

Chris Rupp, Dirk Schüpferling

Wechsel der Perspektive

Um ein Problem aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten bietet sich vor allem eines der verschiedenen Mehr-Sichten-Modelle an. Das 6-Hut-Denken zum Beispiel von Edward de Bono ist eine ausführliche Variante mit sechs Perspektiven, die sowohl allein als auch in Gruppen eingesetzt werden kann (siehe [DeBono06]).

Den Teilnehmern werden symbolisch verschiedenfarbige Hüte aufgesetzt, um eine der folgenden Perspektiven einzunehmen, aus der das Problem dann betrachtet wird:

- Objektivität und Neutralität (weiß): Fakten und Zahlen
- Persönliches Empfinden und subjektive Meinung (rot): Gefühle, Ängste, Hoffnungen
- Objektive, negative Argumente (schwarz): Zweifel, Bedenken, Risiken
- Objektive, positive Eigenschaften (gelb): Chancen, Pluspunkte, Ziele
- Neue Ideen (grün): beliebige Ideen, ähnlich wie beim Brainstorming
- Prozesskontrolle (blau): Moderation und Anleitung der Ideenfindung

Sie erhalten mit dieser Technik einen sehr guten Überblick über das Gesamtbild des Projekts, vor allem wenn Sie die einzelnen Perspektiven mit Rollen aus Ihrem Projekt besetzen: So könnte zum Beispiel der weiße Hut jemandem aufgesetzt werden, der die Rolle eines Entscheidungsträgers übernimmt, oder der Stakeholder mit dem roten Hut äußert die Emotionen des Bibliothekars. Wichtig ist, dass Sie die Stakeholder in ihre Perspektive hineinmoderieren. Erklären Sie Ihnen genau, was die Verkörperung dieser Perspektive bedeutet, damit sich die Stakeholder besser in ihre Rolle hineinversetzen können.

Auch können Sie z. B. den Entwicklungsprozess des Systems betrachten, indem Sie die Hüte denjenigen Rollen aufsetzen, die an dieser Stelle eigentlich noch nicht bedacht werden würden.

Eine weitere interessante Abwandlung dieser Technik könnte darin bestehen, dass Sie eine bestimmte Gruppe von Stakeholdern betrachten und beispielsweise die Hüte symbolisch verschiedenen Vertretern ein und derselben Stakeholder-Rolle aufsetzen. Beim Bibliothekssystem könnten Sie die Rolle des Benutzers betrachten und diese durch verschiedene mögliche Nutzer des Systems (beispielsweise ein Kind, einen Rentner usw.) vertreten lassen, um die Bedürfnisse der späteren Nutzer von mehreren Seiten beleuchten zu können.

Ein weiteres Mehr-Sichten-Modell ist nach Walt Disney benannt, der angeblich für jede Sichtweise einen eigenen Raum hatte. Gerade sehr abstrakte und abgehobene Ideen können mit dieser Technik besonders gut entwickelt werden. Die Walt-Disney-Methode [Dilts03] besitzt die folgenden Sichten, die an räumlich oder zeitlich getrennten Stellen eingenommen werden:

- Träumer und Visionär: Fantasie, Kreativität, neue Ideen
- Realist: Machbarkeit und Umsetzbarkeit
- Kritiker: Sinnhaftigkeit einer Idee, Schwachstellen, negative Aspekte

Der Walt-Disney-Methode liegt die Theorie zugrunde, dass sich bei vielen Personen diese drei Sichten gegenseitig behindern bzw. dass der jeweilige Schwerpunkt eines Menschen über die anderen beiden Sichten dominiert. Durch die explizite Trennung und Konzentration auf jeweils eine der Sichten wird es möglich, allen zu einer Idee gehörenden Aspekten ausreichend Raum zu geben und damit wirklich kreativ zu arbeiten.

Vorteile/Nachteile

- + Methode ermöglicht es sogar, manchem in seiner Sicht sehr festgefahrenen Stakeholder, seine Denkweise zu verlassen und in eine andere Rolle zu schlüpfen.
- - Der Wechsel der Perspektive ist für viele eher introvertierte oder konservative Stakeholder eine ziemlich abgehobene Technik. Sie muss vorsichtig eingeführt werden, um die Beteiligten nicht zu verschrecken. Als Requirements-Engineer laufen Sie Gefahr, in die Psychoecke gesteckt zu werden.

Quelle

[DeBono06] De Bono, E.: De Bono's Thinking Course: Powerful Tools to Transform Your Thinking. BBC Active, London, 2006.

Copyright © 2019 by SOPHIST GmbH

Publikation urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch die der Übersetzung, des Nachdruckens und der Vervielfältigung oder Teilen daraus, vorbehalten. Kein Teil der Publikation darf in irgendeiner Form, egal welches Verfahren, reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet werden, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Dies gilt auch für Zwecke der Unterrichtsgestaltung. Eine schriftliche Genehmigung ist einzuholen. Die Rechte Dritter bleiben unberührt.