

Sandra Buchmüller

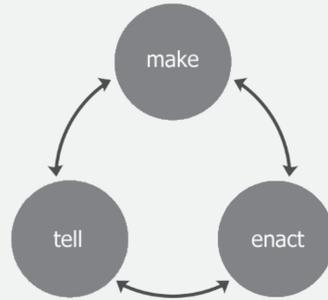
Universität Bremen, dimeb - Digitale Medien in der Bildung
sandraBuchmüller@gmail.com

Susanne Maaß, Carola Schirmer, Regina Schumacher

Universität Bremen, SoteG - Soziotechnische Systemgestaltung & Gender
{maass|schirmer|regina}@informatik.uni-bremen.de

Partizipative Softwareentwicklung

Der Ansatz der partizipativen Softwareentwicklung geht davon aus, dass es notwendig ist, mit den zukünftigen NutzerInnen zu kooperieren, um zielgruppen- und bedarfsgerechte Produkte zu gestalten. Eine gleichberechtigte Zusammenarbeit zwischen NutzerInnen und EntwicklerInnen erfordert einen gemeinsamen Handlungsraum – bei Muller & Druin 2012 als „Third Space“ bezeichnet – in dem sie sich über verschiedene Wissensdomänen und Disziplinen hinweg austauschen und neue Sichtweisen auf Bekanntes einnehmen können. Durch das Erzählen von Geschichten (tell), das Herstellen von Dingen (make) und das Ausagieren bzw. spielerische Explorieren zukünftiger Möglichkeiten (enact) sollen implizites Alltagswissen und latente Wünsche zugänglich und für alle Beteiligten sichtbar und verhandelbar werden (Brandt et al. 2012).



(Brandt et al. 2012, S. 150)

Projekt ParTec

Technische Assistenzsysteme für ältere Menschen werden häufig von dieser Zielgruppe nicht angenommen. Im Projekt ParTec wurde untersucht und bewertet, inwiefern Verfahren der partizipativen Softwareentwicklung geeignet sind, in Kooperation mit älteren Menschen Gestaltungslösungen nach ihren Vorstellungen zu entwickeln. Dazu wurden gemeinsam mit 15 RuheständlerInnen exemplarisch Konzepte für eine Online-Nachbarschaftsplattform entwickelt und als interaktiver Prototyp realisiert. Der partizipative Einsatz von Cultural Probes, Interviews, Personas, Szenarien und Prototyping führte zu unerwarteten Schwerpunkten in der Gestaltung.

Alltags- und Anforderungsanalyse

DER PARTEC PROZESS

Entwicklung von Interviewleitfaden und Cultural Probes



Selbstbeobachtung durch Cultural Probes; Interview

- TeilnehmerInnen als ExpertInnen des Alltags
- Nachdenken über/Einblick in Ruhestandsalltag: Aktivitäten, Kontakte, Techniknutzung, Wünsche



Entwicklung von Personas und Szenarien



Werkstatt 1 „Ruhestandsgeschichten“ durchspielen

- Perspektiven der Personas einnehmen (sich wiedererkennen/identifizieren/abgrenzen)
- Gemeinsames Verständnis des Ruhestands entwickeln, Diversität wahrnehmen
- Gemeinsamer Denk- und Argumentationsraum

TELL MAKE ENACT



Ableitung von Bedarfen und Wünschen



Werkstatt 2 Metaphors Game

- Spielerischer Blick auf Ruhestandsvernetzung durch die Metaphern „Umzug“ und „Flohmarkt“
- Erweiterung der Wünschensammlung, erste Gestaltungsideen für Online-Plattform

TELL MAKE ENACT



Entwicklung von Lösungsszenarien und Papierprototypen

Erinnern Sie sich noch an...?

Christiane ist sehr aktiv und viel unterwegs. Sie liebt es zu reisen und andere Kulturen zu entdecken, besonders Indien hat es ihr angetan. Sie mag indisches Essen und hat vor ein paar Jahren Yoga und Meditation für sich entdeckt, die nun zu festen Bestandteilen ihres Alltags geworden sind. Auch für dieses Jahr hat sie bereits Pläne: Sie möchte für drei Wochen nach Indien. Vorher möchte sie jedoch wissen, wer in dieser Zeit nach ihrer Wohnung sieht und die Katze und ihre Blumen versorgen kann. Sie meldet sich beim Bremer Nachbarschafts-Portal an, um ein Gesuch aufzugeben...

Situation: Wohnung hüten, Katze und Blumen versorgen

Gestalten Sie gemeinsam mit dem ParTec-Team das Nachbarschafts-Portal und helfen Sie Christiane dabei, vertrauenswürdige und zuverlässige Personen zu finden, die während ihres Indienaufenthalts gewissenhaft ihre Wohnung betreuen sowie ihre Katze und Blumen versorgen!

Werkstatt 3 Papierprototypen nutzen und weiterentwickeln

- In vertraute Personas schlüpfen, „Portalgeschichten“ schrittweise durchspielen, Prototyp kommentieren/modifizieren
- Nutzung wird vorstellbar, Gestaltung des Prototyps wird ausgehandelt
- Konzepte für Vertrauensaufbau, Kontrolle über eigene Daten

TELL MAKE ENACT



Umsetzung in interaktiven Prototyp (Demonstrator)



Werkstatt 4 Demonstrator erkunden

- konkrete Erprobung zu zweit, Befragung zu Erwartungen und Eindrücken
- Kommentare zu Funktionalität und Usability

TELL MAKE ENACT



Gestaltung & Evaluation

Quellen:
Muller, M. J., & Druin, A. Participatory Design: The Third Space. In: J. Jacko (Ed.), Human Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications. Erlbaum (2012), 1125-1153.

Brandt, E., Binder, T., & Sanders, E. Tools and Techniques: Ways to Engage Telling, Making and Enacting. In: Simonsen, J., & Robertson, T. (Eds.), Routledge International Handbook of Participatory Design, Routledge (2012), 145-181.