

Internet Recherche

Suchbegriffe:

1. "Transit Map Design"
2. "Transit map app user research"
3. "Learning app user research"
4. "Transit connection app user testing"
5. "UX research methods for transit apps"
6. "Best practices for teaching transit connections"
7. "Gamification in learning apps"
8. "Microlearning"

<https://medium.com/ux-planet/e-learning-app-design-and-how-to-make-it-better-d01a78eb4697>

E-Learning App Design And How To Make It Better

Dieser Artikel geht durch den Prozess der Entwicklung einer Lern-App und zeigt wichtige Punkte, Methoden und mögliche Pitfalls auf.

Zunächst ist es wichtig, eine Zielgruppe zu definieren und deren Pain Points und Lernverhalten zu verstehen. Bei Lern Apps ist es auch wichtig, die Aufmerksamkeit und Motivation zu erhalten. Dabei kann man sich Gamification oder FOMO (Fear of missing out) zu Nutze machen. Ein wichtiger Tipp ist auch, immer wieder den Prozess zu zeigen und wie man immer ein bisschen besser wird.



Abschließend wird auf "Microlearning" eingegangen, das eine effektivere Lernmethode zu sein scheint.

<https://transitmap.net/>

Transit Maps

Eine Website, auf der Leute Fotos von Transitkarten hochladen, eine echte Inspiration!

<https://www.reddit.com/r/TransitDiagrams/>

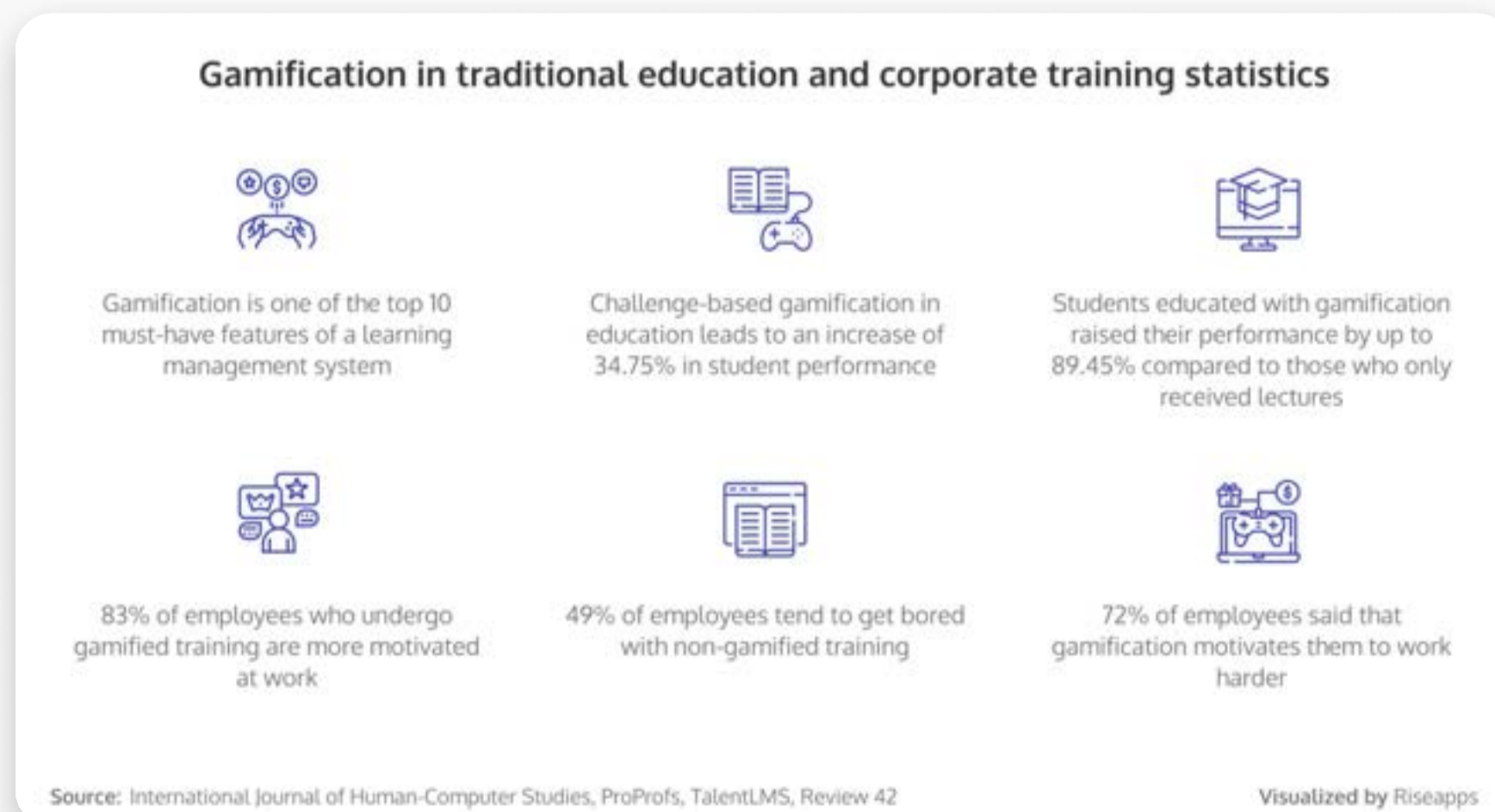
r/transitdiagrams

Ein Subreddit in dem Transitdiagramme geteilt und neu gestaltet werden. Hier finden sich unter anderem sehr spannende Diskussionen, die die Informationsdichte und die Darstellung kritisieren.

<https://riseapps.co/gamification-in-learning-apps/>

Why add gamification to your e-learning app?

Gamification im E-Learning kann dazu beitragen, das Engagement der Nutzer und die Effektivität des Lernprozesses zu steigern und eine Anwendung von der Konkurrenz abzuheben. Gamification kann nachweislich das Engagement erhöhen, Lernende motivieren, das Behalten von Wissen verbessern, die kognitive Entwicklung fördern und die Zugänglichkeit von Bildung verbessern. Das Hinzufügen von spielbasierten Elementen wie Levels, Belohnungen und Abzeichen erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass die Nutzer mehr Lernmaterial konsumieren. Gamification ist auch ein wirksames Instrument für Lernende mit besonderen Bedürfnissen.



Gamification Features:

- Levels, points, and scores
- Rewards and badges
- Leaderboards
- Progress bars
- Storylines
- Virtual currencies and in-app tools
- Countdown and schedule
- Personalization
- Microinteractions

Diese Liste werde ich für das Wireframe und die Informationarchitektur in Betracht ziehen.

Inspiration:

<https://www.zacpoissant.com/work/transit-app>

<https://medium.muz.li/ux-ui-case-study-city-transport-application-f856f6cb5494>

<https://www.youtube.com/watch?v=tHQ5fOJkI-g>

Redesigning Oslo's transit diagram

Dieses Video gab mir einen Einblick in den Designprozess der Diagramme, wie die verschiedenen Verkehrsmittel gekennzeichnet werden und wie eine gute Übersicht mit genügend Informationen für einen angenehmen Transit gestaltet werden kann.

Es ist sehr sinnvoll, die offiziellen Farben und die Bildsprache der Transitkarte zu verwenden, um die Konsistenz und den Wiedererkennungswert zu erhalten.

<https://www.youtube.com/watch?v=EN4iSJCJo6Y>

Why EVERY Transit Map is Wrong

In diesem Video wird die Darstellung der Transitkarten im Allgemeinen kritisiert. Da alle diese Karten geographisch falsch sind, kann es oft zu Verwirrung kommen, wenn man sich nicht nur für die Stationen interessiert. Er verweist auf die große Diskussion zwischen Designern und Logistikern, die man auch auf Subreddits und anderen Plattformen findet. Am Ende spricht er das gleiche Problem an, das in "Transit Map color coding and street detail" untersucht wurde. Man muss eine Balance zwischen zu viel und zu wenig Information finden, und das geht am besten mit digitalen, interaktiven Karten.

Ich glaube nicht, dass die Karten falsch sind, da es sich um Diagramme und nicht um geografisch korrekte Karten handelt. Der Grund für die Diagramme ist, den Benutzer mit den Stationen zu informieren.

<https://www.learnworlds.com/microlearning/>

Microlearning

Bei dieser Methode wird der Stoff, den man lernen will, in kleine Stücke von 5 bis 10 Minuten aufgeteilt, die man sich immer wieder anschauen kann. So ist das Lernen weniger anstrengend und man kann es leichter in den Tag einbauen.

Das könnte eine sehr gute Methode für meine Anwendung sein. Da es eine eher monotone Art des Lernens ist und man es gut in kleine Stücke aufteilen kann.

<https://blog.getsocial.im/is-gamification-the-only-way-for-apps-to-survive/>

Gamification is the only way

Gamification kann die Nutzerbindung von Nicht-Spiel-Apps erhöhen, indem es verschiedene menschliche Emotionen auslöst, wie z.B. die Freisetzung von Dopamin im Gehirn des Nutzers. Vor der Implementierung von Gamification in eine Anwendung ist es ratsam, die Vorteile für das Unternehmen zu verstehen. Gamification weckt Neugier, fördert den Wettbewerb und schafft ein Gefühl der Kontrolle, indem es den Nutzern die Entscheidung über den nächsten Schritt überlässt.

