

IPA-Einführungsapp

Agenda



- 1. Einleitung: Unternehmensbezug & Anwendung
- 2. Problemstellung
- 3. Projektablauf & Methoden
- 4. Entwicklung der 5 Buckets & Auswertung
- 5. Zusammenfassende Bewertung
- 6. Learnings
- 7. Recap

1. Einleitung



Was ist Activoo → website, appscreenshot Was haben sie bisher gemacht

Was können wir für Activoo tun?

→ Beispiel wie man vorgeht, um eine Elnführungstour zu planen/Daten zu erheben

Umsetzung: ---> Beispieltour für IPA Was ist IPA?

1. Einleitung - Was ist Activoo



Activoo ist ein Start-Up und eine Aktivitäts-App, die Menschen mittels einer Kombination aus Spaß, Herausforderungen und individuellen Entdeckungstouren dazu bringt, gemeinsam Aktiv zu werden und Neues zu entdecken.



Neue Mitarbeiter in den ersten Tagen unterstützen

Spielerische Entdeckung der Betriebsumgebung



Teamevents helfen beim Kennenlernen von Kollegen

Mittels verschiedener Funktionen einer App



1. Einleitung - Angebotsbeispiele für Unternehmen





Team Building über Colleague Challenges



Arbeitsalltag verbessern mit **Active Lunch**



Welcome Day

1. Einleitung - Was ist IPA



Institut für Psychologie und Arbeitswissenschaft (IPA) besteht aktuell aus 7 Fachgebieten, die gemeinsam vor mehr als 10 Jahren den Studiengang "Human Factors" ins Leben gerufen haben.





IPA Anforderungsanalyse





Nr.	Gebäude	Fakultät
1.	Fasanenstraße 1 - Gebäude KWT-N	Biopsychologie und Neuroergonomie
2.	Marchstraße 12 - Gebäude F	Arbeits-, Ingenieur- und Organisationspsychologie
3.	Marchstraße 23 - Gebäude MAR	Arbeitswissenschaft Kognitionspsychologie und Kognitive Ergonomie Kognitive Modellierung in dynamischen Mensch-Maschine- Systemen Mensch-Maschine-Systeme Psychologie Neuer Medien und Methodenlehre

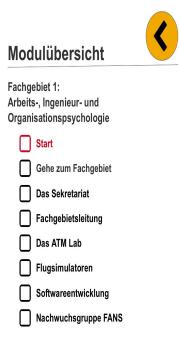
Best Practice "Welcome Run" – IPA Einführungstour



Beispiel modulare Station:

Fachgebiet Arbeits-, Ingenieur- und Organisationspsychologie

- Info über Fachgebiet A&O durch einen Link
- 2. Lageplan Marchstraße 12 Gebäude F
- 3. Wegbeschreibung zum Sekretariat
- 4. QR Code für die Ansprechpartner Zeiten im Sekretariät
- 5. Info Sammlung durch Multiple-Choice Gamifikation
- 6. Information über Professor des Fachgebietes A&O
- 7. QR Code Info für ATM Labor





2. Unternehmensbezug



Fragestellung

- Meta:
 - Sind die gewählten Methoden ausreichend, um die notwendigen Informationen für diese Einführungsapp zu erhalten?
- Gewählte Methoden
 - Anforderungsanalyse mittels Interview
 - Auswertung mittels Card sorting
 - Prototyping
 - Appfragebogen und Protokollieren -> Prototyptest
- Direkte Fragestellung:
 - Konnten mittels gewählter Methoden die notwendigen Inhalte und Umsetzungen herausgestellt werden?

2. Problemstellung



- 1. Sind die gewählten Methoden ausreichend, um die notwendigen Informationen für diese Einführungsapp zu erhalten?
- 2. Konnten mittels gewählter Methoden die notwendigen Inhalte und Umsetzungen herausgestellt werden?

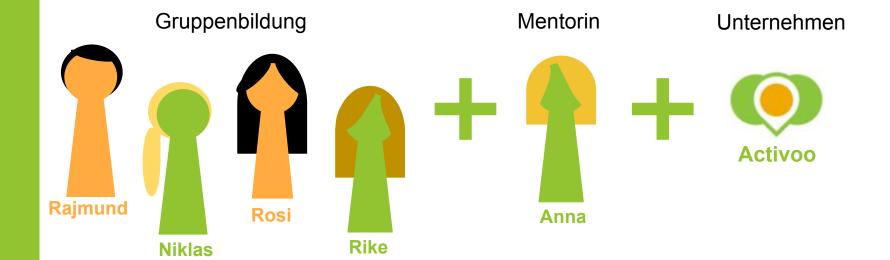


- Timeline
- Mit Screenshots zu jew. Punkt -> zb Fragebogen und Methodik benennen
- Gewählte Methoden
 - Anforderungsanalyse mittels Interview
 - Auswertung mittels Card sorting
 - Prototyping
 - Appfragebogen und Protokollieren -> Prototyptest
- -> auch bildung der buckets erklären (buckets aus problemen gebildet ohne zitate)
- -> Kurz mit einblenden



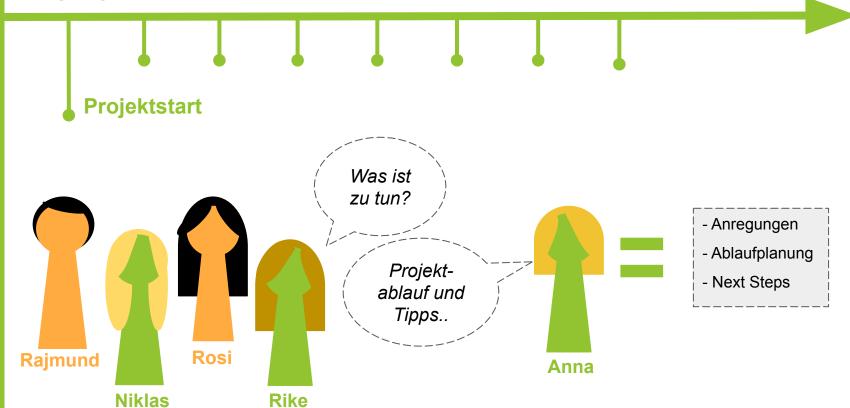






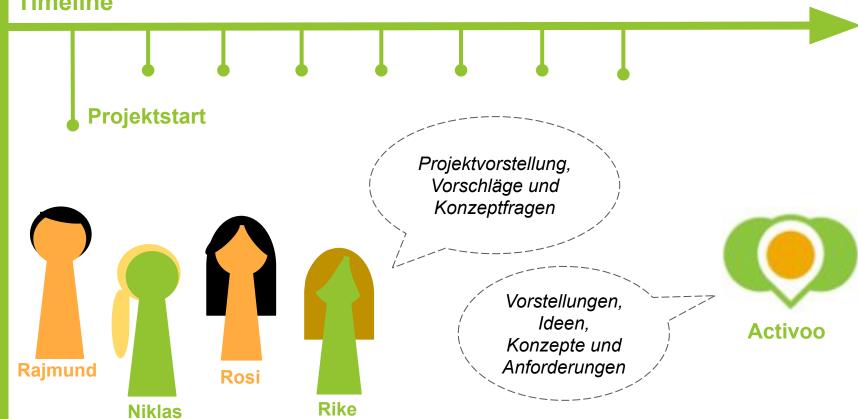


Timeline





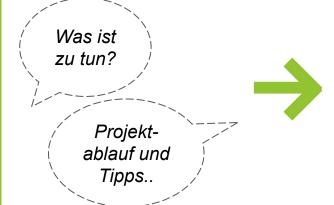
Timeline





Timeline





Herausarbeiten der genannten Fragestellungen

- 1. Methoden testen
- 2. Erzielte Inhalte & Umsetzungen bewerten

Rahmen festlegen

- 1. Produkt: Einführungstour für neue Mitarbeiter
- 2. Beispiel: IPA



Timeline



Ziel:

- 1. Problemstellen finden
- 2. Gründe erfragen
- 3. Bedürfnisse filtern
- 4. Ideen sammeln
- 5. Wünsche

Methode: Anforderungsanalyse in Form eines Interviews



Timeline



Ziel:

- 1. Problemstellen finden
- 2. Gründe erfragen
- 3. Bedürfnisse filtern
- 4. Ideen sammeln
- 5. Wünsche

Methode: Anforderungsanalyse in Form eines Interviews

Fragen an den Auftraggeber

Guten Tag _____, wir freuen uns, dass Sie heute Zeit für uns haben. Wir sind _____ und ____, derzeitige Human Factors Studenten, und sind momentan im Rahmen des Seminars Usability in KMU als ausführende Hand eines Start-ups unterwegs. Genau für dieses brauchen wir Sie als Interviewpartner. In unserem Fall geht es um eine App, die neuen Mitarbeitern helfen soll, sich einzufinden. Man kann es sich wie eine digitale Schnitzeljagd vorstellen: es gibt einzelne Stationen wie interessante Abteilungen/Ansprechpartner, die man mittels der App finden soll. Dabei können verschiedene Aktionen wie Multiple Choice Fragen.



Timeline



Ziel:

- 1. Problemstellen finden
- 2. Gründe erfragen
- 3. Bedürfnisse filtern
- 4. Ideen sammeln
- 5. Wünsche

Methode: Anforderungsanalyse in Form eines Interviews

Fragen an HR/Dokumentenanalyse

- Wie war die bisheriger Einführung?
 - Wo sehen Sie Potenzial in Ihrer Einführung?
 - Mit welchen Aspekten haben Neulinge zu kämpfen?
- Haben Sie Material der Grundlagen?
- Was sind die wichtigsten Anlaufstellen?
- Was sind die wichtigsten Ansprechpartner?



Timeline



Ziel:

- 1. Problemstellen finden
- 2. Gründe erfragen
- 3. Bedürfnisse filtern
- 4. Ideen sammeln
- 5. Wünsche

Methode: Anforderungsanalyse in Form eines Interviews

Interviewleitfaden "Welcome Day" - IPA

Guten Tag _____, wir freuen uns, dass Sie heute Zeit für uns haben. Wir sind _____ und _____, derzeitige Human Factors Studenten, und sind momentan im Rahmen des Seminars Usability in KMU als ausführende Hand eines Start-ups unterwegs. Genau für dieses brauchen wir Sie als Interviewpartner. In unserem Fall geht es um eine App, die es neuen Mitarbeitern helfen soll sich einzufinden. Man kann es sich wie eine digitale Schnitzeljagd



Timeline



Ziel:

- 1. Problemstellen finden
- 2. Gründe erfragen
- 3. Bedürfnisse filtern
- 4. Ideen sammeln
- 5. Wünsche





Timeline



Ziel:

- 1. Problemstellen finden
- 2. Gründe erfragen
- 3. Bedürfnisse filtern
- 4. Ideen sammeln
- 5. Wünsche

Critical Incidents

Wiederholende Fehler beim Zurechtfinden

"Nicht zu wissen wo was ist"

Oft

mangelnde

Beispiele /

- Alles selbst aneignen - sich selbst integrieren Kenntnisse zu

Gründe

Ort fehlen IPA Aufbau

verwirrt

Wertschätzung

Informations-

weitergabe

über Campus

Bedürf-

nisse

Relevanz

 Keine Infos über Aufbau, Orga, Struktur

4/4

Ideen / Wünsche

Wiki-Informatiosmaterial

Ansprechpartner herausfinden für Speziells Einführungstour z.B. Labor zeigen



Timeline



Ziel:

- 1. Problemstellen finden
- 2. Gründe erfragen
- 3. Bedürfnisse filtern
- 4. Ideen sammeln
- 5. Wünsche

Problemkategorien

- 1. Informationen über **Struktur**
- 2 2. Informationen über **Ressourcen**

Buckets

- 4. Integration in bestehende soziale
 Strukturen
- 5. **Absprache** und **Kommunikation**



Timeline



Ziel:

- 1. Problemstellen finden
- 2. Gründe erfragen
- 3. Bedürfnisse filtern
- 4. Ideen sammeln
- 5. Wünsche

Appumsetzungsideen

Modular

Updaten

- Je Abteilung versch. Touren
 - Einz. Teile wählbar
 - Anfangsmenü
- Editierbar
 - Updates über Personen/Abteilungen
 - Einzelne Stationen

Limitationen / Befürchtungen

Berechtigt?

App als nicht nötig gesehen -> für IPA nur

Personenanlaufstelle nötig

Weniger (Erwartungen anpassen)

QR Code nicht speichern wollen, wegen Datenschutz

Ungeregelter

Nein (Aufklärung nötig)

Nein (IPA -



Timeline



1. Auswahl Programm:



2. Tour-planung:

Buckets

- 1. Informationen über Struktur
- 2. Informationen über Ressourcen
 - 3. Informationen über **Prozesse**
- 4. Integration in **bestehende soziale**Strukturen
- 5. Absprache und Kommunikation



Tourplanung

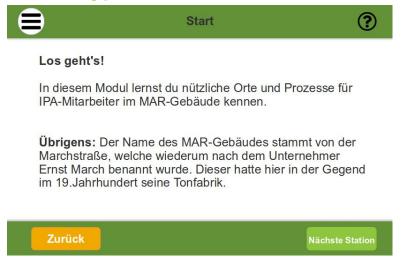
- 3 Abschnitte
- Stationsauswahl
- Umsetzung (MC, Rätsel, Navigation..)
- Aufbau in App
- Ablauf



Timeline



3. Prototyp









Timeline



1. Leitfaden der Befragung

	Station	Kommentar
1	Start	
2	Gehe zu FG AO	



Timeline



1. Leitfaden der Befragung

	Bewerten Sie bitte die gerade durchgeführte Tour mit Geben Sie dazu bitte an, wie sehr Sie jeder einzel		
		Stimme gar nicht zu	Stimme voll
		1 2 3 4 5	6 7
1	Mir hat die Tour gefallen.	00000	000
2	Wenn ich heute neu angefangen hätte, würde mir die Tour helfen, mich zurecht zu finden.	00000	000
3	Die Tour vermittelt hilfreiche Inhalte für Neuangestellte.	00000	000
4	Ich habe heute neue Informationen über das IPA gelernt.	00000	0.00



Timeline



1. Leitfaden der Befragung

Endbefragung Welche der Touren empfanden Sie am besten, welche am schlechtesten? 1. 2. 3. Kommentar:



Timeline



1. Leitfaden der Befragung

Bewerten Sie bitte jedes der unten aufgeführten Interaktionselement auf den drei Bewertungsdimensionen Angemessen, Bereichernd und Nützlich.

Denken Sie bei Ihrer Bewertung bitte an die <u>Einführungsapp</u>: Wie *angemessen, bereichernd* und *nützlich* empfinden Sie das jeweilige Interaktionselement für eine <u>Einführungsapp</u>? Machen Sie für jedes dieser Attribute ein Kreuz pro Zeile.

	Angemessen			Bereichernd						Nützlich												
	Gar nicht					S	Sehr	Gar nicht					S	Sehr	Gar nicht					S	Sehr	
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	
Multiple Choice	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Lösungswort (Station: Langer)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
and wanted to	1						15,000,00							10.00.00								



Timeline



2. App-Tester finden



TesterIPA-Mitarbeiter aus

verschiedenen Bereichen

3. Testung durchführen

Durchführung

- an Ablauf halten
- Zeit: 60 min



Timeline



Quantitativ

- Auswerten der Skalenbewertung



Qualitativ

- Auswertung des Protokolls
 - Bezug auf 1. Interview



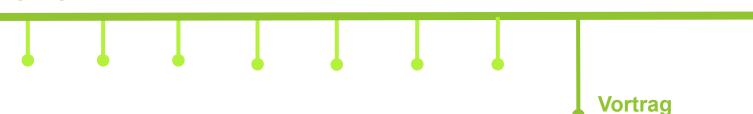
Timeline







Timeline





4. Entwicklung der 5 Buckets



- a)Darstellung des Prozesses und der allgemeinen Struktur.
- 1) Probleme gebucketed (Inhalt)
- 2) Ideen zu Problemen sortiert (INhalt) + extra Umsetzungsideen
- 3) Übertragung der gewählten Inhalte/UMsetzungen auf den Prototypen
- 4) Bewertunug des Prototypen in App-Test bezogen auf Inhalte und Umsetzung (Interaktionen)

b) Beispiele aus versch. Buckets mit Kommentaren + Zitaten

4. Entwicklung der 5 Buckets



Bucket	Relevanz aus CardSorting	Ideen zur Umsetzung/ Wünsche der Interviewten	Umsetzung im Prototyp am Beispiel des IPAs	Bewertung der Inhalte (und Umsetzung) durch Tester*in
Struktur	4/4	Leitung, Sekr.	Orte + Person	gut, weil + zitat
Ressourcen	4/4	Technik	Führung mit TM	Schlecht, weil + Zitat
Prozesse	3/4	Nicht alltägliche Prozesse	Schlüssel, Verteiler	Nützlich, weil + zitat
Sozial Strukturen	3/4	Small Talk Interaktion	Give Aways Leitfaden	Unnötig, weil + zitat

4. Entwicklung der 5 Buckets



Tabelle

- 1) Probleme gebucketed (Inhalt)
- 2) Ideen zu Problemen sortiert (Inhalt) + extra Umsetzungsideen
- 3) Übertragung der gewählten Inhalte/Umsetzungen auf den Prototypen
- 4) Bewertung des Prototypen in App-Test bezogen auf Inhalte und Umsetzung (Interaktionen)

Aswertung

- Inhalt und allg. Umsetzung: Tabelle NIklas 1-5 ---> Zitate/Kommentare (wenn Zustimmung → dann 1. Interview bestätigt von Apptestern) → GENUTZTE STATIONEN
- Plots von Zwischenfragebögen

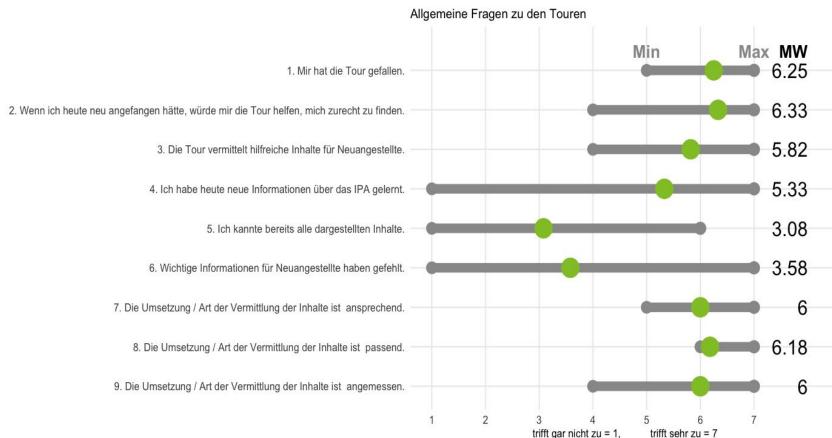


Aufbereitung der Daten aus der Prototypen Testung Allgemeine Eindrücke

Die folgenden Fragen wurden von den **4 Versuchspersonen** nach jeder der **3 Touren** beantwortet.

Alle **12 Datensätze** wurden gemittelt und mitsamt Extremwerten dargestellt.







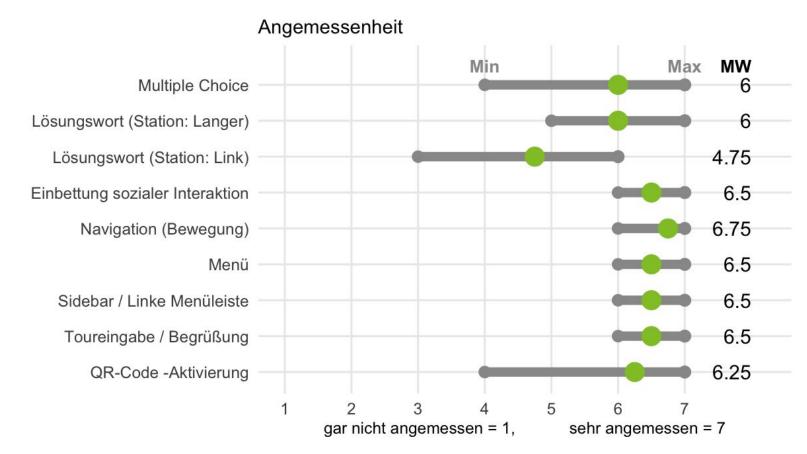
Aufbereitung der Daten aus der Prototypen Testung

Angemessenheit - Bereicherung - Nützlichkeit

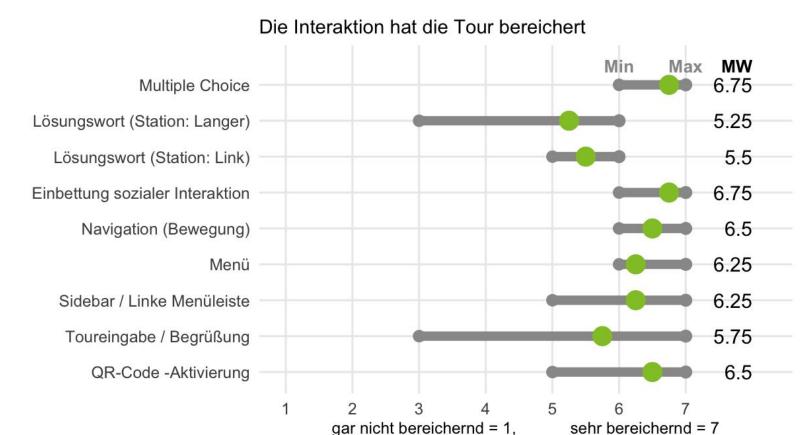
Die folgenden Fragen wurden von den **4 Versuchspersonen** am Ende der Testung beantwortet.

Alle 4 Datensätze wurden gemittelt und mitsamt Extremwerten dargestellt.

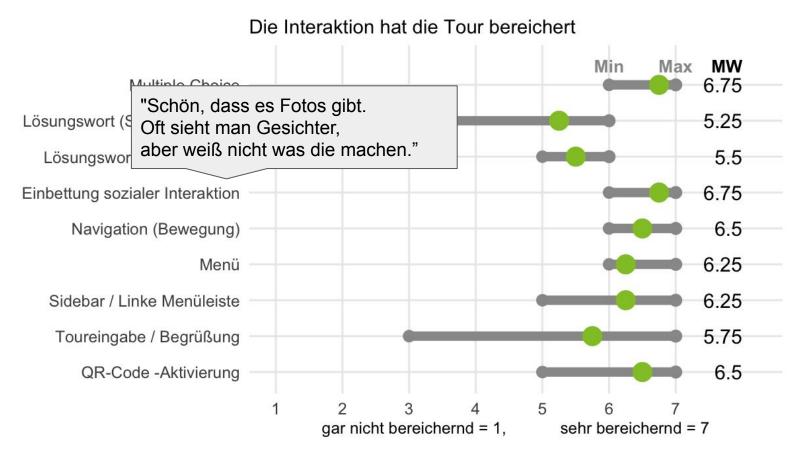




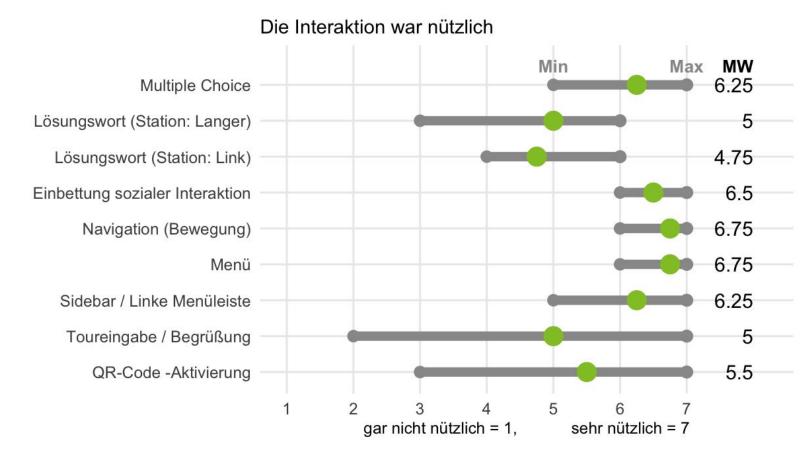














Datenerhebung durch Interviews

- Viele der erhobenen Informationen erwiesen sich als komplexer als angenommen. (Testung, Validierung und ggf. Korrektur notwendig)
- Bedürfnisse und Ideen konnten erfolgreich erhoben werden
 - Qualität schwankte jedoch stark zwischen Gesprächspartnern

 Interviewleitfaden sollte sehr konkrete Beispiele bringen und größtenteils gezielt Informationen zu Touren abfragen.
 (Zu viele offene Fragen vermeiden)



Prototypentest

- Lieferte wertvolle Tour-Informationen und Feedback zu Inhalten:
 - Möglicherweise nützlich für iterative Tour Entwicklung

- Erster Eindruck davon, welche Interaktionen und Inhalte als bereichernder empfunden wurden:
 - Fotos und Lagepläne haben sich als wichtige Ressource erwiesen

- Insgesamt gutes Feedback
 - 1. Bezüglich der Art wie die erhobenen Inhalte vermittelt wurden
 - Zu den Inhalten selber

6. Learnings



- -> nicht persönlcihes Learning sondern Projektbezogen: für Activoo (nicht zwangsläufig IPA Projekt Zukunft)
- auch zb Zeitaufwand (effizenter lösen wie); bewerten der Methoden

Methoden bewerten

-> Pro con

alternativen

6. Learnings



Nr.	Methoden	Positiv	Negatif	Verbesserung
1.	Interview - Anforderungs analyse	Herausfinden der notwendigen Informationen	Benötigte Zeitdauer bei der Auswertung Durch offene Frage	Storyboards, Fokus Group Discussion
2.	Prototyp	Strukturelle Arbeit durch klare Anforderungsanalyse bei dem Prototyping	Benötigte Zeitdauer bei dem Aufbau der Prototyp	Wire Frames, Paper Prototyping

Quellen



https://pixabay.com/photos/paper-business-finance-document-3213924/

https://www.activoo.de/

https://spiegel.de



