



FarbVerrückt - Lessons Learned

Aufgrund der Klimaänderung ist die Vegetationsperiode in Österreich in den letzten 30 Jahren um rund zwei Wochen länger geworden. Dabei sind noch immer nicht alle dafür verantwortlichen Einflussfaktoren geklärt. Im Award-Projekt FarbVerrückt konnten SchülerInnen mittels einer kostenlosen App Fotos und Beobachtungsdaten zur Laubverfärbung und Blattfall an 8 ausgewählten Gehölzen an die ZAMG melden. Damit wurde ein wichtiger Beitrag zur Erforschung von Zusammenhängen zwischen Laubverfärbung und Klimafaktoren wie Temperatur, Sonnenschein und Niederschlag geleistet.

Ein paar allgemeine Erfahrungen

Szenarien durchspielen

Man tut gut daran, sich schon im Vorfeld lang und breit zu überlegen, was man bei unerwartet hoher oder auch unerwartet niedriger Beteiligung an Maßnahmen setzt. Szenarien zu überlegen und zu planen hilft enorm, sich vor Überraschungen zu wappnen, die durchaus eintreten können.

Preise motivieren...

Unsere Projektidee hat hunderte SchülerInnen zur Teilnahme motiviert und uns sowie den TeilnehmerInnen viel Freude bereitet. Die tollen Geldpreise haben ohne Zweifel auch das Ihre zur Motivation der SchülerInnen beigetragen. Die Kehrseite dabei ist jedoch, dass in unserem Fall alles versucht wurde, die Spielregeln zur Lieferung von Beobachtungsdaten mehr als auszureizen, um die Gewinnchancen zu erhöhen. Darunter kann die Datenqualität leiden bzw. der Aufwand des Datenmanagements stark steigen.

Mehr Schulstufen, mehr Aufwand

Bei unserem Projekt konnten auch Volksschulen und Unterstufen teilnehmen. Damit waren aber auch durchaus Probleme insofern verbunden, als das die Ausstattung mit Smartphones naturgemäß in diesen Schulformen deutlich schlechter ausfällt und alternative Eingabemöglichkeiten wie Klassen-Tabletnutzung oder direkte Eingabe auf der Website vorgesehen und angewendet werden mussten.

Wenn Ranking, dann schlau aufsetzen

Rankings sind so eine Sache. Wenn wie in unserem Fall einige Klassen höchstmotiviert arbeiten und den anderen Klassen davonziehen, führt das zum Ausstieg vieler TeilnehmerInnen und es entsteht ein „Wettkampf der Eifrigsten“. Jedenfalls tut man gut daran, sich verschiedene Rankingmethoden anzusehen und gut zu überlegen, ob und welche Rankingvariante für das Projekt passt. Das Ranking entscheidet auch über die Datenqualität. Wofür bekommen die UserInnen wieviele Punkte? Die Punktevergabe muss gut auf die gewünschten Erhebungsdaten abgestimmt sein.



Erfahrungen mit unserer App-Anwendung

Zeit nehmen und Profils einbinden

Viele Monate Entwicklung einplanen und keine billigen Experimente zu starten ist sicher ein Schlüssel zum Erfolg. Fachfremde Spezialisten können dabei mit ihren Erfahrungen gute Dienste leisten, können aber auch eine Stange Geld kosten. Interfacedesign und Usability sind sehr wichtig, denn wenn der User die Anwendung nicht mag und nicht cool findet, ist er schneller weg und kommt nicht wieder! Die ersten 5 Sekunden nach der Installation der App zählen!

Noch einfacher machen

Die einfachste App ist noch kompliziert genug - weglassen, was geht, ist jedenfalls stark anzuraten. Und unbedingt die goldene Regel beachten: Wenn ich jemandem erklären muss, wie die App funktioniert, funktioniert sie nicht. Die App muß hochgradig selbsterklärend sein.

Testen, testen, testen

Mittlerweile gibt es hunderte Softwareversionen/Betriebssysteme und dazu kommen laufend neue Systeme und Geräte dazu. Das bedeutet Testen ohne Ende. Und: User verzeihen nicht! Schlechte Bewertungen im App-Store oder ein Shitstorm sind das Ende jeglicher App-Bemühung und können auch ein gutes Projekt zum Scheitern bringen. Es empfiehlt sich jedenfalls mit BetatesterInnen der Zielgruppe Tests seiner geplanten Anwendungen durchzuführen.

Eine App ist niemals fertig

Hat man mit einer App angefangen, hat man ein Langzeitprojekt gestartet. UserInnen mögen Aktualisierungen und immer wieder neue Features. Regelmäßig neue Betriebssysteme, Softwareversionen und Smartphone-Modelle bedürfen einer dauernden Betreuung und Update-Notwendigkeit. Das sollte man immer mitüberlegen. Und die Kosten berücksichtigen!

Anonym bleiben

Anonyme Teilnahmemöglichkeiten bieten den UserInnen Sicherheit und senken auch die Hemmschwelle zur Teilnahme. Mit der Anonymität erschwert sich aber naturgemäß auch die Kontaktaufnahme mit den UserInnen. Eine App wird immer erst spielerisch probiert und dann erfolgt die Teilnahmeentscheidung wahrscheinlich stärker nach Spiel- und Spaßigenschaften und coolem Design, als man glauben möchte.

Früh vor dem Start fertig sein

Ganz früh mit den Arbeiten starten und ganz früh vor Start der Aktivitäten mit den UserInnen fertig zu sein, empfiehlt sich in jedem Fall. Diese Erfahrung haben wir gemacht. Es gibt immer unerwartete Verzögerungen wie bei der Appfreigabe durch Apple und technische Probleme aller Art!



App nicht überbewerten

Apps sind kein Allheilmittel. Gut zu überlegen, ob eine App für mein Projekt überhaupt sinnvoll ist, können wir nur empfehlen! Wenn man mit einer App arbeitet, bestehen jedenfalls sehr hohe Erwartungshaltungen auf allen Seiten an das Werkzeug und seine Funktionen. Und eine gut gemachte und designte App, macht noch lange kein gutes Projekt.

Alternatives Eingabetool vorsehen

Eine Eingabe auch über die Website vorzusehen und dadurch eine breitere Beteiligung von Personen zu ermöglichen, die kein Smartphone haben, andere, „exotische“ Betriebssysteme verwenden, oder lieber im Web arbeiten, hat sich bewährt und ist jedenfalls eine Überlegung wert.

Menschen dahinter spürbar machen

Die Devise, dass die UserInnen sich gut betreut fühlen sollen und die Betreuung „spüren“ müssen, hat sich ebenfalls sehr bewährt. Gib dem Projekt Gesichter und Personen, dann wird es auch besser funktionieren.

Selber Spaß haben

Die goldene Regel, dass ein Projekt nur dann gut wird, wenn es den ProjektbetreiberInnen auch wirklich Spaß und Freude macht, gilt auch hier. Dann lassen sich auch Tiefen und Probleme besser handhaben 😊.

Klaus Wanninger und Thomas Hübner

24.2.2016