

Experience Design: Wie sehr befriedigen (oder frustrieren) interaktive Exponate für Lehr-Lern-Szenarien fundamentale Bedürfnisse?



Wie kann man für die Befriedigung unterschiedlicher Bedürfnisse gestalten? Drei unterschiedliche Stuhl-Designs [1].

Die HCI strebt danach „gute Technik“ zu gestalten. Doch was ist „gute Technik“? Eine mögliche Antwort auf diese Frage, die vor allem in neueren HCI-Theorien fokussiert wird, lautet: Gute Technik ist Technik, die fundamentale, menschliche Bedürfnisse (etwa Autonomie, Verbundenheit, Sicherheit) befriedigen kann [3]. Folgt man diesem Ansatz, muss es Ziel von Technikgestaltung sein, dass fundamentale Bedürfnisse befriedigt werden (auch Experience Design [2] genannt). Dieser Ansatz wurde bereits in vielen verschiedenen Kontexten untersucht [1,2], doch gerade für den Kontext von Technik in Lehr-Lern-Szenarien fehlt es an Erkenntnissen. Was macht eine Technik für Lehr-Lern-Szenarien aus, die bestimmte Bedürfnisse befriedigen kann? Am Beispiel von interaktiven Exponaten, die für einen außerschulischen Lernort gestaltet wurden, soll in der hier vorgeschlagenen Arbeit untersucht werden, wie sehr die Exponate bestimmte Bedürfnisse befriedigen (oder gar frustrieren). Dabei sind sowohl Fokusgruppen mit Expert:innen als auch (Online-)Umfragen mit quantitativen Fragebögen (z.B. UNeedS [4]) denkbar. Das Thema der Arbeit ist flexibel anpassbar (flexible Anzahl an Exponaten + Bedürfnisse), und kann somit für den Umfang unterschiedlicher Abschlussarbeiten oder auch HCI-Projekte angepasst werden. Die Arbeiten bauen auf Vorarbeiten auf und auch remote-Arbeiten sind denkbar.

Aufgabenstellung

- Einarbeitung in existierende Vorarbeiten
- Studienplanung, -durchführung, und -auswertung (quantitative und/oder qualitative Erhebungen möglich)

[1] Desmet, P., & Fokkinga, S. (2020). Beyond Maslow's Pyramid: Introducing a Typology of Thirteen Fundamental Needs for Human-Centered Design. *Multimodal Technologies and Interaction*, 4(3), 38. <https://doi.org/10.3390/mti4030038>

[2] Hassenzahl, M. (2010). *Experience design: Technology for all the right reasons* (Vol. 3). Morgan & Claypool Publishers. <https://doi.org/https://doi.org/10.2200/S00261ED1V01Y201003HCI008>

[3] Hornbæk, K., & Oulasvirta, A. (2017). What Is Interaction? *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '17)*, 5040–5052. <https://doi.org/10.1145/3025453.3025765>

[4] Wolf, S., Maas, F., Künzl, P., Hohm, A., & Hurtienne, J. (2022) UNeedS: Development of Scales to Measure the Satisfaction and Frustration of 13 Fundamental Needs. In *Proceedings of Mensch und Computer 2022 (MuC '22)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 539–544. <https://doi.org/10.1145/3543758.3547572>