



Pilotprojekt SBAE GmbH: Evaluation, Optimierung und Einsatzpotentiale eines universellen, interaktiven Audiowalks

Ziele

Das Pilotprojekt mit der SBAE GmbH hatte folgende Zielstellungen:

- Vermittlung von Wissen zur Auswahl geeigneter NutzerInnen
- Vermittlung von Wissen zu User Experience Research Methoden und deren Durchführung
- Optimierungspotentiale für einen interaktiven und universellen Audiowalk* im Hinblick auf eine positive User Experience (Erlebnispotentiale)

*Erläuterung: Interaktiver (Interaktion mit der Umgebung sowie der Geschichte), universeller Audiowalk (das gleiche Audiowalkkonzept für verschiedene Orte)

Methoden

Es wurden zwei Fokusgruppen mit der SBAE GmbH konzipiert und mit potenziellen NutzerInnen durchgeführt. Hierfür wurde die SBAE GmbH unterstützt NutzerInnen mit bestimmten Erfahrungshintergründen auszuwählen und für die Fokusgruppen zu akquirieren. Im Vorfeld der Fokusgruppen konnten die NutzerInnen den interaktiven, universellen Audiowalk erproben. Die dabei entstandenen Erkenntnisse flossen in Fokusgruppen ein. Die bei den Fokusgruppen ermittelten Optimierungspotentiale wurden innerhalb von digitalen Workshops sowie einer Expertenevaluation aufgearbeitet und bieten nun die Grundlage für die Weiterentwicklung des interaktiven, universellen Audiowalks.

Fokusgruppe 

Expertenevaluation

Ergebnisse

Die Ergebnisse der Fokusgruppen zeigten, dass der universelle und interaktive Audiowalk bei den NutzerInnen überwiegend gut ankommt. Die prototypische Umsetzung war dabei so gelungen, dass vielen Teilnehmenden trotz ausführlicher Kommunikation nicht klar war, dass es sich dabei „nur“ um einen Prototypen handelt. Hieraus leitet sich das ToDo ab, kleine und mittelständisch Unternehmen darin zu unterstützen, welchen Prototypenstand man für die Arbeit mit NutzerInnen verwendet bzw. wie man dies in Zukunft besser kommunizieren kann.

Neben Hinweisen zur Optimierung der Usability ergaben sich zudem wesentliche Erlebnispotenziale für die NutzerInnen in Bezug auf die interaktiven Audiowalks. Zum Beispiel sollte der Startpunkt immer eine nette Lokalität (wie ein Café) sein, in dem man sich vorab versorgen kann. Des Weiteren wurde eine neutrale ErzählerInnenstimme gewünscht, welche mehr Raum zur eigenen Reflektion bietet, damit die Geschichte wirklich zur eigenen werden kann.

Daneben ist es wichtig, die NutzerInnen darauf aufmerksam zu machen, dass sie selbst für Verlauf der Geschichte und die Auswahl der Örtlichkeiten verantwortlich sind.



Learnings

- Universalität und Interaktivität im Rahmen von Audiowalks kommt sehr gut an
- Prototypen sollten als Prototypen identifizierbar bleiben

Weitere Informationen:

[Projekt auf UUX Webseite](#) 



Anne Elisabeth Krüger

a.krueger@kompetenzzentrum-usability.digital



Projektpartner

SBAE steht für Situation Based Audio Experiences und entwickelt Hörspaziergänge, welche die HörerInnen mit allen Sinnen erleben können, indem sie selbst in die Rolle der ProtagonistInnen schlüpfen.

*„Unternehmen, die innovative Produkte entwickeln und ihre Annahmen früh in der Produktentwicklung überprüfen wollen, um optimal auf Nutzerbedürfnisse einzugehen, sollten sich die Chance auf eine Begleitung durch die Expert*innen des Fraunhofer IAO nicht entgehen lassen.“*
Sophie Burger, CEO SBAE GmbH

[Webseite SBAE GmbH](#) 