

# Online Partizipation: Impulse aus der Technology Experience Forschung

Business Treff Users in Focus

Dr. Peter Fröhlich  
Senior Scientist

Department: Innovation Systems

Geschäftsfeld: Technology Experience (Leiter: Prof. Manfred Tscheligi)

# Technology Experience

... im Anwendungsfeld Online Partizipation

**Engage**

**Enable**



**Empower**

# Technology Experience

... im Anwendungsfeld Online Partizipation



# Partizipative Interaktion als zentraler Erfolgsfaktor

## Der Technology Experience Ansatz



# Beispielprojekte im Bereich Online Participation

## b-Part



- JPI Urban Europe



- Laufzeit:
  - April 2013 – Dez 2016
- Partner dzt.
  - University of Turku, FIN
  - Örebro Universität, SWE
  - Stadt Turku

## smarticipate



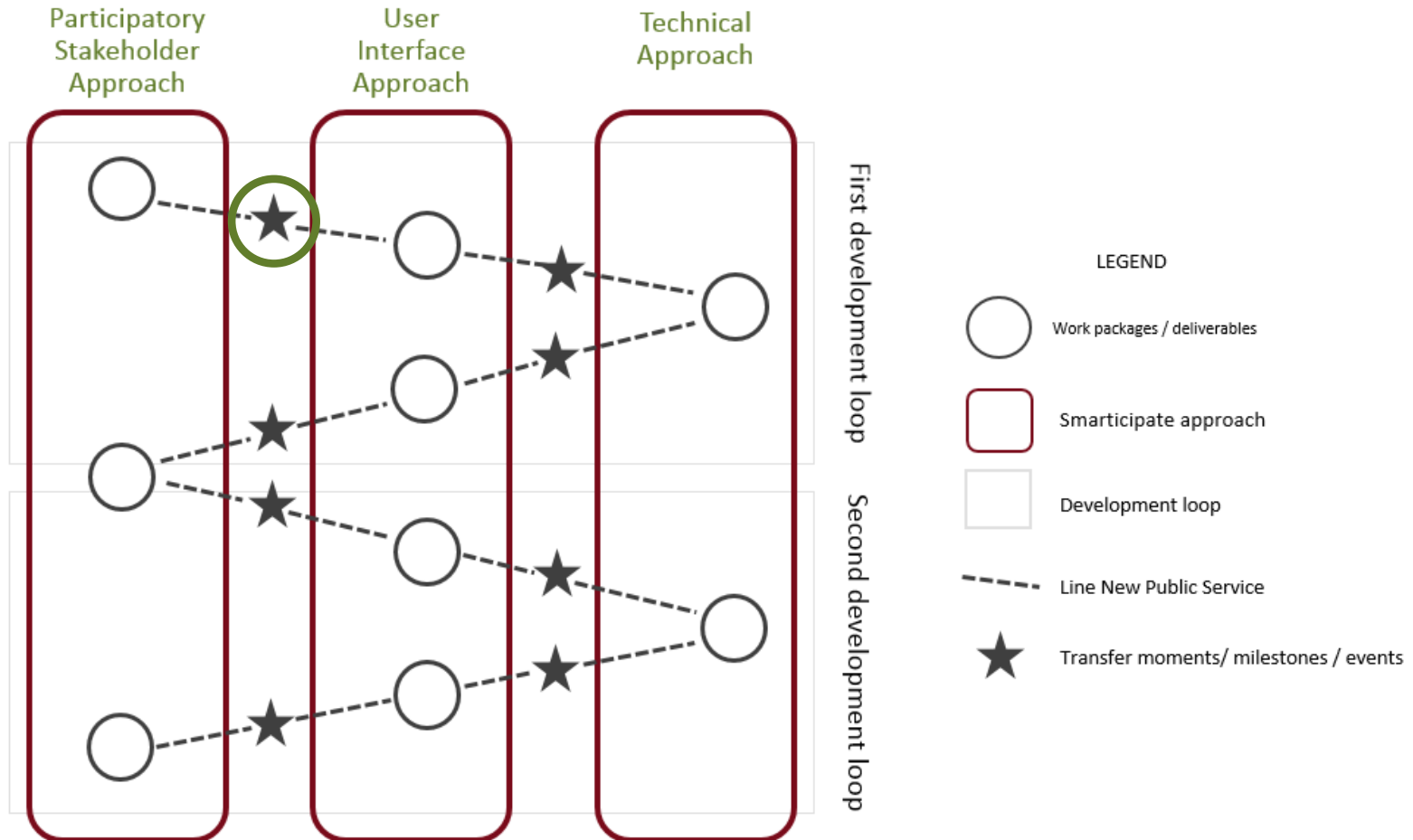
- Europ. Kommission, Horizon 2020

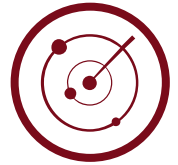


- Laufzeit:
  - Feb 2016 – Jan 2018
- Partner u.a.
  - Städte London, Hamburg, Rom
  - Fraunhofer IGD, D
  - WeLoveTheCity, NL

# Entwicklungsprozesse

## Beispiel smarticipate

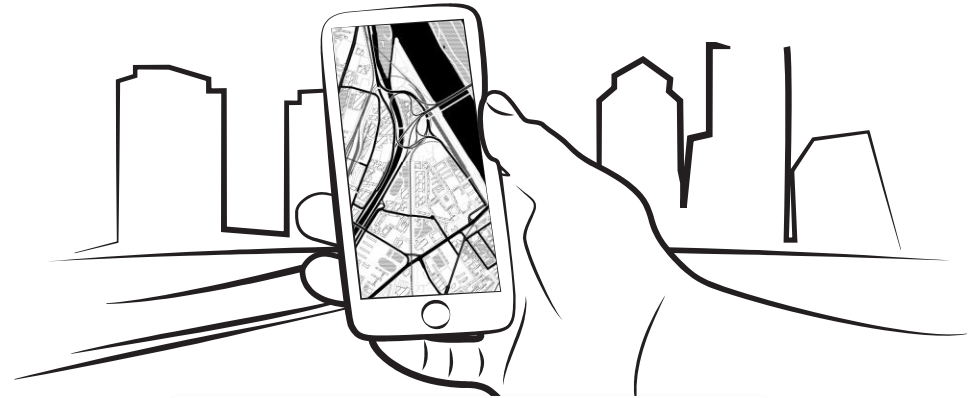




# Analyse Settings



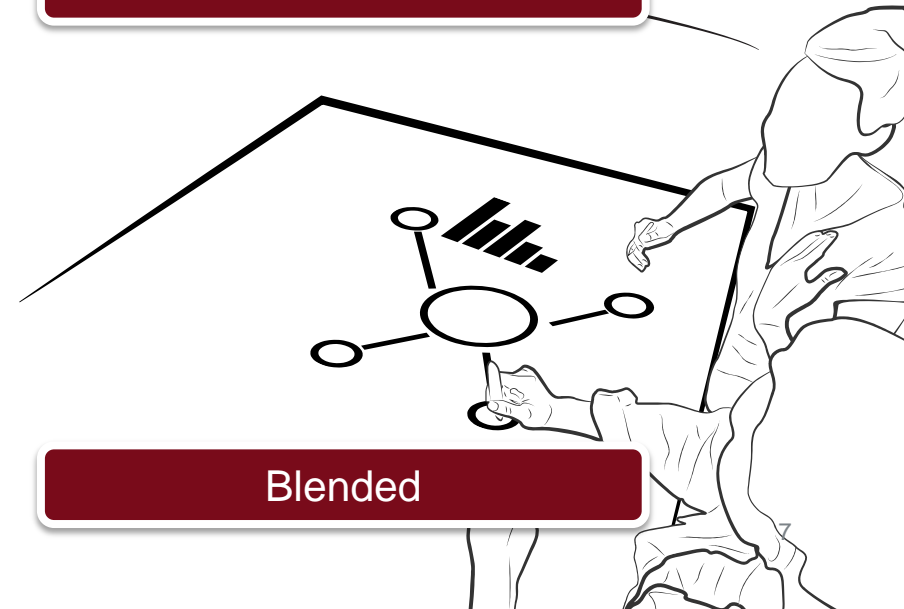
Klassische eParticipation



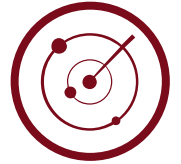
Location-based



Townhall Meeting



Blended

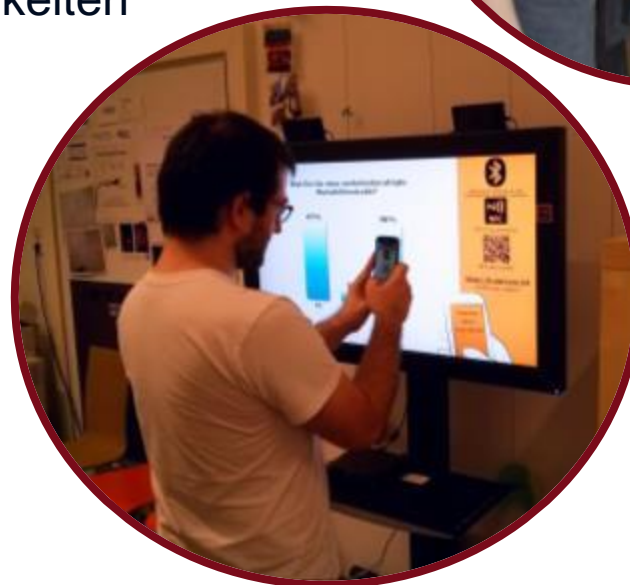
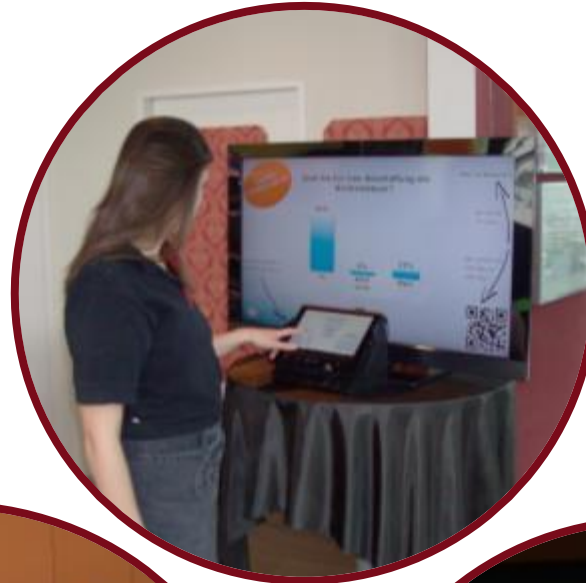


# Analyse

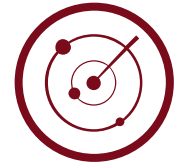
## Erforschung von Interaktionstechniken

### Studien zu Potentialen öffentlicher Bildschirme

- Verschiedene Umgebungen
- Verschiedene Zugangsmöglichkeiten
- Verdeckte Beobachtung

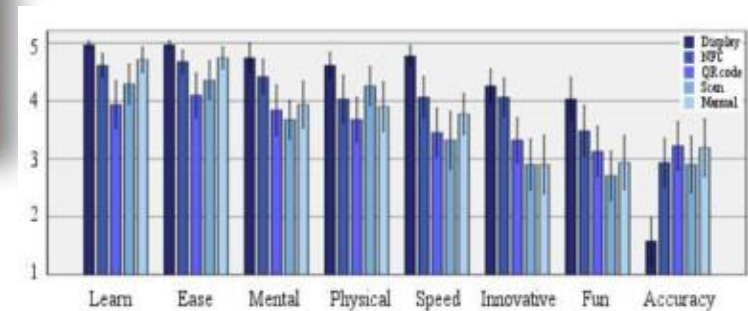
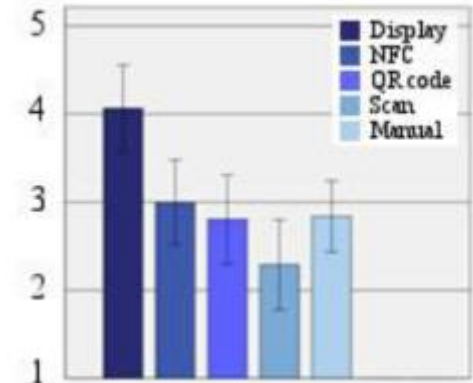
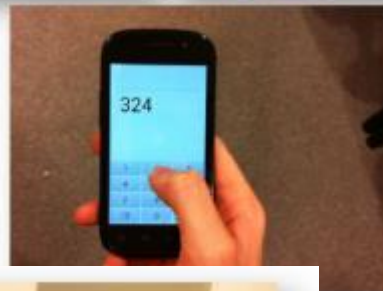




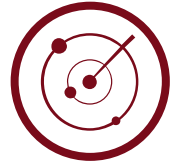


# Analyse

## Potentiale von zukünftigen Interaktionstechniken



M. Baldauf, M. Salo, S. Suetterle and P. Fröhlich, "The Screen is Yours - Comparing Handheld Pairing Techniques for Public Displays", in Proceedings of the 4th International Joint Conference on Ambient Intelligence (AmI), 2013

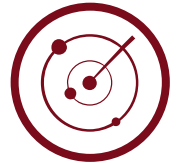


# Analyse

## Untersuchung von Potentialen für Gamification

- Exploration of gamification methods to engage people in participation activities
- Example: game trial





# Analyse

## b-Part: Systematische Zusammenarbeit mit Stadtverantwortlichen

- Workshops mit Stakeholdern
- Definition von Use Cases
  - Quick fixes vs. nachhaltige Prozesseinbindung
- Unterstützende Services für die Verantwortlichen der Stadtplanung



# Analyse

## Bsp. smarticipate: Vereinbarung von Szenarien mit formalen Planungsprozessen

### Scene 6

He receives automatic feedback on his proposal. The addition of green space and the retention of the industrial monument fits the goals of the borough. But his proposal to reduce the number of houses from 1.000 to 500 and to transform them from market rate housing to social rent, conflicts with the starting point of the borough for the development.

*Technical note: Planning policy check to verify if the development would be permitted under existing policies and regulations.*

### A local square at Kensal Gasworks



Automatic feedback to the proposal in relation to policy and goals.

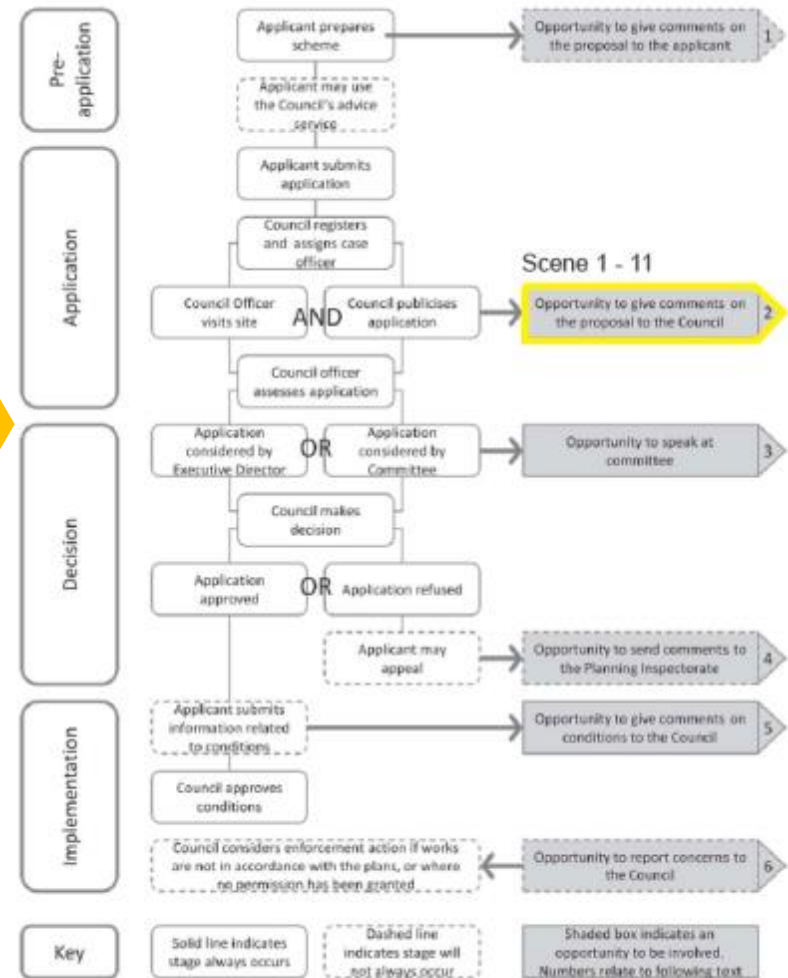
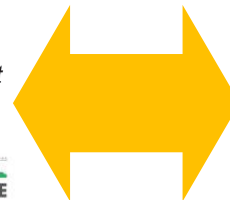


Diagram 1: Opportunities for involvement in planning applications



# Design

## b-Part: Finale Version


**Missions** ⓘ 0 participants

---

**Miten kehittää Turun keskustaa lasten ja lapsiperheiden näkökulmasta?**  
 by Turkukaupunki 2 months ago  
 ⓘ 3 participants


---

**3 missions**




**Läpiajokielto.**  
 by ErkkiK 2 months ago  
 ⓘ 0 participants

---



**Kansalaistehtävä**  
 by kallekansalainen 2 months ago  
 ⓘ 1 participant

---



**Mitä uusia toimintoja Suurtorille?**  
 by Sampo 3 months ago  
 ⓘ 0 participants

**Kartta**

**New contribution** < Back Submit

Idea

Issue

Poll

Tap to enter a title

---

Tap to enter a description

---

**Additional information**

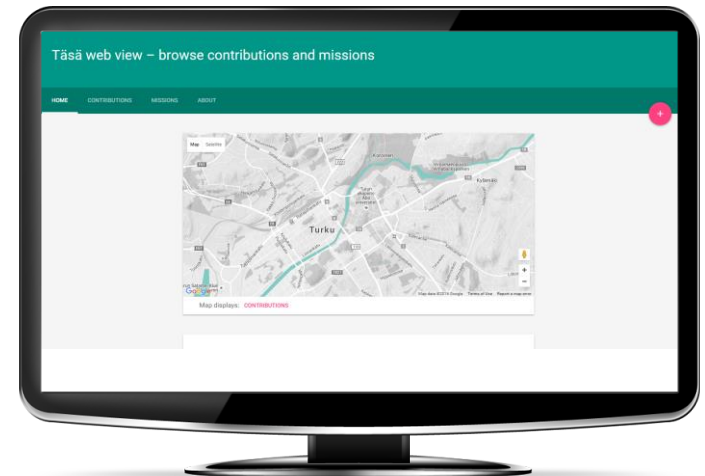
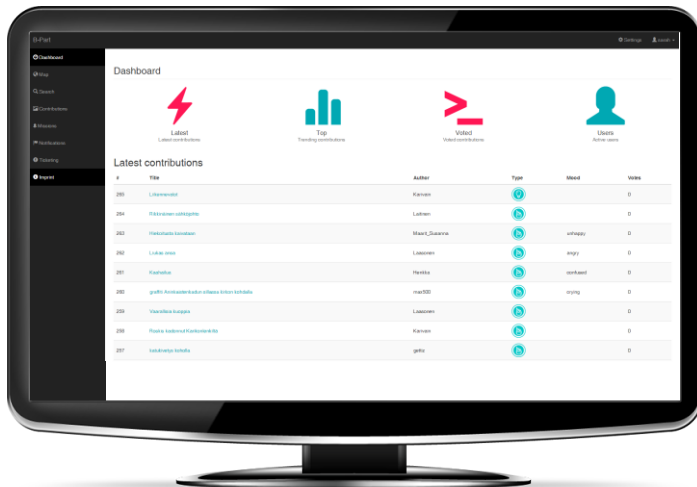
Choose tag ... >

# Design

b-Part: nicht nur mobil



- Informational website
- Web dashboard
- Read-only web platform

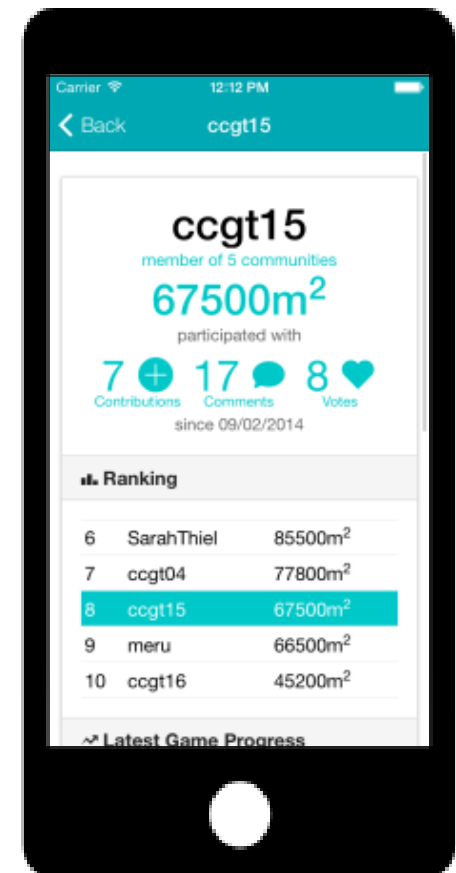




# Design

## b-Part: Spielerische Elemente

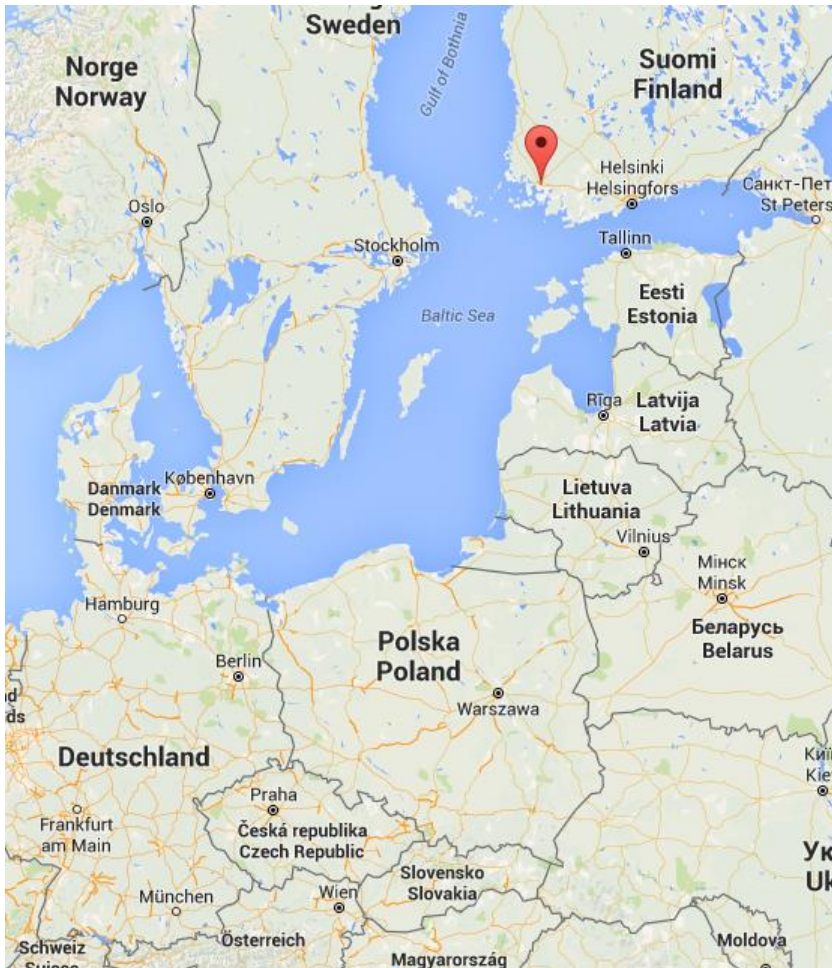
- Missions
  - Stadtmitarbeiter und Bürger können Themen definieren zu denen man beitragen kann
  - Z.B. Identifikation von Ideen für die verbesserte Ausgestaltung von Parks
  
- Benutzerprofile
  - Bürger können ihre bisherigen Aktivitäten und ihren Spielfortschritt überprüfen
  
- Incentivierungssystem
  - In-app Aktivitäten werden belohnt mit Area-Kreisen und „Lebenszeit“
  
- Leaderboard
  - Vergleich und Wettbewerb mit weiteren Nutzern





# Evaluation

## b-Part: Living lab in Turku, Finland



- Large-scale user study unter realen Nutzungsbedingungen
- Bereitstellung einer mobilen Partizipationsplattform
- Enge Zusammenarbeit mit der Gemeinde von Turku
- Zeitrahmen
  - Juni – Oktober 2015 (5 Monate)
- Ort
  - Turku, Finnland (183.811 Einwohner)






# Evaluation


## b-Part: Unterschiedliche Nutzungsarten

 **Registrierte Nutzer:** 780

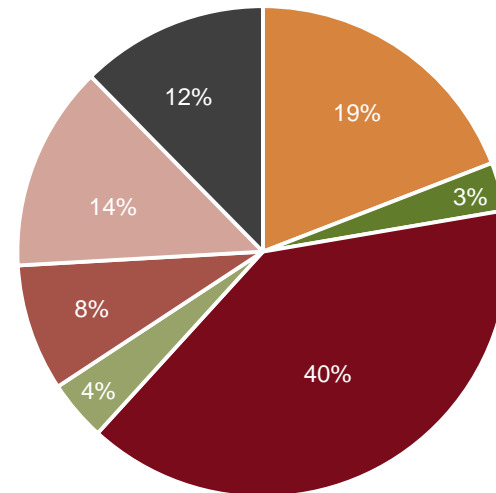
Trugen bei mit ...

 **Beiträgen:** 193

 **Kommentaren:** 256

 **Votings:** 622

### Nutzungs-Diversität



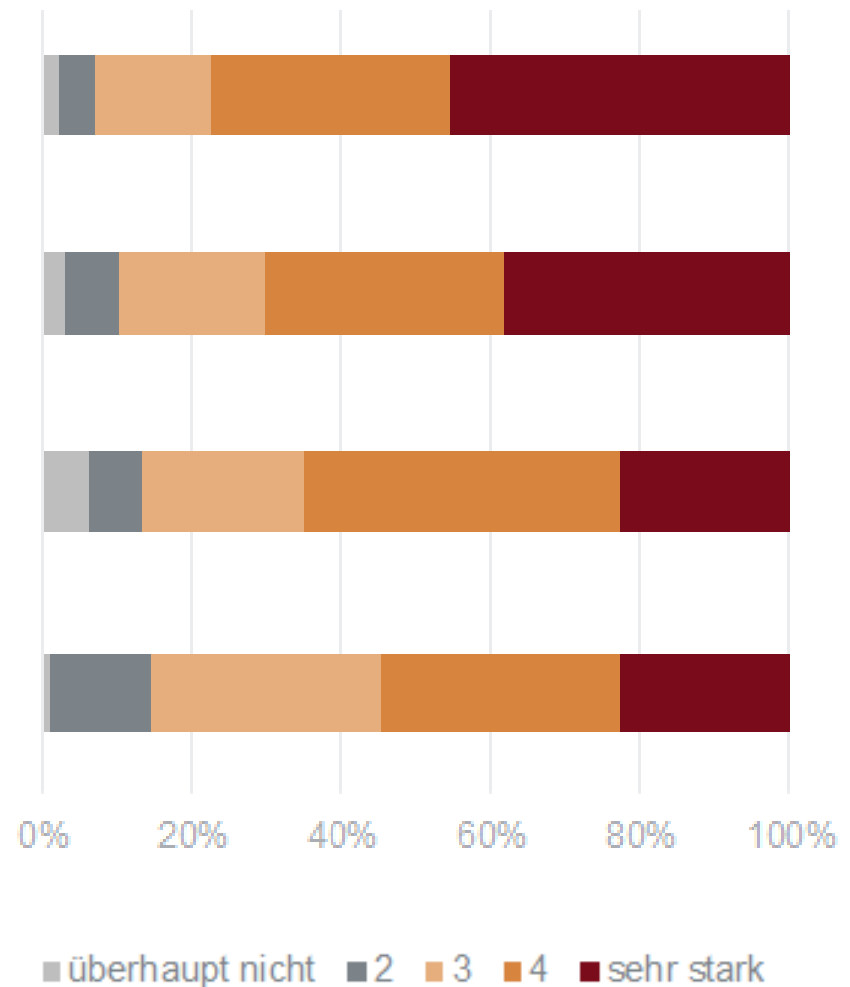
- Benutzer, die nur gepostet haben
- Benutzer, die nur bewertet haben
- Beiträge verfasst & Bewertet
- Alles
- Benutzer, die nur kommentiert haben
- Beiträge verfasst & Kommentiert
- Kommentiert & Bewertet



# Evaluation

## Motivation für Nutzung

- Möglichkeit der Stadtverwaltung seine Meinung mitzuteilen
- Die Möglichkeit, Ideen sofort bzw. direkt vor Ort einzugeben (in-situ participation)
- Zugang zu Informationen über Stadtplanung und Meinungen der Mitbürger
- Komfort zu jeder Zeit an jedem Ort teilzunehmen

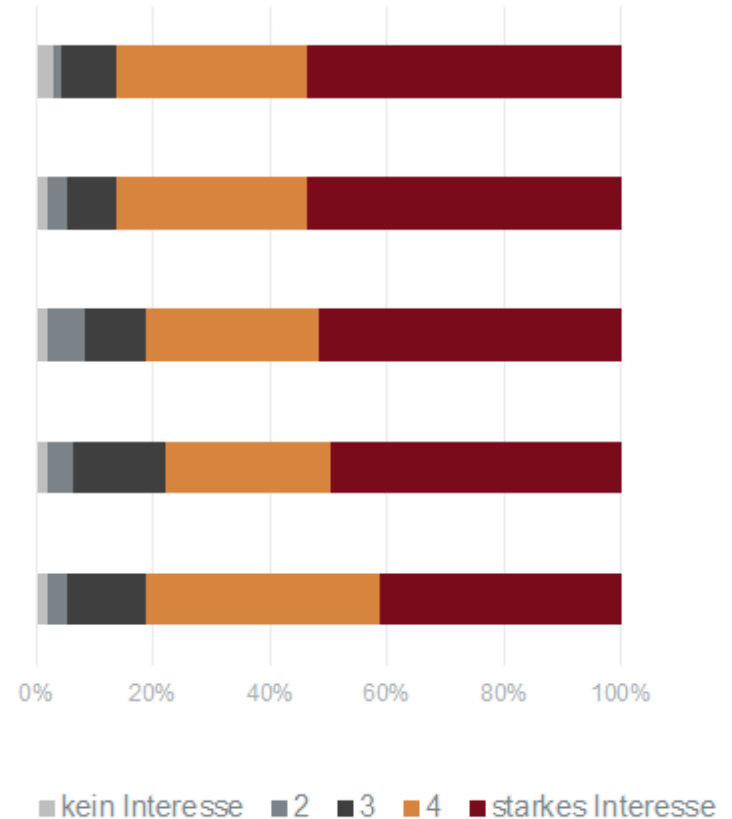




# Evaluation

Welche Themen sind von Interesse

- Entwicklung des Stadtzentrums
- Entwicklung der Nachbarschaft
- Spezielle Themen (z.B. wie ein Park gestaltet wird)
- Vorschläge für die Platzierung von Services auf einer Karte
- Entwicklung von öffentlichen Plätzen



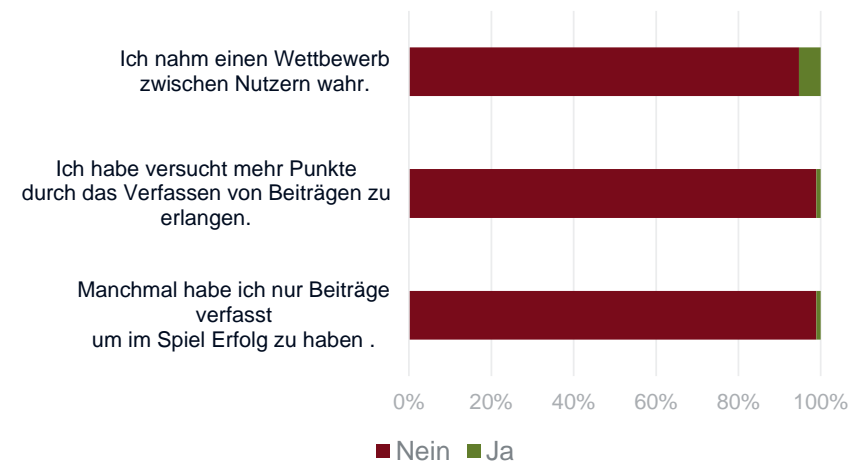


# Evaluation

## Rolle von Spiel-Elementen

- Weder Cheaten noch Spammen wurde während der Studie beobachtet
- Nutzer nahmen keinen Wettbewerb zwischen Nutzern wahr

### Einfluss von Spielelementen

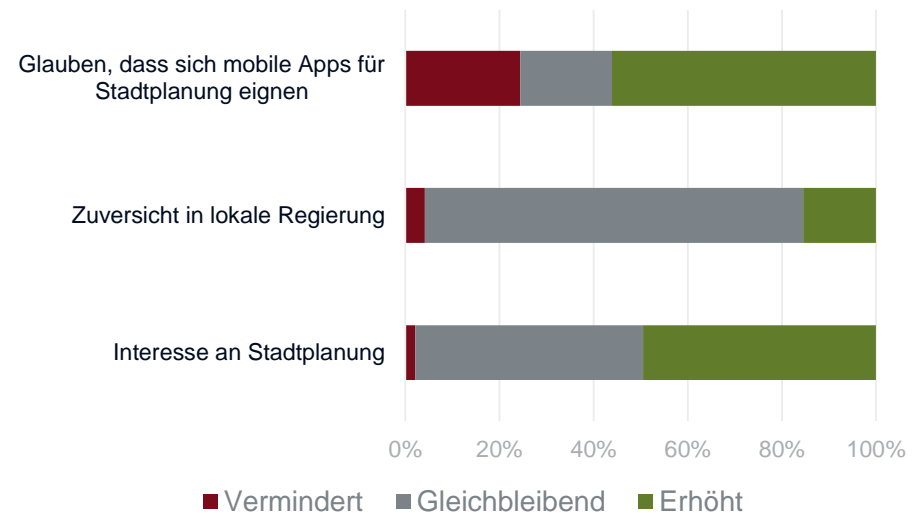




# Evaluation

## Wahrgenommener Einfluss von Partizipation auf Einstellungen

- Die Hälfte der Nutzer gab an, dass ihr Interesse in Stadtplanung zugenommen hat
- Keine Änderung in Bezug auf Zuversicht in lokale Regierung
- Verstärkter Glauben, dass sich mobile Apps für Stadtplanung eignen



# Zusammenfassung

- User Experience als wesentlicher Faktor des Erfolgs von Online Partizipation
- Einbindung von Methoden und Erkenntnissen von benutzerzentriertem Design und Forschung
  - Analyse
  - Design
  - Evaluation
- Schritte die wir noch gemeinsam tun müssen
  - Einbindung von schwer digital erreichbaren Nutzergruppen
  - Kombination von Offline und Online – nun aber mal wirklich!
  - Erreichung eines lebendigen Dialogs zwischen Bürgern und Regierung

# AIT Austrian Institute of Technology

your ingenious partner

**Dr. Peter Fröhlich**

**AIT Austrian Institute of Technology GmbH**

T: +43(0) 50550-4510

F: +43(0) 50550-4599

Giefinggasse 2, 1210 Vienna

[peter.froehlich@ait.ac.at](mailto:peter.froehlich@ait.ac.at)