

Digitale Innovation

Problemorientiertes Lernen
Offene Bildungsressourcen



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Die vom Konsortium des Projekts "Digitale Innovation" erstellten offenen Bildungsressourcen sind unter einer [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) verfügbar.



Willkommen zum Projekt DIGITAL INNOVATION

Wir helfen Ihnen, besser zu verstehen, wie kleine Dienstleistungsunternehmen derzeit die Entwicklung neuer Produkte betreiben, damit Sie die Vermittlung von Innovationen im Dienstleistungsbereich verbessern können.

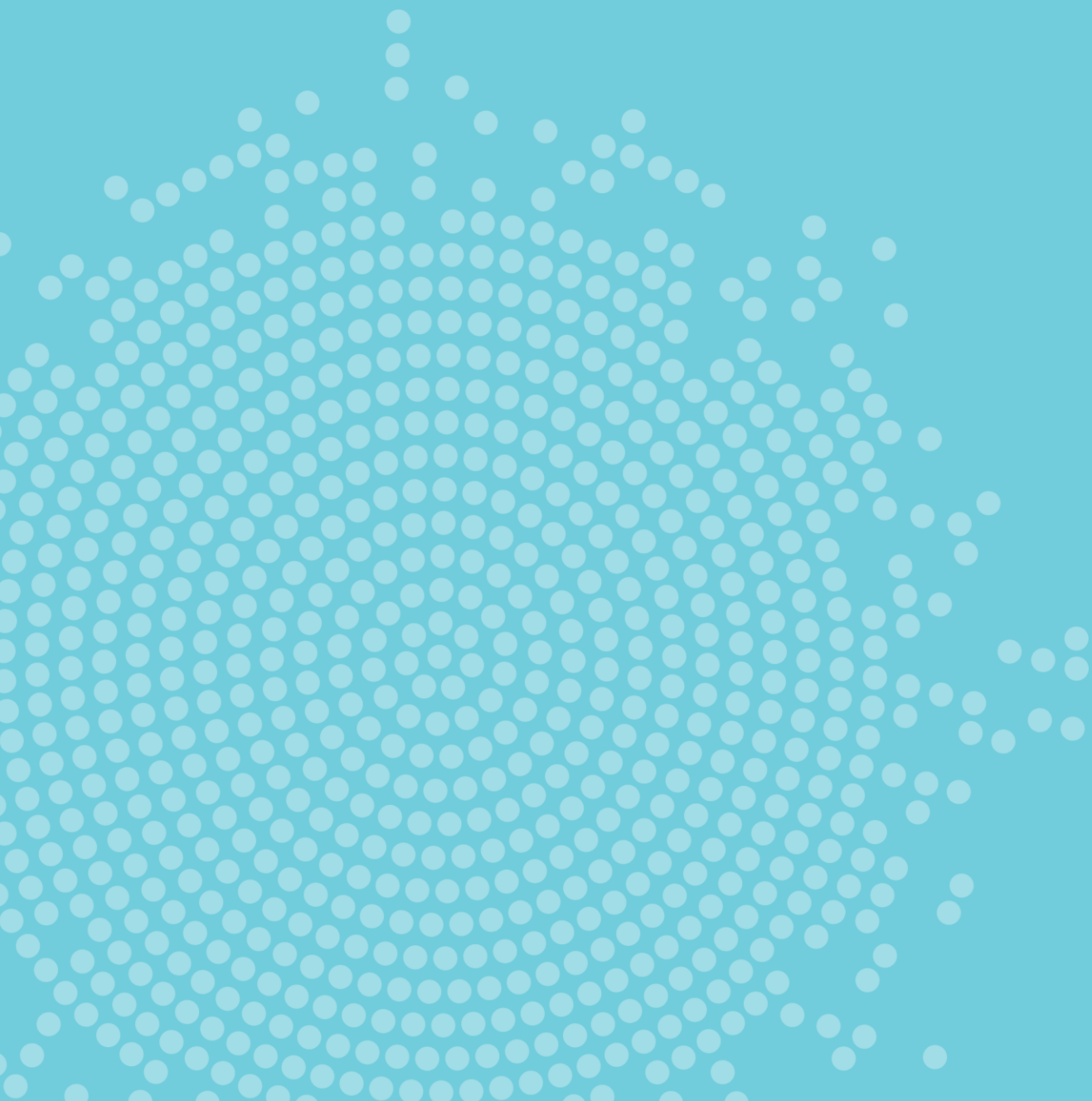
Partnerschaft



Diese offenen Bildungsressourcen auf Basis des problemorientierten Lernens als Teil des Erasmus+ strategische Allianzen Projektes “Digital Innovation for Service Industries” wurde von Burcu Kör und Ingrid Wakkee, Amsterdam University of Applied Sciences, in Zusammenarbeit mit der Projektpartnerschaft “Digital Innovation” konzipiert und produziert.

Phase 6

TEST UND VALIDIERUNG DES PILOTS





Stufe 5: Test und Validierung des Pilots

Das Testen und Validieren der Pilotlösung ist der fünfte Schritt der Innovation. Er umfasst die Installation und den Einsatz der entwickelten Lösung, die Einrichtung der Pilotlösung sowie die Erprobung und Validierung des Pilotes.

Insgesamt ist diese Phase gekennzeichnet durch vorbereitende Aktivitäten für den Pilotdienst, die Einrichtung einer Präsentationsmöglichkeit für den Pilotdienst, wie z. B. die Einrichtung eines Pilotladens, und die Durchführung vieler verschiedener Kundentests, wie z. B. Feldtests, Betatests oder Tests für die Nutzung zu Hause. Bei all diesen Tests geht es darum, ein direktes Feedback von Erstnutzern oder Kunden zu erhalten oder Einblicke in ihr Verhalten zu gewinnen.

Aufgabe 1: Test der Benutzerfreundlichkeit

Entwerfen Sie einen Benutzerfreundlichkeitstest, mit dem Sie nachweisen können, ob der neue SnappCar Scooter-Service eine eigenständige App oder eine in die Haupt-Autovermittlungs-App integrierte Funktion sein sollte. Beantworten Sie dazu die folgenden Fragen:

1. Auf welche Probleme wollen Sie sich konzentrieren: Was ist der Zweck des Tests?
2. Welche Aufgaben können Ihnen helfen, diese Antworten zu finden?
3. Fragen, die Sie stellen möchten: Welche konkreten Fragen möchten Sie den Nutzern über den Dienst stellen? Was wollen Sie herausfinden?
4. Welche Art von Nutzern sollte an dem Test teilnehmen? (Denken Sie nicht nur an die demografischen Daten, sondern auch an ihre Interessen, ihre Verbindung zum Unternehmen und ihre Gewohnheiten)
5. Wie können Sie Teilnehmer aus der oben genannten Gruppe rekrutieren?

Aufgabe 2: Online-Umfrage

SnappCar hat entschieden, dass der Benutzerfreundlichkeitstest online durchgeführt wird. Nach dem Test erhält jeder Teilnehmer eine Online-Umfrage, um seine Meinung über den neuen Service mitzuteilen.

Sie können die entsprechenden Tools aus dem [Digitale Innovation Tool Scanner](#) auswählen, um eine kurze Umfrage zu erstellen, die Ihnen helfen kann, die Antworten auf die Fragen aus Thema 3 von Aufgabe 1 zu finden.

Beachten Sie die folgenden Tipps:

- Die Fragen müssen einfach zu verstehen und zu beantworten sein
- Gruppieren Sie die Fragen nach dem Thema
- Stellen Sie sensible Fragen am Ende
- Reflektieren Sie die wichtigen demografischen Fragen, die Sie über die Umfrageteilnehmer wissen müssen