

CreDeMo: Ein Tool zur Unterstützung der Ideenfindung bei der Gestaltung motivationsfördernder Technik

Michael Minge¹, Katharina Lorenz², Wiebke Steffen¹, Özden Gelgeç²

Technische Universität Berlin, Kognitionspsychologie und Kognitive Ergonomie¹
Universität der Künste, Design Research Lab²

Zusammenfassung

Neben hoher Gebrauchstauglichkeit und stimmigen Nutzeremotionen, die bei der Interaktion mit einem technischen Produkt ausgelöst werden, entscheidet die Berücksichtigung motivationaler Gestaltungsaspekte maßgeblich darüber, ob interaktive Systeme, wie Software, mobile Applikationen oder Websites, ausprobiert und anschließend längerfristig genutzt werden. Die Wahrnehmung eines Produkts als motivationsfördernd hängt davon ab, ob es gelingt, Bedürfnisse und persönliche Motive des Nutzers zu adressieren. Diese sind daher bereits früh in die Planung und Konzeption eines Systems einzubeziehen. In frühen Entwicklungsphasen fällt es allerdings oft schwer, vor allem implizite Motive von Nutzern valide zu ermitteln. Das in diesem Beitrag vorgestellte Tool CreDeMo¹ dient zwar nicht zur Erhebung dieser Motive, aber es kann in der Konzeptphase wesentlich dazu beitragen, den kreativen Prozess bei der Exploration motivationaler Gestaltungsaspekte spielerisch zu konkretisieren und zu inspirieren.

1 Einleitung

Als Teil der User Experience kann Motivation verstanden werden als erwartete oder tatsächliche Übereinstimmung zwischen individuellen Bedürfnissen bzw. Zielen des Nutzers und den wahrgenommenen Eigenschaften eines interaktiven Systems. Systemeigenschaften können entweder so beschaffen sein, dass sie die Folgen einer Handlung attraktiv machen und damit extrinsische Anreize bieten, z.B. durch Einsatz von Gamification, wie Punktesysteme und Leaderboards. Oder es ist die Interaktion mit dem System selbst, die den Anreiz zur Ausführung darstellt, z.B. mittels eines Playful- oder Gameful-Design-Ansatzes. Hier können z.B. innovative Interaktionselemente das Interesse zur Nutzung spielerisch wecken.

¹ [Creative Designtool for Motivating Interactive Systems](http://dx.doi.org/10.18420/muc2016-ws02-0007)

Bei Bedürfnissen handelt es sich um allgemeine Kategorien, die eine universelle Gültigkeit für alle Menschen behaupten. Als Kernbedürfnisse für intrinsisch motiviertes Handeln nennen Deci und Ryan (2011) in der *Self-Determination Theory* soziale Eingebundenheit, Autonomie und Kompetenz. Sheldon et al. (2001) und darauf aufbauend Hassenzahl et al. (2010) identifizierten zehn psychologische Grundbedürfnisse, die ihre Relevanz auch in der Mensch-Technik-Interaktion haben, wie z.B. Stimulation, Popularität, Verbundenheit, Sicherheit und Luxus.

Es sind bereits mehrere Kartensets bekannt, die helfen, Ideen für innovative Gestaltungslösungen zu entwickeln, darunter die Playful Experience (PLEX-)Cards (Lucero et al. 2013), die Bedürfniskarten (Hassenzahl et al. 2013) oder das Desk of Lenses (Schell 2014). Mit CreDeMo wird ein Tool vorgestellt, das verschiedene Ansätze zusammenbringt und durch diese Kombination den Raum für zusätzliche konkrete Gestaltungsideen erweitert.

2 Der Drei-Dreh-Denker „CreDeMo“

CreDeMo besteht aus drei Drehscheiben, auf denen sich jeweils 15 Begriffe befinden, die (1) Bedürfnisse des Nutzers, (2) Eigenschaften des Systems sowie (3) Modalitäten der Interaktion beschreiben. Alle Begriffe aus den drei Bereichen können beliebig miteinander kombiniert werden, sodass jeweils neue inspirierende Zusammenhänge entstehen, die auf das jeweilige Gestaltungsproblem übertragen werden können (siehe Abbildung 1). Insgesamt sind 3375 unterschiedliche Kombinationen möglich. Geht es beispielsweise darum, eine Software zur Arbeitszeiterfassung zu gestalten, kann CreDeMo genutzt werden, um für das Gestaltungskonzept verschiedene Ideen zu finden und zu durchdenken. Eine Kombination könnte z.B. sein, über *Touchbedienung Feedback* zu vermitteln, um *Autonomie* zu erhöhen. Als Lösung könnte dies über eine mobile Applikation geschehen, auf der Projektarbeitszeiten zu einem Tagesablauf per Touchbedienung flexibel verschoben und zusammengestellt werden können. Sobald zusammenhängende Zeiten erfasst worden sind, gibt es ein akustisches oder taktiles Feedback (z.B. Ton oder Vibration).

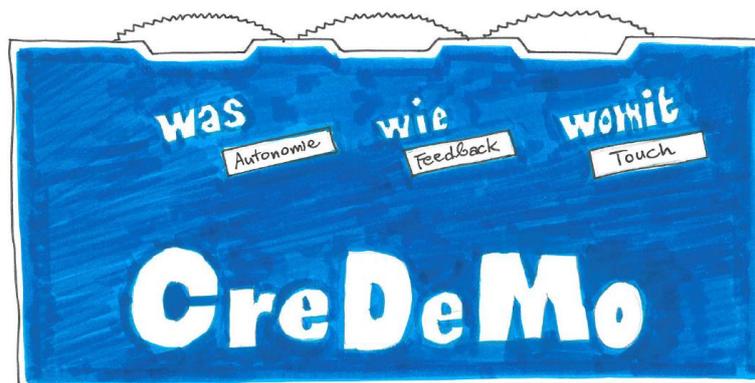


Abbildung 1: Skizze des Drei-Dreh-Denkens "CreDeMo"

Literaturverzeichnis

- Hassenzahl, M., Diefenbach, S., Göritz, A. 2010. Needs, affect, and interactive products – Facets of user experience. *Interacting with Computers*, 22, 353-362.
- Hassenzahl, M., Eckoldt, K., Diefenbach, S., Laschke, M. & Lenz, E. 2013. Designing moments of meaning and pleasure – Experience Design. *International Journal of Design*, 7 (3), 21-31.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. 2011. Self-determination theory. *Handbook of theories of social psychology*, 1, 416-433.
- Lucero, A. and Arrasvuori, J. 2013. The PLEX Cards and its techniques as sources of inspiration when designing for playfulness. *IJART* 6(1) , Inderscience, 22-43.
- Schell, J. 2014. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. K. Peters, CRC Press.
- Sheldon, K.M., Elliot, A.J., Kim, Y., Kasser, T. 2001. What is satisfying about satisfying events? Testing 10 candidate psychological needs. *J Pers and Social Psych* 80, 325–339.

Kontaktinformationen

Michael Minge, Wiebke Steffen
E-Mail: michael.minge@tu-berlin.de, wiebke.steffen@campus.tu-berlin.de
Technische Universität Berlin, Fachgebiet Kognitionspsychologie und Kognitive Ergonomie
Marchstraße 23, Sekr. MAR 3-2, 10587 Berlin
Website: www.kke.tu-berlin.de

Katharina Lorenz, Özden Gelgeç
E-Mail: k.lorenz@udk-berlin.de, oezden.gelgec@gmail.com
Design Research Lab der Universität der Künste Berlin, Designforschung
Fakultät Gestaltung / IPP, Einsteinufer 43, 10587 Berlin
Website: www.drlab.org