



## Inklusion digital.

### Neue Zugänge zu Museen mit Expert\*innen in eigener Sache entwickeln

#### - Anhang -

#### Evaluationsergebnisse App „Future Walk“

Die folgende Tabelle stellt die wichtigsten Ergebnisse der Evaluation in Themenclustern zusammen. Sie sind das Resultat von fünf Testings mit Inklusions-Expert\*innen in eigener Sache. Charakteristisch für die genannten Punkte ist, dass sie sehr spezifisch für den Use Case „Future Walk“ und den Standort Kulturforum sind.

Thema	Rückmeldungen	Änderungsvorschläge
Orientierung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Verbindung aus Narration, Musik und Wegefindung kann zu Überforderung führen</li> <li>- Hilfreich wäre eine dynamische Wegeleitung, wie z.B. via. Google Maps</li> <li>- Für bessere Sichtbarkeit müssen Karten zoombar sein</li> <li>- Service-Informationen auf der Karte – wie z.B. die Verortung von Toiletten, Café etc. – können hilfreich sein</li> <li>- Hinweise, z.B. wie viele Aufgaben gelöst werden müssen oder wo in der Geschichte man sich gerade befindet, wären hilfreich.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einbau der Möglichkeit zu Pausieren, Ausschalten der Musik, Möglichkeit eines langsameren oder schnelleren Abspielens</li> <li>- Nutzung einer dynamischen Karte</li> <li>- Einbau einer Statusleiste zum Spiel-Fortschritt</li> </ul>
Handhabbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einige Aufgaben erfordern das Anklicken von Antwortmöglichkeiten im Chat, die aufgrund ihrer Darstellung nebeneinander nur durch Schieben auf dem Display erreichbar sind</li> <li>- Es sollte möglich sein, dass auch der gesprochene Text wiederholt angehört werden kann.</li> <li>- Es kann anstrengend sein, auf dem Weg zwischen den Aufgaben das Smartphone in der Hand zu halten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Darstellung der Antwortmöglichkeiten untereinander</li> <li>- Beim Anklicken einer Sprechblase sollte das Audio-File erneut abgespielt werden.</li> <li>- Intro sollte erläutern, dass das Smartphone nicht permanent in der Hand gehalten werden muss. Einbau der Möglichkeit zum aktiven Springen zu den jeweiligen Handlungen (Rahmengeschichte, Aufgabe, Weg zur nächsten Aufgabe)</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aufgaben mit AR-Elementen, die Geschicklichkeit erfordern, können überfordern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Klarer Einweisungstext inklusive Nutzungshinweise</li> </ul>
Verständlichkeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Geschichte ist für manche Expert*innen nicht verständlich, weil sie die verschiedenen Ebenen nicht einordnen konnten. Zudem wurden teilweise schwierige Begriffe verwendet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es könnten an verschiedenen Stellen Hilfetexte in Leichter Sprache integriert werden, nämlich:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Beim Starten der App: Es wird die Stimme zu Beginn und die Person Andrea erläutert</li> <li>- In den verschiedenen Handlungsbereichen: Es wird zu Beginn erläutert, wie viele Aufgaben und was für Aufgaben erledigt werden müssen.</li> </ul> </li> </ul>
Einstellungsmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Möglichkeit der Einstellung der Sprache, Audiodeskription und Schriftgröße war für einige Teilnehmenden nicht ersichtlich.</li> <li>- Für ein reibungsloses Funktionieren der App, müssen im Vorfeld verschiedene Freigaben erteilt werden (Kamera etc.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bei der erstmaligen Nutzung der App sollte explizit durch die Einstellungsmöglichkeiten geführt werden.</li> <li>- Es sollte erläutert werden, warum die Erteilung der Freigabe wichtig ist. Zusätzlich sollte in den Einstellungen auch die Option erhalten sein, im Nachhinein die Freigabe zu ändern.</li> </ul>
Nutzbarkeit für Rollstuhlfahrende	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die in der App beschriebenen Wege sind nicht immer barrierefrei</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusätzlicher Hinweis auf Fahrstühle innerhalb der App</li> </ul>
Kommunikation & Öffentlichkeitsarbeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die wichtigsten Rahmenbedingungen für die Nutzung müssen auf den ersten Blick erkennbar sein</li> <li>- Assistent*innen sollten möglichst über die Inhalte der App informiert werden, damit sie bei der Nutzung unterstützen können.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beim Flyer sollte auf der Vorderseite die Begriffe „App“, „kostenfrei“ und „interaktiver Rundgang“ stehen</li> <li>- Klare Struktur und wenig Überlagerung z.B. bei Visuals</li> </ul>