

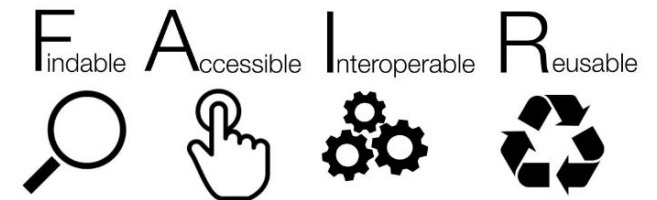
A wie User Experience

3. FAIR February Meetup,
12. Februar 2025

NFDI Konsortium Text+, Task Area Editions, Kilian Hensen (NRW AWK)
SCDH Universität Münster, Jan Horstmann und Jan-Erik Stange

Programm FAIR February 2025

- 5. Februar 2025 – **F** wie Qualitätssicherung
- 12. Februar 2025 – **A** wie User Experience
- 19. Februar 2025 – **I** wie BEACON
- 26. Februar 2025 – **R** wie Dokumentation



Graphics: SangyaPundir - Own work, CC BY-SA 4.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=53414062>

Organisationsteam FAIR February 2025

- Fernanda Alvares Freire (Technische Universität Darmstadt)
- Dr. Philipp Hegel (Akademie der Wissenschaften und der Literatur Mainz)
- Kilian Hensen (Cologne Center for eHumanities, Universität zu Köln | Nordrhein-Westfälische Akademie der Wissenschaften und der Künste)
- Dr. Sandra König (Nationale Akademie der Wissenschaften Leopoldina, Halle (Saale))
- Karoline Lemke (Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften)
- Harald Lordick (Salomon Ludwig Steinheim-Institut für deutsch-jüdische Geschichte)

Heutiger Vortrag: A wie User Experience

Begrüßung und kurze Zoom-Umfrage

1. Wer wir sind und was wir tun
2. UX und Editionen: Warum ist das wichtig?
3. UX-Methode: User Interview / Contextual Interview
4. Unser Zeitplan
5. Zielgruppen
6. Interviewleitfaden
7. Diskussion

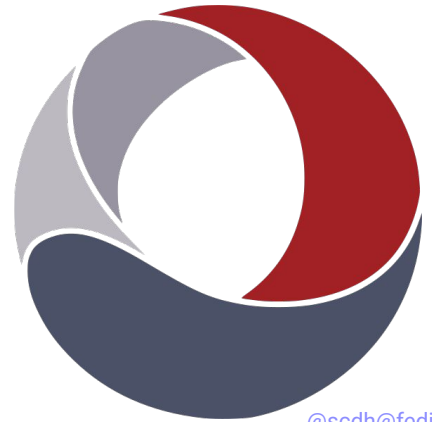
1. Wer wir sind und was wir tun

Service Center for Digital Humanities (SCDH)

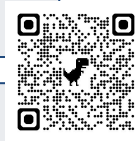
- angesiedelt an der Universitäts- und Landesbibliothek Münster (ULB)

unterstützt DH-Forschende der Uni Münster durch professionelle Projektberatung und Begleitung von der Antragstellung bis hin zur Publikation

scdh
ULB MÜNSTER



@scdh@fedihum.org



Arbeitsfelder

- Beratung und Projektbegleitung
- Schulungen und Trainings
- Entwicklung und Implementierung (generischer) digitaler Methoden und Tools
- Vernetzung in und mit der Community

Beteiligte an UX-Kooperation

- Jan Horstmann (Leitung)
- Jan-Erik Stange (UX-Design)
- Immanuel Normann (Entwicklungscoordination)
- Benjamin Weber (Softwareentwicklung)
- Christian Lück (Softwareentwicklung)

1. Wer wir sind und was wir tun

Arbeitsbereich Editionen in

- Zusammenschluss von 18 Institutionen, die an Text+ beteiligt sind (Leitung: CCEH, AWK NRW)
- mehr Infos: <https://text-plus.org/editionen/>



Arbeitsfelder

- Offenes Verzeichnis für Editionen
- Consulting (von Antragsstellung bis Zenodo)
- Community Activities (e.g. FAIR February)
- Kooperation mit Fachinformationsdiensten & Verbänden/Verbänden

Beteiligte an UX-Kooperation

- Fernanda Freire (TU Darmstadt)
- Martin Sievers (AWLM)
- Jonathan Blumtritt (CCEH)
- Kilian Hensen (CCEH)

Text+ Consulting



Text+ Helpdesk (24/7):

<https://text-plus.org/helpdesk/>

Research Rendezvous (14-tägig):

<https://events.gwdg.de/category/208/>

Informationen zum Text+ Consulting:

<https://text-plus.org/daten-dienste/consulting/>

Text Registry: Editionen finden und vernetzen



Die *Text+ Registry* ist ein übergreifendes Informations- und Nachweissystem, das einen einfachen Zugang zu Ressourcen bietet. Für **Editionen** fungiert die *Text+ Registry* als **offenes Verzeichnis**. Über manuelle Einträge und die Einbindung einschlägiger Kataloge und Nachweissysteme werden **gedruckte, hybride und digitale Editionen** auffindbar gemacht und vernetzt.

Community Activities



FAIR February

Curriculare Empfehlungen

Trainings, Workshops

AG FID Koop

Veranstaltungsprogramm:

<https://text-plus.org/aktuelles/veranstaltungen>

1. Wer wir sind und was wir tun



Aktuelle Zusammenarbeit

- Mitglied im **Beirat Editionen** (= *SCC Editions*) von Text+ (2023–2024)
 - <https://text-plus.org/ueber-uns/governance/>
- Kooperation zum Thema *User Experience*
- Vernetzung und Austausch zu Consulting-Prozessen sowie bei Beratungsfällen

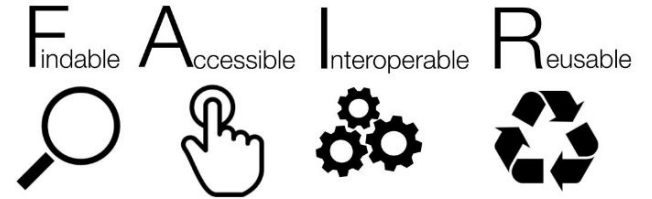
A wie User Experience

1. Wer wir sind und was wir tun
2. UX und Editionen: Warum ist das wichtig?
3. UX-Methode: User Interview / Contextual Interview
4. Unser Zeitplan
5. Zielgruppen
6. Interviewleitfaden
7. Diskussion

2. UX und Editionen

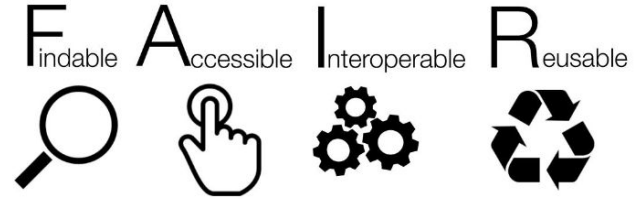
User Experience:

„User Experience umfasst alle Aspekte der Customer Journey eines Nutzers bei der Interaktion mit einem Service oder Produkt, aber auch allgemein bei der haptischen Interaktion mit seiner Umwelt. Dazu zählen beispielsweise auch digitale Benutzeroberflächen.“



Graphics: SangyaPundir - Own work, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=53414062>

User Experience



Graphics: SangyaPundir - Own work, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=53414062>

Beobachtung: Keine expliziten Bezüge zwischen UX und FAIR

Fragen und Ansätze:

- I. *Worauf wird FAIR intuitiv bezogen?*
 - meist auf Forschungs|Daten|Sätze
 - weniger auf Nutzungs-oberflächen oder Services

- II. *Worauf beziehen wir FAIR im Bereich Editionen ?*
 - meist auf die Datenschicht (*data layer*)
 - seltener auf die Bereitstellungsschichten (*provision layer*)

Box 2 | The FAIR Guiding Principles

To be Findable:

- F1. (meta)data are assigned a globally unique and persistent identifier
- F2. data are described with rich metadata (defined by R1 below)
- F3. metadata clearly and explicitly include the identifier of the data it describes
- F4. (meta)data are registered or indexed in a searchable resource

To be Accessible:

- A1. (meta)data are retrievable by their identifier using a standardized communications protocol
 - A1.1 the protocol is open, free, and universally implementable
 - A1.2 the protocol allows for an authentication and authorization procedure, where necessary
- A2. metadata are accessible, even when the data are no longer available

To be Interoperable:

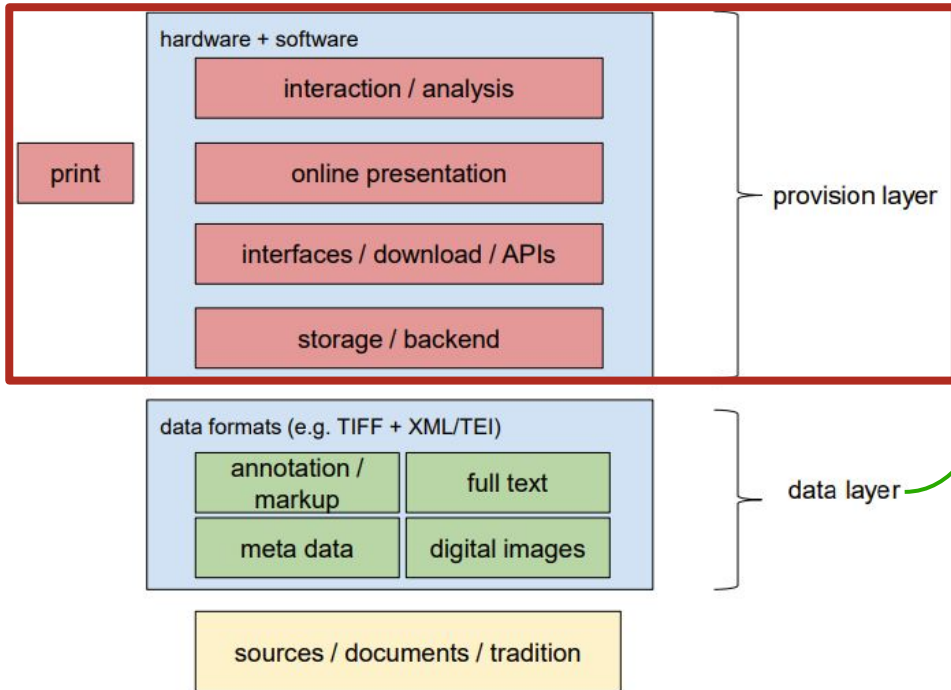
- I1. (meta)data use a formal, accessible, shared, and broadly applicable language for knowledge representation.
- I2. (meta)data use vocabularies that follow FAIR principles
- I3. (meta)data include qualified references to other (meta)data

To be Reusable:

- R1. meta(data) are richly described with a plurality of accurate and relevant attributes
 - R1.1. (meta)data are released with a clear and accessible data usage license
 - R1.2. (meta)data are associated with detailed provenance
 - R1.3. (meta)data meet domain-relevant community standards

Table: Wilkinson, M., Dumontier, M., Aalbersberg, I. et al. The FAIR Guiding Principles for scientific data management and stewardship. *Sci Data* 3, 160018 (2016). <https://doi.org/10.1038/sdata.2016.18>

2. UX und Editionen



Box 2 | The FAIR Guiding Principles

To be Findable:

- F1. (meta)data are assigned a globally unique and persistent identifier
- F2. data are described with rich metadata (defined by R1 below)
- F3. metadata clearly and explicitly include the identifier of the data it describes
- F4. (meta)data are registered or indexed in a searchable resource

To be Accessible:

- A1. (meta)data are retrievable by their identifier using a standardized communications protocol
 - A1.1 the protocol is open, free, and universally implementable
 - A1.2 the protocol allows for an authentication and authorization procedure, where necessary
- A2. metadata are accessible, even when the data are no longer available

To be Interoperable:

- I1. (meta)data use a formal, accessible, shared, and broadly applicable language for knowledge representation.
- I2. (meta)data use vocabularies that follow FAIR principles
- I3. (meta)data include qualified references to other (meta)data

To be Reusable:

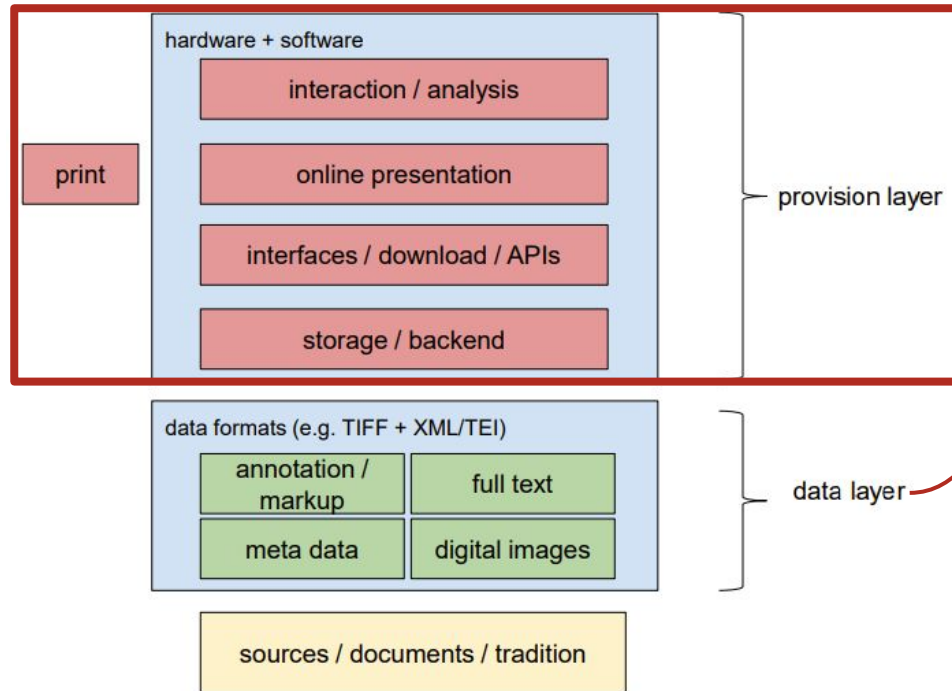
- R1. (meta)data are richly described with a plurality of accurate and relevant attributes
 - R1.1. (meta)data are released with a clear and accessible data usage license
 - R1.2. (meta)data are associated with detailed provenance
 - R1.3. (meta)data meet domain-relevant community standards

Table: Wilkinson, M., Dumontier, M., Aalbersberg, I. et al. The FAIR Guiding Principles for scientific data management and stewardship. Sci Data 3, 160018 (2016). <https://doi.org/10.1038/sdata.2016.18>

2. UX und Editionen

User Experience:

„User Experience umfasst alle Aspekte der Customer Journey eines Nutzers bei der Interaktion mit einem Service oder Produkt, aber auch allgemein bei der haptischen Interaktion mit seiner Umwelt. Dazu zählen beispielsweise auch digitale Benutzeroberflächen.“



Quelle: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/user-experience-design-100263/version-368987>, Revision von *User Experience Design* vom 15.01.2019 - 17:34, abgerufen am 07.02.2025, hervorhebungen von Kilian Hensen)

2. UX und Editionen

Kleines Zwischenfazit zu FAIR & UX

- Es gibt keinen expliziten Bezug zwischen UX und FAIR (*aber einen impliziten*)
- FAIR ist primär wissenschaftlich ausgerichtet, UX-Perspektiven mitunter strategisch/ökonomisch
- Bei der Entwicklung FAIRer Editionen müssen wir auch die Bestandteile der Bereitstellungsschichten (provision layers) beachten (*insbesondere wenn es darum geht, sie Nutzenden zugänglich (accessible) zu machen*)
- Die Werkzeuge der Präsentationsschicht sind häufig nicht primär wissenschaftlich ausgerichtet (*folgen eher UX- oder kommerziellen Paradigmen*)
- Dadurch ist das Thema UX besonders hinsichtlich "Accessibility" für Editionen virulent (*aber nicht weniger relevant für F, I & R*)

2. UX und Editionen

Wie steht es allgemein um die User Experience bei (digitalen) Editionen?

Frage 2: Als Nutzende von Editionen: Sind Sie im Allgemeinen mit der aktuellen User Experience von Editionen zufrieden?

2. UX und Editionen

Wie steht es allgemein um die User Experience bei (digitalen) Editionen?

Frage 3: Als Erstellende von Editionen: Hat Ihre Arbeit einen Bezug zu UX und haben Sie Kenntnisse/Erfahrung?

2. UX und Editionen

Mögliche Faktoren (intern|extern):

- **Ressourcen (Personal, Expertise, Mittel, Mittelverwendungsrichtlinien, Laufzeiten)** → “zum Schluss noch etwas aufhübschen”
- **Awareness (Erstellende, Fördermittelgebende, etc.)** → **Mittelbedarfe können nicht geltend gemacht werden**

Mögliche Folgen:

- **Pseudoperspektiven** (Erstellende als Nutzende) → Was die Erstellenden genutzt sehen möchten
- **Extremperspektiven** (Opulenz, Minimalismus) → Man findet alles | Man findet nichts
- **mangelhafte Barrierefreiheit** → unfreiwillig exklusive Zugänge (“accessibility”)
- **wenig intuitive Nutzbarkeit** → Ohne die Dokumentation studiert zu haben, ist die Edition quasi nicht nutzbar

2. UX und Editionen

Die Rolle von UX am SCDH

- Das Prinzip „Data First“
 - Standard-Datenformate
 - standardisierte APIs
 - flexible Interfaces und „domain-driven design“
- Nutzerzentriertheit
 - Orientierung an Workflows / Nutzungsszenarien
 - Bedürfnisse, Motivationen und Ziele ermitteln
- Modularisierung und Erweiterbarkeit
 - Anwendungsübergreifende Workflows definieren
 - Funktionalitäten als Komponenten (Atomic Design)
 - Repräsentation von Workflows als Kombination und Schachtelung von Komponenten

A wie User Experience

1. Wer wir sind und was wir tun
2. UX und Editionen: Warum ist das wichtig?
3. UX-Methode: User Interview / Contextual Interview
4. Unser Zeitplan
5. Zielgruppen
6. Interviewleitfaden
7. Diskussion

3. UX-Methode: User Interviews / Contextual Interviews

Warum User Interviews?

- Workflows von Nutzenden verstehen
- Mehr erfahren über Bedürfnisse, Ziele und Motivationen
- Ein umfassendes Bild der Erfahrungswelt Nutzender erhalten über deren Erzählung

Wir wollen Nutzende NICHT danach fragen, welche Features sie sich wünschen!

→ Nutzende sind selten in der Lage, passende Lösungen zu imaginieren.

3. UX-Methode: User Interviews / Contextual Interviews

Definition User Interview / Contextual Interview

User Interview (semistrukturiertes Interview)

- Reihe vordefinierter offener Fragen, die Interviewte zum Erzählen ermuntern
- Ergänzende Fragen zur Vertiefung
- Basierend auf vorher definierten **Forschungsfragen**
- Vergleichbarkeit gewährleistet
- Wissenschaftliche Methode, nutzbar gemacht für das Design

Contextual Interview

- wie User Interview, allerdings findet das Interview im Arbeitskontext der Nutzenden statt
- Möglichkeit, Nutzende bei der Durchführung von Aufgaben zu beobachten

3. UX-Methode: User Interviews / Contextual Interviews

Mögliche Erkenntnisse aus User Interviews

- Backgroundinfos zu den Nutzenden
- Erfahrungen mit bisherigen Anwendungen
- Probleme bei der Nutzung
- Mentale Modelle
- Ziele, Bedürfnisse, Motivationen

→ Nützlich zum Erstellen von Personas, Szenarien und Anforderungen (z.B. User Stories)

3. UX-Methode: User Interviews / Contextual Interviews

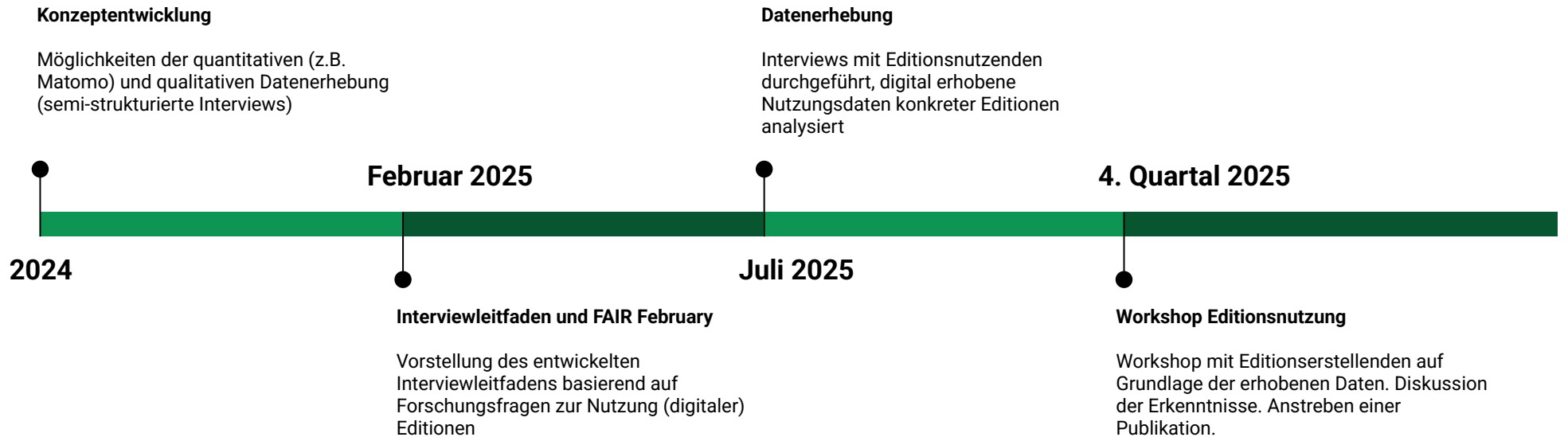
Erstellen eines Interviewleitfadens

1. Forschungsfragen gemeinsam im Team definieren
2. Fragenkatalog aller Stakeholder*innen im Team sammeln
3. Fragen zuordnen zu Forschungsfragen
4. Fragen zusammenfassen, abgleichen und umwandeln in offene Fragen
5. Reihenfolge festlegen und in einem Interviewleitfaden festhalten
 - a. Weitere Instruktionen im Leitfaden zur Vorbereitung und Durchführung, so dass auch andere Kolleg*innen ohne Probleme Interviews durchführen können

A wie User Experience

1. Wer wir sind und was wir tun
2. UX und Editionen: Warum ist das wichtig?
3. UX-Methode: User Interview / Contextual Interview
4. **Unser Zeitplan**
5. Zielgruppen
6. Interviewleitfaden
7. Diskussion

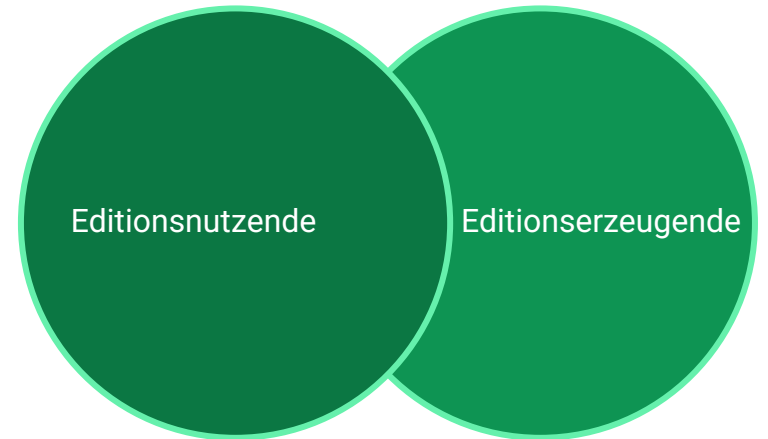
4. Unser Zeitplan



A wie User Experience

1. Wer wir sind und was wir tun
2. UX und Editionen: Warum ist das wichtig?
3. UX-Methode: User Interview / Contextual Interview
4. Unser Zeitplan
5. Zielgruppen
6. Interviewleitfaden
7. Diskussion

5. Zielgruppen



5. Zielgruppen



- Professor*innen
- Wissenschaftliche Mitarbeiter*innen
- Studierende und Hilfskräfte
- Journalist*innen?
- interessierte Öffentlichkeit?

- Professor*innen
- Wissenschaftliche Mitarbeiter*innen
- studentische Hilfskräfte
- Bibliothekar*innen
- Research Software Developers
- User Experience Designer*innen

→ menschenzentriertes Design

A wie User Experience

1. Wer wir sind und was wir tun
2. UX und Editionen: Warum ist das wichtig?
3. UX-Methode: User Interview / Contextual Interview
4. Unser Zeitplan
5. Zielgruppen
6. Interviewleitfaden
7. Diskussion

6. Interviewleitfaden



Eine Kooperation von
scdh
UNIVERSITÄT MÜNSTER
Text+

Bildrechte: Christin Hume, Unsplash

Leitfaden User Interviews: Editionsnutzung

Stand: Februar 2025

Proband*in:

Vor dem Interview

Vorbereitung

Angenehme Gesprächssituation erzeugen
Getränk und Snack bereitstellen
Aufnahmegerät vorbereiten

Einführung

„Guten Tag/Guten Abend [Name des Befragten], vielen Dank, dass Sie sich bereit erklärt haben, an diesem Interview teilzunehmen. Mein Name ist [Dein Name] und ich bin Teil eines gemeinsamen Projekts des Service Center for Digital Humanities an der Universität Münster und des Konsortiums Text+, das darauf abzielt, mehr über die Erfahrungen von Nutzer*innen digitaler Editionen in den Geisteswissenschaften zu erfahren. Das Ziel dieses Gesprächs ist es, Ihre Ansichten und Erfahrungen zu sammeln, damit wir besser verstehen können, wie digitale und auch analoge Editionen genutzt werden, welche Schwächen und Stärken es gibt und wo Verbesserungspotenzial besteht.“
Das Interview wird etwa 45 min dauern. Falls Sie etwas nicht verstanden haben, können Sie jederzeit nachfragen.“

Einverständnis zur Aufnahme

„Bevor wir beginnen, möchte ich Sie bitten, mir Ihr Einverständnis zur Aufzeichnung unseres Gesprächs zu geben. Wir möchten die Ergebnisse anonymisiert verwenden, um unsere Forschungsfragen zu beantworten. Wenn Sie damit nicht einverstanden sind, kann ich natürlich auch ohne Aufzeichnung fortfahren. Bitte sagen Sie mir einfach Bescheid.“

[Aufnahme starten]

Start des Interviews

„Fangen wir nun an. Unsere Fragen sollen Ihnen helfen, Ihre Gedanken und Erfahrungen zu teilen. Fühlen Sie sich frei, Ihre Antworten so ausführlich wie möglich zu“

3

Interviewfragen

Allgemeine Erfahrungen

Welche wissenschaftliche Position bekleiden Sie derzeit?

.....

Wie lange arbeiten Sie schon mit digitalen Editionen?

.....

Nennen Sie bis zu fünf Editionen, mit denen Sie bisher gearbeitet haben.

.....

4

6. Interviewleitfaden

Interviewleitfaden

1. Forschungsfragen gemeinsam im Team definieren
2. Fragenkatalog aller Stakeholder*innen im Team sammeln
3. Fragen zuordnen zu Forschungsfragen
4. Fragen zusammenfassen, abgleichen und umwandeln in offene Fragen
5. Reihenfolge festlegen und in einem Interviewleitfaden festhalten
 - a. Weitere Instruktionen im Leitfaden zur Vorbereitung und Durchführung, so dass auch andere Kolleg*innen ohne Probleme Interviews durchführen können

6. Interviewleitfaden

Forschungsfragen

- Welche Absichten/Ziele haben Nutzende von digitalen bzw. nicht-digitalen Editionen?
- Welche typischen disziplinübergreifenden Nutzungsszenarien lassen sich identifizieren?
- Welche typischen Funktionalitäten digitaler Editionen werden bei diesen Aufgaben besonders häufig genutzt, welche weniger oder sind gar verzichtbar, um langfristige Verfügbarkeit/Bereitstellung zu erreichen?
- Was sind die häufigsten Schwierigkeiten, die bei der Nutzung digitaler Editionen auftreten?
- Welche Elemente digitaler Editionen schaffen Vertrauen oder Autorität?
- Welche Formen des wissenschaftlichen Diskurses sollten durch die digitale Edition ermöglicht werden?
- Welche Formen der editionsübergreifenden Arbeit mit digitalen Editionen sind erwünscht?

6. Interviewleitfaden

Interviewfrage

Beschreiben Sie bitte aus Ihrer Sicht, welche Aspekte eine digitale Edition wissenschaftlich seriös erscheinen lassen

Gesammelte Fragen

Was unterscheidet eine digitale Edition von einem generischen Forschungsdatensatz (bspw. einer Textsammlung)? Welche Mehrwerte bietet sie, oder soll sie bieten?

Inwiefern spielt der Aspekt, dass es sich um eine Edition handelt, eine Rolle, wenn Sie nach Forschungsdaten (bspw. Texten) suchen?

Würde es Ihr Vertrauen in eine digitale Edition einschränken, wenn diese z.B. durch das Einblenden von Werbung oder die Erhebung von Nutzungsdaten (und nicht wie gewöhnlich durch öffentliche Steuergelder) finanziert wird?

Forschungsfragen

Welche Elemente digitaler Editionen schaffen Vertrauen oder Autorität?

6. Interviewleitfaden

Interviewfrage

Beschreiben Sie bitte möglichst detailliert anhand eines Beispiels, wie Sie in jüngster Zeit in Ihrer Forschung mit Editionen gearbeitet haben! Versuchen Sie, sich an konkrete Schritte zu erinnern, die Sie unter Zuhilfenahme der Edition durchgeführt haben.

Gesammelte Fragen

Welche Rolle spielt die Arbeit mit einer Edition bei Ihnen im Rahmen einer bestimmten Forschungsfrage?

Was erhoffen Sie sich von der Nutzung einer digitalen Edition im Allgemeinen? Was erhoffen Sie sich von bestimmten Editionen?

An welchen Informationen sind Sie interessiert? Wie finden Sie diese?

Wie unterscheidet sich die Arbeit mit digitalen Editionen von der mit nicht-digitalen?

Wie ist die Arbeit mit digitalen Editionen in Ihren Forschungsprozess integriert?

Welche Informationen über eine digitale Edition sehen Sie zuerst an, wenn Sie die Seite einer digitalen Edition zum ersten Mal besuchen?

Forschungsfragen

Welche Absichten/Ziele haben Nutzende von digitalen bzw. nicht-digitalen Editionen?

Welche typischen disziplinübergreifenden Nutzungsszenarien lassen sich identifizieren?

Was sind die häufigsten Schwierigkeiten, die bei der Nutzung digitaler Editionen auftreten?

Welche Elemente digitaler Editionen schaffen Vertrauen oder Autorität?

Welche Formen des wissenschaftlichen Diskurses sollten durch die digitale Edition ermöglicht werden?

Welche Formen der editionsübergreifenden Arbeit mit digitalen Editionen sind erwünscht?

A wie User Experience

1. Wer wir sind und was wir tun
2. UX und Editionen: Warum ist das wichtig?
3. UX-Methode: User Interview / Contextual Interview
4. Unser Zeitplan
5. Zielgruppen
6. Interviewleitfaden
7. Diskussion

Diskussion

Ablauf

1. Direkte Fragen
2. [Action-Board UX](#)
3. Zusammentragen & offene Diskussion



**Herzlichen Dank für
Eure
Aufmerksamkeit
und Unterstützung!**