



Mit dem Erlebnisinterview und neuen Erlebniskategorien für positives Erleben im Outdoorsport gestalten

Ziele

Die Guida GmbH stellt mit der gleichnamigen App Nutzenden die Möglichkeit zur Verfügung, auf die eigenen Fähigkeiten passende Routen im Wander-, und E-Bike Bereich zu planen. Für diese Anwendung sollten im gemeinsamen Projekt mit Hilfe von UX-Methoden Konzepte für positives Erleben entwickelt werden. Dafür galt es herauszufinden, was von der Zielgruppe im Outdoorsport-Bereich häufig positiv erlebt wird und wo Potenziale für positives Erleben stecken. Als Basis sollten daher speziell für diesen Kontext neue Erlebniskategorien entwickelt werden, die dem Unternehmen auch in Zukunft Ansatzpunkte für die Gestaltung positiver Erlebnisse bieten.

Methoden

Zur Ermittlung häufig vorkommender positiver Erlebnisse im Kontext des Outdoorsports wurde eine Online-Umfrage aufgesetzt. Die Grundlage hierfür bot das Erlebnisinterview mit dem positive Erlebnisse systematisch abgefragt werden. Aus den Ergebnissen dieser Umfrage wurden elf Erlebniskategorien für den Outdoorsport entwickelt, welche wiederum in einem Kreativworkshop als Grundlage für die Entwicklung erster Konzepte für positives Erleben in der guida App dienen.

Erlebnisinterview 

Erlebniskategorien 

Ergebnisse

Insgesamt wurden elf Erlebniskategorien für den Kontext des Outdoorsports entwickelt, die zeigen, dass übergreifend die Natur, Beziehungen zu anderen Menschen, der eigene Körper sowie Erfolgserlebnisse eine zentrale Rolle spielen. Mit diesen Erkenntnissen und Kategorien wurden erste Konzepte für positives Erleben in der guida App gesammelt und diskutiert. Der Fokus eines gemeinsamen Kreativworkshops lag dabei auf der Erlebniskategorie „Herausforderung meistern“ für die Aufgabe der Nutzenden eine passende Wander-Route zu planen. Es wurde bspw. über ein Konzept nachgedacht, durch welches die App eine wöchentliche Herausforderung vorschlägt, die zu den Fähigkeiten der Nutzenden passt. So kann sichergestellt werden, dass Nutzende dieser Herausforderung auch gewachsen sind, sich nicht übernehmen

und sich ein Erfolgserlebnis einstellt. Darüber hinaus wurde bspw. auch über diverse Konzepte diskutiert, die andere Nutzende der App einbeziehen, um bei anstehenden Herausforderungen zu unterstützen oder Erfolgserlebnisse mit anderen zu teilen.



Learnings

- Nutzerzentrierte Gestaltung ist unglaublich wichtig und ein wichtiger Faktor für Erfolg
- Nicht nur funktional denken, sondern auch UX einbeziehen
- Kennen lernen von hilfreichen Methoden für die Zukunft

Weitere Informationen:

[Projekt auf UUX Webseite](#) 



Ansprechpartner: Anika Spohrer,
a.spohrer@kompetenzzentrum-usability.digital



Projektpartner

Ziel der Guida GmbH ist es, mit der gleichnamigen App Nutzenden im Wander-, und E-Bike Bereich nur die Touren vorzuschlagen, die den persönlichen Fähigkeiten und Wünschen des individuellen Nutzenden entsprechen.

[Webseite des Unternehmens](#) 

„Vielen Dank für die tolle Zusammenarbeit in den letzten Monaten. Ihr habt uns gezeigt wie wichtig es ist, die Bedürfnisse unserer Zielgruppe zu kennen und anhand dieser zu entwickeln.“



guida

Simon Eßinger, Guida GmbH