- **Kontinuität. Denke ganzheitlich - User Journeys helfen**
- **Das Prinzip der Einfachheit**

Prototyping:

- **1:1 Prototyping als Modell der Teilhabe**
- **Öffentlicher Stadtraum: Rechtlichen Rahmen?**
- **Herstellung von temporären Laborsituationen her zur schrittweise Überzeugung von Entscheidungsträgern.**

Implementieren WENN ES DANN SO WEIT IST

RECHTSWEGWEISER

für einen neuen Freiraum

» INSTRUMENTE § GESETZESTEXTE Δ ÄMTER

Privatrecht: Regelt die Belange zwischen Bürger und Bürger. Hier geht es um private Verträge und Verpflichtungen.

Auf einer Fläche im Eigentum einer Privatperson.

- » Mietverträge
- » Untermietverträge
- » Pachtverträge
 - § Vertragsrecht
 - Δ Grundbuchamt

... wenn wir Musik hören oder Filme zeigen wollen?

- » GEMA
- » Lizenzen
- » Creative Commons (CC)

... bei Haftungsfragen?

- » Vereinshaftpflicht
- » Veranstaltungshaftpflicht
- » Grundstückshaftpflicht
- » Unfallhaftpflicht
 - § Versicherungsrecht

Wie organisieren wir uns intern?

- » Vereinsgründung, Erstellung einer Satzung
- » Gründung einer GbR, Erstellung eines Gesellschaftsvertrags
 - § Gesellschaftsrecht

Wo wollen wir aktiv werden?

Brauchen wir eine Genehmigung?

Wie sichern wir uns ab?

Auf einer Fläche im öffentlichen Stadtraum.

Auf öffentlichen Straßen, Wegen, Plätzen außerhalb des Gemeingebrauchs...

- » Sondernutzungsgenehmigung
 - § Strassen und Wegegesetz (StrWG) / Sondernutzungssatzung der Stadt
 - Δ Straßen- Verkehrsamt, Ordnungsamt

...oder öffentlichen Grünflächen und Parkanlagen:

- » außerhalb der Nutzungsordnung: Sondernutzungsgenehmigung
 - § Grünflächengesetz / Nutzungsordnung
 - Δ Grünflächenamt

Der öffentliche Raum ist für alle da und niemand darf ausgeschlossen werden. Das regelt der **Gemeingebrauch**.

... wenn wir etwas bauen wollen?

Was darf generell gebaut werden?
(z.B. Gewerbe, Sport, Wohnen)

- » Bebauungsplan checken (B-Plan)
- » Zulässigkeit nach §§ 34 oder 35 BauGB prüfen
 - Δ Stadtplanungsamt

Wie müssen wir konkret bauen?

- » Baugenehmigung (beantragen)
- » verfahrensfreie Bauvorhaben (ohne Genehmigung)
 - § Landesbauordnung (LBO)
 - Δ Bauaufsichtsbehörde

... wenn wir tanzen, feiern oder demonstrieren wollen?

Wir wollen demonstrieren!

- » formelle Anmeldung 48h im Vorfeld
 - § Art. 8 Grundgesetz: Versammlungsfreiheit
 - § Versammlungsrecht (VersG)
 - Δ Ordnungsamt / Polizeibehörde

Wir wollen Veranstalter sein und einladen!

- » Ausschankgenehmigung
 - § Gaststättengesetz (GastG)
 - Δ Gewerbeamt
- » Lärm- und Ausnahmezulassungsantrag
 - § Landesimmissionschutzgesetz (LImSchG)
 - Δ Ordnungsamt

Sicherheit beim Bauen?

- » Technische Baubestimmungen beachten:
 - » Standsicherheit, Verkehrssicherheit und Brandschutz
 - § Landesbauordnung (LBO)
 - Δ Bauaufsichtsbehörde

Wann kann uns der Staat mit Strafen belegen?

- » (schwerer) Hausfriedensbruch, Sachbeschädigung, Beleidigung, Drohung, Nötigung, Körperverletzung, Ruhestörung
 - § Ordnungswidrigkeitenrecht (OwiG) –
 - § Strafrecht (StGB)

Öffentliches Recht: Regelt die Belange zwischen Bürger und Staat. Hier geht es um Anträge und Verwaltungsakte.

URBAN DESIGN THINKING.

Ein Research und Design Tool für die Stadt.

Für Freiräume, Zwischenräume und die Schnittstelle zwischen der Kommunalverwaltung und den Stadtbewohnern.

Mehr lesen



DOWNLOAD UDT MANUAL:

[HTTP://WWW.URBANDESIGNTHINKING.NET/WP-CONTENT/UPLOADS/2016/12/URBAN_DESIGN_THINKING.PDF](http://www.urbandesignthinking.net/wp-content/uploads/2016/12/URBAN_DESIGN_THINKING.PDF)



DOWNLOAD FIBEL:

SUCHMASCHINE: BBSR FREIRAUMFIBEL