



## Gestaltung positiver Erlebnisse in VR-Trainings für SpitzensportlerInnen mit Hilfe des Erlebnisinterviews und Erlebniskategorien

### Ziele

ImproVR ermöglicht SpitzensportlerInnen mittels einer Anwendung in virtueller Realität (VR) das Erreichen der höchsten Ebene sportspezifischer Wahrnehmung. Im gemeinsamen Projekt sollten mittels User Experience (UX) Methoden positive Erlebnisse in Trainings untersucht und erste UX-Konzepte gestaltet werden. Dafür galt es zunächst den Nutzungskontext und die Zielgruppe genauer kennenzulernen und herauszufinden, was in Trainings häufig positiv erlebt wird. Als Basis sollte neben den vorhandenen Erlebniskategorien aus dem Arbeitskontext speziell für Trainings von SpitzensportlerInnen neue Kategorien entwickelt werden.

### Methoden

Um den Nutzungskontext und die Zielgruppe zu analysieren, wurde eine virtuelle Kontextsitzung durchgeführt. Zur Ermittlung positiver Erlebnisse in Trainings von SpitzensportlerInnen wurde eine Online-Umfrage aufgesetzt. Grundlage der Umfrage boten das Erlebnisinterview, welches positive Erlebnisse systematisch abfragt sowie die Erlebniskategorien aus dem Arbeitskontext. Die daraus resultierenden Erlebniskategorien kamen abschließend in einem Kreativworkshop zum Einsatz.

Erlebniskategorien 

Erlebnisinterview 

Kontextsitzung

## Ergebnisse

In einer ersten Kontextsitzung wurden die Zielgruppe, Aufgaben, Nutzungskontext, uvm. genauer analysiert. Daraus wurden Potenziale und erste Anforderungen an die Anwendung und das Projekt abgeleitet. Mit einer Online-Umfrage und dem Erlebnisinterview wurden anschließend positive Erlebnisse in Trainings ambitionierter SportlerInnen untersucht. Das Ergebnis bilden neun Erlebniskategorien welche sich durch Erfolg, Resonanz und das soziale Umfeld auszeichnen. Da Trainings von SpitzensportlerInnen als Teil ihrer Arbeit angesehen werden kann, wurden dazu die Erlebniskategorien aus dem Arbeitskontext mit hohem Potenzial für Trainings in Szenarien aufbereitet. Teilnehmende wurden gefragt, wie häufig solche Erlebnisse vorkommen und idealerweise vorkommen sollten. Die Ergebnisse zeigen, dass in allen Szenarien der Wunsch danach höher ist, als das tatsächliche

aktuelle Vorkommen dieser. Mit diesen Erkenntnissen wurden in einem abschließenden Kreativworkshop UX-Konzepte entwickelt. Dabei wurden Ideen von Belohnungssystemen bis hin zu einer Tagebuchfunktion diskutiert, um den eigenen Eindruck des Trainings festzuhalten und Leistungssteigerungen aktiv wahrzunehmen.



## Learnings

Vorhandene Erlebniskategorien aus dem Arbeitskontext lassen sich auf den Kontext der Trainings von SpitzensportlerInnen übertragen bzw. ergänzen diesen.

## Weitere Informationen:

Projekt auf UUX Webseite 



Ansprechpartner: Anika Spohrer,  
a.spohrer@kompetenzzentrum-  
usability.digital



## Projektpartner

ImproVR entwickelt Trainingsprogramme in virtueller Realität (VR), um die kognitiven Fähigkeiten von SportlerInnen aller Sportarten mit Hilfe von Brain Based Trainings zu verbessern.

Webseite des Unternehmens 

# IMPROVR

„Das Erlebnisinterview und die Erlebniskategorien helfen dabei ganz konkret die Gefühle der Nutzenden zu erfassen und gewichten.“

Marina Kretschmer, ImproVR GmbH