



Workshopprotokoll – Co-Creation Workshop

Projekt: Digitalisierung der Schulbibliothek **Datum:** 15.09.2025 **Ort:** Projektraum 3 / Online-Whiteboard (Miro) **Moderation:** Max Mustermann (Projektleitung) **Teilnehmer:**

- Herr Müller (Bibliothekar)
- Frau Schneider (Lehrerin)
- Anna (Schülerin, 11. Klasse)
- Tim (Schüler, 9. Klasse)
- Frau Becker (Schulleitung)
- Entwickler-Team (2 Personen)
- UX-Designer

1. Zielsetzung des Workshops

- Bedürfnisse und Probleme der Nutzergruppen verstehen (Bibliothekar, Schüler, Lehrer, Schulleitung).
- Ideen und Anforderungen für zwei Anwendungen sammeln:
 - **Mobile App (für Schüler & Lehrer)**
 - **Web-App (für Bibliothekar & Schulleitung)**
- Erste Funktionsideen priorisieren und grob visualisieren.

2. Ablauf & Methoden

Zeit	Aktivität	Methode	Ergebnis
09:00 – 09:20	Begrüßung, Zielklärung	Kick-off, Erwartungsabfrage	Gemeinsames Verständnis, Zieldefinition
09:20 – 10:00	Nutzergruppen verstehen	Persona-Erstellung	4 Personas (Schüler, Lehrer, Bibliothekar, Schulleitung)
10:00 – 10:40	Probleme sammeln	Brainstorming, Pain Point Mapping	Clusterung von Hauptproblemen
10:40 – 11:00	Pause	–	–
11:00 – 12:00	Ideenfindung für Lösungen	Brainwriting, Dot-Voting	Erste Funktionsideen gesammelt & priorisiert
12:00 – 12:45	Szenarien durchspielen	User Journey Mapping	Skizzen für „Buch suchen & ausleihen“ / „Buch verwalten“
12:45 – 13:00	Abschluss & nächste Schritte	Zusammenfassung	Gemeinsames Commitment, Aufgabenverteilung

3. Ergebnisse

3.1 Personas

- **Anna (Schülerin, 17):** Sucht Bücher für Referate, will schnell wissen, was verfügbar ist.
 - **Tim (Schüler, 15):** Liest viel, möchte einfache Verlängerungen über die App.
 - **Frau Schneider (Lehrerin, 42):** Will Fachliteratur finden und mehrere Bücher für Klassenarbeiten reservieren.
 - **Herr Müller (Bibliothekar, 58):** Möchte Ausleihen effizient verwalten, Überblick über Rückgaben behalten.
-

3.2 Identifizierte Pain Points

- Lange Wartezeiten bei Ausleihe/Rückgabe.
 - Schüler wissen oft nicht, welche Bücher verfügbar sind.
 - Hoher Verwaltungsaufwand für den Bibliothekar (Excel-Listen, manuelle Striche).
 - Keine Erinnerungen an Rückgabefristen.
 - Keine Statistik für Schulleitung (z. B. meistgelesene Bücher).
-

3.3 Funktionsideen (Erste Sammlung)

Mobile App (Schüler/Lehrer):

- Buchsuche (Titel, Autor, Kategorie).
- Anzeige von Verfügbarkeit in Echtzeit.
- Ausleihe per QR-Code.
- Push-Benachrichtigung für Rückgabefristen.
- Wunschliste / Reservierung.

Web-App (Bibliothekar/Schulleitung):

- Verwaltung von Büchern (Neuanlage, Bestand, Kategorien).
 - Übersicht über Ausleihen & Rückgaben.
 - Automatische Erinnerungsmails / -benachrichtigungen.
 - Statistiken & Reports (z. B. Ausleihhäufigkeit).
 - Benutzerverwaltung (Schüler/Lehrer).
-

3.4 Erste User Journeys (Skizzen)

- **Schüler leiht ein Buch aus:** Suchen → QR-Code scannen → Ausleihe bestätigt → Rückgabedatum angezeigt.
 - **Bibliothekar fügt ein neues Buch hinzu:** Titel eingeben → ISBN-Scan → Bestand aktualisiert.
-

4. Priorisierung (Dot-Voting)

- **Must-Haves (MVP):**

- Mobile App: Buchsuche, Verfügbarkeit, Ausleihe/Rückgabe digital.
- Web-App: Buchverwaltung, Ausleihübersicht, Erinnerungsfunktion.

- **Nice-to-Haves:**

- Push-Benachrichtigungen, Wunschliste, Statistiken für Schulleitung.
-

5. Nächste Schritte

1. Entwickler-Team erstellt **erste Wireframes** (Figma) für Mobile & Web-App.
 2. Review-Termin mit Stakeholdern in 2 Wochen.
 3. Erstellung eines **Produkt-Backlogs** aus Workshop-Ergebnissen.
 4. Planung eines **Prototyping-Workshops** mit Klickdummy.
-