

UX-Studien zur Weiterentwicklung von IK-Angeboten der ZBW-Benutzungsdienste

User Experience (UX): Analyse und Optimierung von Nutzungserfahrung; beinhaltet die gesamte Erfahrung inkl. Gedanken und Gefühlen bei Interaktion mit Produkt, Service oder Einrichtung

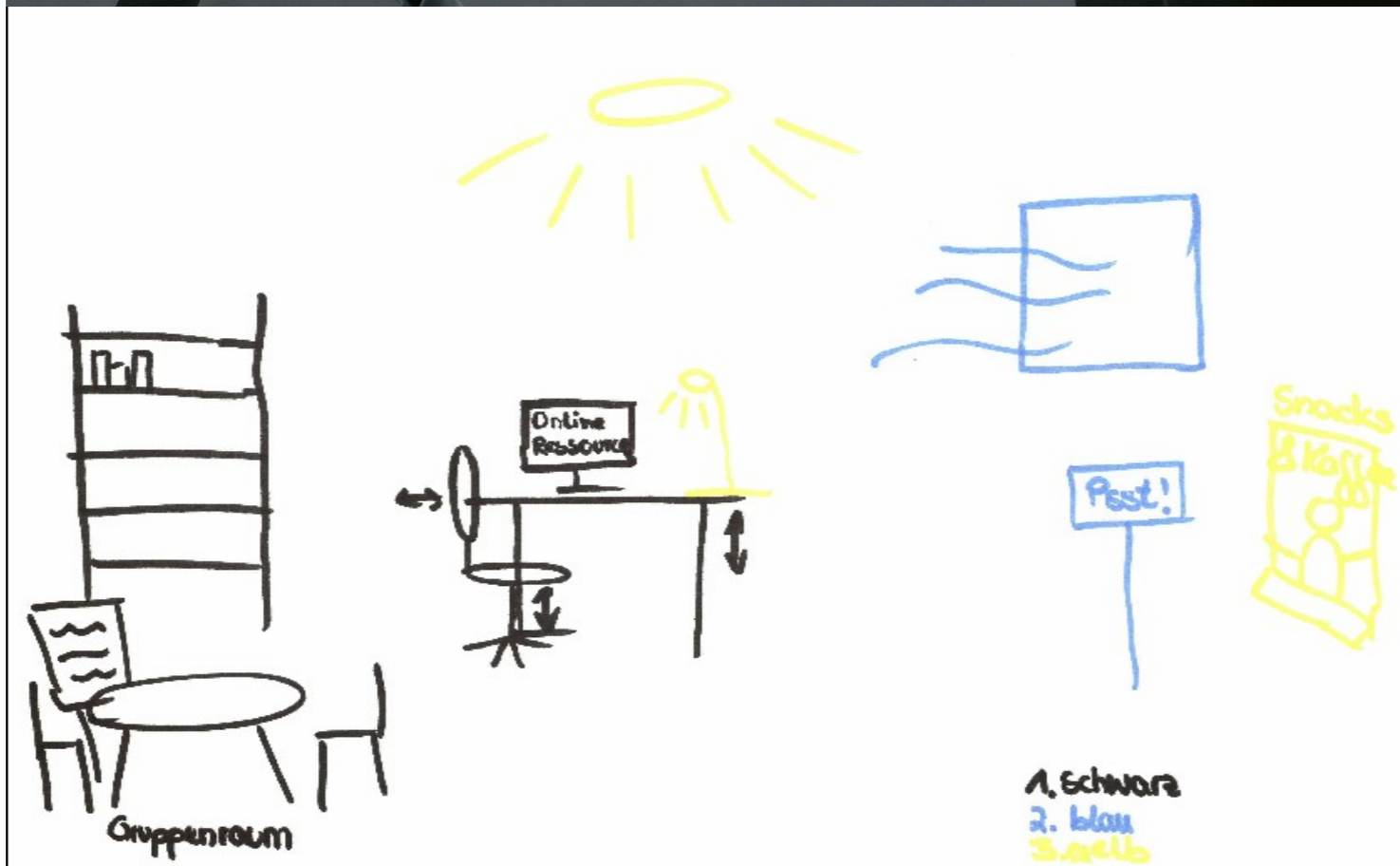
What's in your bag?

Was Nutzer:innen mit in die Bibliothek bringen



Cognitive Maps

Zeichnen, wie der ideale Lernort aussieht



Touchstone Tours

Persönliche Führung durch die Bibliothek von Nutzer:innen



Photo Studies

Wie der Lernort zuhause während der Pandemie aussieht

LERNPLATZ

Gute technische Ausstattung:

PC/Laptop, Tablet, Smartphone

Gestaltung der Umgebung:

Fenster (Tageslicht und Frischluft), Lampen, Blumen

Unterschiedlich nach Aufgaben:

allein am Schreibtisch; in Gruppen; gemütlich auf Sofa

Wohlbefinden:

Essen und Getränke immer dabei, Pausen draußen/in Bewegung

INFORMATIONSKOMPETENZ

→ flexible und hybride Angebote

→ ständige Anpassung und Weiterentwicklung auf Basis der Rückmeldungen und weiterer UX-Befragungen

Baustein-Format:

mehrere Module, kurze Einheiten, verschiedene Themen

Mischung aus Angeboten vor Ort und digital:

Einstieg online - Vor-Ort-Veranstaltung - Nachbereitung online
Verschmelzung durch Bezugnahmen in den Angeboten

Kommunikation:

Raum für Interaktion und Kommunikation in Veranstaltungen
Fragen und Dialoge ermöglichen
Interaktion durch Quizze und Aufgaben

Fazit: Wenn man die Wünsche und Bedürfnisse der eigenen Nutzer:innen kennt, können IK-Angebote zielgerichtet dafür entwickelt werden. So haben diese den größten Nutzen.

LERNVERHALTEN

Abwechslung:

je nach Befinden und Aufgabe flexibel bei Wahl des Lernortes

Pause:

Bewegung, Aktivität

Kreativität:

während der Pandemie und Online-Lehre gab es kreative Lösungen für Arbeitsplätze zu Hause und Möglichkeiten zur Motivation