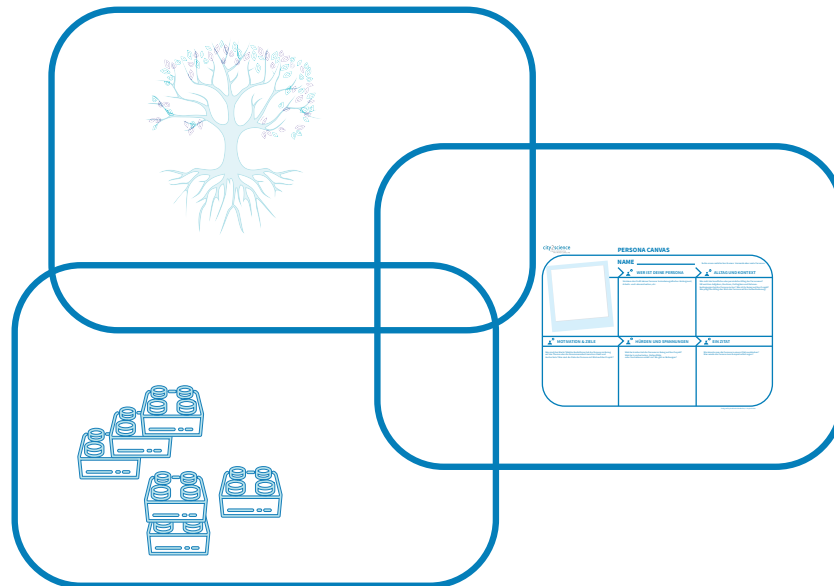


VON DER KO-EXISTENZ ZUR KO-KREATION

METHODEN-MAKERSPACE FÜR STADT UND WISSENSCHAFT

Handout zum Workshop TransformationsFORUM, 5. MAI 2026, Halle-Wittenberg,
Dr. Annette Klinkert, Dr. Verena Molitor, Dr. Annika Kreikenbohm | city2science GmbH



Die Zusammenarbeit zwischen Stadt, Wissenschaft und Gesellschaft lebt von Perspektivwechsel, gemeinsamem Lernen und der Fähigkeit, komplexe Herausforderungen nicht vorschnell zu vereinfachen.

Die im Workshop vorgestellten und in diesem Handout zusammengefassten Methoden unterstützen Sie bei diesem Prozess. Sie helfen, Probleme systematisch zu verstehen (Problembaum), unterschiedliche Sichtweisen und Bedürfnisse sichtbar zu machen (Personas) und erste gemeinsame Ideen zu entwickeln (Gamestorming).

Zusammengenommen bilden die drei Methoden einen komplementären und ko-kreativen Arbeitsprozess: verstehen, Perspektiven einnehmen, gemeinsam weiterdenken. Sie laden dazu ein, Herausforderungen nicht nur analytisch, sondern auch dialogisch und ko-kreativ zu bearbeiten — als Grundlage für tragfähige Kooperationen und neue Lösungsansätze an der Schnittstelle von Stadt und Wissenschaft.

city2science GmbH
Schmiedestraße 37
32052 Herford

www.city2science.de
LinkedIn: @city2science



ANLEITUNG: PROBLEMBAUM

Der Problembaum ist eine Methode zur systematischen Analyse einer konkreten Herausforderung. Er hilft dabei, ein Problem nicht nur zu benennen, sondern genauer zu verstehen: Was sind die Ursachen? Welche Folgen entstehen daraus? Und an welchen Stellen liegen mögliche Hebel für Veränderung?

Die Methode visualisiert Zusammenhänge zwischen einem Kernproblem, seinen Ursachen und seinen Auswirkungen. So entsteht ein gemeinsames Bild der Situation, das als Grundlage für die Entwicklung von Zielen und Lösungsansätzen dienen kann.

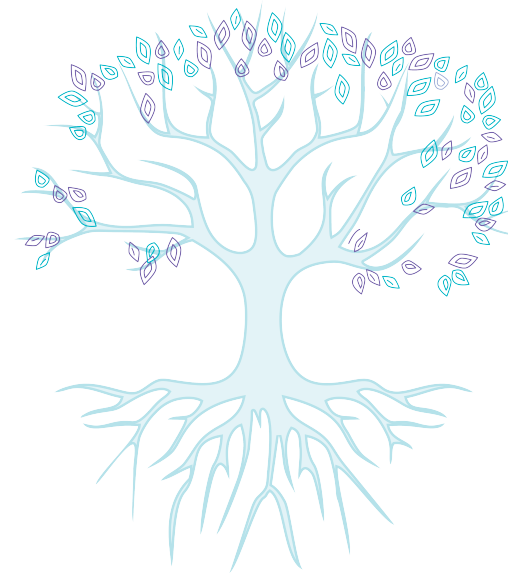
Der Problembaum unterstützt dabei,

- eine konkrete Herausforderung systematisch zu analysieren,
- Ursachen und Auswirkungen sichtbar zu machen,
- zentrale Akteure und Einflussfaktoren besser zu verstehen,
- und Handlungsfelder für die weitere Arbeit zu identifizieren.

MEHRWERT

Der Problembaum hilft, komplexe Herausforderungen differenziert zu betrachten, statt nur Symptome zu diskutieren. Er macht sichtbar, dass Probleme oft mehrere Ebenen haben und durch ein Zusammenspiel von Rahmenbedingungen, Haltungen und Verhalten entstehen.

Gleichzeitig unterstützt die Methode dabei, im Team ein gemeinsames Problemverständnis zu entwickeln und mögliche Hebel für Interventionen zu identifizieren. Das erleichtert spätere Entscheidungen und schafft eine gute Grundlage für die Formulierung von Zielen und Maßnahmen.



Stamm: das zentrale Problem
Wurzeln: die Ursachen
Äste: die Auswirkungen

ABLAUF

1. Die konkrete Herausforderung benennen und in den Stamm des Problembaums schreiben.
2. Ursachen sammeln: Was führt zu dem Problem oder erschwert eine Lösung? Mögliche Ebenen sind: Strukturen, Glaubenssätze, Verhalten
3. Auswirkungen sammeln: Welche Folgen hat das Problem? Wie wirkt es sich auf Strukturen, Verhaltensweisen, Gefühle von Beteiligten aus?
4. Ergebnisse ordnen: Welche Ursachen sind besonders wichtig? Welche Auswirkungen sind besonders sichtbar? Wo liegen mögliche Hebel?

HINWEIS

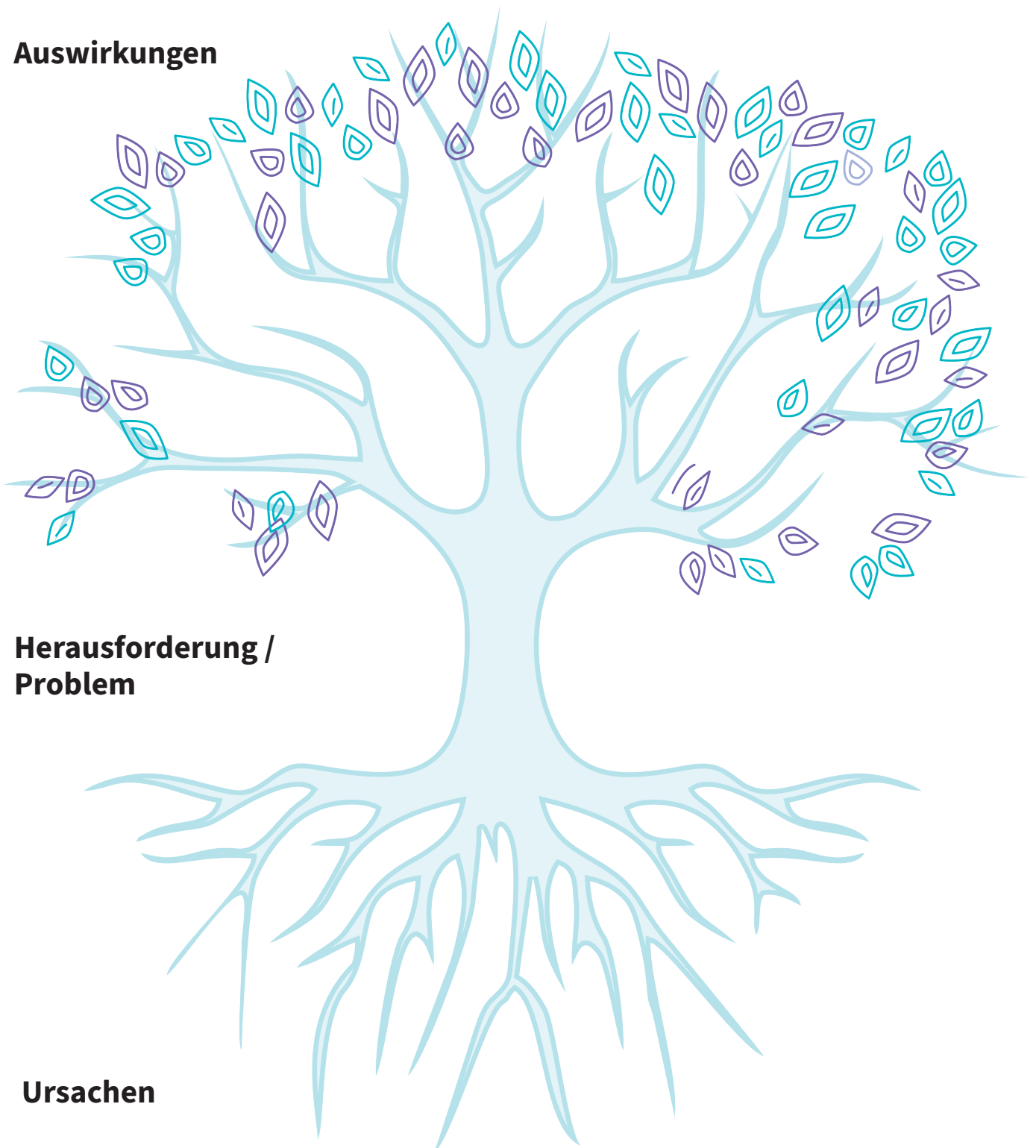
Beim Problembaum geht es nicht darum, sofort Lösungen zu formulieren. Der Fokus liegt zunächst auf einer möglichst klaren Analyse. Je präziser das Problem beschrieben und je sorgfältiger Ursachen und Auswirkungen unterschieden werden, desto tragfähiger wird die spätere Zielformulierung.

PROBLEMBAUM

Ablauf:

- Definieren Sie die **Herausforderung** und schreiben Sie diese in den Stamm des Problembaumes.
- Die **Wurzeln** beschreiben die Ursachen (Strukturen, Glaubenssätze, Verhalten), die zu dem Problem führen oder eine Lösung verhindern. Sammeln Sie Ursachen und schreiben Sie diese in die Wurzeln.
- Die **Äste** beschreiben die Auswirkungen des Problems (auf Strukturen, Verhaltensweisen, Gefühle). Sammeln Sie Auswirkungen und schreiben Sie diese in die Äste.

Auswirkungen



Herausforderung / Problem

Ursachen



ANLEITUNG: PERSONA CANVAS

Die Personas-Methode ist ein nutzerzentrierter Ansatz, mit dem Ziel, Zielgruppen und Stakeholder greifbar und verständlich zu machen. Anstatt abstrakt über „die Nutzer*innen“ oder die „Akteur*innen“ zu sprechen, werden auf Basis von Daten, Erfahrungen oder Annahmen fiktive, aber möglichst realitätsnahe Personenprofile entwickelt. Eine Persona umfasst in der Regel Informationen wie Hintergrund, Lebens- oder Arbeitssituation, Ziele, Bedürfnisse, Motivationen sowie Herausforderungen. Dadurch entsteht ein anschauliches Bild davon, was diese Persona denkt, fühlt und braucht.

Diese sogenannten Personas repräsentieren typische Vertreterinnen einer Zielgruppe und helfen dabei, deren Perspektiven besser nachzuvollziehen.

Die Persona-Methode unterstützt dabei,

- Zielgruppen oder Beteiligte besser zu verstehen,
- Empathie für unterschiedliche Perspektiven zu entwickeln,
- Annahmen über Bedürfnisse und Verhaltensweisen zu überprüfen,
- Angebote, Prozesse oder Kommunikationsmaßnahmen stärker an realen Bedarfen auszurichten.

MEHRWERT

Die Persona-Methode hilft, komplexe Zielgruppen greifbarer zu machen. Sie schafft eine gemeinsame Gesprächsgrundlage im Team und unterstützt dabei, Entscheidungen nicht nur aus der eigenen Perspektive zu treffen, sondern aus Sicht der Menschen, für die etwas entwickelt oder gestaltet wird. Immer dann, wenn es darum geht, Angebote verständlicher, relevanter und passender für bestimmte Menschen oder Gruppen zu machen, kann die Methode hilfreich sein.

city2science
PERSONA CANVAS

	NAME Nutze einen realistischen Namen. Vermeide aber reale Personen.
	WER IST DEINE PERSONA Skizziere das Profil deiner Persona. Soziodemografischer Hintergrund, Arbeits- und Lebenssituation, etc.
MOTIVATION & ZIELE Was sind ihre Werte? Welche Bedürfnisse hat die Persona im Bezug auf das Thema oder die Zusammenarbeit zwischen Staat und Hochschulen? Was sind die Ziele der Persona im Blick auf das Projekt?	ALLTAG UND KONTEXT Wie sieht der berufliche oder persönliche Alltag der Person aus? Mit welchen Aufgaben, Routinen, Zeitplänen und Rahmenbedingungen hat die Persona zu tun? Wie ist ihr Bezug auf das Projekt? Wie prägt der Alltag den Blick der Persona auf die Herausforderung?
HÜRDEN UND SPANNUNGEN Welche Hürden hat die Persona im Bezug auf das Projekt? Welche Unsicherheiten, Zwickmühlen oder Frustrationen erlebt sie? Wo gibt es Reibungen?	EIN ZITAT Wie könnte man die Persona in einem Zitat ausdrücken? Was würde die Persona zum Beispiel selbst sagen?

Designed by Annika Kreikenbohm, © city2science

ABLAUF

Am Anfang steht eine Persona als kurzes Profil. Dieses enthält in der Regel grundlegende Angaben wie Name, Alter, Rolle, Hintergrund oder typische Lebens- bzw. Arbeitssituation.

Im nächsten Schritt wird die Persona systematisch betrachtet. Dabei hilft der Persona Canvas. Ziel ist es, die Perspektive der Persona möglichst klar, nachvollziehbar und handlungsrelevant zu beschreiben.

HINWEIS

Personas sind keine exakten Abbilder realer Einzelpersonen. Sie sind bewusst verdichtete Modelle, die Orientierung geben sollen. Deshalb ist es wichtig, sie möglichst auf Beobachtungen, Erfahrungen, Gespräche oder vorhandenes Wissen zu stützen, statt nur Klischees zu reproduzieren.

PERSONA CANVAS

NAME _____

Nutze einen realistischen Namen. Vermeide aber reale Personen.



WER IST DEINE PERSONA



ALLTAG UND KONTEXT

Skizziere das Profil deiner Persona. Soziodemografischer Hintergrund, Arbeits- und Lebenssituation, etc.

Wie sieht der berufliche oder persönliche Alltag der Persona aus? Mit welchen Aufgaben, Routinen, Zeitlogiken und Rahmenbedingungen hat die Persona zu tun? Wie ist ihr Bezug auf das Projekt? Wie prägt der Alltag den Blick der Persona auf die Herausforderung?



MOTIVATION & ZIELE



HÜRDEN UND SPANNUNGEN



EIN ZITAT

Was sind ihre Werte? Welche Bedürfnisse hat die Persona im Bezug auf das Thema oder die Zusammenarbeit zwischen Stadt und Hochschule? Was sind die Ziele der Persona mit Blick auf das Projekt?

Welche Hürden hat die Persona im Bezug auf das Projekt? Welche Unsicherheiten, Zielkonflikte oder Frustrationen erlebt sie? Wo gibt es Reibungen?

Wie könnte man die Persona in einem Zitat ausdrücken? Was würde die Persona zum Beispiel selbst sagen?



ANLEITUNG: GAMESTORMING

Gamestorming ist eine kreative Methode, um Gedanken, Eindrücke und Ideen sichtbar zu machen. Statt nur zu sprechen, bauen Sie mit einfachen Materialien kleine Modelle und erklären deren Bedeutung. So entstehen neue Zugänge zu komplexen Fragen, unterschiedliche Sichtweisen werden greifbar und gemeinsame Ideen lassen sich leichter entwickeln.

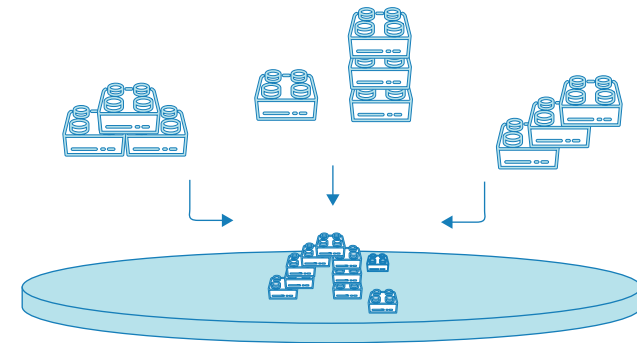
Die Methode basiert auf zentralen Prinzipien:
Alle bauen, alle teilen ihre Perspektive, und die Modelle dienen als Ausgangspunkt für Austausch, gemeinsames Verständnis und ko-kreatives Weiterdenken. Das spielerische Arbeiten unterstützt dabei, eingefahrene Denkmuster zu verlassen und komplexe Themen anschaulich zu bearbeiten.

Die Methode hilft dabei,

- Gedanken und Ideen schnell in eine sichtbare Form zu bringen,
- unterschiedliche Perspektiven gleichberechtigt einzubeziehen,
- Gespräche über komplexe Themen zu erleichtern,
- und aus Einzelideen ein gemeinsames Bild zu entwickeln.

MEHRWERT

Die Methode hilft, Gespräche zu öffnen und schnell in einen kreativen Austausch zu kommen. Sie eignet sich besonders dann, wenn unterschiedliche Perspektiven zusammengebracht, erste Ideen entwickelt oder komplexe Themen anschaulich gemacht werden sollen.



ABLAUF

1. **Alle bauen einzeln:** Jede Person baut in einem vorgegebenen Zeitraum (z.B. 10 Minuten) ein kleines Modell als Antwort auf die Leitfrage.
2. **Alle stellen ihr Modell kurz vor:** Jede Person erklärt in wenigen Sätzen. Was zeigt mein Modell? Welche Idee, Beobachtung oder Bedeutung steckt darin?
3. **Die Gruppe baut gemeinsam weiter:** Aus den Einzelmodellen entsteht ein gemeinsames Modell. Dafür werden zentrale Elemente zusammengeführt, ergänzt oder neu verbunden.
4. **Die Gruppe verdichtet ihre Erkenntnisse:** Zum Schluss wird kurz festgehalten: Was ist uns wichtig? Was verbindet unsere Ideen? Was sagt das gemeinsame Modell aus?

HINWEIS

Es geht nicht darum, schön oder „richtig“ zu bauen. Wichtig ist, dass das Modell eine Idee sichtbar macht. Alles Gebaute darf einfach, symbolisch und unperfekt sein. Gebaut wird schnell und intuitiv. Entscheidend ist die Bedeutung, nicht die Perfektion.