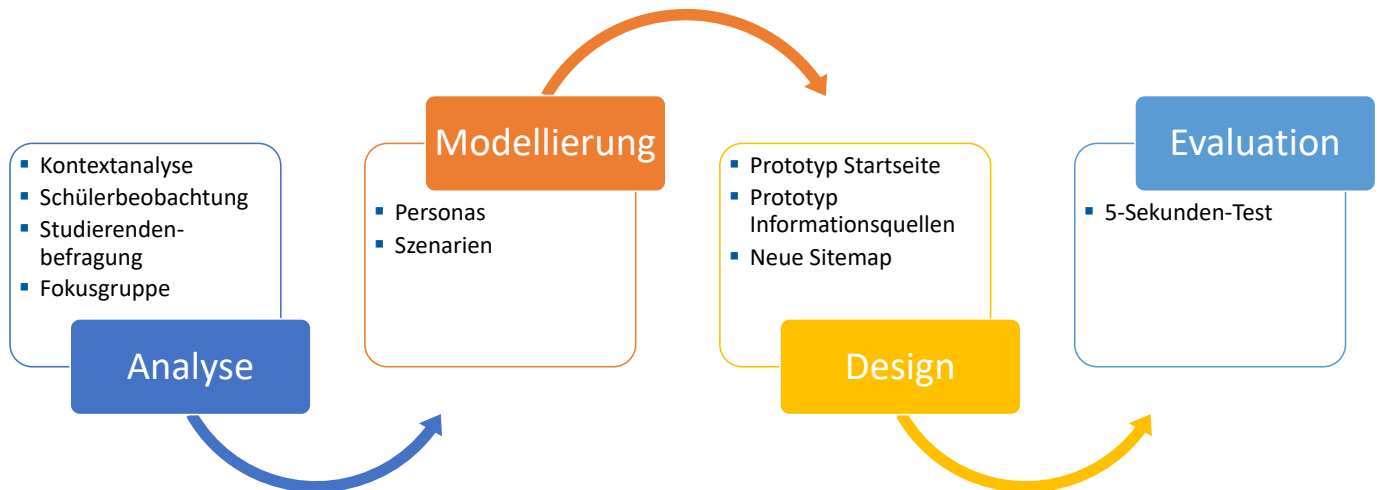


# Bibliothekswebsite – benutzerorientiert!



Vorgehen nach dem User Centered Design im Website-Projekt der Hochschulbibliothek Ingolstadt

Ein benutzerzentriertes Website-Design bietet einige Vorteile bei der Betreuung der Benutzer\*innen. Ein Projekt der Hochschulbibliothek Ingolstadt zeigt, wie User Centered Design in Bibliotheksprojekte integriert werden kann.

Die Website der Hochschulbibliothek Ingolstadt hat mehrere Aufgaben: Sie soll über Leistungen und Angebote informieren. Sie soll einen Rechercheeinstieg für Studierende, Externe und Mitarbeitende bieten. Sie soll Kontakt schaffen zwischen Interessierten und der Bibliothek. Kurzum: Sie soll die Bibliothek mit all ihren Facetten digital abbilden. Aber tut sie das auch?

Im Wintersemester 2021/2022 wollten wir das genauer wissen und haben die Website im Rahmen eines Studienprojekts<sup>1</sup> nach den Maßstäben des UX-Designs untersucht. UX-Design bedeutet im Kern, die **User Experience**, also das Benutzungserlebnis in den Designprozess mit einzubeziehen. Dabei wird versucht, die Konzeption vollständig am Bedarf der Zielgruppe auszurichten. Es wird also die Frage ge-

stellt: „Was benötigt der User, um ein gutes Erlebnis auf der Seite zu haben?“ Der Fokus liegt hier darauf, mit welchem Ziel und welchen Voraussetzungen Benutzer\*innen die Seite aufsuchen und welche Hilfen sie brauchen, um dieses Ziel zu erreichen.

## Vorgehen

Um diese spezielle Sichtweise umzusetzen, empfiehlt das UX-Design ein bestimmtes Vorgehen bei der Konzeption, sodass die Benutzer\*innen an jeder Stelle des Design-Prozesses mit einbezogen werden (s. Abbildung). Im vorliegenden Projekt wurden deshalb zunächst unsere Zielgruppen und deren Umgang mit der Website sehr genau analysiert und untersucht. Dafür wurden Schüler beim Umgang mit der Website beobachtet, Studierende mit einem speziellen UX-Fragebogen online befragt und Mitarbeitende und Lehrende über ein Gruppeninterview mit einbezogen.

## Informationsquellen

Datenbanken sind Tools zur Suche von wissenschaftlichen Zeitschriftenartikeln, Konferenzbeiträgen, Firmeninformationen, Patenten, Normen und vielem mehr.

### Zugriff von außerhalb

**Der Zugriff von außerhalb des Campus auf E-Books und Datenbanken ist nur für THI-Studierende und THI-Mitarbeiter möglich!**

Bitte verwenden Sie Ihre normalen Hochschul-Zugangsdaten.

### Zugriff für Externe

**Externe Nutzerinnen und Nutzer können nur an den Recherche-PCs in der Bibliothek auf E-Books und Datenbanken zugreifen.**

Bitte bringen Sie einen eigenen USB-Stick mit.

Auf [DBIS](#) können Sie sich über frei zugängliche Datenbanken zu sämtlichen Fachbereichen informieren.

- ^ Nachschlagewerke und Thesauri
- ^ Allgemeine Datenbanken
- ^ Wirtschaftswissenschaften
- ^ Rechtswissenschaften
- ^ Bau, Elektrotechnik, Energie, Informatik, Maschinenbau, Umwelt
- ^ Life Sciences
- ^ Patente und Normen
- ^ Statistische Informationen
- ^ Firmeninformationen
- ^ E-Journals und Tagespresse

## Kontakt

---

Wir freuen uns über Ihre Fragen, Anregungen, Ideen:

- [↘ Kontaktformular](#)
- [↘ Anschaffungswunsch](#)
- [↘ Online-Anmeldung](#)
- [↘ Förderantrag Open-Access-Publikationsfonds](#)

Tel: 0841 - 9348 2160

## Öffnungszeiten

---

**Aktuelle Öffnungszeiten:**

Mo – So: 6-24 Uhr  
(für THI-Angehörige)

Mo – Fr: 10-18 Uhr  
(für Externe)

**ServicePoint:** Mo – Fr: 10-18 Uhr

**Hier finden Sie uns:**

- [➔ Esplanade 10, 85049 Ingolstadt](#)
- [↘ Rauplan der Bibliothek \(PDF\)](#)

Verschlangte neue Informationsquellen-Seite  
[www.thi.de/service/bibliothek/informationsquellen/](http://www.thi.de/service/bibliothek/informationsquellen/)

***UX-Design bedeutet im Kern, die User Experience, also das Benutzungserlebnis in den Designprozess mit einzubeziehen.***

Im zweiten Schritt werden aus den gewonnenen Erkenntnissen Personas, Szenarien und Use Cases erstellt, um genau zu verstehen, wie Benutzer\*innen mit der Website umgehen und welche Anforderungen sie dabei stellen. Durch die-

ses Vorgehen werden Handlungsfelder identifiziert, bei denen sich die Website verändern sollte, um die Anforderungen der Zielgruppe besser zu erfüllen.

In unserem Fall sind hier insbesondere Diskrepanzen in der Informationsarchitektur und in der Strukturierung der Seite aufgefallen. Beispielsweise war das Clustering der Informationsquellen für unsere Zielgruppen wenig verständlich und auch die Benennung von Bereichen und Recherchertools entsprach nicht den Bedürfnissen unserer Benutzer\*innen (z. B. Begriffe wie ‚E-Book-Sammlung‘, ‚Nationallizenzen‘, ‚EZ-Proxy‘).

*Insgesamt hat uns das Einbeziehen der Benutzer\*innen einen neuen Blick auf deren Bedürfnisse und Ziele eröffnet, die uns vorher nicht bewusst waren. Der Einsatz der UX-Methoden im Bibliotheksbereich ermöglicht es, die vorhandenen Ressourcen effizient einzusetzen.*

Im dritten Schritt werden die identifizierten Handlungsfelder adressiert und in einem oder mehreren Prototypen neugestaltet. An der THI wurde dafür ein Prototyp für die Startseite (Landing Page) und die Seite Informationsquellen entworfen (s. Abbildung). Auch die Struktur der Website wurde in der Komplexität reduziert, um den Anforderungen der Benutzer\*innen an das Clustering besser gerecht zu werden.

Nichtsdestotrotz hinterlässt das Projekt bei uns ein positives Fazit, sodass wir auch in Zukunft versuchen wollen, für die Umsetzung neuer Konzepte Benutzer\*innen von Anfang an mit einzubeziehen.

Von Angelika Treffer

Teaching Librarian an der Hochschulbibliothek der Technischen Hochschule Ingolstadt

Die Autorin hat das Projekt im Rahmen ihres berufsbegleitenden Studiums des M. Sc. Medieninformatik in Kooperation mit der Technischen Hochschule Brandenburg durchgeführt.

Bevor der Prototyp aber umgesetzt wird, sollte er in einem vierten Schritt evaluiert werden. Dafür bietet das UX-Design eine ganze Palette an nutzbaren Werkzeugen (siehe z. B. [www.simply-usable.de/methoden](http://www.simply-usable.de/methoden)). Im Projekt wurde dafür der sogenannte 5-Sekunden-Test eingesetzt, bei dem Proband\*innen die Prototypen für 5 Sekunden betrachten und anschließend Fragen dazu gestellt bekommen. Der Test ergab, dass das Design des neuen Suchschlitzes auf der Landing Page von den Benutzer\*innen nicht ausreichend wahrgenommen wurde und nochmals überarbeitet werden musste. Dieses Ergebnis hat uns gezeigt, wie wichtig die erneute Evaluation des Prototyps ist, um ein wirklich gutes Ergebnis umzusetzen.

#### **Fazit: Vor- und Nachteile**

Insgesamt hat uns das Einbeziehen der Benutzer\*innen einen neuen Blick auf deren Bedürfnisse und Ziele eröffnet, die uns vorher nicht bewusst waren. Der Einsatz der UX-Methoden im Bibliotheksbereich ermöglicht es, die vorhandenen Ressourcen effizient einzusetzen. Durch die Ausrichtung am User werden weniger Konzepte entwickelt und umgesetzt, die sich später als nicht zielführend erweisen. Gleichzeitig steigt die Zufriedenheit der Benutzer\*innen, wenn sie ihre Ziele effizienter erreichen können und das Support-Aufkommen für die Bibliothek sinkt. Jedoch hat der Ansatz gegenüber herkömmlichen Methoden auch einige Nachteile. Einerseits müssen Benutzer\*innen gefunden werden, die überhaupt bereit sind, sich zu beteiligen. Andererseits sind auch nicht alle Anforderungen und Wünsche der Benutzer\*innen immer zielführend. Die verschiedenen Zielgruppen wissenschaftlicher Bibliotheken sind in ihren Bedürfnissen sehr heterogen, sodass es kaum möglich ist, die Wünsche aller zu berücksichtigen.

---

<sup>1</sup> Studienprojekt im Online-Master Medieninformatik an der TH Brandenburg, Kurs ‚Human-Centered-Design‘ bei Sophie Jent unter der Mitwirkung von Christopher Graßmuck, Tina Koppermann und Ferry Fahrenkrog