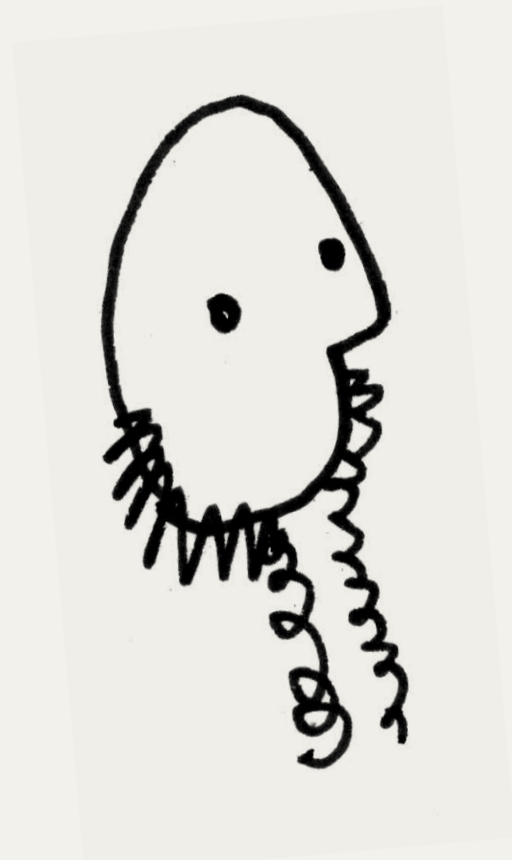


flofluse

Portfolio 2025

Social Impact & UX Designer – Narrative & Transformation



Ich verbinde UX & Service Design mit Social Impact, Storytelling und Organisationsentwicklung.

Mein Fokus: Erfahrungen schaffen, die Menschen ernst nehmen – und Strukturen so gestalten, dass sie dieses Versprechen langfristig halten

0176 38640208 · f.huss@be-able.info · flofluse.net

Qualifikation

2023–2025

Designer, Prozessbegleiter & Futures Thinker, Berlin/Würzburg
– Co-Trainer in der Ausbildung zu kollektiver Führung bei *Leadership3*
– Ausbildung zum Prozessbegleiter (OE) bei *Leadership3* kollektivefuehrung.de
– Futures Thinking Co-Lead bei *100 Minuten Zukunft* 100minutenzukunft.de
– Design Thinking Coach bta berlin
– Freischaffender Kommunikationsdesigner

2019–2022

Co-Gründer und UX-Lead / P.O. von Match My Maker matchmymaker.de
– Fellow des *Open Transfer Accelerators* der Stiftung Bürgermut
– Co-Lead und Design-Thinking-Coach in der Open Health Hackademy hackademy
– Mitglied von *be-able e.V.* be-able.info
– Co-Initiator der Initiative *kommene&bleiben* kommenundbleiben.de

2009–2017

Kunsthochschule Berlin Weißensee
Studium der Visuelle Kommunikation (BA & MA)
ABSCHLUSS MA Visuelle Kommunikation

2004–2009

Freischaffender Künstler und Designer, Barcelona
– Künstlerisch-soziale Projekte im *Laboratori de Costura de Codi Obert*,
– Künstlerisch-aktivistische Projekte in Kommunikationsguerilla *Las Agencias*
– Design von Print- und Onlinemedien & Kampagnen
von Initiativen und sozialen Bewegungen in Barcelona

2006–2008

Open University, London
Studium Web application development

2006

DesignStudio 7potencias, Barcelona
Praktikum

Modekollektiv

2022

Redesign der Website mit Fokus auf Kursbuchung und Shop

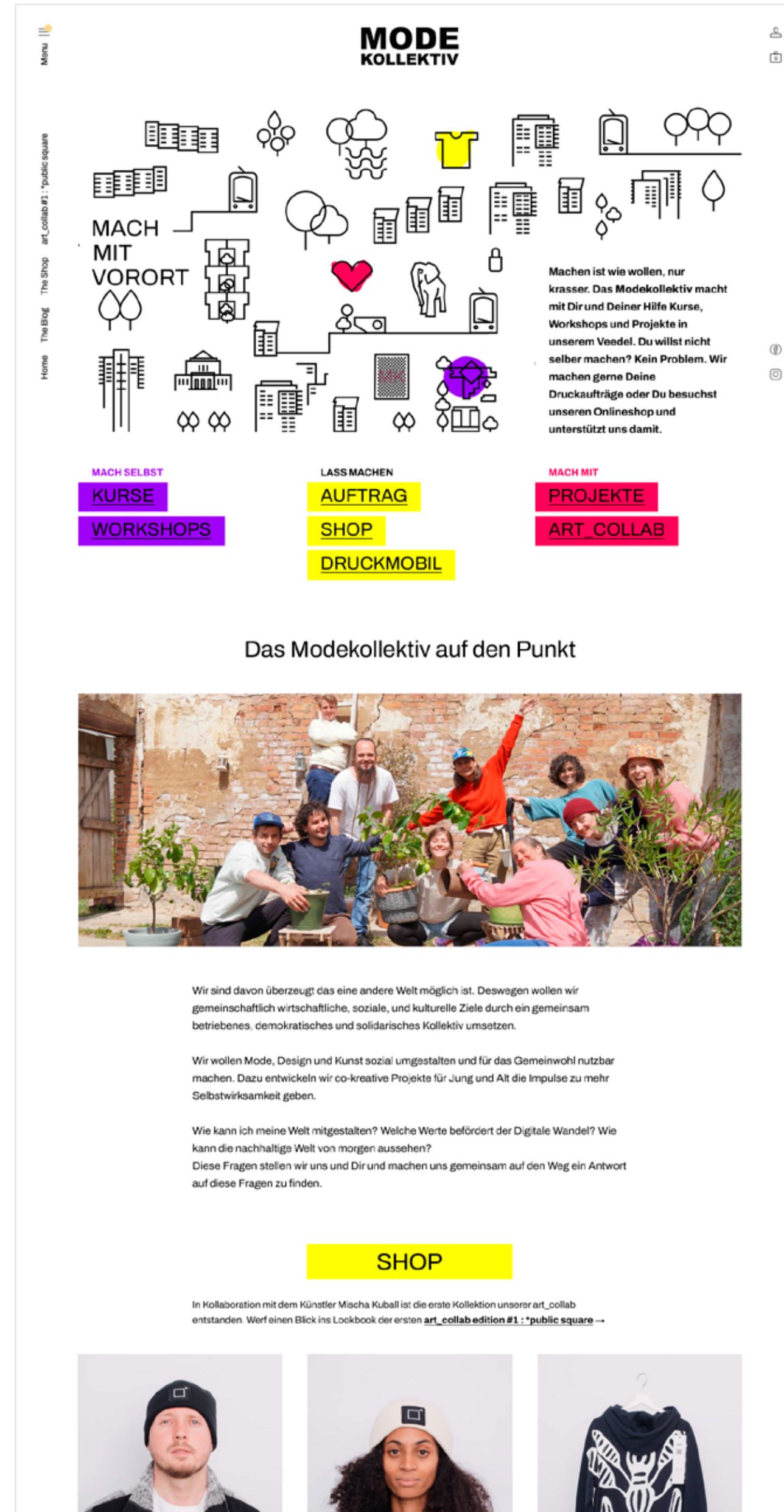
Das Modekollektiv ist ein Sozialunternehmen, das sowohl geförderte Projekte als auch zahlungspflichtige Kurse und Services anbietet. Nachdem einige Förderungen weggefallen waren, sollte der Dienstleistungsbereich gestärkt werden – doch die bestehende Website stellte alle Aktivitäten nebeneinander dar und überforderte viele Besucher:innen.

Unsere Aufgabe:

Die Website so neu zu denken, dass der sozialunternehmerische Ansatz verständlich bleibt – und gleichzeitig Kursangebote und Shop professionell, vertrauenswürdig und einfach buchbar werden.

MEINE ROLLE

- UX-Design Lead in der Zusammenarbeit mit dem internen Designer
- Konzeption und Moderation von Co-Design-Workshops mit Geschäftsführung und Team
- Verantwortung für UX-Prozess, User-Research, Informationsarchitektur und klickbare Prototypen



Machen ist wie wollen, nur krasser. Das Modekollektiv macht mit Dir und Deiner Hilfe Kurse, Workshops und Projekte in unserem Veedel. Du willst nicht selber machen? Kein Problem. Wir machen gerne Deine Druckaufträge oder Du besuchst unseren Onlineshop und unterstützt uns damit.

MACH SELBST
KURSE
WORKSHOPS

LASS MACHEN
AUFTRAG
SHOP
DRUCKMOBIL

MACH MIT
PROJEKTE
ART_COLLAB

Das Modekollektiv auf den Punkt



Wir sind davon überzeugt das eine andere Welt möglich ist. Deswegen wollen wir gemeinschaftlich wirtschaftliche, soziale, und kulturelle Ziele durch ein gemeinsam betriebenes, demokratisches und solidarisches Kollektiv umsetzen.

Wir wollen Mode, Design und Kunst sozial umgestalten und für das Gemeinwohl nutzbar machen. Dazu entwickeln wir co-kreative



WORKSHOP
Dauer 3h | Personen 3-5 | Kosten 40€
DIY Näh Workshop

Teilnehmende erfahren die grundlegenden Techniken des Siebdrucks, vom Belichten des Siebes bis zur Umsetzung des Druckes

In einer bündigen Einführung lernst du die Grundlagen des Siebdrucks kennen.

ZIEL
Am Ende des Workshops weisst du, wie
- du deine Grafik auf ein Sieb bringst
- du ein Sieb vorbereitest und belichst
- du ein einfarbiges Motiv druckst und was du beim bedrucken beachten musst

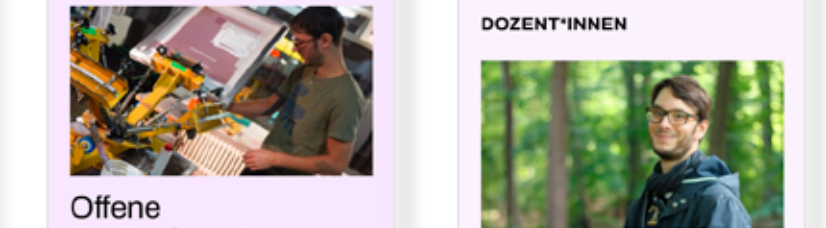
DAUER 3h
TEILNEHMER 3-5 Personen
KOSTEN 40€

Zur Terminwahl und Anmeldung leiten wir dich zu Eventbrite weiter

Termin für Kurs wählen

MITBRINGEN:
- Freude am kreativen Arbeiten
OPTIONAL:
- ein Schwarz-Weiss-Vorlage deiner Design Idee, falls du schon eine hast

WIR SORGEN FÜR
Dabei führen wir dich durch deinen Schaffensprozess und stehen dir mit Rat und Tat bei der Verwirklichung deiner Projekte zur Seite. Alle Geräte und Materialien, die du brauchst, findest du in unserer Siebdruckwerkstatt.



Jörg Maßmann
Als ausgebildeter MBSR-Lehrer versteht sich Jörg auf das Anleiten von Achtsamkeits- und Wahrnehmungsübungen. In Kombination mit seiner Erfahrung als

VORGEHEN

1. Fokus klären – vom Bauchgefühl zu klaren Prioritäten

Zu Beginn erarbeiteten wir eine Projektlandkarte, in der wir Unternehmensziele, Projektziele und Zielgruppen sortierten und priorisierten. Ergänzend führten wir Stakeholder-Interviews und entwickelten Proto-Personas. So konnten wir das zentrale Spannungsfeld klar benennen:

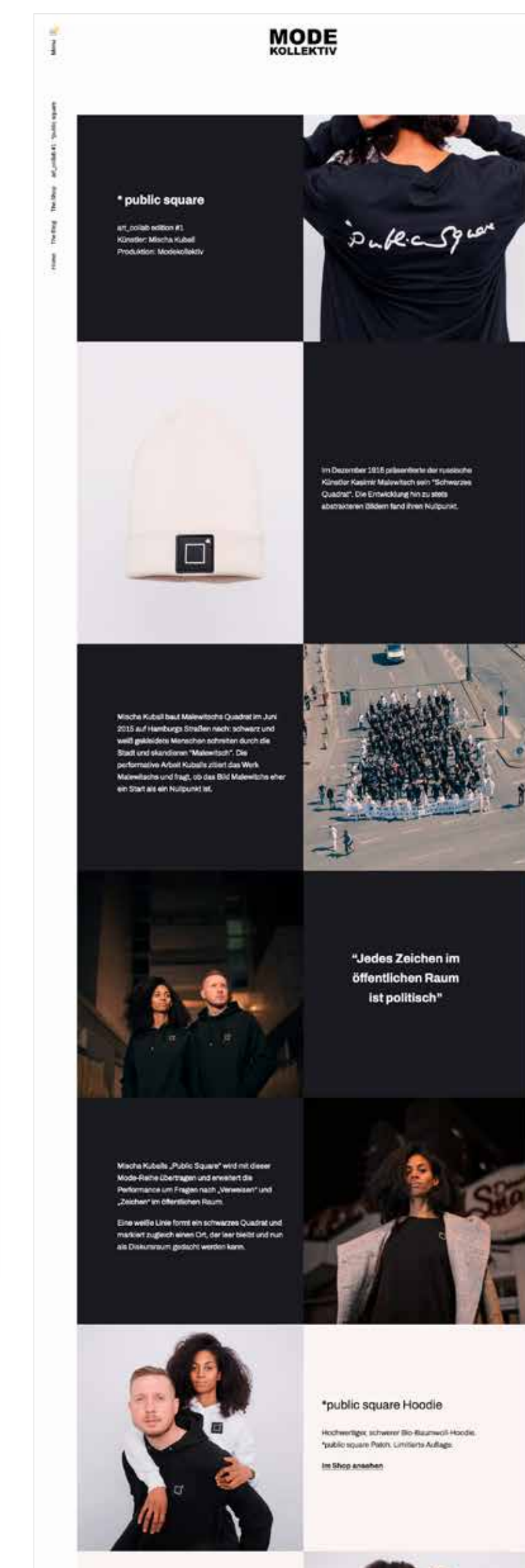
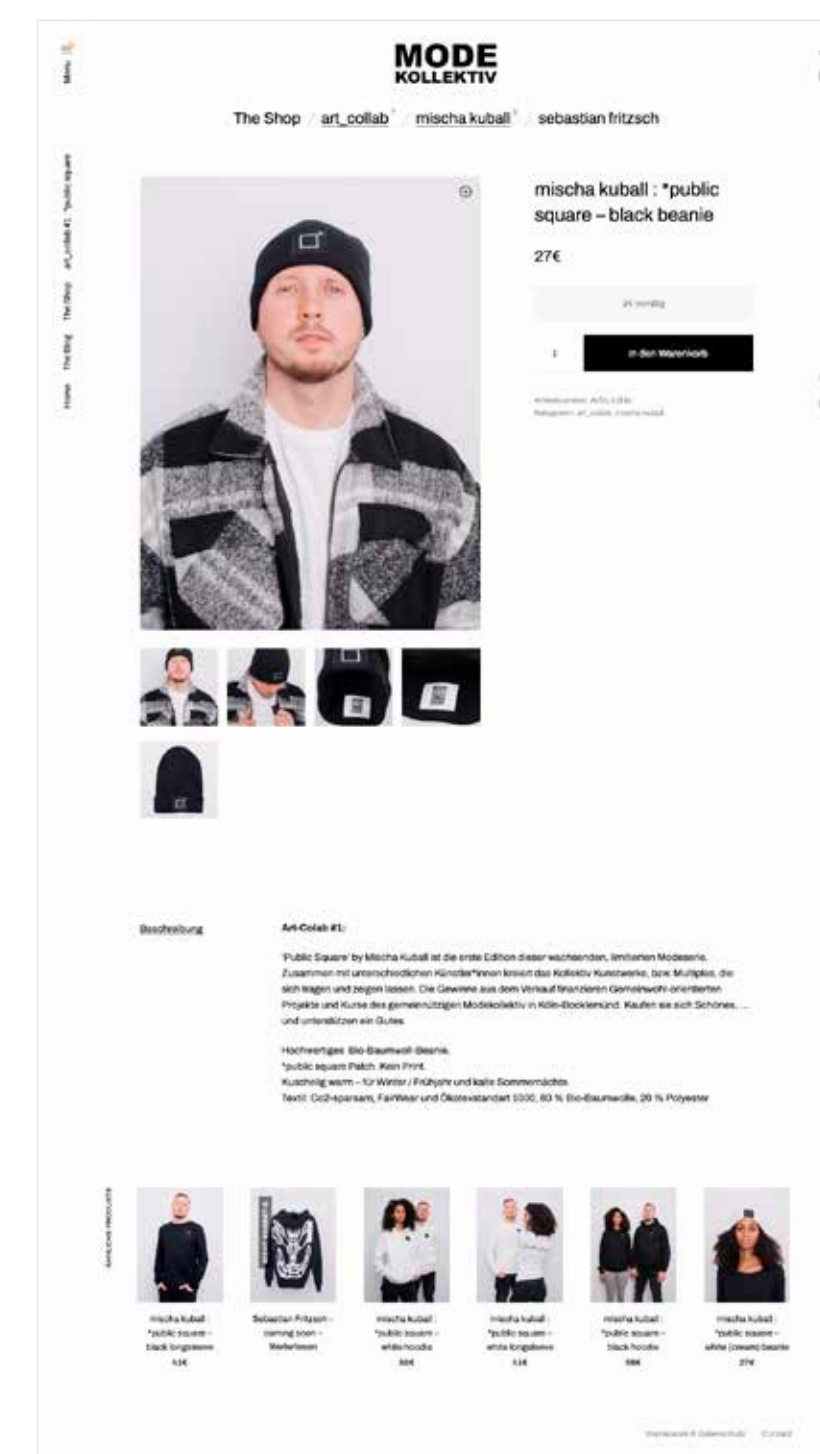
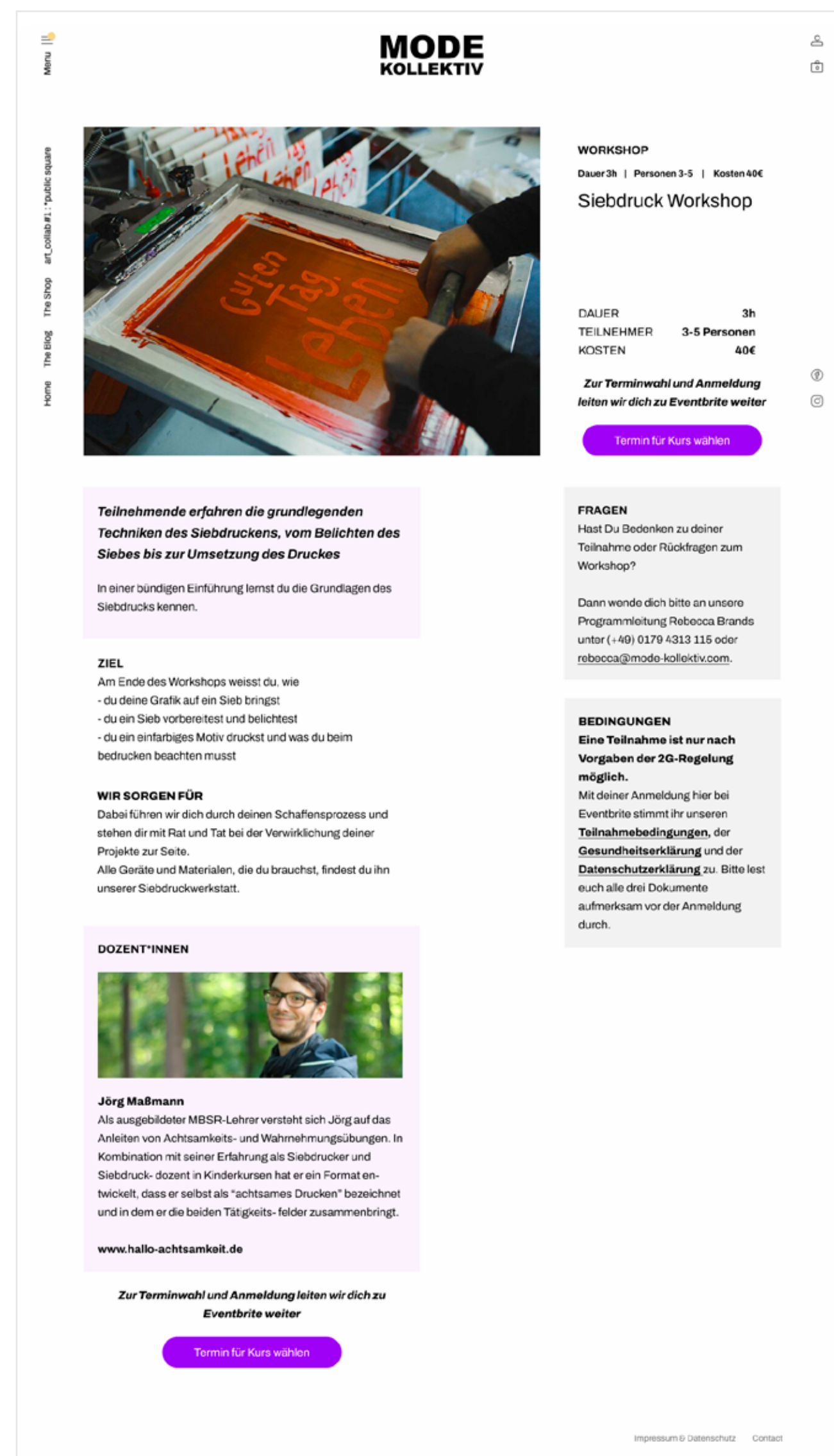
„Wie zeigen wir unser breites Engagement – ohne Menschen zu überfordern, die eigentlich nur einen Kurs buchen oder etwas im Shop kaufen wollen?“

2. Informationsarchitektur & Prototyping

Auf Basis der Erkenntnisse strukturierten wir die Startseite und Navigation neu:

- klare Einstiege für geförderte Projekte vs. buchbare Angebote,
- ein fokussierter Bereich für Workshops/Kurse und ein eigenständiger Shop-Bereich,
- reduzierte, nachvollziehbare User-Flows zur Buchung.

Wir entwickelten Klickdummies und testeten diese mit Nutzer:innen. In den User-Tests identifizierten wir Leerstellen und Verwirrungsmomente – etwa bei der Trennung zwischen sozialen Projekten und kommerziellen Angeboten – und überarbeiteten Struktur und Copy entsprechend. Die Ergebnisse brachten wir zurück ins Team und verfeinerten die Prototypen gemeinsam.

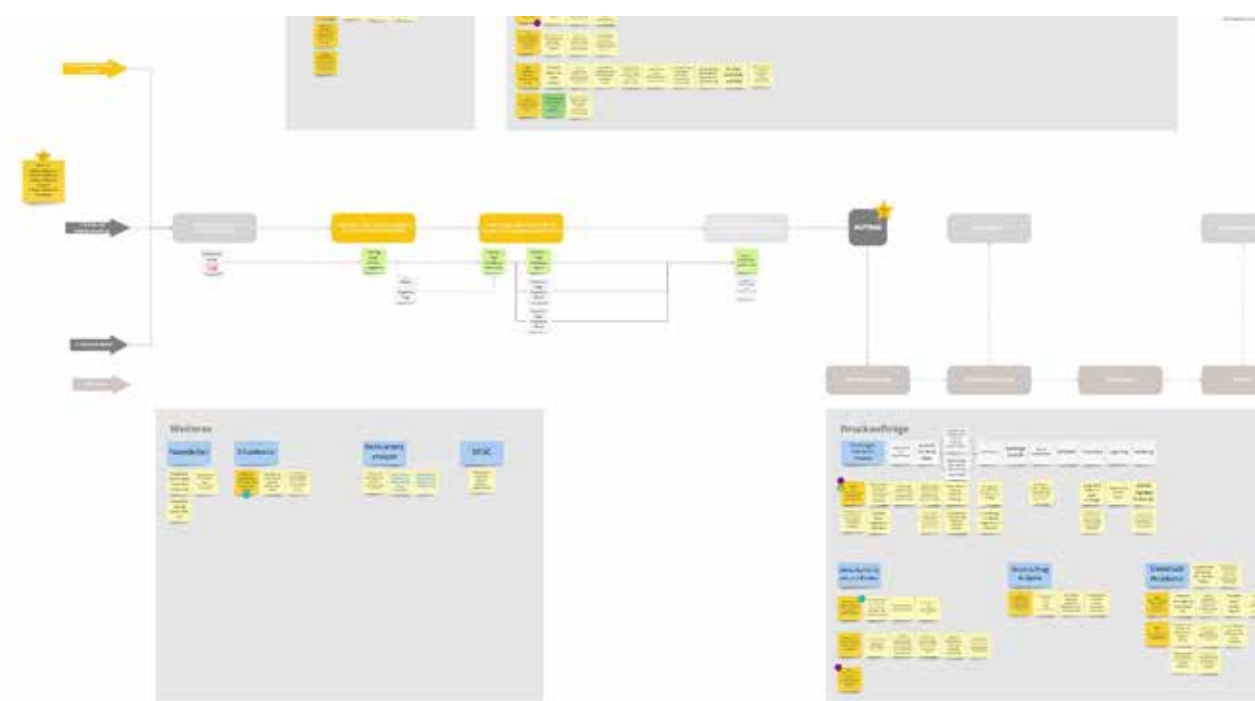


3. Befähigung des Teams & Designsystem

Wichtig war mir, prozessorientiert und systemisch zu arbeiten, statt nur ein fertiges Layout zu liefern. Dafür haben wir:

- eine strukturierte Vorlage für Texterstellung entwickelt, mit der das Team in wechselnder Besetzung neue Kurs- und Angebotsseiten selbst anlegen kann,
- die Grundlagen für ein erweiterbares Designsystem definiert (Typografie, Komponenten, Module), das zukünftige Iterationen der Seite erleichtert.

Project-Map & Stakeholder-Analyse



OUTCOME

Mehr Klarheit in der Ausrichtung:

Das Team konnte seine Unternehmensziele und Schwerpunkte schärfen und diese konsistent auf der Website abbilden.

Stärkere Positionierung als Sozialunternehmen mit buchbaren Angeboten:

Die neue Landingpage erklärt den sozialunternehmerischen Ansatz klar und macht gleichzeitig deutlich, welche Kurse und Services bezahlt werden können.

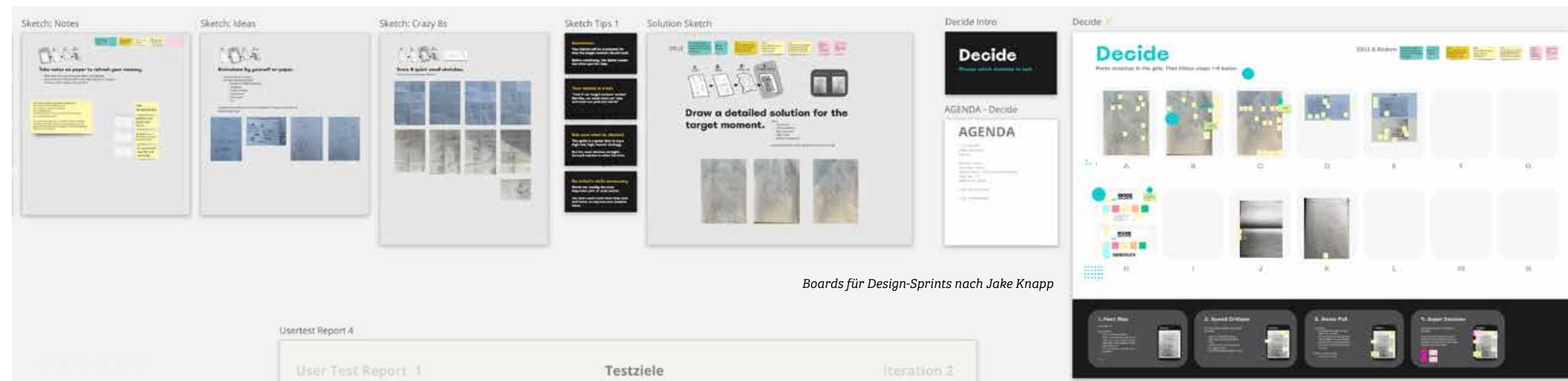
Seriöses, einfach zugängliches Kurs- und Shop-Erlebnis:

Kursangebote wirken professionell und vertrauenswürdig; der Weg zur Buchung ist deutlich kürzer und nachvollziehbarer.

Basis für kontinuierliche Weiterentwicklung:

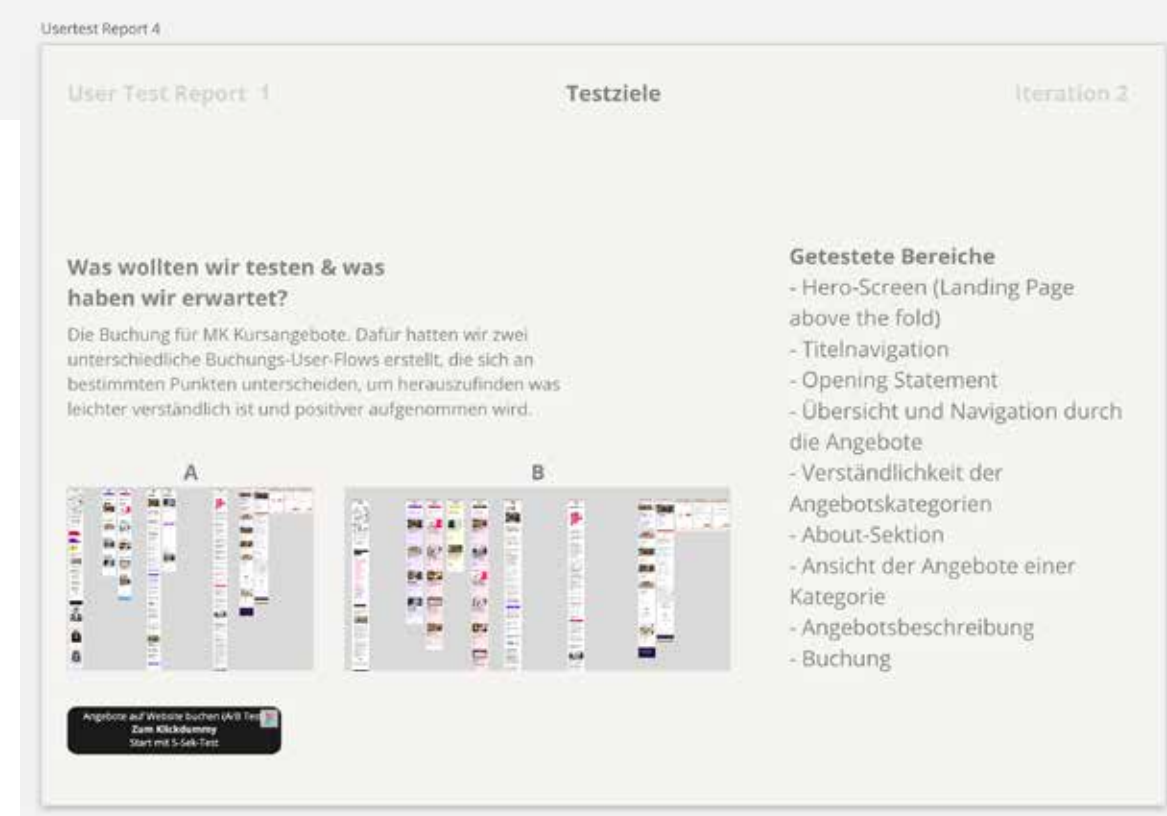
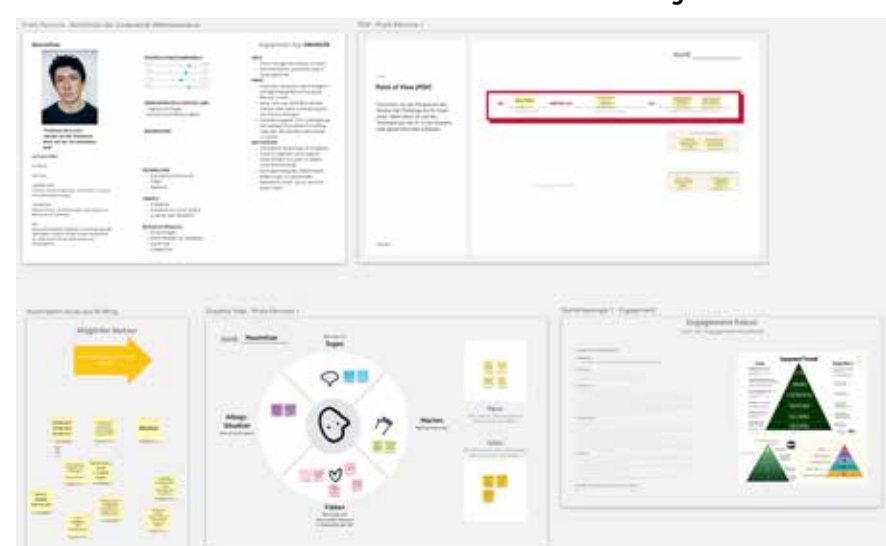
Mit Textrahmen und Designsystem kann das Modekollektiv die Website eigenständig nutzerorientiert weiterentwickeln – statt bei jeder Änderung wieder bei Null anfangen zu müssen.

Ideation-Prozess



Boards für Design-Sprints nach Jake Knapp

Proto-Persona & Point of View

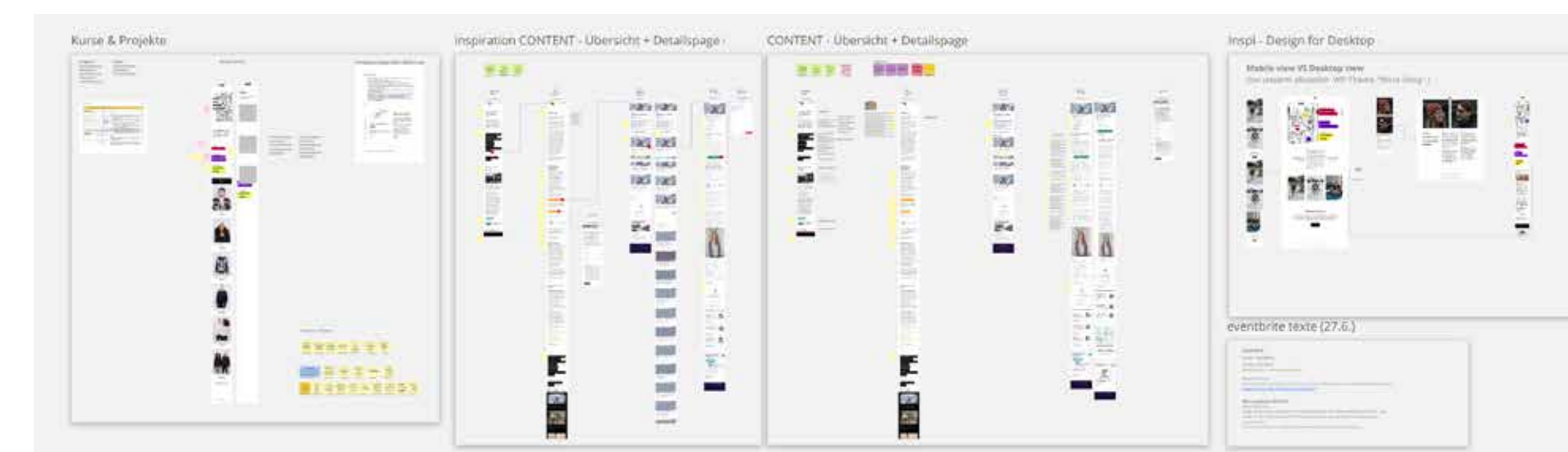


Usertest-Report

Designsystem (auf Figma)



erste Wireframes



Mein Grundeinkommen

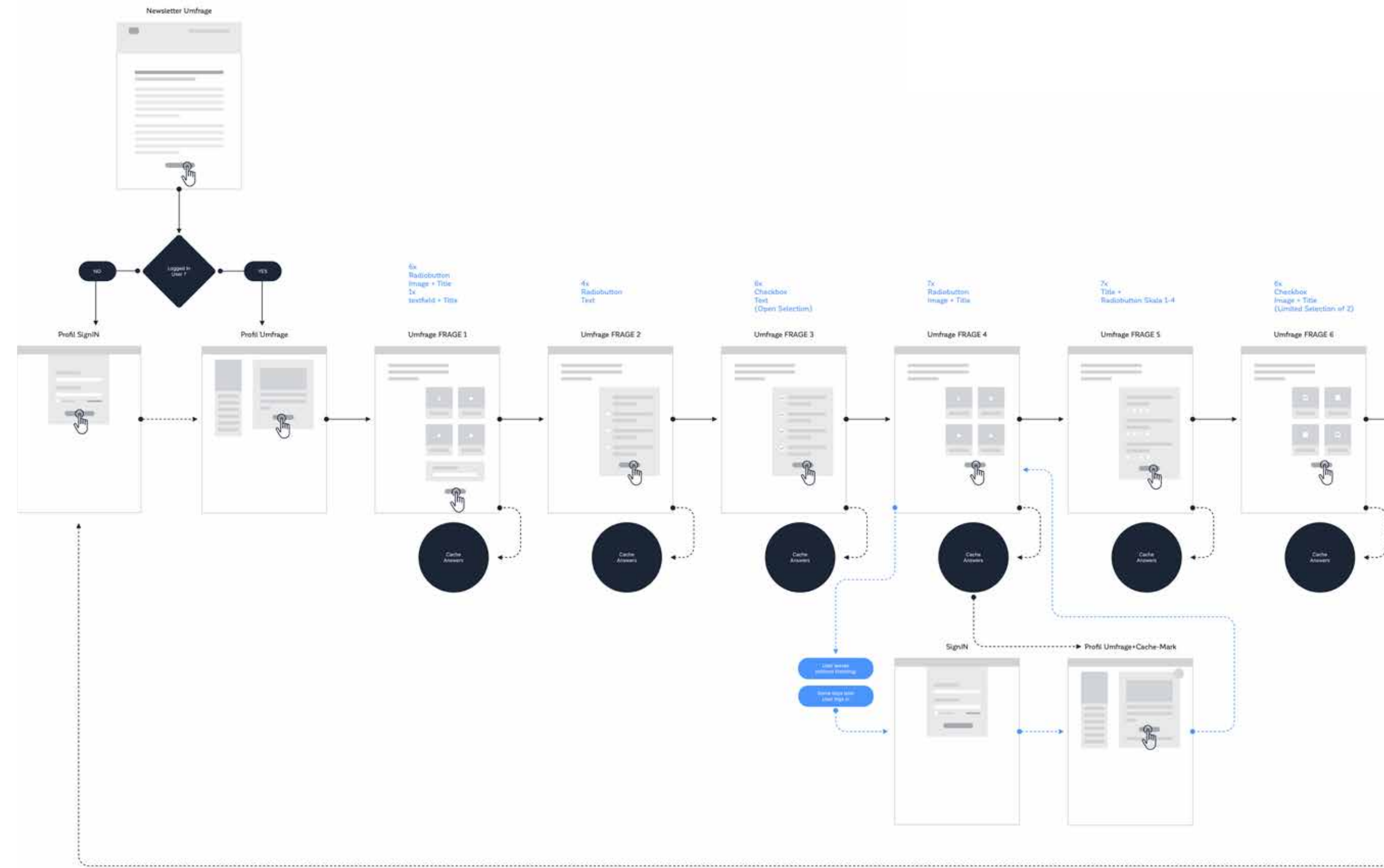
2018 – 2019

Bei **Mein Grundeinkommen**, einer Plattform, die sich für ein bedingungsloses Grundeinkommen einsetzt und eine große Community rund um Verlosungen und Engagement aufbaut, arbeitete ich als **UX/UI-Designer** in einem rund 20-köpfigen Team.

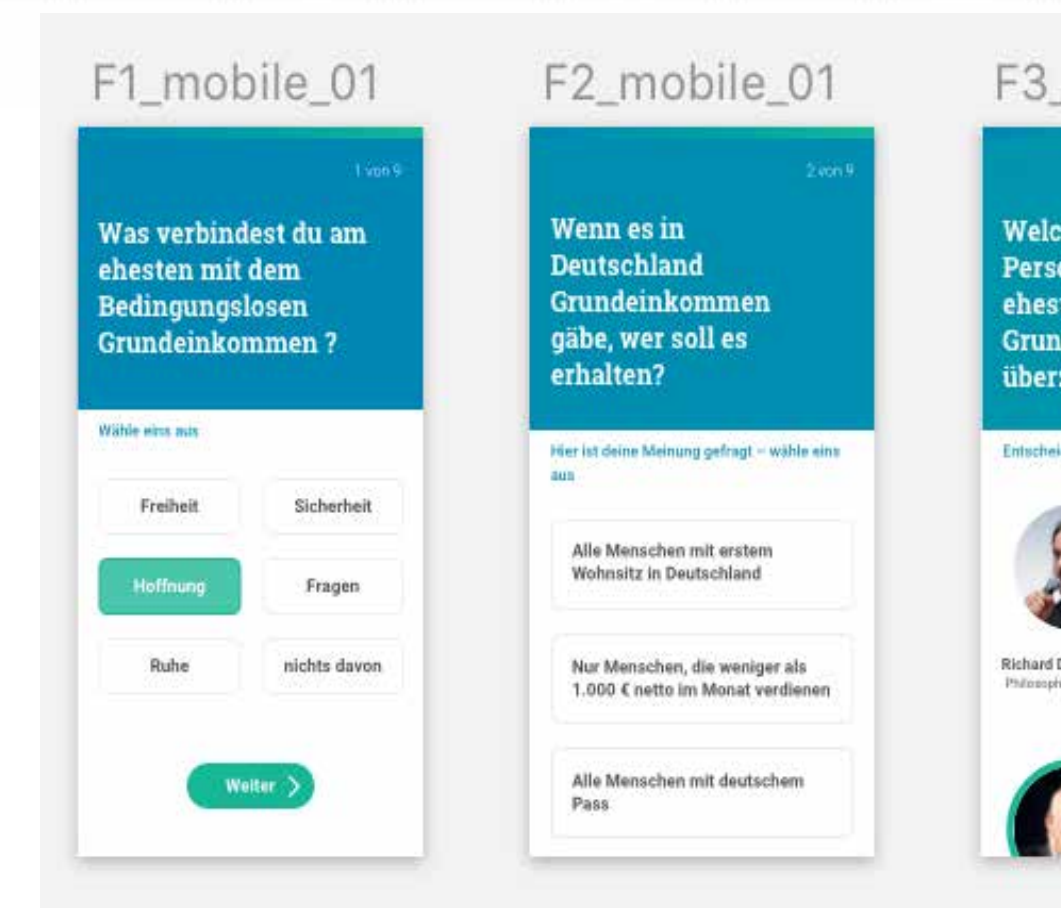
Ich war verantwortlich für Konzeption, Design und Testing neuer Features – in enger Abstimmung mit Development, Support und Kommunikation.

Zu meinen Projekten gehörten unter anderem ein Umfrage-Tool, mit dem wir die Bedürfnisse der Community besser verstehen konnten, ein Referral-Feature, das Nutzer:innen aktiv ins Wachstum der Plattform einbindet, sowie das Redesign des Signup-Prozesses, um Einstiegshürden zu reduzieren und die Registrierung klarer und vertrauenswürdiger zu machen.

Parallel begann ich, die bestehenden Oberflächen zu systematisieren und ein Design-System aufzubauen, das Konsistenz schafft und die Zusammenarbeit mit den Entwicklern beschleunigt.



Im Team experimentierten wir mit neuen Formen des agilen Arbeitens und führten Elemente von Holacracy ein – etwa klarere Rollen, mehr Selbstorganisation und regelmäßige Reflexionsschleifen. So konnte ich nicht nur an der Oberfläche des Produkts gestalten, sondern auch an den Prozessen, wie wir als Team gemeinsam daran arbeiten.



Match My Maker

2019 – 2023

Hackathon-Plattform für inklusive Produktentwicklung

«Außergewöhnliche Bedürfnisse tindern kreative Fähigkeiten.»

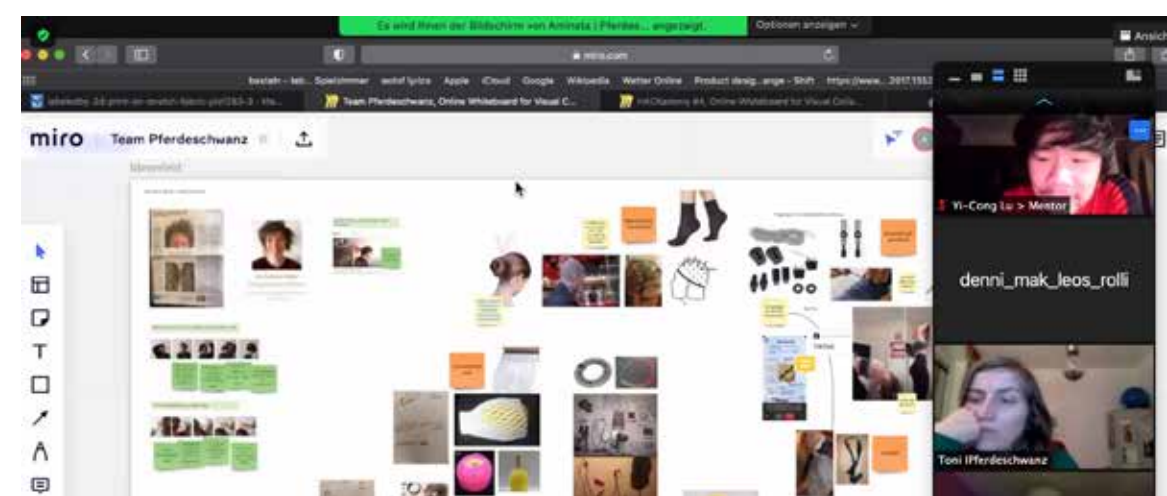
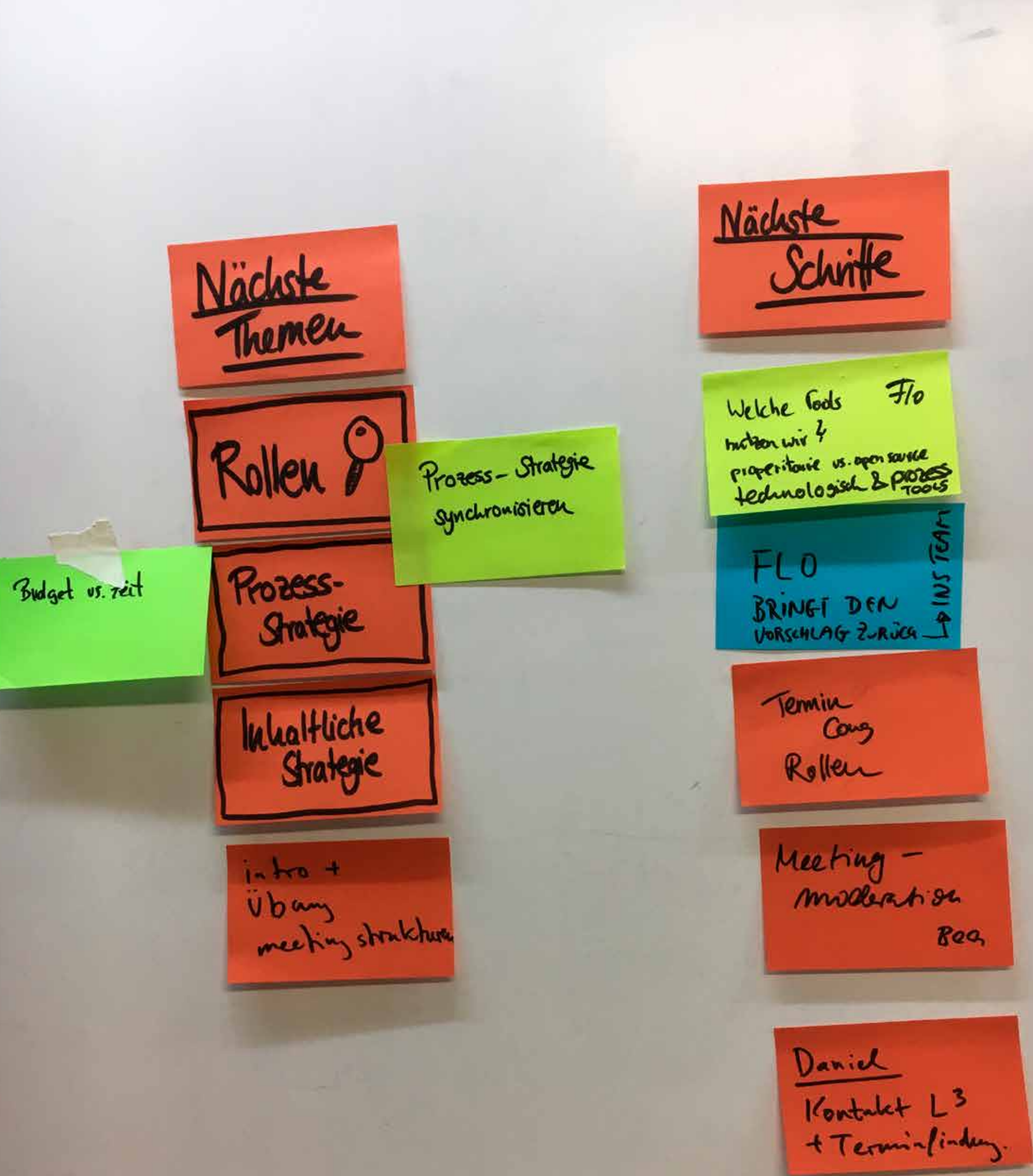
Menschen mit Behinderung brauchen oft individuelle Hilfsmittel – das Versorgungssystem liefert sie selten. Gleichzeitig stehen in Maker-Spaces und Hochschulen kreative Köpfe bereit, die genau solche Lösungen entwickeln könnten.

Match My Maker verbindet diese beiden Welten: Über eine digitale Plattform finden sich inklusive Teams aus Makern und Menschen mit Behinderung, entwickeln in Hackathons und Peer-Formaten alltagsrelevante Hilfsmittel und veröffentlichen sie anschließend als Open Source.

MEINE ROLLEN

- Co-Founder und Lead UX-Designer für den gesamten Produktzyklus
- Product Owner (SCRUM) für die Plattform-Entwicklung
- Organisationsentwickler mit Fokus auf holakratische Strukturen, Rollenklärung und kollektive Führung





MEINE ROLLEN

- Konzeption der User Journey für Teilnehmende und Projektpartner.
- Erstellung von Service-Blueprints, Workshop-Designs und Prototyping-Tools.
- Moderation und Coaching der inklusiven Teams (Makers, Studierende, Menschen mit Behinderung).

ERGEBNIS

Die HACKademy wurde zu einem erprobten Format, mit dem wir:

- reale Bedarfe sichtbar machen,
- funktionierende Team-Setups testen und
- die kritischen Funktionen des Services herausfiltern konnten, die später in die Plattform einfließen.

PHASE 2 – vom Hackathon zur skalierbaren Plattform

ZIEL

Den erfolgreichen Service-Prototypen in ein skalierbares Plattform-Modell überführen, das die Stärken von analoger Begegnung und digitaler Infrastruktur verbindet.

ANSATZ

- Umstellung von wenigen, langen Hackathons auf kürzere, regelmäßige Peer-Sessions, die zeit- und ortsunabhängig funktionieren.
- Aufbau eines Coaching-Ökosystems: Video-Inputs, Templates, Schritt-für-Schritt-Guides.
- Entwicklung in SCRUM-Sprints, Test neuer Plattform-Features in den folgenden HACKademy-Runden.
- Beginn der Entwicklung der Plattform Match My Maker als digitales Rückgrat der HACKademy-Formate.

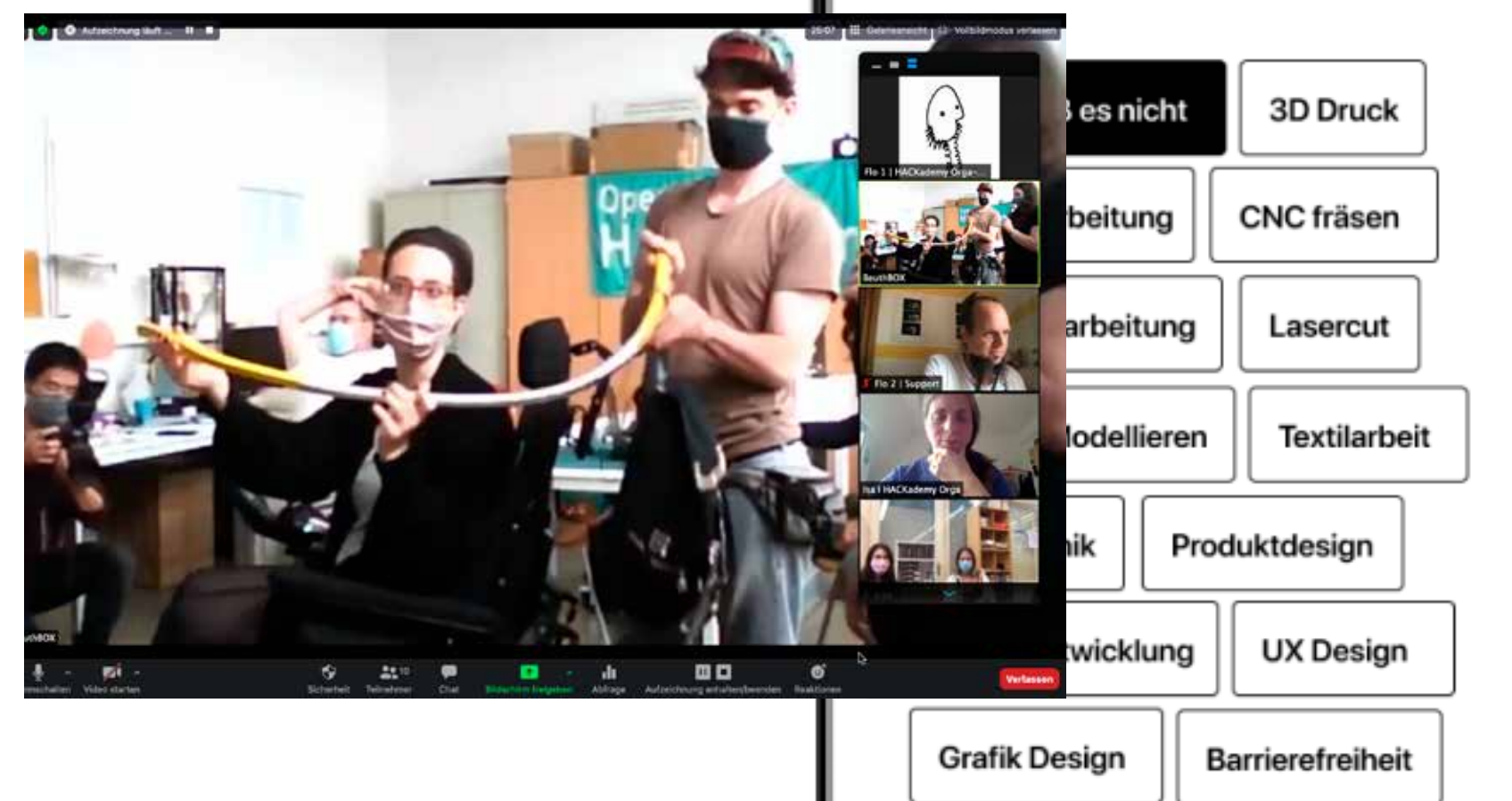
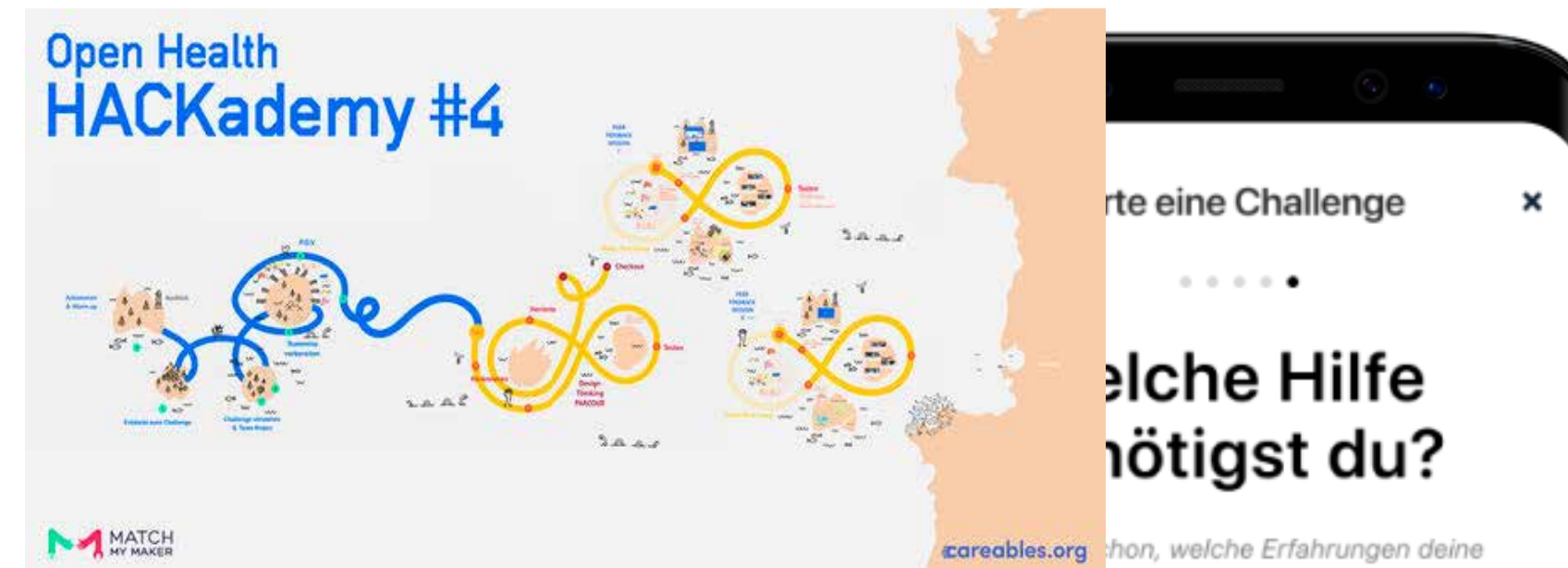
MEINE ROLLEN

- **Product Owner:** Priorisierung des Backlogs, Definition von User Stories und Roadmap. Schnittstelle zwischen Development, Orga-Team, Projektpartnern und Nutzenden.
- **Lead UX:** Informationsarchitektur, Wireframes, klickbare Prototypen, Usability-Tests.

ERGEBNIS

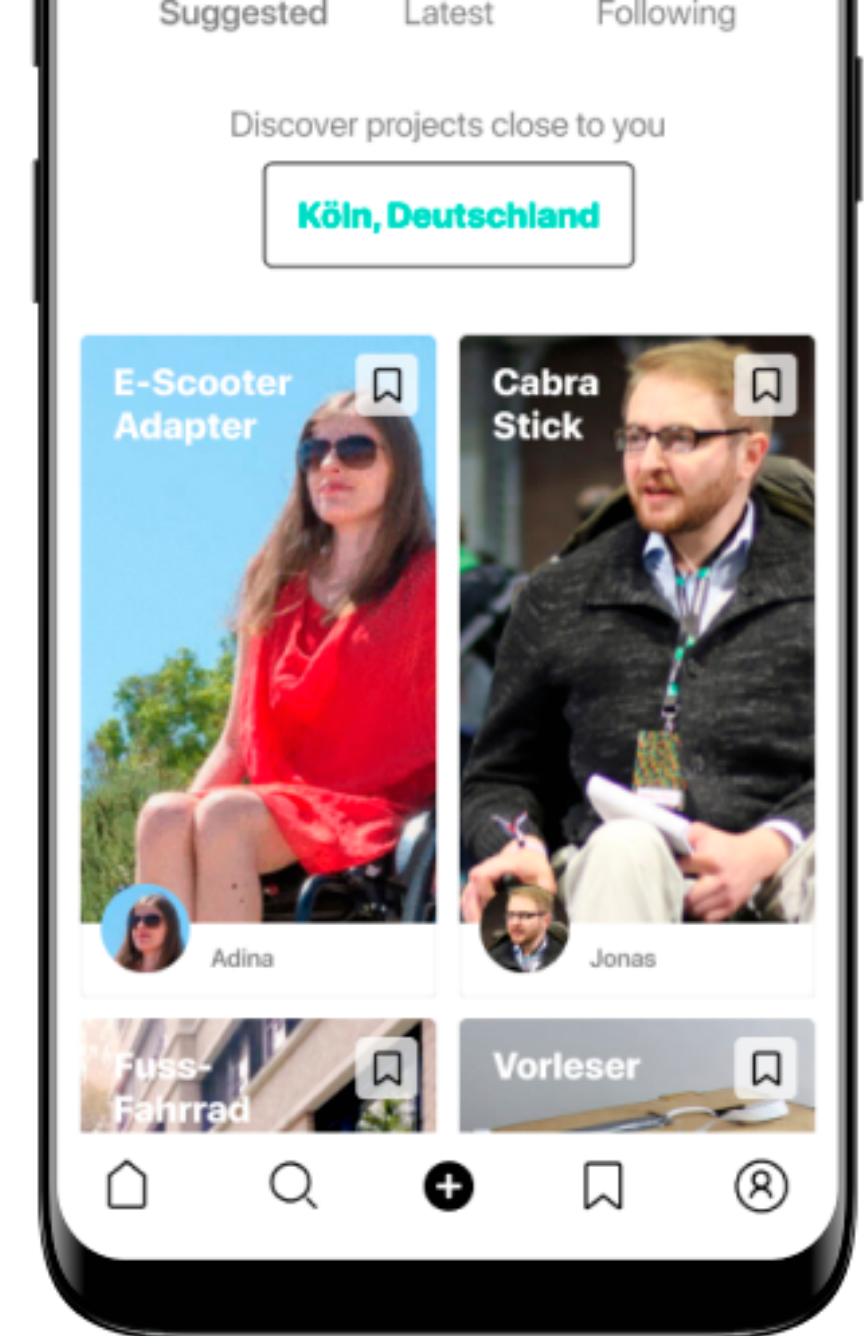
Aus einem vor allem analogen Format entstand ein hybrides Modell:

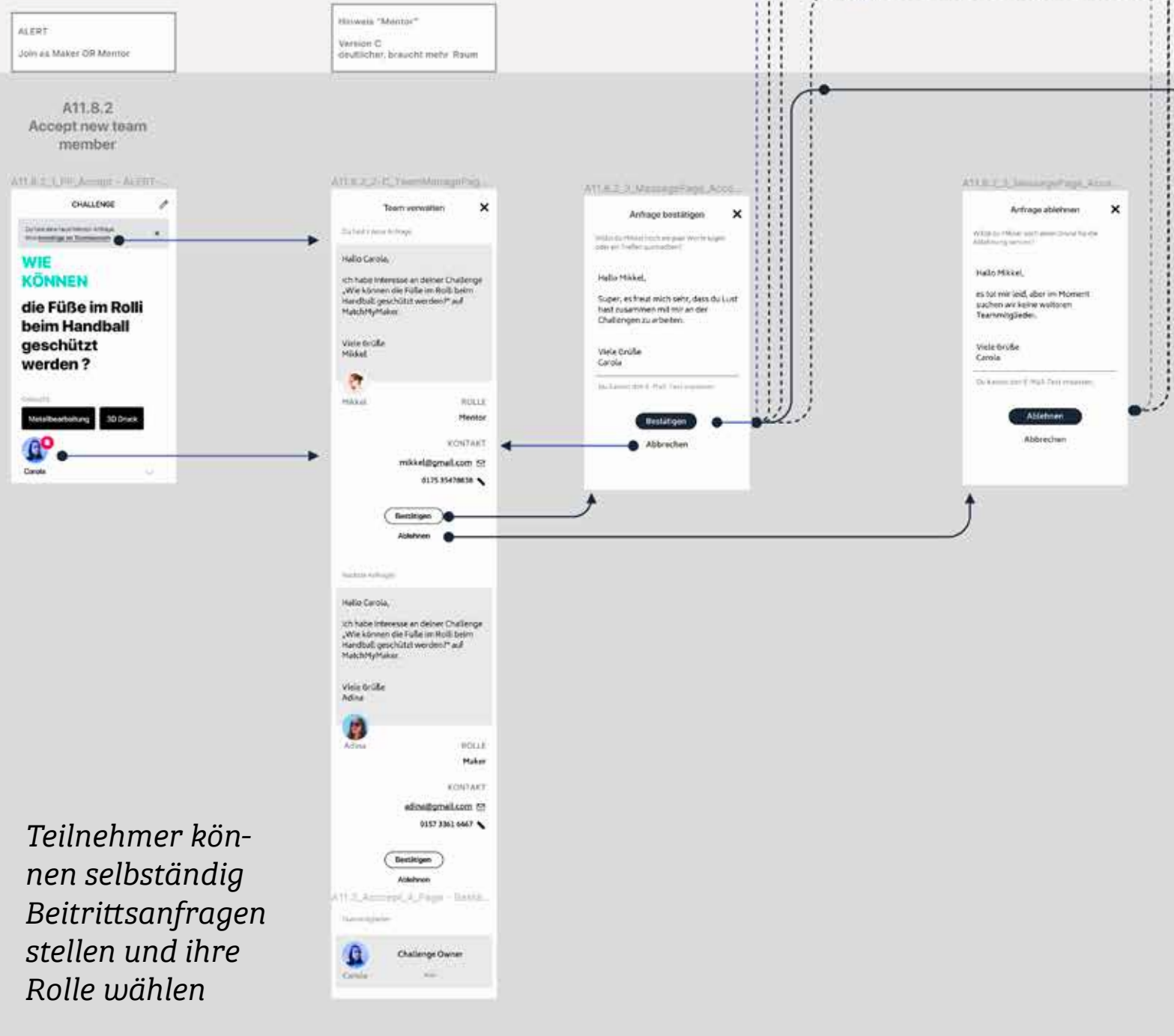
- Digitale Struktur für Anmeldung, Teamfinding und



Lernmaterialien.

- Analoge Begegnung, in der Vertrauen, Nähe und Co-Creation-Erfahrung entstehen.
- Beides zusammengenommen ermöglichte es, deutlich mehr Menschen einzubinden – auch remote.





Teilnehmer können selbständig Beitrittsanfragen stellen und ihre Rolle wählen

PHASE 3 – Prozesse digitalisieren & Orga entlasten

Mit wachsender Nutzung der Plattform stießen unsere bisherigen, stark manuellen Arbeitsweisen an Grenzen: viele Einzelmails, Excel-Listen, persönliche Abstimmungen.

ZIEL

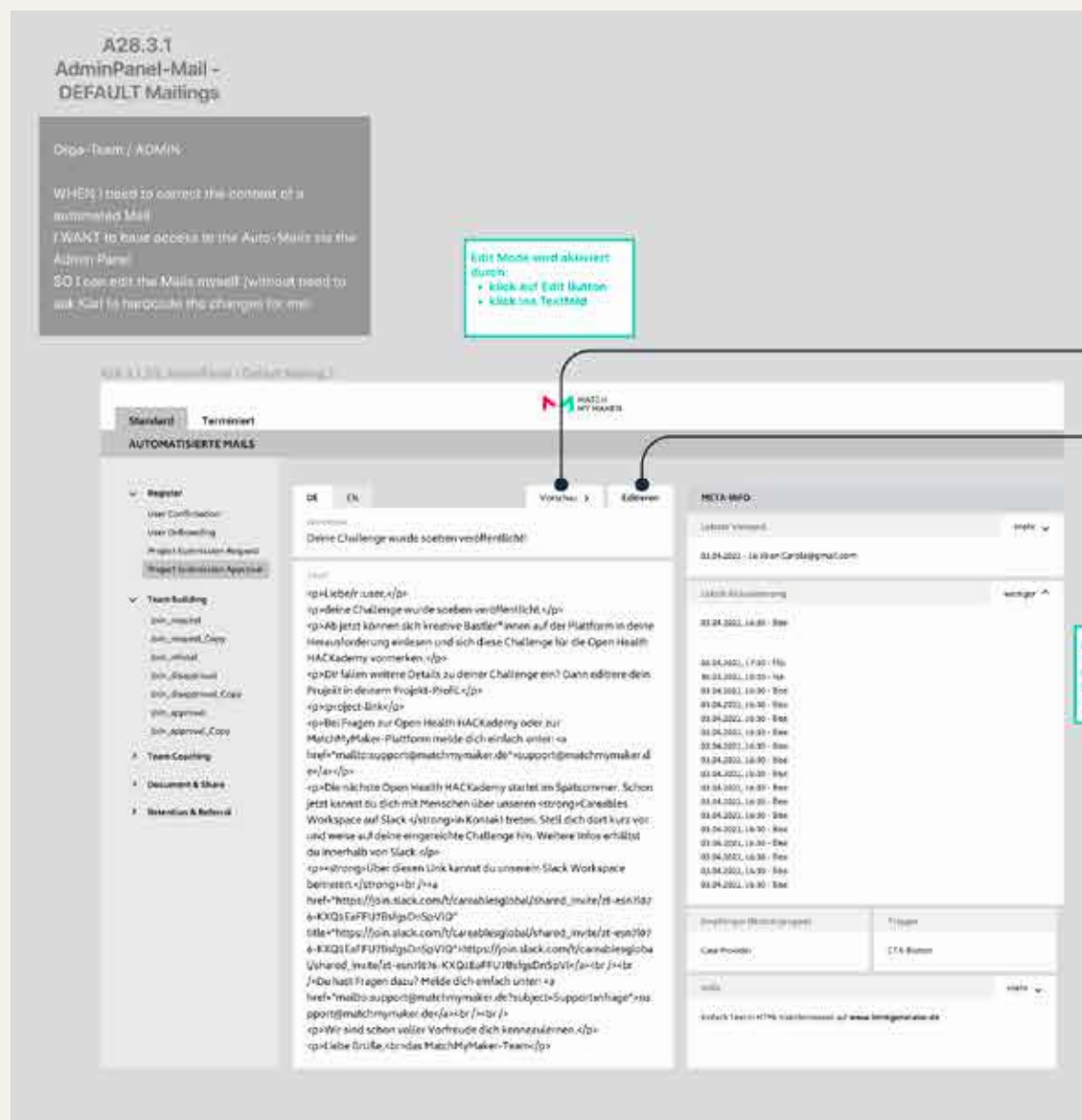
Die Kapazitäten des Orga-Teams smarter nutzen, zentrale Prozesse automatisieren und die Plattform auf Skalierung vorbereiten.

- Integration von Rollenprofilen (z.B. „Erfahrungsexpert:in“, „Maker“, „Coach“), die im Matching-Prozess sowie in der Kommunikation genutzt werden.

3. Teilnehmerkommunikation

- Systematisierung der Mailings entlang der User Journey (Onboarding, Reminder, Übergänge zwischen Phasen).
- Schrittweise Automatisierung via Plattform: Trigger-Mails statt Einzelkommunikation.
- Kürzere, kontextbezogene Nachrichten, um Menschen mit sehr unterschiedlichem Vorwissen nicht zu überfordern.

- Parallel entwickelten wir eine Social-Media-Strategie, legten Verantwortlichkeiten im Team fest und professionalisierten die Kommunikation nach außen.



Automatisierte Mailings können vom Orgateam verwaltet werden

ANSATZ & LÖSUNGEN

Auf Basis von Service-Blueprints und User-Research identifizierte ich drei kritische Bereiche:

1. Anmelde-Logistik

- Entwicklung eines Admin-Panels, um Nutzer:innen, Challenges und Abläufe zentral zu verwalten.
- Klare Statusanzeigen (z.B. „registriert“, „Team gefunden“, „aktiv im Sprint“).

2. Matching der Teams

- Einführung eines Self-Matching-Features: Teilnehmende können sich nach der Registrierung selbst ihren Wunsch-Teams zuordnen.

WIRKUNG

- Das Orga-Team wurde deutlich entlastet und konnte seine Energie stärker in inhaltliche Betreuung und individuelle Unterstützung stecken.
- Teilnehmende hatten mehr Selbststeuerung im Prozess (z.B. beim Matching und Rollenfinden).
- Die Plattform gewann an Struktur, Übersichtlichkeit und Reife – eine Voraussetzung für zukünftige Skalierung.

Organisationsentwicklung & kollektive Führung

Parallel zur Produktentwicklung durchlief das Kernteam selbst einen intensiven Transformationsprozess.

AUSGANGSLAGE

- Unterschiedliche Vorstellungen von Arbeitsweise und Verantwortung führten zu Spannungen und Blockaden.
- Nach einem großen Projektabschnitt stiegen mehrere Kernteammitglieder aus eingespielte Abläufe brachen weg, neue Mitglieder fühlten sich unsicher.

Kontext Selbstorganisation

Meetings in Organisationen

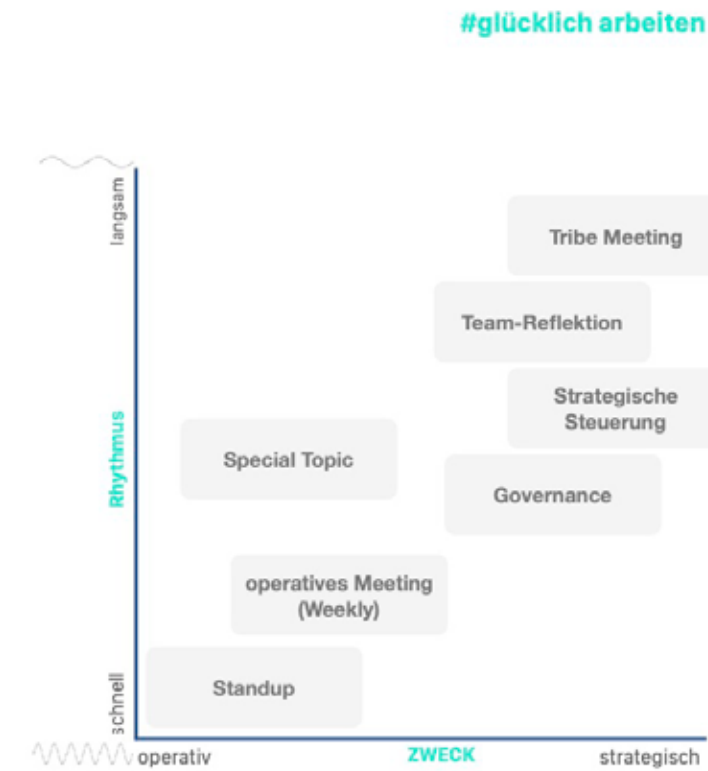
Meetingarten & Rhythmen

Besprechungen dienen unterschiedlichen Zielen und brauchen daher unterschiedliche Rhythmen

Was ist unsere Intention?

Was brauchst du?

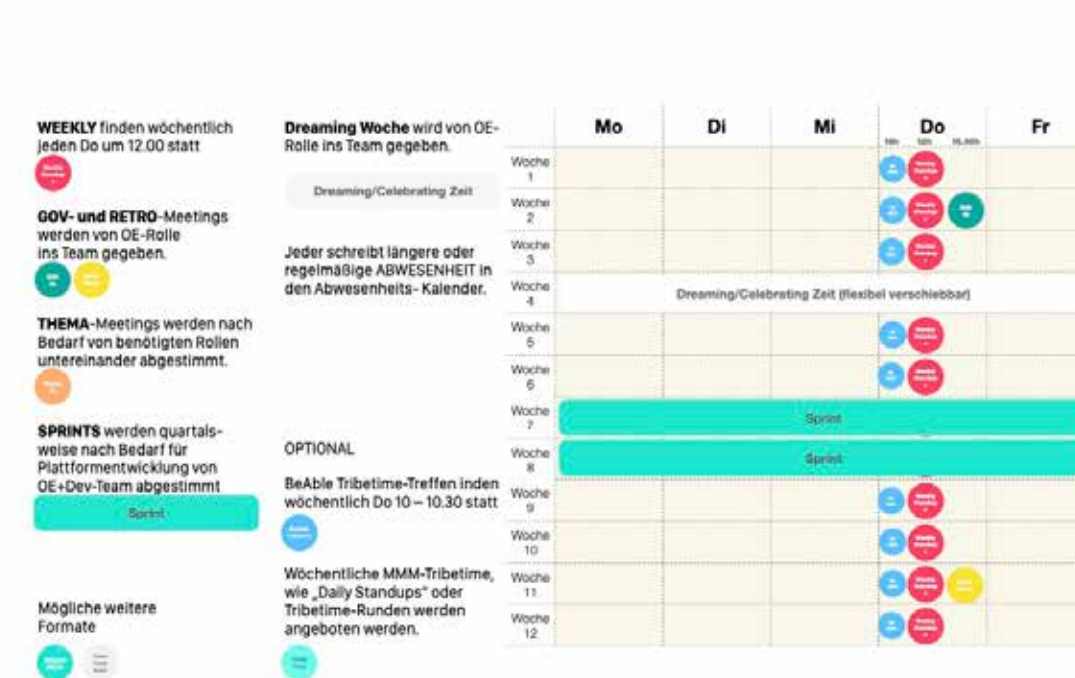
- operativ zusammenarbeiten
- Entscheidung treffen
- Sich menschlich begegnen und verbinden
- Konflikte klären
- Verantwortung und Rollen klären
- Informationen austauschen
- Zusammenarbeit verbessern



#glücklich arbeiten

Wochenstruktur 12-Wochen-Zyklus

Neue Meetingstruktur 2022



#glücklich arbeiten

Kontext Selbstorganisation

Spannungsbasiertes Arbeiten

WIE bringe ich meine Spannung ein? – Vorbereitung

Was ist deine Spannung?
Identifiziere für dich, welche Art von Spannung es ist?
Was ist dein Ziel?
Formuliere es in 2-3 Sätzen

Was brauchst du?
Sage konkret, was du jetzt von den Anwesenden brauchst

Von wem brauchst du es?
Besprich es nur mit den relevanten Menschen

Was ist dein Vorschlag?
Bereite einen Vorschlag vor, um mit der Spannung im Team umzugehen



MEIN FOKUS in der OE-Rolle

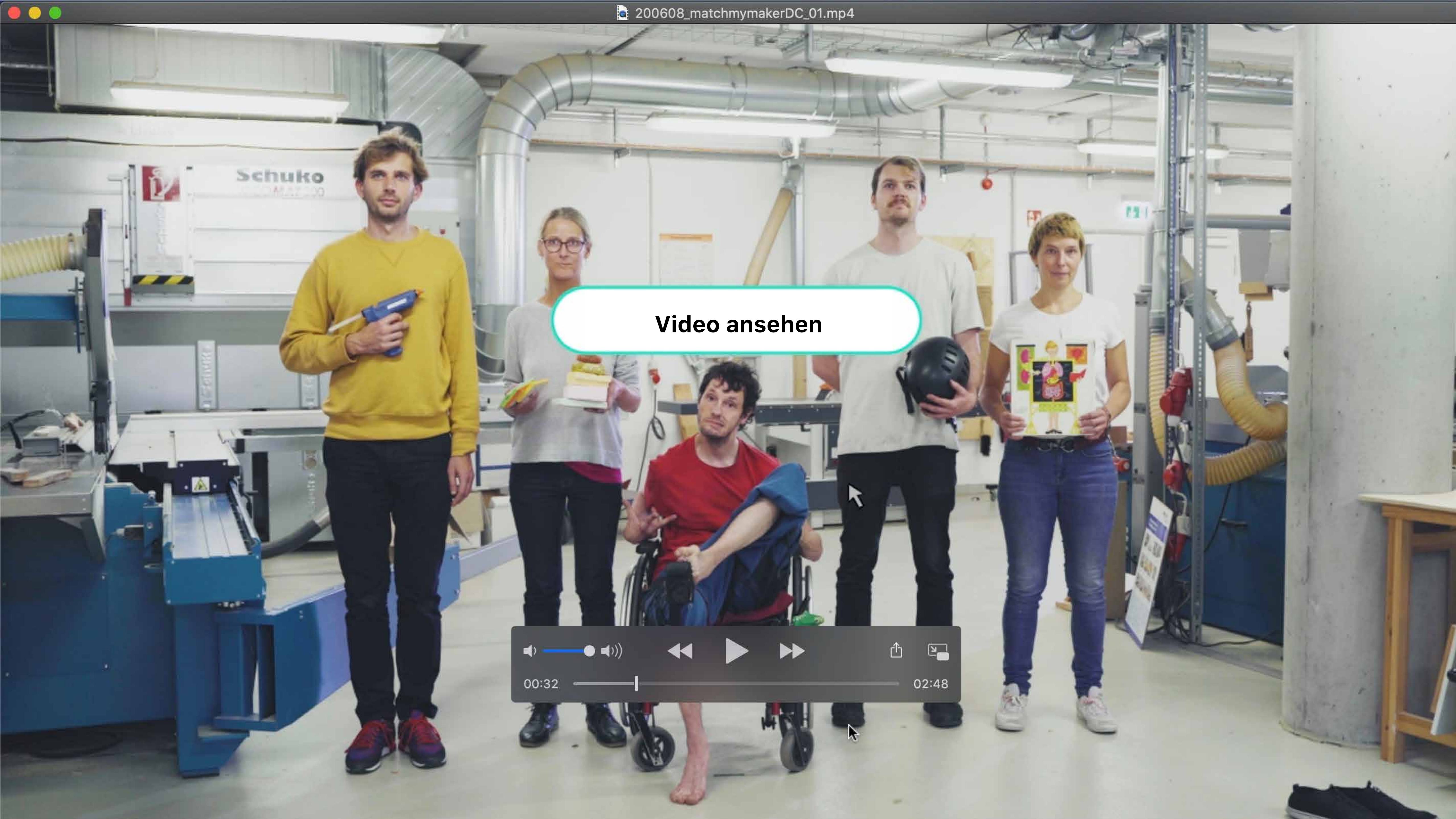
- Einholen externer Prozessbegleitung und Aufbau einer holokratischen Grundstruktur.
- Einführung von rollenbasiertem Arbeiten und klaren Meeting-Formaten (z.B. Tactical & Governance Meetings).
- Konzeption und Moderation von regelmäßigen Team-Meetings, unterstützt durch Tools wie Miro und Google Sheets.
- Review und Überarbeitung der Rollenlandschaft: Wer trägt welche Verantwortung und Entscheidungskompetenz?
- Fortbildungen im Team zu agilem Arbeiten, kollektiver Führung und Selbstorganisation.

WIRKUNG im Team

- Mehr Klarheit über Rollen, Zuständigkeiten und Entscheidungswege.
- Höhere Selbstorganisationskompetenz und weniger Abhängigkeit von Einzelpersonen.
- Spürbar mehr Sicherheit, Vertrauen und Handlungsfähigkeit – und damit eine stabilere Basis für die weitere Produktentwicklung.

LEARNINGS (persönliche Perspektive)

- Produkt- und Organisationsentwicklung gehören zusammen.
- Eine Plattform für inklusive Co-Creation lässt sich nicht bauen, ohne zugleich an Machtverhältnissen, Rollen und Kultur zu arbeiten.
- Hybrid ist mehr als „online + offline“.
- Die richtige Spannung zwischen digitaler Struktur (Effizienz, Skalierung) und analoger Nähe (Vertrauen, kreative Tiefe) war entscheidend.
- Inklusion braucht echte Co-Ownership.
- Menschen mit Behinderung waren nicht „Zielgruppe“, sondern aktive Co-Designer:innen – in Teams, im Research und im Feedback zur Plattform.



Video ansehen

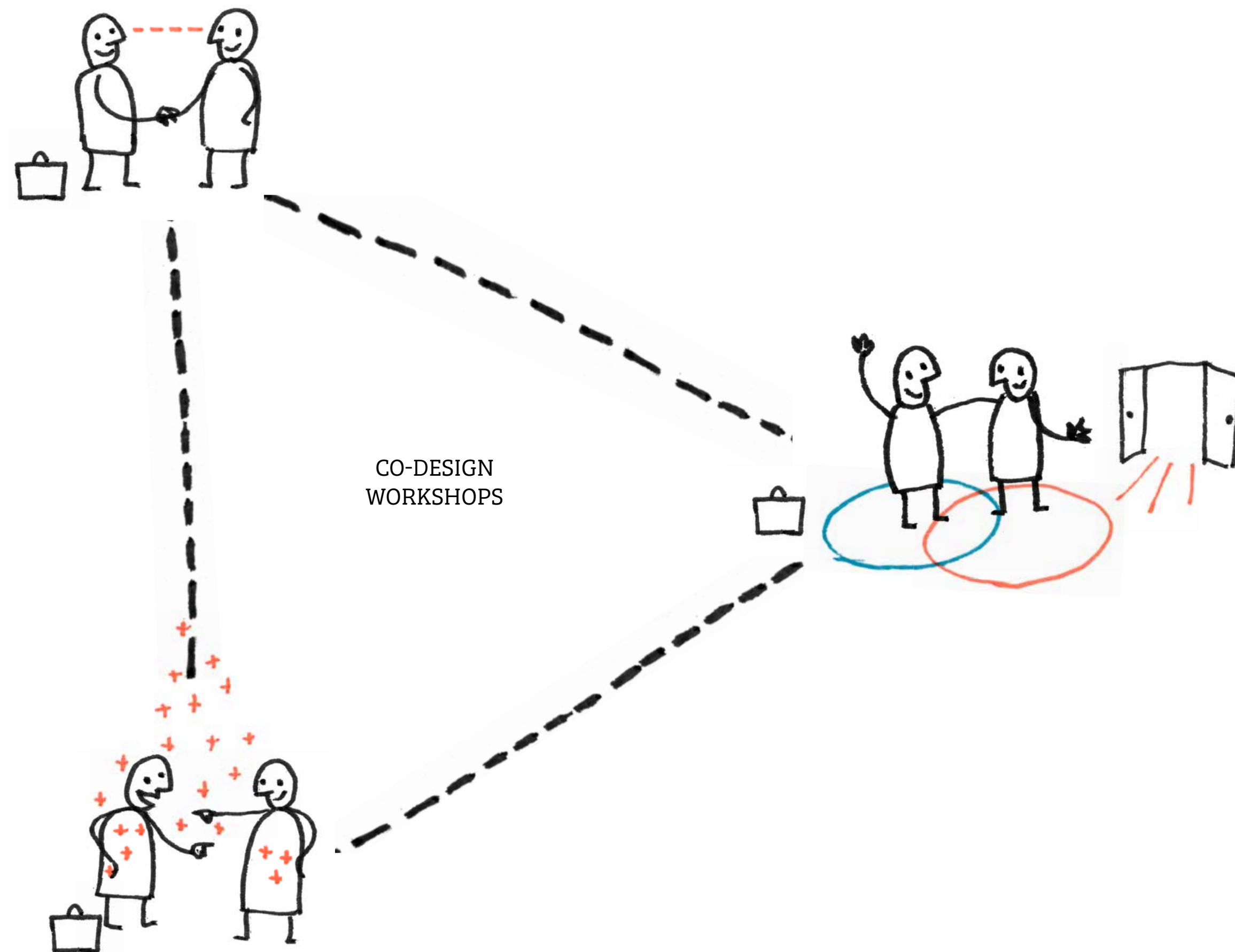
00:32 02:48

Volume icon, play/pause icon, skip back icon, skip forward icon, share icon, download icon

Kommen & Bleiben

2013 – 2015

Co-Design & Veranstaltungs-Reihe



Kommen & Bleiben wuchs aus einem Semesterprojekt an der Kunsthochschule Berlin-Weißensee zu einem mehrjährigen Reallabor. Unter einem gemeinsamen Dach entwickelten wir Formate wie eine **Konferenz**, **Co-Design-Workshops** und die **Veranstaltungsreihe Seegewohnheiten**, in der Geflüchtete Workshops, Screenings und Talks für Studierende und Nachbarschaft gaben.

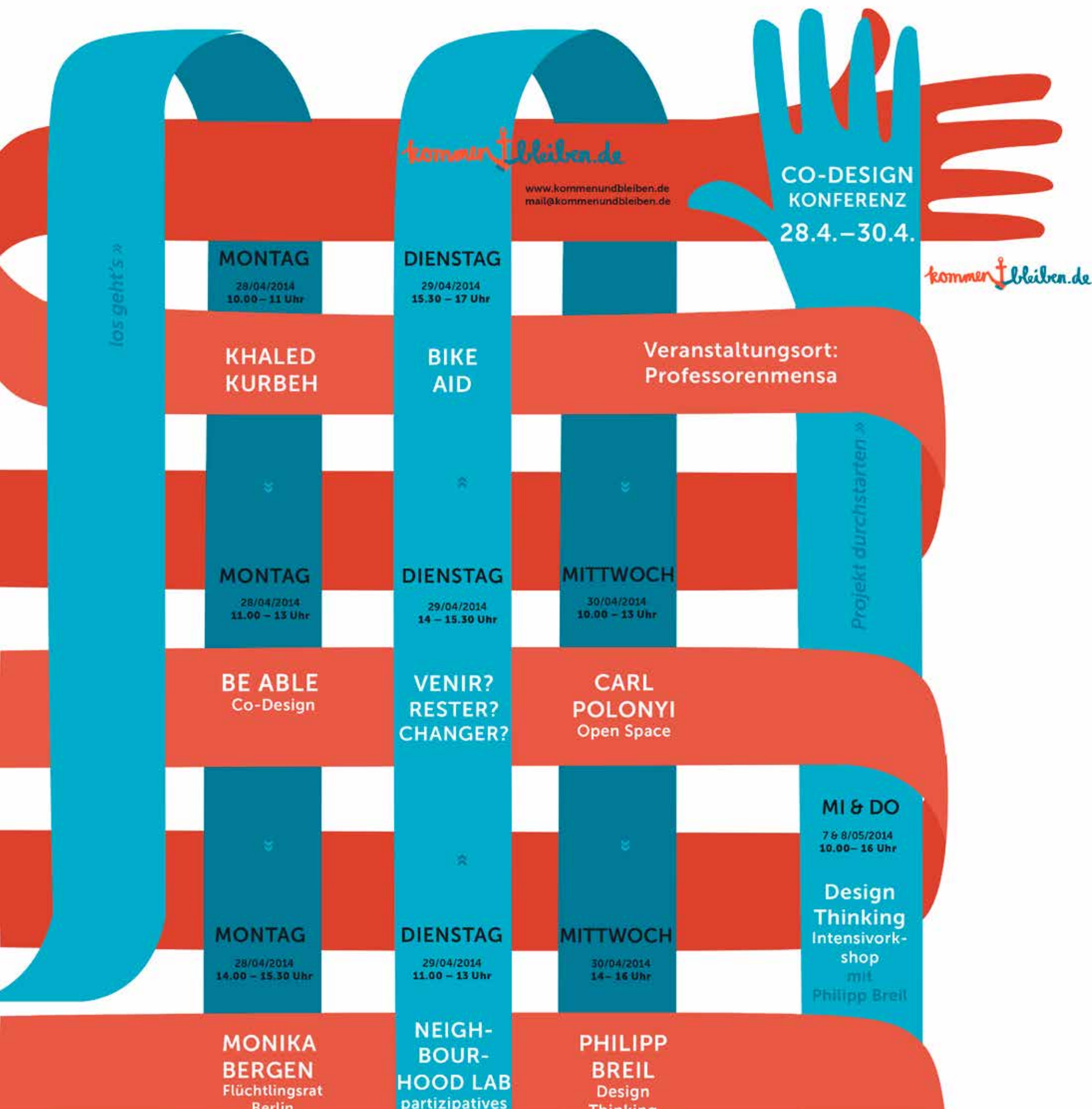
Ausgehend von der Fragestellung:
Wie können Neu- und AltBerliner:innen auf Augenhöhe zusammenarbeiten? Und wie können wir potentialorientiert statt defizitorientiert Zugänge in der Stadt schaffen?

MEINE ROLLEN

- Co-Initiierung und **Co-Projektleitung**
- **Initiator** und treibende Kraft der Co-Design-Formate
- **Konzeption** der Formate (Veranstaltungsreihe, Co-Design-Workshops, Konferenz)
- **Koordination** und Vernetzung mit Kooperationspartner:innen, Initiativen und der Hochschule
- **Moderation** eines der Arbeitsteams in den Co-Design-Workshops
- Mitorganisation der Konferenz und inhaltliche Gestaltung des Programms
- Entwicklung von **Kommunikationsstrategien**, die klassische Rollenbilder umkehren und Perspektivwechsel ermöglichen

K&B Konferenz

Auftakt & Methodenset



Zum Start 2014 initiierte und organisierte ich mit dem Team eine **Konferenz zu Flucht, Teilhabe und partizipativen Designmethoden**. Eingeladen waren Designer:innen, Wissenschaftler:innen, Moderator:innen und Projektemacher:innen mit Erfahrung in Flüchtlingsarbeit oder Co-Design, Design Thinking, Open Space und Cultural Probes.

Ziel: gemeinsame inhaltliche Grundlage schaffen, Formierung der Projektgruppe und das Erlernen von Gruppenarbeits- und Co-Design-Techniken für die spätere Zusammenarbeit zwischen Neu-Berliner:innen und Studierenden.

In einer mehrmonatigen **Research-Phase** und **Empathy-Tour** in Berliner Geflüchteten-Unterkünfte sammelte das Team Einsichten und baute Vertrauen mit den Bewohner:innen auf.



K&B Co-Design Workshops

Das Herzstück – Projekte auf Augenhöhe

Im nächsten Schritt luden wir die Bewohner:innen eines benachbarten Flüchtlingsheims in die Kunsthochschule ein und starteten mit einem feierlichen Empfang, in dem sich Hochschule, Projektgruppe und Bewohnende begegneten.

Daraus entstanden **Co-Design-Workshops**, in denen vier Arbeitsteams aus Geflüchteten und Studierenden unterschiedliche Ansätze verfolgten:

- Bau von Bänken in den Werkstätten,
- Gestaltung und Siebdruck von Plakaten,
- Interviews und Inhalte für einen Berlin-Guide im Online-Blog,
- Workshops und Formate, um die Kommunikation unter Frauen im Heim zu stärken.



K&B Seegewohnheiten

Wissenstransfer umdrehen – eine Veranstaltungsreihe von Geflüchteten für Studierende mit Workshops, Screenings & Talks

Mit *Seegewohnheiten* skalierten wir ein Format und entwickelten es weiter: eine Veranstaltungsreihe, in der Neu-Berliner:innen (Geflüchtete) ihr Wissen an Studierende und interessierte Alt-Berliner:innen weitergeben – mit Workshops, Screenings, Talks und mehr.



Die Reihe war Teil des Kooperationsprojekts *Berlin Mondiale* und wurde berlinweit angekündigt. Sie diente als Kommunikationsstrategie, um Rollenzuschreibungen aufzubrechen: Geflüchtete nicht als „Nehmende“, sondern als Expert:innen und Gastgeber:innen.



WIRKUNG

Kommen & Bleiben war ein mehrjähriges, formatreiches Projekt mit Reallabor-Charakter. Später flossen Perspektiven aus Kommen & Bleiben auch in öffentliche Diskussionen wie „Welcome City – Die Verantwortung der Kunst für den öffentlichen Raum“ ein – unter anderem mit Vertreter:innen der Kunsthochschule, der Stiftung Zukunft Berlin und dem Grandhotel Cosmopolis.

Es bereite mit den Boden dafür, dass 2016 an der Kunsthochschule Weißensee die **foundation class** gegründet und offiziell verankert wurde: ein Programm, in dem geflüchtete Künstler:innen, Designer:innen und Studieninteressierte Räume, Coaching zur Mappenvorbereitung und Unterstützung bei der Bewerbung an deutschen Hochschulen erhielten.

Für mich ist Kommen & Bleiben ein Schlüsselprojekt: Es zeigt, wie Social Design, Designvermittlung und radikal inklusive Co-Design-Formate zusammenwirken können, um Perspektivwechsel zu ermöglichen, Narrative bewusst neu zu verhandeln – und strukturelle Veränderungen anzustoßen.

BILD: auf der Podiumsdiskussion *Welcome City – Die Verantwortung der Kunst für den öffentlichen Raum*



**Wie sieht eine offene & kollaborative,
eine wünschenswerte Welt aus ?**



Weltgestaltungsspiel

2013

Gamedesign & Pop-up-Co-Working im Rahmen des «Tag des guten Lebens» in Köln

Als Teil des *Instituts für Weltgestaltung* konzipierte und gestaltete ich das *Weltgestaltungsspiel* – ein partizipatives Stadtgestaltungs-Spiel und Pop-up-Co-Working-Space im öffentlichen Raum.

Anlässlich des „*Tag des guten Lebens*“ in Köln-Ehrenfeld wollten wir Menschen einladen, ihre Umgebung nicht nur zu konsumieren, sondern aktiv mitzugestalten: Wie könnte unser Viertel aussehen, wenn alle, die hier leben, sichtbar mitreden und mitbauen? Wie könnte unsere Stadt aussehen, wenn wir sie am «guten Leben» ausrichten?

Das Spiel bestand aus drei Elementen:

- einem großen **Stadtplan** von Ehrenfeld auf Pappe,
- **Papier-Löwenzahn** als Träger für Gestaltungsideen,
- und **Muffins** mit kleinen Fähnchen – den „Samen“, mit denen man seine Stimme abgibt.

Wer einen Muffin kaufte, wurde Teil des Spiels: Auf den Löwenzahnblättern notierten Teilnehmende Ideen, wie ihr Viertel lebenswerter werden kann –



von Verkehrsberuhigung über Treffpunkte bis hin zu kulturellen Angeboten. Anschließend pflanzten sie den Papier-Löwenzahn auf dem Stadtplan ein und ließen ihren „Samen“ zu der Idee fliegen, die sie am stärksten unterstützten oder an der sie mitarbeiten wollten. Die Idee mit den meisten „Samen“ erhielt den Muffin-Erlös zur Umsetzung – und wir brachten interessierte Menschen miteinander in Kontakt.





So konnten Besucher:innen im Spiel Wünsche, Beobachtungen und Ideen zur Stadt der Zukunft einbringen, mit anderen verknüpfen und zu kleinen „Weltgestaltungsprojekten“ verdichten. So wurde deutlich: Stadtgestaltung ist nicht nur Aufgabe von Verwaltung und Politik, sondern auch ein kollektiver, spielerischer Aushandlungsprozess.

MEINE ROLLE

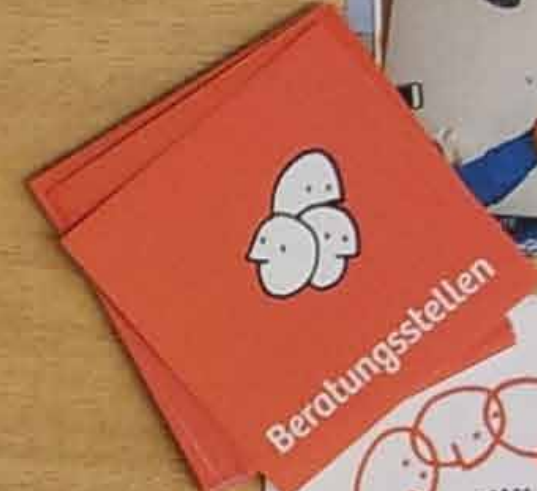
- Co-Konzeption von Spielmechanik und Ablauf
- Gestaltung der visuellen Materialien und Kommunikationsmitteln im öffentlichen Raum
- Mitentwicklung des räumlichen Settings als Pop-up-Co-Working im öffentlichen Raum
- Mitarbeit bei Moderation und Begleitung der Teilnehmenden während der Aktion

Das Weltgestaltungsspiel zeigt, wie sich Kommunikationsdesign weiter fassen lässt: als Gestaltung von Beziehungen, von sozialen Räumen, Möglichkeitsräumen – und wie spielerische Formate genutzt werden können, um Möglichkeiten, Wünsche und Zukunftsbilder gemeinsam sichtbar zu machen und Menschen einladen können, sich als aktive Mitgestalter:innen ihrer Stadt zu erleben.

Nutzergruppen
 & Unterstützer
 & Selbstbetroffene

...SITIS

...shen,
 ...nen & Tips
 ...ig Betroffenen



Was kann passieren, wenn wir Menschen, gute Fragen und ein paar Stifte an einen Tisch setzen?