

Drei Methoden des Life-centered Designs

Der Arbeitskreis „Design for Sustainability“ der German UPA befasst sich mit nachhaltiger Produktentwicklung im Kontext nutzerzentrierter Gestaltung. Im Sinne eines Life-Centered Design (LCD) wird der Fokus dabei über den Menschen hinaus auf die gesamte Biosphäre erweitert – unter Berücksichtigung ökologischer, sozialer und ökonomischer Aspekte. Dieser One-Pager stellt drei konkrete LCD-Methoden vor und unterstützt UX-Professionals dabei, Nachhaltigkeit gezielt in Projekte zu integrieren.

Non-Human Personas



Vorbereitung > intensiv
Durchführung > 60–120 min
Nachbereitung > 30 min

5 bis 7 Personen



Non-Human Personas sind nichtmenschliche Akteure aus der ökologischen Umwelt oder dem Tierreich, die im Design-Prozess eine Rolle spielen oder von ihm betroffen sind.

Sie werden anhand von Daten und Fakten erstellt, um – ähnlich wie menschliche Personas – ihre Bedürfnisse, Probleme sowie mögliche Auswirkungen unseres Handelns auf sie zu erfassen.

Die Methode verfolgt das Ziel, die Umwelt mit ihren Ressourcen und Grenzen im Design-Prozess zu berücksichtigen. Ein stärkeres Bewusstsein und mehr Empathie für nichtmenschliche Akteure können helfen, die Folgen von Designentscheidungen auf die Umwelt besser einschätzen zu können.

Vorbereitung	Erläuterung
Eine Liste und Templates mit potenziellen Non-Human Personas	Liste oder Templates mitbringen für individuelle Prep-Zeit der Teilnehmer (Wissen/Expertise aufbauen, mit Perspektive vertraut machen)
Schritte	Erläuterung
15 min	
Intro durch Moderator	Non-Human Personas an einem Beispiel vorstellen
> 15 min	
Individuelle Vorbereitungszeit der Teilnehmenden	Die Teilnehmenden haben zunächst Zeit sich mit dem Thema und dem vorbereiteten Material seitens des Moderators vertraut zu machen.
60 min	
Ausreichend Zeit einplanen	Die Non-Human Personas werden nun gemeinsam in Kleingruppen erarbeitet. Die Ergebnisse werden so aufbereitet, dass sie im Anschluss an die Gruppenarbeitszeit vor allen präsentiert werden können. Während der Workshoparbeit eine unterstützende Moderation sicherstellen.

Actant-Map



> 120 min

5 bis 10 Personen
(z.B. Fachexperten oder Stakeholder)



Die **Actant-Map** ist eine Erweiterung der Stakeholder-Map, die sowohl menschliche als auch nicht-menschliche Akteure berücksichtigt, inspiriert von Bruno Latours Actor-Network Theory (ANT).

Diese Methode erkennt alle Entitäten, die handeln oder beeinflussen können, als Aktanten an und überwindet die traditionelle Trennung zwischen aktiven Teilnehmer*innen und passiven Objekten.

Ziel ist es, eine umfassendere Analyse der Wechselwirkungen innerhalb komplexer Systeme zu ermöglichen, indem auch bisher als Ressourcen betrachtete Elemente als handlungsfähige Akteure anerkannt werden, die den Geschäftserfolg maßgeblich beeinflussen können.

Empfehlung	Erläuterung
Klare Definition	Formuliere eine eindeutige und forschungsbasierte Problemstellung, die den Fokus der Map vorgibt.
Interdisziplinäre Zusammenarbeit	Arbeite mit Teilnehmer*innen aus verschiedenen Bereichen zusammen, um ein umfassendes Verständnis der Akteure und ihrer Wechselwirkungen zu gewährleisten.
Iterative Prozesse	Implementiere iterative Ansätze, um die Actant-Map kontinuierlich zu aktualisieren und anzupassen.
Nachhaltigkeitsbewertung	Berücksichtige die ökologischen, sozialen und wirtschaftlichen Auswirkungen der identifizierten Aktanten. Analysiere, wie diese Akteure zur Nachhaltigkeit des Systems beitragen oder diese beeinträchtigen.

Phyigital Map



60 min

Expert*in oder Gruppe



Die Methode **Phyigital Map** ermöglicht eine Betrachtung des Gesamtsystems, mit den physikalischen und den digitalen Komponente eines interaktiven Systems.

User-, Provider- und 3rd Party-Aktivitäten eines Systems werden den Nutzungsphasen - „User finds & gets“, „ in Use“, „End of Use“ und „Maintenance“ zugeordnet und bieten dadurch Möglichkeiten zur Interpretation.

Somit werden die physischen und digitalen Interaktionen zwischen den Komponenten des Systems über seine gesamte Lebensdauer verständlich gemacht.

Empfehlung	Erläuterung
Expertise sicherstellen	Die an der Erstellung der Map beteiligten Personen sollten Expert*innen auf dem behandelten Fachgebiet sein.
Kontextbezogene Informationen	Provider- und Third-Party-Aktivitäten müssen im Kontext des interaktiven Systems betrachtet werden.
Ausreichend Zeit einplanen	In einer Diskussion werden die Zusammenhänge identifiziert und eingeordnet. Dies erfordert Zeit und eine gute Moderation.

