



## CULTWAY Pilotprojekt zum Einsatz von Material- gestützten Interviews und lauten Denken zur zielgruppengerechten Gestaltung einer Kultur-App

### Ziele

Cultway möchte die Zielgruppe ihrer Museums-Guid-App über MuseumsbesucherInnen hinaus ausweiten. Aktuell erscheinen hier vor allem PodcasterInnen als geeignete neue Nutzergruppe. Hier stellt sich nun die Frage wie man beide Nutzergruppen dazu befähigen kann, ihr eigenes Wissen in Form von Guides in der Cultway App zu teilen. Dafür stellt Cultway einen Baukasten zur Verfügung, mit dem die User audiovisuelle Inhalte erstellen können. Es sollte untersucht werden, welche unterschiedlichen Anforderungen die Nutzenden im Museums- vs. Podcastkontext bzgl. die Weiterentwicklung des Baukastens haben.

### Methoden

Für die Untersuchung wurde ein Material-gestütztes Interview als Methode gewählt. Die Aufgabe bestand darin, einen eigenen Guide über die Auswirkungen des Klimawandels auf Honigbienen zusammen zu stellen und dabei laut zu denken. Die Methode des lauten Denkens erlaubt sowohl Einblicke in die Gedankengänge der ProbandInnen während der Bearbeitung zu erhalten, als auch Schwierigkeiten und Kommentare zu potenziell fehlenden oder gewünschten Features zu notieren. Nach Abschluss der Prüfaufgabe wurde ein halbstandardisiertes Interview auf Grundlage eines zuvor erstellten Leitfadens durchgeführt.

Nach vollständigem Abschluss der Erhebung wurden die aufgezeichneten Videos mithilfe der entsprechenden Funktion der Online-Version von Microsoft Word transkribiert.

Interview 

Lautes Denken 

## Ergebnisse

Die für die Fragestellung relevanten Aussagen wurden mit Codes versehen und ähnliche Codes zusammengefügt. Mithilfe dieser Codes konnten anschließend übergreifende Themen identifiziert werden.

Alle Versuchspersonen hatten unabhängig von ihrem Hintergrund einen überwiegend positiven ersten Eindruck vom Baukasten. Allerdings, fielen bei der Nutzung auch einige Usability-Probleme auf, die die Aufgabenbearbeitung jedoch nicht allzu stark beeinflussten.

Es konnte ein Unterschied in den Anforderungen an den Baukasten zwischen den Nutzenden im Museums- vs. Podcast-Kontext ermittelt werden. So ist beispielsweise die Produktion audiovisueller Inhalte für Personen aus dem Museumskontext eher eine Notwendigkeit, wodurch den Baukasten eher als Werkzeug sehen. Im Gegensatz dazu ist für PodcasterInnen ihre Content Creation viel mehr eine kreative Arbeit.

Bezüglich der Weiterentwicklung des Baukastens, ließ sich anhand einer hohen Anzahl an gewünschten Features schlussfolgern, dass bei den NutzerInnen ein Bedarf an der Erweiterung der Funktionalität des Baukastens besteht.



## Learnings

Die Kombination von materialgestütztem Interview und lautem Denken erlaubt vielfältige Einblicke in Nutzererleben

## Weitere Informationen:

Projekt auf UUX Webseite 



Ansprechpartner Kompetenzzentrum

Veronica Hoth

v.hoth@kompetenzzentrum-usability.digital



## Projektpartner



Die Mission des Start-Ups Cultway ist es die einfache Zugänglichkeit von Apps zu nutzen, um ihren Usern Kultur und Wissen in Form von Museums-Guides zu vermitteln. Die Guides, welche als Smartphone- und als Tablet-App aufgerufen werden können, vermitteln den Nutzenden durch audio-visuelle Inhalte Informationen über die Ausstellungen verschiedener kultureller Einrichtungen, sowohl beim eigentlichen Rundgang im Museum als auch von zuhause aus.

cultway.io 