

# Vernetzung von Touristen und Einheimischen durch Outdooraktivitäten

Patrick Berlet, Leonie Eitze, Veit Kiebler, Gürhan Semiz  
Vorlesung Innovations- und Transferkompetenz, Master Digital Business

## Einführung

An vielen schönen Orten der Welt leben Touristen und Einheimische aneinander vorbei. Touristen müssen aufgrund mangelnder Angebote ihren Lieblingssport während des Urlaubs unterbrechen und fallen so in ein Trainingsloch. Auch Einheimische könnten besser motiviert werden, sich zu bewegen, wenn die Angebote attraktiver wären.

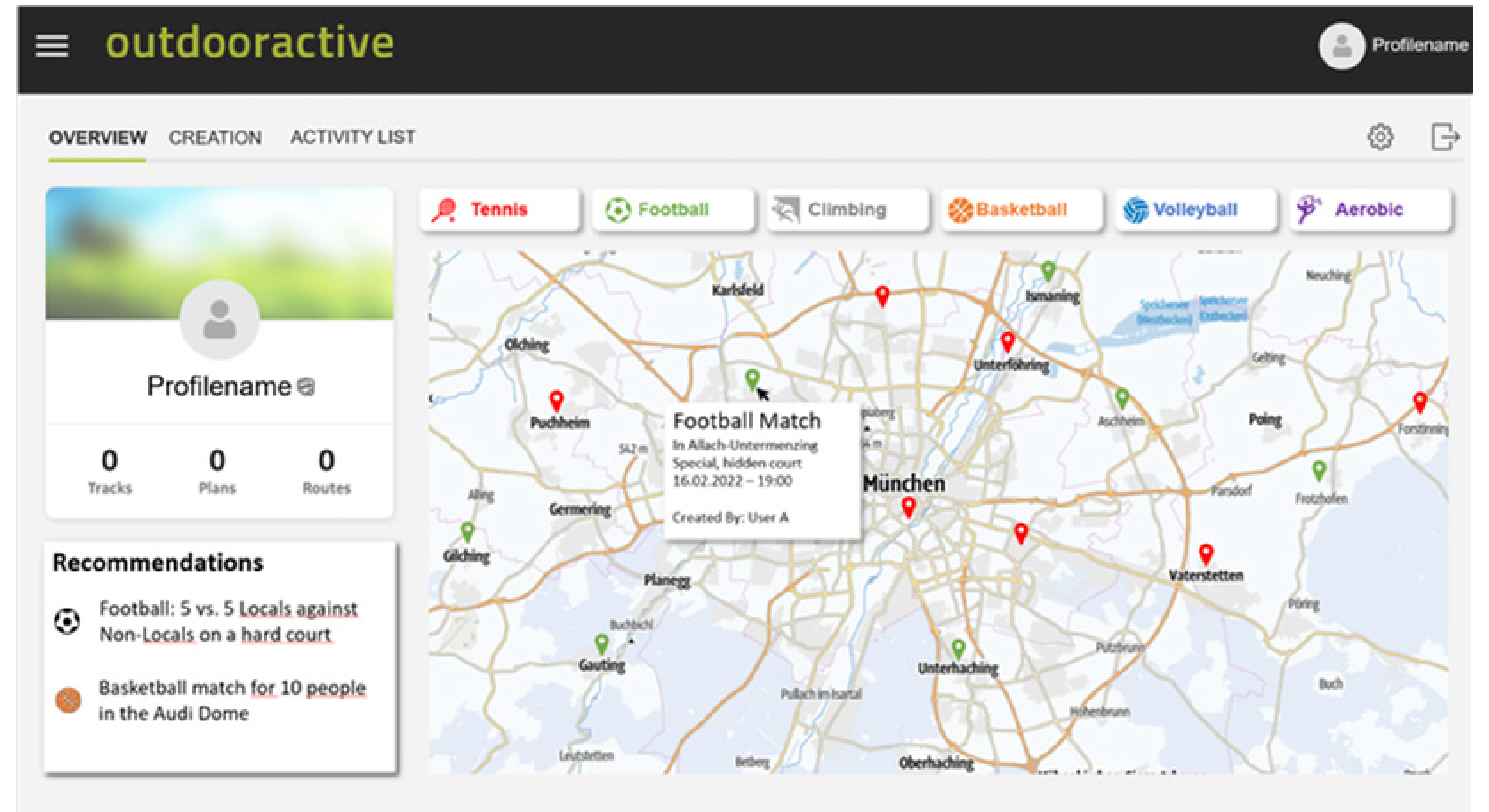
## Methodik

Um den App-Prototypen zu evaluieren, wurden Probandentests durchgeführt. Nach dem Test der Funktionalität wurde von jedem Probanden ein Fragebogen ausgefüllt. Der Fragebogen bestand aus einer Mischung von offenen und geschlossenen Fragen. Der Mix aus Fragen beider Arten ermöglichte eine messbare Bewertung absoluter Zahlen und ließ dem Probanden gleichzeitig einen Freiraum zur Bewertung, Anregungen oder Kritik. Insgesamt umfasste der Fragebogen fünf Fragenblöcke. Im ersten Block wurden persönliche Eigenschaften über den Probanden abgefragt. Der zweite Abschnitt beinhaltete fünf geschlossene Fragen zum Konzept des Prototyps. Fragenblock Nummer 3 beschäftigte sich mit der Übersichtlichkeit des Prototyps. Der vorletzte Fragenblock beinhaltete fünf geschlossene Fragen zu den Funktionen des Prototyps. Im fünften und letzten Fragenblock erhielt der Proband zwei freie Textfelder für ein persönliches Feedback.

## Zielsetzung

Unsere App soll dabei helfen, Touristen ein intensives Erlebnis ihres Urlaubs zu ermöglichen, indem sie sich durch sportliche Aktivitäten mit Einheimischen vernetzen können. Ein digitales Angebot soll den Aufwand minimieren und damit die Hemmschwelle reduzieren, sich in einer fremden Stadt sportlich zu betätigen.

## Ergebnis



Um das Projekt, mit dem Ziel, Touristen und Einheimische zu vernetzen, umzusetzen, wurde zu Beginn eine State-of-the-Art Analyse durchgeführt. Somit konnten bereits vorhandene Plattformen, welche auch das Ziel der Vernetzung von Menschengruppen verfolgen genauer analysiert werden. Des Weiteren wurde die Outdooractive-Website analysiert. Mit den gewonnenen Erkenntnissen der beiden Analysen wurden anschließend ein Mock-Up erstellt, welches die erste Idee der Umsetzung zum ersten Mal visualisiert hat. Anschließend wurde damit begonnen das Konzept zu entwickeln, mit welcher die Umfrage durchgeführt wurde. Die Umfrage wurde mit dem fertigen Konzept und einem Fragebogen durchgeführt. Zum Schluss wurden die Ergebnisse der Umfrage ausgewertet.

Zusammengefasst lässt sich anhand der Ergebnisse der durchgeführten Umfrage behaupten, dass die Idee der Plattform und der Prototyp einen positiven Anklang bei einem Großteil der Probanden gefunden hat. Bis auf wenige Ausnahmen fand das Konzept eine hohe Akzeptanz. Kleine Änderungen mussten im weiteren Verlauf vorgenommen werden, sodass die Funktionen für jeden Nutzer intuitiv und einfach zu finden sind. Das Design könnte möglicherweise ebenfalls einen kleinen Feinschliff bekommen, um überall optimale Lesbarkeit zu gewährleisten. Außerdem ergab die Umfrage auch, dass die Probanden nicht bereit wären für die Plattform allein einen Premiumaccount von 5 Euro zu nutzen.

## Zusammenfassung

- State-of-the-Art-Analyse
- Teilnahme und Gewinn der ENTER2022 Challenge
- Entwicklung eines App-Prototypen
- Akzeptanztests mit Probanden
- Erkenntnisgewinn

## Quellen

1. Bubble. (o. D.). The best way to build web apps without code. Abgerufen am 01. August 2022, von <https://bubble.io/>
2. Home. (o. D.). Outdooractive. Abgerufen am 02. August 2022, von <https://www.outdooractive.com/en/>

## Kontakt

- Patrick.Berlet@rwu.de
- Leonie.Eitze@rwu.de
- Veit.Kiebler@rwu.de
- Gürhan.Semiz@rwu.de