

KO STÜ M+

DER
DIGITALE
KOSTÜMFUNDUS

PROJEKTTEAM

Irja Böhm
Heidi Kaufmann
Rebecca Rotondari
Manuela Vielmi

PRAXISPARTNER

Bühnen Bern
Luzerner Theater
SRF

COACH

Christian Hauri

CO REFERENT

Patrick Steiger

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit bestätigen wir,

- dass wir die vorliegende Arbeit selber und ohne fremde Hilfe durchgeführt haben, ausser derjenigen, welche explizit beschrieben sind,
- dass wir sämtliche verwendeten Quellen erwähnt und gemäss gängigen wissenschaftlichen Regeln korrekt zitiert haben, und
- dass wir keine durch Copyright geschützten Materialien (z.B. Bilder) in dieser Arbeit in unerlaubter Weise genutzt haben.
- Dass wir in dieser Arbeit keine Adressen, Telefonnummern und andere persönliche Daten von Personen, die nicht zum Kernteam gehören, publizieren.

Datum 26.01.2024

Irja Böhm Heidi Kaufmann Rebecca Rotondari Manuela Vielmi

Studierende

Irja Böhm
Heidi Kaufmann
Rebecca Rotondari
Manuela Vielmi

Auftraggeber & Kontaktpersonen

Stadttheater – Bühnen Bern
Nägeligasse 1
CH 3000 Bern
www.buehnenbern.ch

Franziska Ambühl, Leiterin Kostüm & Maske
Maya Däster, Produktionsleitung Kostüm
Sina Rieder, Damengewandmeisterin

Luzerner Theater

Theaterstrasse 2
6003 Luzern
www.luzernertheater.ch

Rhea Willimann, Leitung Kostümfundus
Ulrike Scheiderer, Kostümleitung
Andrea Pillen, Gewandmeisterin Herren

Abstract

Im Fokus der vorliegenden Arbeit stehen die beiden Auftraggeber Bühnen Bern und das Luzerner Theater, sowie der Fundus von SRF (Schweizer Radio und Fernsehen) als zusätzlicher Praxispartner. Für Theater-Aufführungen werden Kostüme extra neu hergestellt – in Bern sind das pro Jahr ca. 1'000 Kostüme. Nach den Aufführungen werden diese in den Kostümfundus verschoben. Der Kostümfundus wächst so über die Jahre zu einer beträchtlichen Grösse an und beherbergt zum heutigen Zeitpunkt in Bern und Luzern je ca. 30'000 Kostüme. Das Wissen über die Kostüme und den Fundus befindet sich in den Köpfen von einzelnen Personen. Die ganzen Prozesse rund um den Bereich Kostüm und Kostümfundus sind hauptsächlich analog.

Das Projektteam legt den Schwerpunkt der Arbeit auf einen zentralen Kostüm-Finder, dem «Kostüm+». Dabei handelt es sich um ein Digitalisierungsprojekt eines analogen Prozesses. Innerhalb der Masterarbeit soll untersucht werden, wie eine für Theater und andere Institutionen übergreifende, zentrale Lösung die Kostümfundus Verantwortlichen unterstützen kann. Im Zentrum steht die Inventarisierung, Suche und Ausleihe von Kostümen. Nachhaltigkeit und Vernetzung der Institutionen stehen dabei als übergeordnete Leitgedanken über der Arbeit. Die Transparenz sowie die Zugänglichkeit zum Knowhow rund um die Kostüme im Fundus sollen erhöht werden.

Die vorliegende Arbeit orientiert sich an dem Vorgehensmodell Contextual Design von Beyer und Holtzblatt. Das Projektteam startet mit einem aufwendigen Research in die Arbeit. Aus den konsolidierten Ergebnissen werden Produktideen für den Bereich Inventarisierung, Suche und Ausleihe entwickelt. Die Produktkonzepte werden drei Testings unterzogen. Gestartet wird in die Testings mit Handskizzen und einem Hallway-Test, zumeist mit Laien. Die beiden weiteren Testings werden in den Institutionen mit Fachspezialisten durchgeführt. Zuerst mit einem Wireframe Prototypen und in der zweiten Testing Runde mit einem Design Prototypen.

Einen guten digitalen Kostüm-Finder zu entwickeln, reicht aber nicht aus, um Prozesse im Fundus des Theaters zu verändern. Es braucht hier Personen, die eine Veränderung anstossen wollen und diese Veränderungen auch tragen.

Die Digitalisierung des Kostümfundus kann in mehreren Etappen umgesetzt werden. Dabei soll mit der Inventarisierung gestartet werden, da alle anderen Prozesse von den digital erfassten Kostümen abhängig sind. Zusätzlich wird den Praxispartnern eine Checkliste für eine Umsetzung des Projekts an die Hand gegeben, um eine mögliche Hemmschwelle für den Umsetzungsprozess zu minimieren.

Das Projektteam startet ohne Vorwissen in das Thema «Digitalisierung des Kostümfundus» und überwindet die anfängliche Skepsis der Praxispartner. Im Verlauf gelingt es, Begeisterung zu wecken und die Vorteile der Digitalisierung aufzuzeigen. Die Zusammenarbeit im Viererteam ist stets positiv, zielorientiert und produktiv. Das Thema interessiert alle vier Teammitglieder, da mit dem Projekt in der Theaterlandschaft etwas bewegt werden kann, sei es in der Nachhaltigkeit oder auch in den Arbeitsprozessen. Das Projektteam kann seine zu Beginn definierten Lernziele erreichen und hat ein neues Vorgehensmodell kennengelernt. Dieses bietet eine gute Orientierung während des Projektes mit dem nötigen Freiraum für die Anwendung passender Methoden.

Inhalt

EIGENSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG	I
ABSTRACT	III
INHALT	V
1. EINLEITUNG	1
2. VORGEHEN	2
2.1 Aufgabenstellung	3
2.2 Scope	3
2.3 Projektvision und Ziele	4
2.4 Modell und Vorgehen	9
2.5 Planung und Teamkoordination	11
2.6 Stakeholder Analyse	13
2.7 Risikoanalyse	14
3. CONTEXTUAL INQUIRY	17
3.1 Desk Research	18
3.2 Interview & Contextual Inquiries	19
4. INTERPRETATION SESSION	25
5. WORK MODELS	33
5.1 Physical Model	35
5.2 Artifact Model	36
5.3 Proto-Personas	38
5.4 Product Journey	41
6. VISIONING	44
6.1 Wall Walk	45
6.2 Visioning Workshop	51
6.3 Review mit Praxispartner	52
6.4 Produktkonzepte	53

7. STORYBOARDING	60
8. USER ENVIRONMENT DESIGN	63
8.1 User Flow Model Notation	64
8.2 Objekt- und Domain Model	67
9. PAPER MOCK-UP & INTERVIEWS	68
9.1 Paper Mock-Up	69
9.2 Hallway Testing	71
10. INTERACTION & VISUAL DESIGN	76
10.1 Erstes Wireframe	77
10.2 Testing Runde 1	81
10.3 Interface Design	85
10.4 Testing Runde 2	88
11. RESULTATE	99
11.1 Übermittelte Ergebnisse	100
11.2 Empfehlungen für Praxispartner	100
12. FAZIT	102
12.1 Nutzen für Praxispartner	108
12.2 Teamreflexion	109
13. LITERATURVERZEICHNIS	110
14. BILDVERZEICHNIS	111
15. GLOSSAR	112
16. ANHANG	115
17. ROHDATEN	302

1. Einleitung

Die Idee zu dieser Masterarbeit kommt von Bühnen Bern, welche durch Kürzungen von Förderbeiträgen gezwungen sind, nach neuen Wegen und Chancen zu suchen, um Ressourcen und Gelder einzusparen. Eine Möglichkeit bietet dabei die Optimierung und nachhaltige Nutzung des Kostümfundus.

Das Projektteam entscheidet sich dazu, weitere Theater für dieses Projekt an Bord zu holen und so Synergien zu schaffen. Angefragt werden daher weitere Institutionen in der Schweiz. Interesse am Projekt bekunden schlussendlich das Luzerner Theater und das SRF. So startet das Projektteam mit zwei offiziellen Auftraggebern (Bühnen Bern und Luzerner Theater) und dem SRF als weiteren Inputgeber in das Projekt. Im Folgenden werden die drei Institutionen «Praxispartner» genannt.

Für das Projektteam ist das Thema «Theater» als Arbeitsort unbekanntes Terrain. Eine weitere Besonderheit der Arbeit ist, dass es sich gerade im Bereich Kostüm und Kostümfundus um viele rein analoge Arbeitsprozesse handelt. Haptik ist dabei ein zentraler Begriff. Stoffe möchte man anfassen können, die direkte Zusammenarbeit zwischen den Menschen ist wichtig, so dass sich die Schauspieler:innen, Sänger:innen und Tänzer:innen auf der Bühne wohl fühlen in ihrer Rolle.

Allgemein scheinen sich viele Prozesse im Theater kaum verändert zu haben. So scheint es oft, dass das Theater eine Institution wie vor hundert Jahren ist, welche aber heute mit vielen Herausforderungen zu kämpfen hat, wie schnellere Produktionszeiten und der Frage nach Nachhaltigkeit. Gerade diese Umstände machen die vorliegende Arbeit zu einem spannenden, aber auch herausfordernden Thema.

Hinweis zum Naming des Produkts: Zu Beginn des Projekts wird vom «zentralen Kostüm-Finder» gesprochen. Zusätzlich wird ab Kapitel 5 der Produktname «Kostüm+» verwendet. Der Titel trägt dem Produkt Rechnung, welches mehr kann als nur Kostüme zu inventarisieren.

Die Kapitel der Arbeit entsprechen dem gewählten Vorgehensmodell und sind in chronologischer Reihenfolge aufgebaut. Die Lernreflexionen finden sich, mit einem Hinweis zu welchem Unterkapitel, immer am Schluss von jedem Kapitel.

02

2. Vorgehen



2.1 Aufgabenstellung

Innerhalb der Masterarbeit wird untersucht, wie eine für Theater und andere Institutionen übergreifende, zentrale Lösung, die Kostümfundus Verantwortlichen unterstützen kann. Übergeordnet stehen die Nachhaltigkeit und Vernetzung zwischen den Kostümfundus Verantwortlichen der verschiedenen Institutionen. Die Transparenz sowie die Zugänglichkeit zum Knowhow rund um die Kostüme im Fundus sollen dabei erhöht werden.

Da die Praxispartner nicht mit einem konkreten Optimierungsansatz oder Problem auf das Projektteam zukommen, gilt es zuerst herauszufinden, was die aktuellen Herausforderungen sind, wo eine Digitalisierung sinnvoll eingesetzt werden kann und wo der grösste Nutzen erwartet wird.

2.2 Scope

Um einen Scope erarbeiten zu können, organisiert das Projektteam mit jedem Praxispartner ein Kick-off Meeting und erhält so einen ersten Einblick in die Fundi. Anschliessend nimmt sich das Projektteam einen Tag Zeit für einen Scoping Workshop, um die Inputs und Aussagen auszuwerten.

Zusammenfassend zeigt sich für das Projektteam ein komplexes Bild. Grundsätzlich haben alle drei Praxispartner keine offensichtlichen Probleme, denn so wie heute mit den Fundi gearbeitet wird, funktioniert es schon seit Jahren gut. Das ganze Wissen über die Fundi befindet sich in den Köpfen von wenigen Mitarbeitenden. Die Ausgangslage bei Bühnen Bern und im Luzerner Theater sind ähnlich, wobei das Luzerner Theater in Bezug auf Digitalisierung von allen drei Praxispartnern am weitesten ist. Die anderen Fundi funktionieren rein analog. Beim SRF fällt auf, dass hier nicht oft eigene Kostüme produziert werden und auch nicht mit einem fixen Schauspielteam oder einem Chor gearbeitet wird. Bei allen drei Institutionen zeigt sich der Wunsch in Zukunft nachhaltiger mit dem Fundus zu arbeiten und eine bessere Vernetzung innerhalb der Schweizer Szene zu ermöglichen.

Auffällig ist, dass alle Institutionen eher ratlos gegenüber der Digitalisierung oder Teildigitalisierung des Kostümfundus sind und dies schon länger vor sich herschieben. Dies obwohl andere Teilbereiche wie die Requisiten oder bei SRF auch der Bereich Styling, schon lange komplett digitalisiert sind. Sehr wohl sind Anläufe zur Digitalisierung unternommen worden, diese sind jedoch stets irgendwann im Sande verlaufen. Als Gründe dafür werden Ressourcen- und Zeitmangel erwähnt.

Um systematisch weiter vorzugehen, nutzt das Projektteam die Proto-Problem Statement Map nach [Steimle & Wallach 2022] ([Anhang 16.1.2 Scoping Workshop, Proto-Problem Statement Seite 123](#)). Nach kurzer Besprechung entschliesst sich das Projektteam, noch zusätzliche Spalten zu ergänzen – unter anderem für den Scope. Der Einsatz der Map hilft, die einzelnen Themen zu gliedern, einen Überblick zu erhalten und dann rasch zu fokussieren. Es zeigt sich, dass diese Methode unabhängig von der Wahl des Vorgehensmodells für den Start in ein Projekt hilfreich ist. Bei der Ausarbeitung des Scopes werden verschiedene Hauptthemen, die sich aus den Gesprächen mit den Praxispartnern herauskristallisierten, erfasst. Zu diesen einzelnen Themen entstehen dann wiederum Unterthemen, welche eine genauere Ausrichtung ermöglichen.

All dies wird dann im Kontext zu den Anforderungen des Studiums gespiegelt und in der Diskussion wird untersucht, wie gross das Potential der einzelnen Bereiche ist. Folgende Kernthemen stehen im Raum: Archivierung des Fundus, Nachhaltigkeit, Netzwerk, Prozessoptimierung, Vernetzung, Kostümwandel, Zusammenarbeit zwischen Theater und Fundus, zentraler Kostüm-Finder, Website für ein Theater, Fokus auf Digitalisierung eines ganz bestimmten Teils des Fundus, Fokus auf eine bestimmte Rolle.

Das Projektteam entscheidet sich aus dieser Auswahl für den zentralen Kostüm-Finder. Dies aus dem Grund, weil sich hier einerseits ein Nutzen für die Institution des jeweiligen Kostümfundus ergibt, da schneller geklärt werden kann, was im eigenen Fundus verfügbar ist. Andererseits deckt ein zentraler Kostüm-Finder auch den Netzwerkgedanken und das Thema Nachhaltigkeit ab. So kann untereinander ein schnellerer Austausch und eine Aushilfe mit Kostümen stattfinden, wodurch der Fundus optimaler genutzt werden kann.

2.3 Projektvision und Ziele

Basierend auf der Aufgabenstellung und dem definierten Scope erarbeitet das Projektteam ein Zielhaus nach [Storck 2012] für eine bessere Orientierung und Messbarkeit während des Projekts. Das Zielhaus bedient sich der Metapher eines tatsächlichen Hauses und ist ursprünglich darauf ausgerichtet, Kommunikationsziele je Zielgruppe zu erfassen. Die Methode lässt sich gut auf andere Ziele adaptieren. So werden anstelle der Kommunikationsziele, Projektziele pro Zielgruppe definiert. Zusätzlich werden Anti-Goals hinzugefügt, um den Projektrahmen abzustecken.

Zielhaus

Projekt Vision

Wir fördern die Nachhaltigkeit in der Theaterindustrie dank einer strukturierten, menschenzentrierten Vorgehensweise und erstellen ein Konzept für einen digitalen, vernetzten Kostümfinder, der die Prozesse unterstützt.

01

Ziele Praxispartner

Was muss das Projekt aus Sicht des Praxispartners erreichen?

- Betriebliches Kontinuitätsmanagement – Wissen sichern, Datenverlust verhindern
- Konzeptioneller Vorgehensvorschlag
- Einbezug der Rahmenbedingungen und den bisherigen Erfahrungen mit Inventarisierung und Digitalisierung
- Wissen zugänglich machen und damit «Flaschenhalse» entlasten
- Kostümabteilung einen Schritt weiter bringen – nicht einfach «mitschwimmen»
- Ist eine Möglichkeit, die Vernetzung unter den Häusern zu stärken
- Nachhaltigkeit fördern
- Wissen, was man alles hat und wo es sich befindet

02

Ziele Projektteam

Welche Ziele will das Projektteam mit dem Projekt erreichen?

- Interviews & CIs durchführen
- Ideation & Sketching iterativ durchlaufen
- UCD Methoden anwenden und kontextorientiert anpassen
- Prozesse verstehen
- Ängste bei Usern abbauen
- Umsetzbares Konzept für ein digitales Produkt

03

Ziele Benutzer:innen

Welche Ziele müssen aus Nutzersicht erreicht werden?

- Eine einfache, intuitive Lösung / Oberfläche
- Eine Erfassung/Bearbeitung muss «schnell» gehen
- Mit Bildern arbeiten
- Inspirationen, für Recherche
- Kontrolle nicht aus der Hand geben
- «Fehlertolerant» – mit einem falschen Klick darf nicht die Datenbank gelöscht sein
- Sich innerhalb der Branche austauschen können
- Das Haptische muss spürbar sein

Anti-Goals

Was wollen wir ausdrücklich nicht erreichen? Was klingt vielleicht verlockend, ist für uns aber nicht zielführend?

- Fokus auf die Schweiz, keine Vernetzung mit dem Ausland
- Verkauf der Kostüme & Webshop
- Inventarisierung durch das Projektteam
- Kostenaufstellung & Programmierung
- Je Praxispartner eine Lösung
- Digitalisierung der Schuhe, Hüte und Accessoires
- Datenmigration von bestehender Datenbank
- Aufwandschätzung für die Umsetzung der Digitalisierung

Abb.: Zielhaus (Eigene Darstellung)

Das Zielhaus ist folgendermassen zu verstehen:

Das Dach für die Projektvision

Die Projektvision symbolisiert im Zielhaus das Dach. Die Vision wird mithilfe des Golden Circles nach [Sinek, 2011] ausformuliert. Beim Golden Circle handelt es sich um ein Konzept, das die Grundlagen erfolgreicher Kommunikation und inspirierender Führung erklärt. Der Golden Circle besteht aus drei Schichten bzw. Kreisen, die jeweils das «Warum», das «Wie» und das «Was» repräsentieren. Die Kernidee des Golden Circle ist, dass erfolgreiche Unternehmen oder Organisationen in ihrer Kommunikation und ihrem Handeln von innen nach aussen denken und kommunizieren. Sie beginnen mit dem «Warum», vermitteln ihre Werte und Motivation, bevor sie über das «Wie» und schliesslich das «Was» sprechen. Dies ermöglicht es ihnen, eine starke emotionale Verbindung zu ihren Kunden und Kundinnen, Mitarbeitenden oder Zuhörenden herzustellen und Loyalität und Unterstützung zu gewinnen. Der Golden Circle soll dazu ermutigen, den Zweck und die Bedeutung hinter Handlungen und Entscheidungen bewusst zu kommunizieren und zu leben. Der Nutzen des Golden Circles für die Arbeit liegt darin, dass für die Praxispartner teilweise gar nicht klar ist, wieso eine Digitalisierung des Kostümfundus in der täglichen Arbeit Sinn machen kann. Für das Projektteam ist es wichtig, den Schwerpunkt darauf zu legen, die entstehenden neuen Möglichkeiten aufzuzeigen und dabei Hemmschwellen abzubauen, um eine Motivation für Veränderungen zu schaffen.

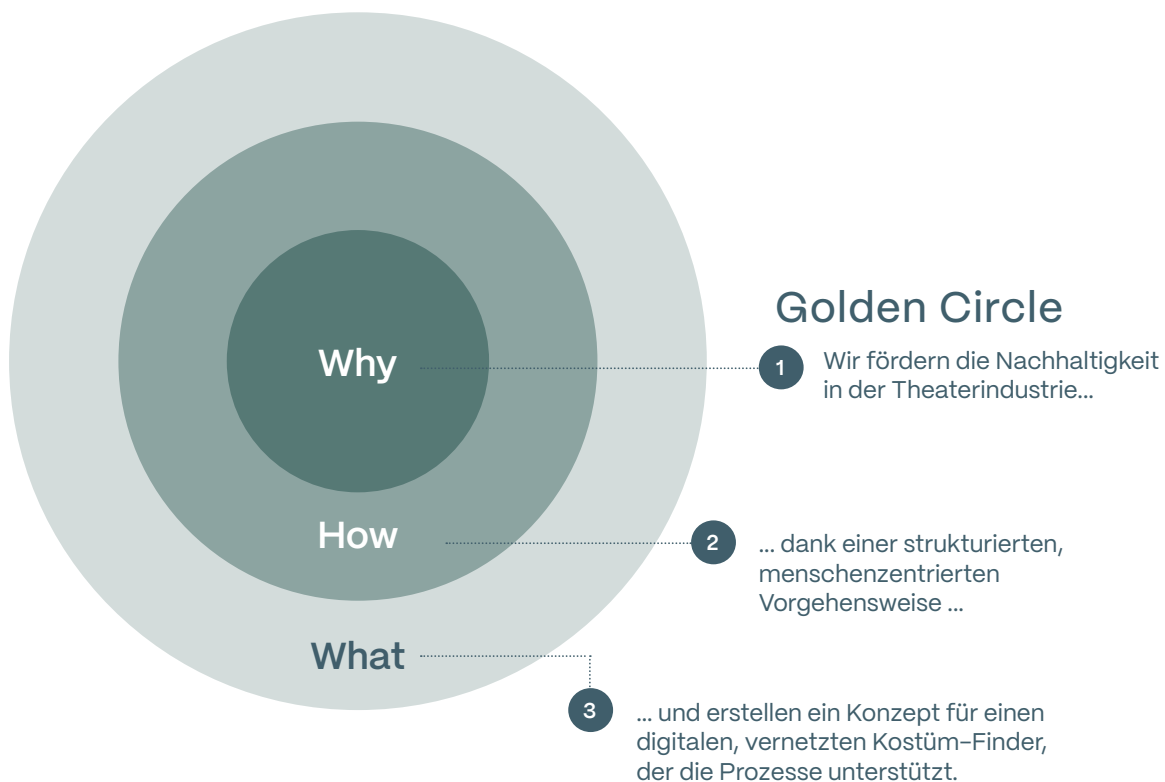


Abb.: Golden Circle nach [Sinek, 2011] (eigene Darstellung)

Drei Säulen für die Ziele

Das Dach wird im Bild von drei Säulen getragen, von welchen jede Säule Ziele innehat. Eine Säule steht für die Ziele der Praxispartner, eine für die der Benutzer:innen und die dritte für die Ziele des Projektteam. Die Ziele für die Praxispartner und Benutzer:innen werden aus der erarbeiteten Proto-Problem Statement Map übernommen. Die Ziele für das Projektteam selber werden ebenfalls im Scoping Workshop gemeinsam definiert. Es ist für alle im Projektteam das erste Mal, dass von einem fast gänzlich analogen Prozess, ein Teilbereich digitalisiert werden soll. Das Projektteam geht davon aus, dass es in diesem Projekt mit anderen Herausforderungen konfrontiert sein wird, als wenn ein digitales Produkt optimiert werden soll. Für das Projektteam stehen die Lernziele im Vordergrund. Mit diesem Projekt wird ein digitales Produkt in einem Umfeld lanciert, das eher kritisch gegenüber digitalen Prozessen ist. Hier interessiert das Projektteam, ob es gelingen wird, Ängste abzubauen und wie die Partner für das Projekt gewonnen werden können. Hier wird auch zentral sein, ob das Projektteam die Prozesse verstehen wird und Nutzen erzeugen kann. Methodische Lernziele betreffen das Durchführen von Methoden. So hat z.B. noch niemand aus dem Projektteam ein CI durchgeführt. Hier ist das Ziel, diese Methoden so ausführen zu können, dass daraus wichtige Aussagen für die Arbeit gewonnen werden und ein umsetzbares Konzept erarbeitet werden kann.

Eine Einschätzung, ob die im Zielhaus definierten Ziele erreicht werden, findet sich im Fazit Kapitel 12, Seite 102.

Der «Grundstein» für die Anti-Goals

Zusätzlich wird auch eine klare Abgrenzung vorgenommen und als Anti-Goals definiert, um festzuhalten, was die Arbeit nicht erbringen wird. Diese Anti-Goals sind im Zielhaus als Grundstein zuunterst platziert und bilden damit die Basis des Hauses. Denn sind die Anti-Goals mal definiert, sind sie aus dem Weg geräumt und es wird nicht mehr darüber diskutiert.

Zusammenfassung der Hauptziele

Zusammenfassend lassen sich die Hauptziele folgendermassen definieren:

Praxispartner:

-
- 01 Förderung der Vernetzung für nachhaltige Stärkung der Kostümabteilungen

 - 02 Implementierung betriebliches Kontinuitätsmanagement und Sicherung von Wissen

 - 03 Entwicklung eines konzeptionellen Vorschlags unter Einbezug der Rahmenbedingungen im Zusammenhang mit der Inventarisierung

Projektteam:

-
- 01 Durchführung von CIs und praktische Anwendung der UCD-Methoden

 - 02 Schaffung von Prozessverständnis

 - 03 Entwicklung eines umsetzbaren Konzepts für einen digitalen Kostüm-Finder

Benutzer:innen:

-
- 01 Einfache, intuitive Lösung mit schneller Informationsverarbeitung

 - 02 Bilder zur Inspiration und spürbare Haptik für die Motivation in der Nutzung

 - 03 Fehlerresistenz und Beibehaltung von Kontrollmöglichkeiten

2.4 Modell und Vorgehen

In die engere Auswahl für ein geeignetes UCD Vorgehen kommen die Modelle Goal Directed Design nach [Cooper et al. 2014], Collaborative UX Design nach [Steimle & Wallach 2022] und das Contextual Design nach [Beyer & Holtzblatt 1998]. Schnell wird klar, dass die Entscheidung wohl zwischen dem Collaborative UX Design und dem Contextual Design ausfallen wird. Das Goal Directed Design liegt schwerpunktmässig auf dem Designbereich. Da das anstehende Projekt jedoch ein aufwendiges Research benötigt, ist es aus Sicht des Projektteams nicht geeignet. Das Collaborative UX Design lebt von der kontinuierlichen und engen Zusammenarbeit mit den Stakeholdern. Nach den Kick-off Meetings ist klar, dass dieses Engagement von den Stakeholdern nicht geleistet werden könnte.

Das Projektteam entscheidet sich daher mit dem Rapid Contextual Design nach [Holtzblatt et al. 2004] zu arbeiten. Dabei handelt es sich um eine verkürzte Version des Contextual Design nach [Beyer & Holtzblatt 1998] und eignet sich mit seinem bottom-up Ansatz für das Finden von neuen Produktvisionen. Dieser Start auf der grünen Wiese entspricht dem Projekt. Zudem wird den Contextual Inquiries und den Work Models ein starkes Gewicht gegeben, was für das Vorwärtstkommen als nützlich eingeschätzt wird.

Ein Nachteil des Modells ist, dass die Phase Design und Evaluation nur zweitrangig behandelt wird. Für diesen Fall hält sich das Projektteam die vollständige Version des Contextual Design vor. Wo immer sinnvoll werden auch weitere Modelle und Ansätze beigezogen und angewendet.

Sehr bald zeigt sich, dass doch tiefer in die einzelnen Methodenblöcke eingetaucht werden muss und weitere Informationen zum Verständnis notwendig sind. So entscheidet sich das Projektteam schlussendlich, konsequent mit der ausführlicheren Version des Contextual Designs zu arbeiten. Hier werden beide Auflagen, 1 (1998) und 2 (2016), beigezogen.

Alle im Modell vorgestellten Phasen werden in der vorliegenden Arbeit durchlaufen und ab Kapitel 3 beschrieben.

Contextual Design Process

	Phase		Methoden	Artefakte
Requirements & Solutions	01 Contextual Inquiry	Talk to specific customers in the field where they work	→ Interviews → CI → Desk Research	→ Fotos → Notizen → Videos
	02 Interpretation Session	Interpret the data as a team to capture key issues	→ Problem Domain nach Shakerl → Mehrtägiger Workshop	→ Affinity Diagram
	03 Work Models	Consolidate data across customers for a full market view	→ Traditionelle Work Models	→ Physical Model → Artifact Model → Kostüm Journey → Proto Personas
	04 Visioning	Redesign people's work with new technology idea	→ Wall Walk → 6-3-5 Methode → Skizzieren → Review → Workshop → Research	→ Probleme → Opportunities → Hot Ideas → Visionen → Produkt Konzepte → Best Practices
Define & Validate Concepts	05 Story-boarding	Work out the details of particular tasks & roles	→ Worskhop	→ Skizzen
	06 User Environment Design	Design system to support this new work	→ User Flow → Review im Team	→ User Flow Model → Objektmodel → Domain Model
	07 Paper Mock-Up Interviews	Iterate with customer through paper mockups	→ Design Studio → Prototyping → Szenarien → Hallway Testings	→ Paper Prototyp → Issue-Map
	08 Interaction & Visual Design	Design and test the final look and user experience	→ Skizzieren → Prototyping → Szenarien → Usability Testings	→ Wireframe → User Interface → Issue-Map → MVP Definition → Empfehlungen

Abb.: Vorgehensmodell Contextual Design nach [Holtzblatt et al. 2004] mit verwendeten Methoden & Artefakte (eigene Darstellung)

2.5 Planung und Teamkoordination

Es wird ein erster, grober Projektplan erarbeitet, in dem die verschiedenen Phasen des Projekts festgehalten sind. Hier muss gerade die Zeit für das Research gut eingeteilt werden, da die Theater im Sommer eine längere Pause machen und viele Angestellte von Anfang Juli bis Mitte August nicht vor Ort sind. Dies erfordert vom Projektteam eine gute Organisation und Flexibilität.

Das Projektteam startet sehr strukturiert ins Projekt. Es wird diskutiert und festgehalten mit welchen Organisationstools gearbeitet wird und es gibt einen Austausch über die einzelnen Stärken und Schwächen. Da die Mitglieder geografisch verstreut in der Schweiz zu Hause sind, wird man sich schnell einig, dass man hauptsächlich online zusammenarbeitet. Folgende Tools werden von allen Teammitgliedern genutzt:

- **Sharepoint bzw. Einbindung in Teams Gruppe:** Hier werden alle Dokumente zentral abgelegt, damit alle Zugriff auf den neuesten Stand haben.
- **Miro Board:** Im Laufe der Arbeit entstehen total neun Miro Boards, zu jeder Phase des Modells eines, in denen das Projekt entwickelt wird. Durch diese Arbeitsplattform ist es den Teammitgliedern möglich remote miteinander zu arbeiten. Die Miro Boards mauern sich zum Herzstück und Archiv der Arbeit.
- **Trello Board:** Hier hält das Projektteam die wichtigen Tasks mit Soll-Datum fest und weist diese den einzelnen oder mehreren Teammitgliedern zu.
- **WhatsApp:** Kommuniziert wird effizient über eine WhatsApp-Gruppe, was besonders für kurzfristige Fragen und Informationen hilfreich ist.

In einem Team von vier Personen erfordert es eine gute Koordination. Am hilfreichsten ist es, Aufgaben wie die Organisation von Sitzungen und das Verfassen von Protokollen auf die Teammitglieder zu verteilen. Zu Beginn des Projekts macht sich jedes Teammitglied Gedanken, welche Ziele man sich im Projekt setzt, in welchen Bereichen man Knowhow mitbringt und was man weniger gerne macht. So können Aufgaben sinnvoll und für alle zufriedenstellend verteilt werden. Einmal pro Woche, jeweils Freitagmorgen, wird ein fixes Teammeeting eingerichtet.

Schon ganz zu Beginn der Arbeit wird ein erstes schriftliches Dokument angelegt. Hier werden Reflexionen, Gedanken und Vorgehen von allen Teammitgliedern notiert. Im Laufe der Arbeit zeigt sich der enorme Vorteil von diesem Dokument, da so um einiges schneller eine erste Version der Arbeit geschrieben werden kann, da alles Wichtige notiert und festgehalten ist. So wird die schriftliche Arbeit in zwei Hauptetappen geschrieben. Nach dem Ende des Researchs wird der erste Teil niedergeschrieben und der zweite Teil folgt nach Ausarbeitung des Prototyps. Korrekturen und Inputs können dazwischen ohne viel Aufwand eingefügt werden.

Es folgt die Planungsübersicht, ergänzt mit den verwendeten Methoden und erstellten Artefakte. Die detaillierte Planung ist im [Anhang in Kapitel 16.1.1 Planung, Seite 119](#) zu finden.

Planung

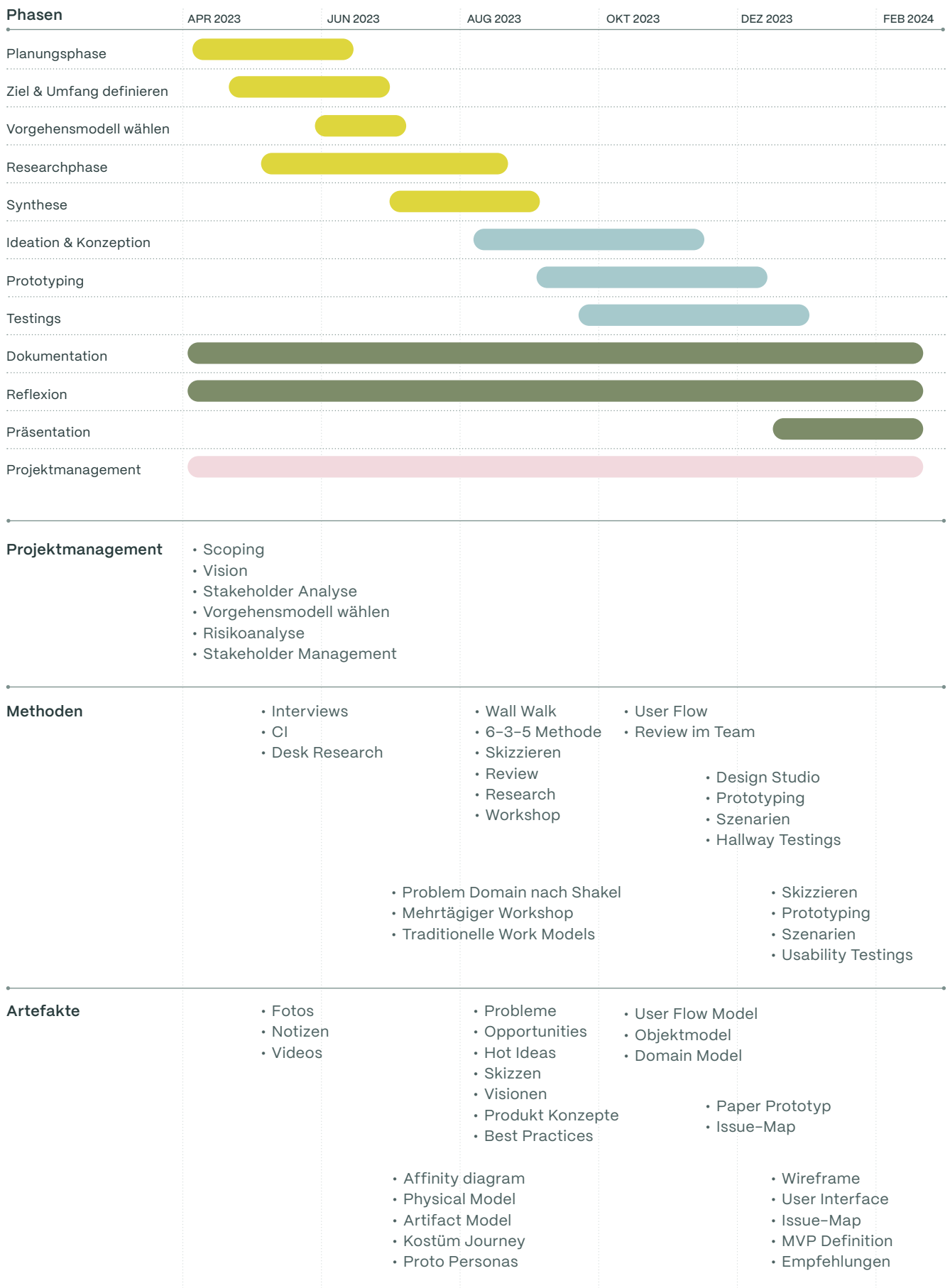


Abb.: Planungsübersicht mit den verwendeten Methoden und erstellten Artefakte. Detaillierte Planung im Anhang in Kapitel 16.1.1 Planung, Seite 119.

2.6 Stakeholder Analyse

Um alle für das Projekt relevanten Personen und Personengruppen zu kennen, werden diese in einer Übersicht nach «Interesse» und «Einfluss auf das Projekt» eingeordnet (siehe Stakeholder Map [Anhang 16.1.2 Scoping Workshop, Seite 127](#)). Diese erste Einschätzung zu Beginn des Projektes wird nach der Einarbeitung in die Domäne nochmals angepasst. Entlang dieser Einordnung können folgende Anspruchsgruppen als primäre Stakeholder identifiziert werden:

- Leitung Kostümfundus: Diese Person hat das grösste Wissen und trägt die Hauptverantwortung des Kostümfundus. Hier liegt der grösste Einfluss auf eine mögliche Veränderung im Fundus und seinen Prozessen.
- Gewandmeister:in: Hier liegen die ganzen Informationen zu den Kostümen, die im heutigen Prozess teilweise verloren gehen.
- Leitung Kostümabteilung: Diese Person trägt die Hauptverantwortung für den gesamten Bereich Kostüme und ist Entscheidungsträger:in. Veränderungen müssen hier getragen werden.

Damit ist klar, wer in der Kommunikation die Hauptansprechpartner:innen sind, welche zu Beginn und während des Projektes regelmässig informiert werden müssen.

Weitere wichtige Stakeholder:

- Kostümassistenten und Kostümassistentinnen: Diese Personen nutzen den Kostümfundus intensiv, haben aber kaum oder gar kein Wissen über den Fundus und sind nur für kurze Zeit beim Theater.
- Mitarbeiter:innen Kostümfundus: Der Fundus ist ihre tägliche Arbeit. Sie kennen seine Schwachstellen, kennen die Abläufe und was für die Arbeit benötigt wird.
- Betreuender Dozent der OST: Der betreuende Dozent coacht das Team im Zusammenhang mit Methoden und Modellen. Er fordert das Projektteam inhaltlich heraus und ist Hauptempfänger der Masterarbeit.

Insbesondere die Kostümassistenten und Kostümassistentinnen sowie Mitarbeiter:innen der Fundi sind für die Interviews, Contextual Inquiries und die Testings die wichtigen Wissensträger. Der Dozent der OST wird laufend über den Stand der Arbeiten informiert und gibt wertvolle Inputs und Einschätzungen ab.

2.7 Risikoanalyse

Die Risikoanalyse besteht darin, die Risiken für das zu schützende Objekt (Schutzobjekt) zu identifizieren. Im Praxisprojekt werden zwei Schutzobjekte eruiert; einerseits das Projekt und andererseits das zukünftige Produkt. Die Analyse zu Beginn des Projekts macht einerseits die Risiken für alle Teammitglieder transparent und ermöglicht damit eine erste Einschätzung.

Das Projektteam hält die Risiken in einer Liste auf dem Miro-Board fest. Zu jedem Risiko werden der mögliche Schaden, die Eintrittswahrscheinlichkeit, eine Bewertung der Tragweite und sinnvolle Massnahmen definiert. Die Massnahmen können gemäss [Schmidt & Steiger 2021] grundsätzlich in «vermeiden», «reduzieren», «transferieren» und «akzeptieren» unterteilt werden. Das Projektteam hat insbesondere Massnahmen in den folgenden Kategorien identifiziert:

- «reduzieren»: Es lassen sich proaktive Schritte einleiten
- «akzeptieren»: Dem Projektteam ist es aktuell nicht möglich, konkrete Schritte einzuleiten. Es werden entsprechende Hinweise und Empfehlungen formuliert

Regelmässig wird die Liste durchgegangen und monatlich bewertet, ob das Risiko eingetroffen ist bzw. ob die jeweiligen Massnahmen wirkungsvoll sind. Im Bedarfsfall werden neue Massnahmen und zusätzliche Risiken ergänzt. Die komplette Liste der Risiken und Bewertungen ist im [Anhang im Kapitel 16.1.3 Risikoanalyse, Seite 128](#) dokumentiert. An dieser Stelle wird ein Projekt- und ein Produktrisiko näher vorgestellt.

Projektrisiko

Risiko	Um dem Gedanken der Vernetzung Rechnung zu tragen, werden zu Beginn des Projektes sieben Institutionen angeschrieben und um eine Teilnahme gebeten. Diese Menge an Ansprech- und Research-Partner ist für das Projektteam jedoch zu viel Aufwand und es muss zu viel Zeit für Stakeholdermanagement aufgebracht werden.
Schaden	Es bleibt dem Projektteam weniger Zeit für die inhaltliche Er- und Bearbeitung.
Eintrittswahrscheinlichkeit	Mittel.
Tragweite	Das angestrebte Konzept kann nicht erreicht werden, da die Research-Phase zu lange dauert. Auch der Zeit- und Reiseaufwand für Testings verlangsamt die Iterationen während dem Prototyping.
Massnahme und Wirkung	Es werden nur drei Praxispartner festgehalten und vollumfänglich in die Kommunikation und Testings einbezogen. Diese Massnahme hilft dem Projektteam konzentriert vorwärtszukommen.

Produktisiko	
Risiko	Benutzer:innen sind nicht IT-affin und nutzen die Lösung nicht.
Schaden	Die Lösung wird nicht genutzt.
Eintrittswahrscheinlichkeit	Mittel.
Tragweite	Tragweite: Die Lösung bringt keinen Mehrwert, weder für interne Prozesse noch für das Netzwerk und die Ressourcenschonung
Massnahme und Wirkung	In den Interviews und CIs zeigt sich rasch, dass die potenziellen User fast ausnahmslos sehr versiert sind auf ihrem Mobiltelefon. Diese grosse Affinität wird für das Design, die Interaktionsmuster und die Szenarien genutzt. Die Massnahme ist wirkungsvoll und das Feedback aus den Testings ist, dass sich die Testpersonen gut vorstellen können, das Produkt im Alltag zu nutzen.

Reflexion

Reflexion zu Scope

- Die Erweiterung der Proto Problem Statement Map mit der Spalte «Scope» hat dem Projektteam geholfen, speditiv die einzelnen Hauptthemen zu erfassen. Entstanden ist eine befruchtende Diskussion, in welcher das Pro und Contra gut gespiegelt werden konnte. Dank der Diskussion konnte das umfassende Thema so eingegrenzt werden, dass das Projektteam eine klare Vision vor Augen hat.
- Es zeigt sich, dass das Thema deutlich komplexer ist als gedacht, auch dadurch, dass mehrere Praxispartner an Bord geholt wurden. Es wird sich im Laufe des Projekts noch zeigen, ob dies zu Problemen führen wird. Hier zeigen sich zu Beginn viele offene Fragen und einige Unsicherheiten. Das Projektteam entscheidet sich dafür, die Kommunikation mit den Praxispartnern im Projektteam klar aufzuteilen, um so Stress zu reduzieren.
- Aktuell dominiert eine gewisse Ernüchterung. Alle Institutionen scheinen mit den bestehenden Strukturen zufrieden zu sein. Das Durchbrechen dieses Mindsets gestaltet sich als Herausforderung. Zu Beginn stösst man auf Skepsis und die Überzeugung, dass Digitalisierungsthemen möglicherweise zum Scheitern verurteilt sind, selbst bei bester Absicht. Dies unterstreicht die Notwendigkeit, die Praxispartner aktiv einzubeziehen, ihre Bedürfnisse genau zu verstehen und den klaren Nutzen des Projekts aufzuzeigen.

Reflexion zu Modell und Vorgehen

- Von Anfang an nutzte das Projektteam das gewählte Vorgehensmodell lediglich als Orientierung, was sich als äusserst vorteilhaft für das gesamte Projekt erwies. Das Problem Domain Model nach [Shackel, 1991] wurde beispielsweise für die Strukturierung der umfangreichen Daten verwendet, was besonders bei dieser enormen Datenmenge hilfreich war. Zudem wurden Proto-Personas erstellt, um ein tiefgehendes Verständnis für die Bedürfnisse der Nutzenden zu entwickeln.
- Durch die Anwendung des Vorgehensmodells konnten im Projektteam neue Workflow-Modelle und Methoden entdeckt werden, die im Unterricht nicht vermittelt wurden, wie etwa das Physical Model, das Artifact Model oder der Wall Walk.
- Die Wahl dieses Modells wurde während des Arbeitsprozesses durchgehend als passend empfunden. Aus Sicht des Projektteams ermöglicht das Modell die Auswahl der Methoden dem Nutzenden zu überlassen, ohne ihn dazu zu zwingen, alles genau nach Buchvorlage umzusetzen. Es bietet also keine strikte Abfolge, sondern dient vielmehr als flexible Leitlinie.

Reflexion zu Stakeholder Analyse

- Die Stakeholder Analyse zu Beginn des Projekts war ein entscheidender Schritt, um alle relevanten Personen und Personengruppen zu identifizieren. Die Einteilung nach «Interesse» und «Einfluss auf das Projekt» ermöglichte eine klare Zuordnung der Anspruchsgruppen.
- Die Anwendung der Stakeholder Map half dem Projektteam die Rollen und Beziehungen zu verstehen.

Reflexion zu Risikoanalyse

- Es war faszinierend zu beobachten, dass Risiken auch ohne aktives Eingreifen des Projektteams durch andere Stakeholder beeinflusst werden können. Im vorliegenden Fall hatten die Praxispartner eine starke gegenseitige Motivation für das Projekt gezeigt und sich untereinander darüber ausgetauscht. Dies wirkte sich äusserst positiv auf die gesamte Arbeit aus.
- Besonders hervorgetreten sind Produkt-Risiken, bei denen das Projektteam keine direkten Massnahmen definieren konnte, da diese Risiken ausserhalb des Handlungsspielraums des Teams lagen. Trotzdem wurden diese Punkte erfasst und den Praxispartnern mitgeteilt, damit sie bei einer möglichen Umsetzung der Lösung berücksichtigt werden können. Beispielsweise ist es ein Risiko, dass das System Lücken bezüglich des Datenschutzgesetzes aufweist. Diese Thematik liegt ausserhalb des Scopes dieser Masterarbeit. Demnach gibt das Projektteam den Praxispartnern als Empfehlung mit auf den Weg, dass sie sich im Allgemeinen um die Auswirkungen des Datenschutzgesetzes kümmern müssen und dass sie allenfalls mit Berechtigungen arbeiten können.

03

3. Contextual Inquiry



3.1 Desk Research

Schon bevor das Projektteam in die Kick-offs startet, wird mit einem Desk Research begonnen. Diese Arbeit wird von jedem Teammitglied allein erarbeitet und alle interessanten Beiträge werden gesammelt, später ausgetauscht und diskutiert. Hier zeigt sich, dass der Digitalisierungsprozess von Kostümfundi im benachbarten deutschsprachigen Ausland ein aktuelles Thema ist und diverse Prozesse und Projekte in Gang sind. Zusammenfassend wird im Projektteam Folgendes festgehalten:

- Digitalisierungsprozesse in diesem Bereich sind enorm zeitaufwendig, da jedes Kleidungsstück in die Hand genommen werden muss.
- Webshop ist die häufigste Lösung.
- In Deutschland ist das Thema aktuell und es gibt digitalisierte Kostümfundi. In der Schweiz gibt es keine vergleichbaren Projekte.

Auch im Rahmen des Desk Research wird der Frage nachgegangen, warum sich Institutionen überhaupt mit der Digitalisierung des Kostümfundus auseinandersetzen. Welche konkreten Erwartungen erhofft man sich davon? Folgende Punkte werden zusammengetragen:

- Institutionen möchten dadurch Prozesse beschleunigen können, wie z.B. die Ausleihe, die viel Zeit in Anspruch nimmt.
- Das Thema Nachhaltigkeit wird für alle wichtig. Hier erhofft man sich einen Mehrwert, wenn der Fundus besser genutzt werden kann.
- Kostümbildner:innen soll die Möglichkeit geboten werden, im Voraus Kostüme zu recherchieren, was wiederum ein effizienteres Arbeiten ermöglicht.



Abb.: Eindrücke aus dem Fundus während des Kick-offs

3.2 Interview & Contextual Inquiries

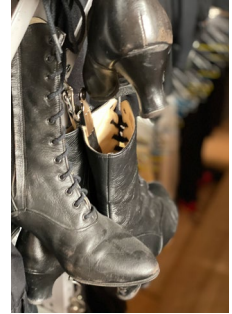
Um die verschiedenen Aufgaben im Theater- und Kostümfundus und die Arbeitsweisen, Probleme und Herangehensweisen der Praxispartner besser zu verstehen, werden acht Interviews und fünf Contextual Inquiries (CI) in den Institutionen vor Ort durchgeführt.

Folgende Rollen werden befragt

N°	Rolle	Institution	Interview	CI
01	Gewandmeister:in	Bünnen Bern	Interview	CI
		Luzerner Theater	Interview	-
02	Produktionsleitung/ Fundus Leitung	Bünnen Bern	Interview	CI
		Luzerner Theater	Interview	CI
		SRF Zürich	Interview	CI
03	Fundus Mitarbeiter:in	Bünnen Bern	-	CI
04	Kostümleitung	Bünnen Bern	Interview	-
		Luzerner Theater	Interview	-
05	Kostümassistent:in	Luzerner Theater	Interview	-

Vorbereitung

Interview- und CI-Leitfäden werden im Projektteam übergreifend vorbereitet. Wo nötig sind Fragen den Rollen entsprechend angepasst. Für die Durchführung der CI und Interviews teilt sich das Projektteam in Zweiergruppen auf. In Bern und Luzern verteilen sich Interview und CI auf zwei Tage. Beim SRF wird beides an einem Tag durchgeführt.



**KOSTÜMFUNDUS
KOSTÜMVERLEIH**

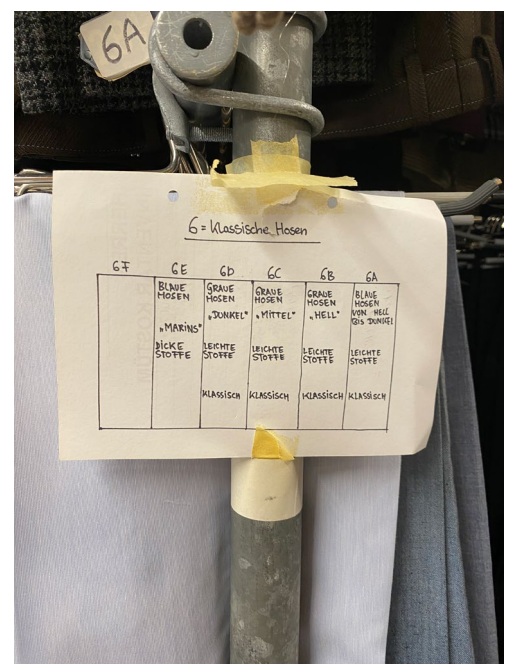


Abb.: Eindrücke während der Durchführung der CI

Contextual Inquiry Einblicke



Zusammenfassung Interview und CI Bern

- Digitalisierungsprozesse im Bereich Kostüm und Fundus tun sich allgemein schwer, würden aber von den jüngeren Personen im Team doch begrüsst werden.
- Oftmals kauft man lieber Kleider bei Zalando oder H&M für die Produktionen ein, anstatt sich im Fundus inspirieren zu lassen. So wird auch das Thema Nachhaltigkeit durch die schnellen online Einkäufe nicht gefördert. Teilweise werden Kostüme direkt für den Fundus produziert.
- Das gesamte Wissen zum Kostümfundus ist auf wenige Personen verteilt. Alle anderen Personen wissen nicht, was alles vorhanden ist und wo es denn zu finden wäre.
- Beim ersten CI in Bern, der Produktionsleitung Kostüm lernt das Projektteam den Kostümfundus und die unterschiedlichen Standorte von Bühnen Bern kennen. Das Projektteam erhält Einblicke, wie Kostüme gesucht und zusammengestellt werden, wie der Fundus gegliedert und sortiert ist, wie Anfragen bearbeitet werden, mit welchen Tools gearbeitet wird und wie die Kostüme an die verschiedenen Orte transportiert werden.
- Da das geplante zweite CI ausfällt und verschoben wird, kann das Projektteam spontan noch ein weiteres CI in der Schneiderei durchführen. Hier kann das Projektteam nochmals vertieft dem Prozess der Vermassung der Kostüme und den Prozessen der Kostümproduktion auf den Grund gehen.
- Im verschobenen, später stattfindenden dritten CI kann der Mitarbeiterin des Fundus über die Schulter geschaut werden. Hier wird nochmals der Prozess der Vermassung und Kostümbeschriftung im Detail aus der Perspektive der Fundus Mitarbeiterin beobachtet.

”

KOSTÜM ≠ KOSTÜM. EINMAL PRODUZIERT, VERÄNDERT ES SICH STÄNDIG.

KOSTÜMLEITUNG, BÜHNEN BERN

Zusammenfassung Interview und CI Luzern

- Wie schon erwähnt steht das Luzerner Theater, von den drei besuchten Institutionen, der Digitalisierung am aufgeschlossensten gegenüber. So ist sich die Kostümabteilung geschlossen einig darüber, dass die bereits fortgeschrittene Digitalisierung in Teilbereichen des Theaters nun unbedingt auch in der Kostümabteilung Einzug halten muss. Seit kurzer Zeit gibt es zudem einen internen IT-Verantwortlichen vor Ort.
- Während den CI am Luzerner Theater erhält das Projektteam einen vertieften Einblick in den Prozess der Ausleihe, in die Fundus Ordnung und Gliederung sowie Beschriftung der Kostüme.
- Auch erhält das Projektteam einen Einblick in den «FileMaker» dem heutigen digitalen Inventarisierungs-Tool und wie mit diesem im Team gearbeitet wird. Die Damen- und Herrenschneiderei arbeiten diesbezüglich komplett unterschiedlich. Es gibt nur wenige Personen, welche die Daten im System bewirtschaften. Alle anderen ziehen sich wöchentlich eine Kopie aus dem FileMaker und arbeiten dann damit.
- Wie schon in Bern befindet sich der Fundus nicht direkt beim Theater, sondern etwas ausserhalb; wobei der Fundus und die Probebühnen im selben Gebäude sind.
- Der Kostümfundus in Luzern ist für private Personen zugänglich. Die externen Ausleihen (ob Theater oder Private) werden in einem physischen Ordner chronologisch von Hand nachgeführt.

Zusammenfassung Interview und CI SRF

- SRF hat den kleinsten Kostümfundus der drei Praxispartner, der direkt am Hauptsitz von SRF untergebracht ist und für Privatpersonen und Institutionen zugänglich ist.
- SRF unterscheidet sich etwas von den anderen beiden, da viel weniger Kostüme produziert werden und auch keine fixen Schauspielengagements wie bei einem Theater vorhanden sind. Dies hat vor allem Auswirkungen auf die Schneiderei, die selten eigene Kostüme produziert.
- Beim CI konnte vor allem der Ausleihprozess untersucht werden. Zudem hat das Projektteam auch hier Wichtiges über die Beschriftungs- und Vermassungsprozesse erfahren.



Reflexion

- Bei den Interviews wurde in Bern zu wenig Zeit eingeplant, so dass alle Interviews nahtlos aneinandergereiht wurden. Dies war für das durchführende Projektteam anstrengend und konnte als Learning für die Interviews in Luzern mitgenommen werden.
- Die Ausarbeitung eines CI-Leitfadens wird im Nachhinein als nicht wirklich nutzbar eingestuft, da die Abläufe nicht vorhersehbar sind und man sich schwer an einen Leitfaden halten kann. Was sich allerdings bewährt hat, ist das Verwenden des CI-Leitfadens als eine Art Checkliste. Dies hat vor allem auch bei der Nachbearbeitung geholfen, die Informationen klar zu dokumentieren und sich innerhalb des Projektteams aufzuteilen.
- Die Beobachtungen stellten eine Herausforderung dar, da mehrere unterschiedliche analoge Prozesse berücksichtigt werden mussten. Es galt, Prozesse und Abläufe zu beobachten, die sich je nach Abteilung und Rolle unterscheiden konnten. Die Schwierigkeit lag darin, fachspezifische Grundlagen zu verstehen, bevor abgeschätzt werden konnte, welche Aspekte für den Kostüm-Finder tatsächlich relevant sein würden. Nach einer gewissen Distanz und der gemeinsamen Nachbearbeitung im Projektteam konnten die Eindrücke und Erlebnisse strukturiert werden, was eine verbesserte Perspektive ermöglichte. Insbesondere trugen die CIs massgeblich dazu bei, relevante Elemente im Prozess zu identifizieren und herauszufiltern.

04

4. Interpretation Session



Um keine voreiligen Schlüsse zu ziehen, wartet das Projektteam bewusst mit der Analyse der Interviews und Contextual Inquiries zu, bis alle durchgeführt sind. Diese werden dann gemeinsam ausgewertet. Damit die enorme Datenmenge sinnvoll bearbeitet werden kann, entscheidet sich das Projektteam für das Problem Domain Model nach [Shackel, 1991]. Hier sortiert das Projektteam alle aussagekräftigen Informationen und Beobachtungen der CIs in die Bereiche «User», «Task», «Tool» und «Environment» ein. Zusätzlich ergänzt das Team noch den Bereich «Problem». Die Aussagen werden vor der Zuordnung mit einer Codierung versehen, so dass diese klar einer Rolle, Person und Ort zuordenbar bleiben.

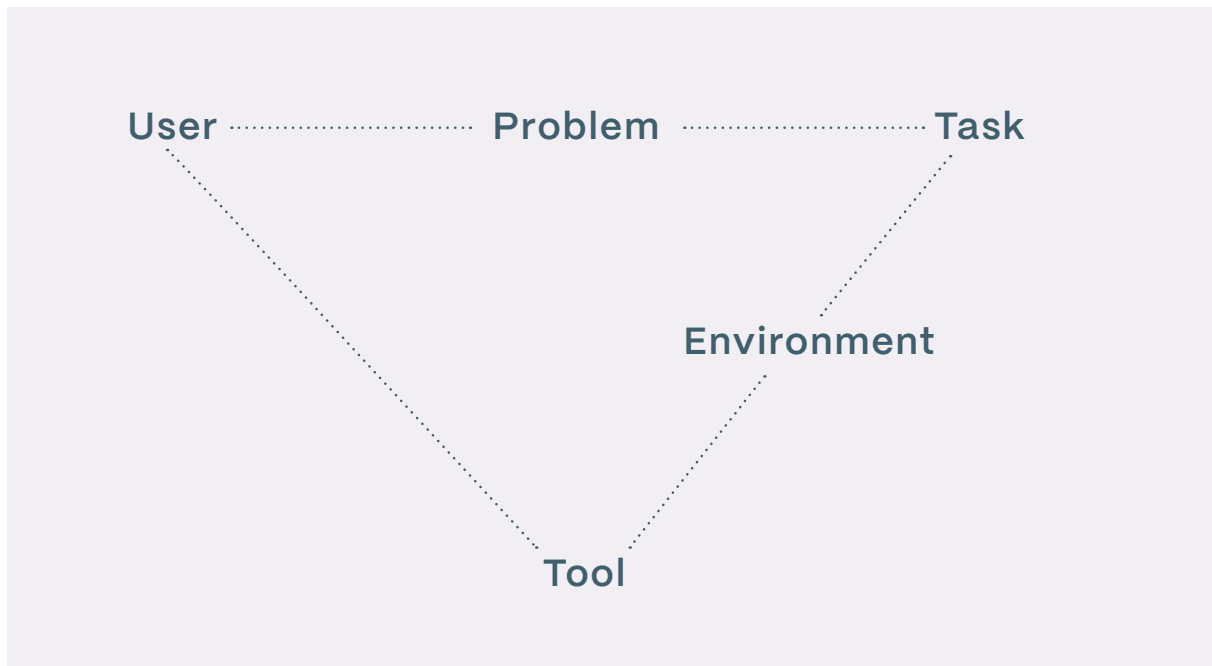


Abb.: Problem Domain Model nach [Shackel, 1991], erweitert mit dem Bereich «Probleme» (eigene Darstellung)

Der ganze Prozess der Clusterung zu einem Affinity Diagramm (siehe [Anhang 16.3.1 Affinity Diagram, Seite 150](#)) dauert zwei Tage und wird online durchgeführt. Dabei wird in einer Kombination aus Team- und Einzelarbeit gearbeitet. Schon während dem Zuordnen bilden die Teammitglieder Unterthemen, so dass bereits eine konkretere Ordnung möglich ist. Am zweiten Tag diskutiert das Projektteam über diese Untergruppierungen. Veränderungen werden vorgenommen und eine definitive Zuordnung beschlossen. Zusammenfassend lassen sich folgende Hauptergebnisse erkennen:

Erkenntnisse User:

- Kostümabteilungen werden vorwiegend von Frauen besetzt, mit verschiedenen Rollen wie Kostümleitung, Produktionsleitung, Gewandmeisterin, Schneiderin, Fundus Leitung, Fundus Mitarbeiterin und Kostüm Assistentinnen.
- Die meisten Anstellungen sind Teilzeit Pensen, teilweise im Jobsharing-Modell mit einem Wechselrhythmus von drei Monaten.
- Der Nutzen eines Kostüm-Finders zeigt sich vor allem für Assistenten und Assistentinnen, Schneider:innen, Kostümbildner:innen und externe Institutionen, die sich im Fundus nicht gut auskennen und schnell Kostüme finden müssen.
- Personen mit umfassendem Fundus Wissen betrachten die Idee eines Kostüm-Finders zunächst als Mehraufwand, da er ihre etablierten Prozesse verändert.
- Ein System mit Angaben zum Kostüm würde die Einräumzeit im Fundus erheblich verkürzen und den Wissenstransfer nachhaltiger gestalten.

Erkenntnisse Task:

- In der Theaterbranche gibt es keinen typischen Alltag, jedoch fixe Aufgabenbereiche in jeder Produktion.
- Der Ablauf einer Kostümproduktion ist konsistent, mit klaren Zuständigkeiten.
- Ein Kostüm gilt erst nach der letzten Anprobe, als «fertig». Dabei arbeitet das Kostümteam unter Zeitdruck und Kostüme werden oft nicht dokumentiert.
- Der Fundus wird intern vor allem für Probekostüme und wo passend auch für Aufführungen genutzt. Das Heraussuchen, Einsortieren, Reinigen und Wiedereinsortieren ist eine kontinuierliche Aufgabe und nimmt prozentual am meisten Zeit in Anspruch.
- Die Praxispartner verwenden unterschiedliche Systeme für die Beschriftung und Einordnung von Kostümen, jedoch fällt auf, dass viele Informationen auf Papier festgehalten werden.
- Aktuell wird das Ausleihen von Kostümen nur bei externen Ausleihen auf Papier dokumentiert, interne Ausleihen sind nicht erfasst.

Erkenntnisse Environment:

- Der Hauptfundus, der für Theaterproduktionen benötigt wird, erstreckt sich über verschiedene Etagen und Lagerräume und befindet sich ausserhalb der Theater. Im Theater selbst findet sich nur ein kleiner Fundus mit den wichtigsten Kostümteilen wie Hemden, Unterwäsche etc.
- Die Distanzen zwischen dem Fundus und den Bühnen sind oft lang.
- Ein klarer Bedarf nach verstärkter Nachhaltigkeit besteht.
- Das Informationsarchiv (Masstabellen, Schauspielerlisten etc.) besteht hauptsächlich aus Papierdokumenten und Ordnern, was viel Platz beansprucht.

- Im Fundus haben sich in Bezug auf Nachhaltigkeit und branchenbezogene Veränderungen kaum Entwicklungen ergeben. Die Kostüme für Produktionen müssen in kürzerer Zeit als früher produziert werden. Arbeitsabläufe sind schneller geworden, es gibt weniger Planung und vermehrt kurzfristige Änderungen.
- Die Arbeitskultur zeigt sich als eher widerständig gegenüber Veränderungen, und es existieren vielfältige Arbeitsweisen im Bereich des Theaters.

Erkenntnisse Tool:

- Im Arbeitsumfeld dominieren analoge Werkzeuge, während digitale Tools eher selten genutzt werden.
- Die Datenablage für Kostüme erfolgt, wenn digital, überwiegend durch zwei Systeme, nämlich FileMaker und SharePoint.
- FileMaker erfordert Übung und wird aufgrund einer nicht intuitiven Oberfläche zögerlich genutzt.
- SharePoint wird vorrangig für das Speichern von Fotos verwendet, die überwiegend mit Mobiltelefonen aufgenommen werden.
- Zusätzlich zur digitalen Datenablage erfolgt eine analoge Ablage in physischen Ordnern, insbesondere für Ausdrucke (Masslisten, Ankleidelisten etc.).
- Die Kommunikation erfolgt teils digital (E-Mails, WhatsApp) und teils analog (Festnetztelefon, Papiernotizen).
- E-Mails sind das zentrale Mittel für Anfragen und den Team-Austausch, wobei alle ihr privates Mobiltelefon nutzen.
- Die Terminkoordination und Agenda-Führung erfolgen überwiegend auf Papier, sowohl im Fundus als auch in der Schneiderei, gelegentlich kombiniert mit digitaler Agenda.
- Die Kommunikation mit externen Partnern erfolgt oft über Telefon und E-Mail oder externen Treffen.
- Das Vorhandensein von Fotos der Kostüme wird als erheblicher Vorteil angesehen, da sie in verschiedenen Aspekten nützlich sind.

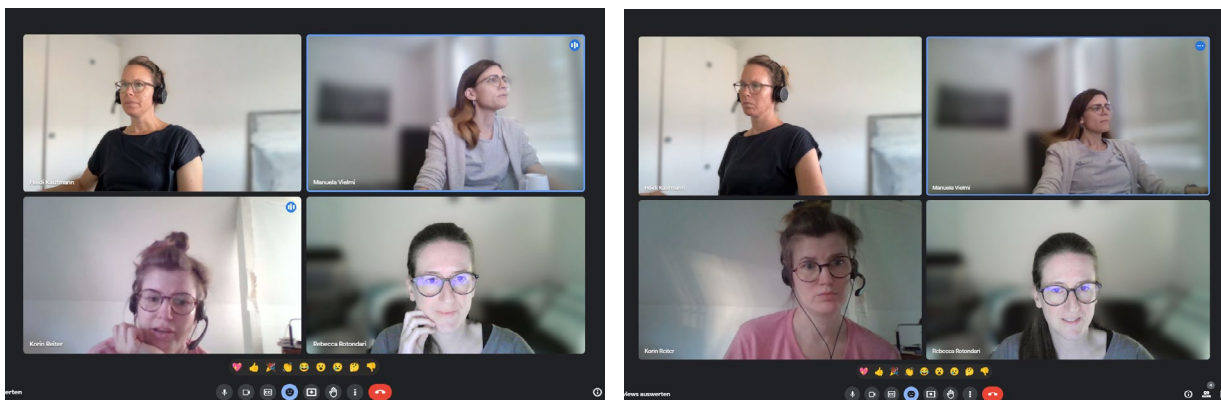


Abb.: Erstellung des Affinity Diagram, zu Beginn der Session und acht Stunden später.

Erkenntnisse Problem:

- Die Theaterproduktion leidet unter erheblichem Zeitdruck aufgrund der Unverbindlichkeit seitens der Regie und paralleler Produktionen.
- Die Planung im Hinblick auf Eigenproduktion, Einkauf oder Nutzung des Fundus gestaltet sich als problematisch.
- Der Wissenstransfer wird durch die hohe Anzahl an Teilzeitmitarbeitern und Teilzeitarbeiterinnen erschwert.
- Kritik an den aktuellen digitalen Systemen besteht aufgrund mangelnder Verständlichkeit und vermeintlicher Fehleranfälligkeit und Benutzerunfreundlichkeit.
- Die Digitalisierungsaffinität der Mitarbeiter:innen variiert, und die Idee eines Fundus Netzwerks wird als «Traum» diskutiert.
- Die Angst vor dem Aufwand bei der Digitalisierung steht im Vordergrund, wobei Haptik und intuitive Tools als wichtig erachtet werden.
- Die digitale Suche in Kostümlisten wird als mühsam empfunden, und die Etikettierung erfolgt handschriftlich und muss oft angepasst werden.
- Die interne Kommunikation zwischen den Abteilungen gestaltet sich als schwierig, da autonom gearbeitet wird.
- Schwierigkeiten bestehen aufgrund unterschiedlicher Vermess-Techniken, und die Unsicherheit über die Aktualität der Masstabellen ist präsent.



Abb.: Einblick ins Affinity Diagram, detaillierte Abbildung in [Kapitel 16.3.1 Affinity Diagram, Seite 150](#)

Erste Ergebnisse nach der Daten Auswertung

Nach dem Clustern und Interpretieren der Daten werden im Projektteam erste Opportunitäten herausgefiltert. Dabei werden vier Hauptthemen ausgemacht, die unterschiedliche Ausprägungen haben können.

Hauptthemen



Workflow



Kostüm ID



Nachhaltige Nutzung



Digitalisierung

Workflow: Im Theater herrscht ein grosser Zeitdruck, der es unmöglich macht, dass eine Person allein inventarisiert. Gleichzeitig entstehen entlang der Kostümproduktion Kostüm- und Wissen, die auf dem Weg in den Fundus verloren gehen. Hier könnte ein neuer oder optimierter Workflow entstehen. Durch einen Kostüm-Finder könnte ein neuer Workflow mit einem oder mehreren Kostümverantwortlichen oder mehreren Kostüm-Fachbereichsverantwortlichen (Kostümleitung, Schneiderei, Fundus etc.) etabliert werden.

Kostüm ID: Die Attribute der Kostüme werden heute nirgends festgehalten. Das Kostüm besitzt keine Identität, was Auffindbarkeit und Suche erschwert. Durch eine digitale ID wird Abhilfe geschaffen und die nachhaltige Nutzung wird gefördert.

Nachhaltige Nutzung: Das Wissen befindet sich in wenigen Köpfen und kann nur schlecht geteilt werden. Es bestehen lange Transport- und Anfahrtswege zwischen Bühnen und Fundus, dies könnte effizienter und nachhaltiger werden indem die Anzahl der Fahrten reduziert wird.

Digitalisierung (Zugang erleichtern): Nicht alle Mitarbeitenden sind gleich digital affin. Hier gilt es Hemmschwellen abzubauen, damit der Prozess nicht versandet. Fotos von Kostümen sind nicht verfügbar, sind aber ein wichtiger Aspekt, um Wissen zugänglich zu machen.

Diese Opportunitäten werden in einem späteren Schritt ([Wall Walk Kapitel 6.1, Seite 45](#)) nochmals genauer analysiert und weiter eingegrenzt.

Exkurs Nachhaltigkeit

Schon in den ersten Gesprächen mit den Praxispartnern fällt auf, dass das Thema Nachhaltigkeit auch im Theater ein breit diskutiertes Thema ist. In einigen Bereichen, wie dem Bühnenbau und den Requisiten sind schon nachhaltigkeitsfördernde Massnahmen umgesetzt worden. Einen Kostümfundus zu betreiben ist zumindest per se bereits ein grosser Beitrag an die Förderung der Nachhaltigkeit. Bei jeder neuen Produktion stellt sich die Frage, ob die Kostüme selbst produziert, eingekauft oder aus dem Fundus bezogen werden sollen immer wieder von Neuem. Verschiedene Aspekte wie die Sparte, der Regisseur oder die Auffindbarkeit eines Kostüms beeinflussen dabei die Entscheidung, ob neu produziert wird oder zum Beispiel nur aus dem Fundus gearbeitet wird. Die heutige Situation in den Kostümfundi ist im Bereich Nachhaltigkeit ausbaufähig und bis zum jetzigen Zeitpunkt sind von den Institutionen keine konkreten nachhaltigkeitsfördernde Massnahmen angedacht.

Dem Projektteam ist es wichtig, zumindest ansatzweise mit einem zentralen Kostüm-Finder der Nachhaltigkeit im Kostümfundus mehr Gewicht zu geben. Im Zusammenhang mit der Förderung der Nachhaltigkeit im Kostümfundus sind verschiedene Stufen denkbar.

→ **Zentraler Kostüm-Finder**

Je besser Kostüme gesucht werden können, um so effektiver und effizienter kann der Fundus genutzt werden. Das nicht Auffinden von Kostümen kann so reduziert werden. Im besten Fall können so auch Schnellkäufe, die das Budget zusätzlich belasten, reduziert werden.

→ **Lose Vernetzung von Kostümfundi**

Eine weitere Stufe in der Förderung der Nachhaltigkeit könnte eine Vernetzung der schweizerischen Kostümfundi, wie es sie auch heute schon informell gibt, darstellen. Die Hemmschwelle für Kostümanfragen soll weiter reduziert werden.

→ **Zentraler digitaler Kostümfundus**

Ein physisch dezentraler, aber digital vernetzter Kostümfundus kann die Suche nach einem Kostüm über den eigenen Fundus hinaus ermöglichen, ohne Anreise oder umständliche Anfrage.

Reflexion

- Die Zuordnung der Themen nach Shackel ist unglaublich hilfreich, um eine erste Strukturierung zu erhalten. Damit kann das Projektteam mit der riesigen Datenmenge umgehen.
- Es ist nicht immer eindeutig, wo welche Themen zuordenbar sind. Oft sind sie je nach Kontext in mehreren Rubriken korrekt platziert, was zu längeren Diskussionen im Projektteam führt. Durch den gemeinsamen Austausch konnten aber alle Themen zufriedenstellend zugeordnet werden.
- Man muss aufpassen, dass nicht die falschen Schlussfolgerungen gezogen werden, da die Daten im Endeffekt nicht repräsentativ für die ganze Schweizer Theaterszene sind, sondern spezifisch auf die Praxispartner zutreffen. Hier hat sich das Projektteam nochmal bewusst gemacht, dass es um die Praxispartner geht und nicht um die Theaterwelt Schweiz.
- Das Dokumentieren und Clustern nimmt mehr Zeit in Anspruch als gedacht. Es ist sinnvoll, Zeitblocker für die gemeinsame Auswertung festzulegen, um einen Überblick über die Daten zu erhalten. Gleichzeitig tun Unterbrechungen und Fortsetzungen an einem anderen Tag gut, um nochmals mit klarem Kopf einzutauchen.

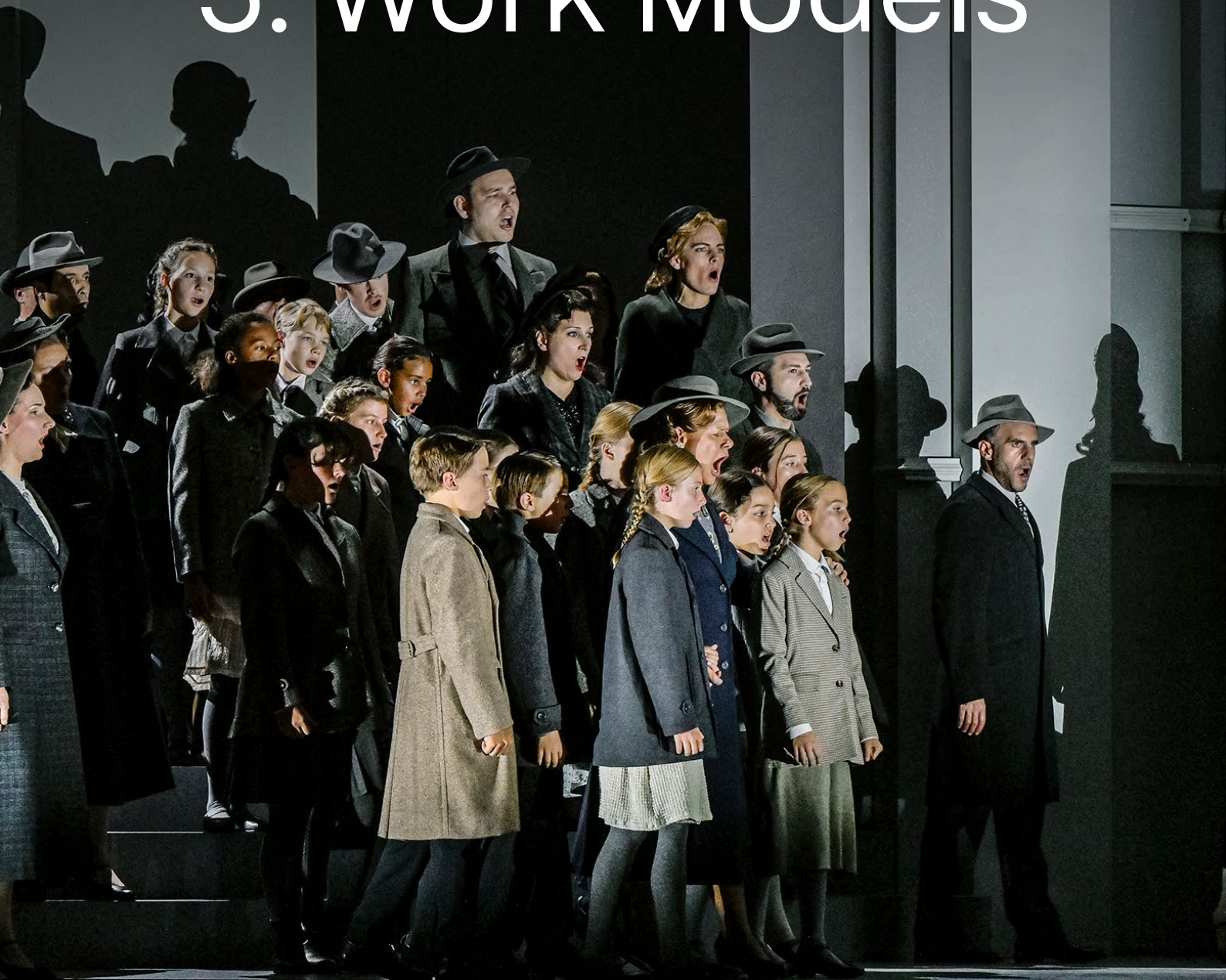
”

**EIN FUNDUS IST KEIN
MUSEUM, SONDERN ZUM
BRAUCHEN DA.**

PRODUKTIONSLEITUNG, BÜHNEN BERN

05

5. Work Models



In einem nächsten Schritt wird untersucht, welche Artefakte für die Weiterverarbeitung der Daten sinnvoll sind. Für diesen Teil greift das Projektteam auf die Ausführungen des Vorgehensmodell Contextual Design nach [Beyer & Holtzblatt 1998] zurück, welche verschiedene Work Models für die Daten Visualisierung detaillierter beschreibt. Dabei werden das Flow Model, Sequence Model, Artifact Model, Cultural Model und das Physical Model beschrieben. Die zweite Ausgabe des Vorgehensmodell Contextual Design nach [Beyer & Holtzblatt 2016] unterscheidet zusätzlich zwischen Contextual Design Experience Models und den traditionellen Contextual Design Models. Der wesentliche Unterschied zwischen Experience Models und traditionellen Modellen liegt in ihrer Herangehensweise an die Darstellung und Analyse von Benutzerinteraktionen. Traditionelle Modelle konzentrieren sich vorwiegend auf objektive Fakten und messbare Aspekte, während Experience Models einen subjektiven Ansatz verfolgen und den Schwerpunkt auf die emotionalen, sozialen und erlebnisbezogenen Elemente der Benutzerinteraktion legen.

Während traditionelle Modelle hauptsächlich Hard Facts analysieren, verwenden Experience Models Visualisierungen, Storytelling und Szenarien, um die individuellen Erfahrungen, Beziehungen und Emotionen der Benutzer:innen darzustellen. Für die vorliegende Arbeit wird der Fokus auf die traditionellen Contextual Design Models gelegt. Diese sind insbesondere in Projekten, bei denen Prozessoptimierungen im Vordergrund stehen, geeignet. Aber auch für Tools, die in einem frühen Stadium entworfen werden. Hier ist es wichtig, messbare Fakten und physische Elemente darzustellen, deren Resultate dann Hinweise für die Design-Phase geben können.

Das Projektteam entscheidet sich für die Aufbereitung folgender Artefakte:



Physical Model



Artifact Model



Proto-Personas



Produkt Journey

Die Proto-Personas und die Product Journey nutzt das Projektteam ergänzend zu den traditionellen Contextual Design Models. Das Projektteam verzichtet hingegen auf das Flow Model, das Sequence Model und das Cultural Model, weil diese für die vorliegende Arbeit aus Sicht des Projektteams keinen Mehrwert generieren würden. Diese Modelle werden demnach auch nicht näher umschrieben. Es folgen Auszüge aus den erarbeiteten Work Models. Für die vollständige Dokumentation wird jeweils auf den Anhang verwiesen.

5.1 Physical Model

Dieses Modell zeigt die Strukturen und besonderen Erkenntnisse aus dem Umfeld der Nutzenden auf. Das Modell wird wichtig, wenn mit der physischen Umgebung interagiert werden muss, wie das im Theater und dem Kostümfundus der Fall ist.

Die CIs zeigen, dass besonders in Bern und Luzern mehrere Kilometer Weg zwischen Bühne und Fundus zurückgelegt werden müssen. Auch die Fundi selbst bestehen oftmals aus komplexen mehrstöckigen Räumen, welche ohne Personenlift ausgestattet sind. Zudem werden die Raumhöhen maximal ausgenutzt, was bedeutet, dass die Mitarbeiter:innen Steighilfen oder Leitern benutzen müssen, um Kleider zu sichten, zusammenzustellen oder zu versorgen. Dies alles bedeutet viel körperliche Arbeit.

Die Beobachtung wird vom Projektteam in schematischen Grundrissen der Räumlichkeiten aufbereitet und konsolidiert. Es ist klar, dass die Räumlichkeiten an sich und die langen Lauf- und Anfahrtswege nicht verändert werden können durch das Projekt. Jedoch können im Projektteam folgende Erkenntnisse aus der Analyse gezogen werden:

- Anzahl Anfahrten zum Fundus sollten minimiert werden. Indem bereits im System recherchiert werden kann, was es im Fundus hat, muss nicht jedes Mal die Strecke mit PW, ÖV oder Velo zurückgelegt werden.
- Durch das Hochsteigen auf Steighilfen und Leitern haben die Personen in der Regel nur eine Hand frei. Diesem Umstand muss bei der Konzipierung einer mobilen Version des Kostüm+ Rechnung getragen werden.
- Jedes Kostüm braucht einen fixen Einsortierungsort. Durch einen klar definierten Einsortierungsort der Kostüme muss innerhalb des Fundus nicht hin und her gegangen werden. Zusätzlich ist das Auffinden der Kostüme mit einem fixen Einsortierungsort für Personen, welche den Fundus nicht so gut kennen, mit weniger Umherirren verbunden. So kann auch unnötiges Hochsteigen auf Steighilfen und Leitern vermieden werden.

Es folgt eine schematische Darstellung eines typischen Bewegungsablaufes der Fundus Leitung vom Büro in den Fundus, wo dann diverse Kostüme gesucht werden. Dabei symbolisieren die roten Punkte im Fundus die Orte, an denen die angeforderten Kostüme vermutet werden. Die gestrichelten Linien innerhalb des Fundus zeigen auf, dass die Suche oft nicht linear abläuft. Dies beeinflusst die Arbeit und damit die Arbeitszeit und Effektivität.

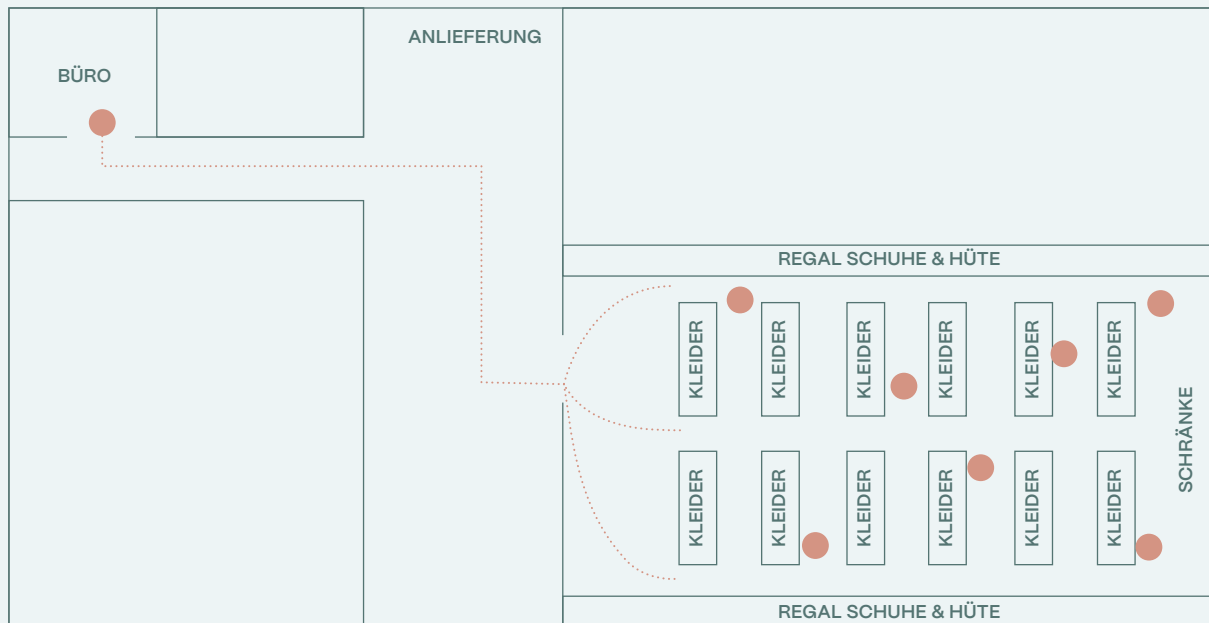


Abb.: Horizontaler Bewegungsablauf vom Büro Fundus Leitung zum Fundus und Suche nach Kostümen (eigene Darstellung)

Weiterführende Details zu den Beobachtungen und schematischen Darstellungen sind im [Anhang 16.4.1 Physical Model, Seite 158](#) zu finden.

5.2 Artifact Model

Dieses Modell wird verwendet, um insbesondere physische Artefakte (Arbeitsmittel oder -Ergebnisse) als Fotokopie oder Schema darzustellen. Es wird dann genutzt, wenn physische Artefakte in ein digitales Produkt verschoben werden sollen. In den untersuchten Theatern wird häufig mit Papier gearbeitet. Das sind beispielsweise Ausleihzettel, Listen (Preislisten, Masstabellen) oder Notizzettel, welche an Kleider und Kleiderstangen geheftet werden. Aber auch Spielpläne oder Kalender sind weiterhin auf Papier zu finden.

Der Vorteil in der Erfassung von Artefaktmodellen im Projekt ist, dass damit wichtige Informationen zu Funktionen und Strukturen identifiziert werden können. Es handelt sich oft um Schlüsselfunktionen, auf die Benutzer:innen in ihrem aktuellen Prozess angewiesen sind. Diese Erkenntnis kann für die Priorisierung der Funktionen in der digitalen Anwendung relevant sein. Ebenfalls gibt die Analyse der Artefakte einen Hinweis auf die Informationsarchitektur. Es kann herausgelesen werden, welche Informationen wie kategorisiert und strukturiert werden sollen.

1. Schritt: In einem ersten Schritt werden, während der CI alle Artefakte gesammelt und in einer Tabelle erfasst.

2. Schritt: Dann werden die Artefakte nach Relevanz für die vorliegende Arbeit klassifiziert. Dabei werden zehn relevante Artefakte identifiziert. Teilweise sind diese nicht physisch, jedoch relevant, weil sie z.B. für die Kommunikation genutzt werden:

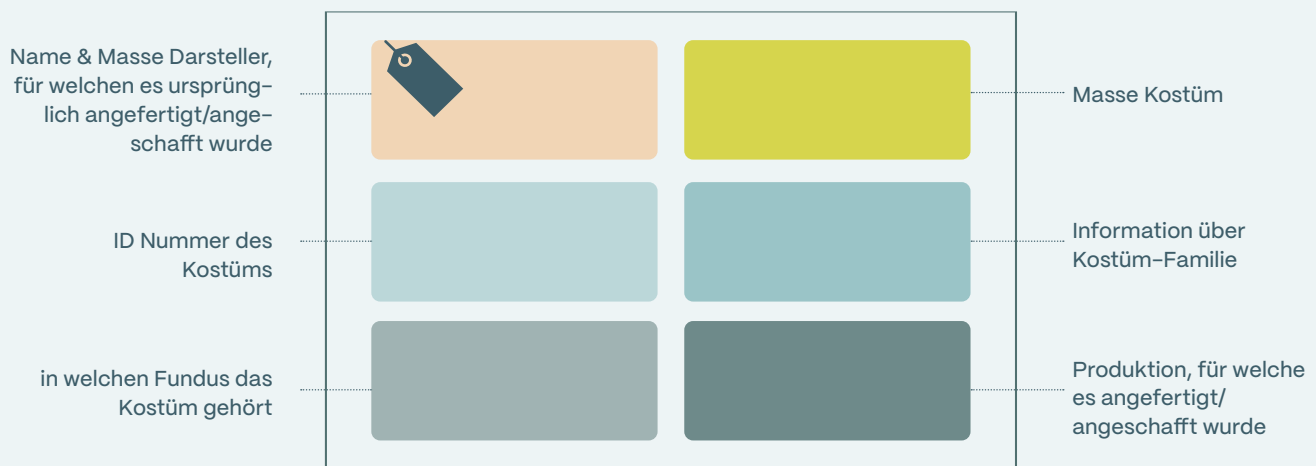
1. Ausgedruckte Email mit Anfrage für Kostüme
2. Physische Kennzeichnung der Kostüme
3. Handnotiz mit Hinweisen zur Einsortierung
4. Ausgedruckte Preisliste
5. Ausgedruckte Körpermasse der Darstellenden
6. Physische Lieferscheine für die chemische Reinigung
7. Ausgedruckte Ankleidelisten
8. WhatsApp – zur Kommunikation im Kostümteam

Zwei weitere Artefakte betreffen die Institution, welche bereits teilweise mit einem Inventarisierungstool arbeitet:

9. Eingabemaske System (FileMaker)
10. Output System (FileMaker)

3. Schritt: Als dritter Schritt werden die Artefakte als abstrakte Modelle dargestellt und entsprechend mit Kommentaren und Hinweisen vervollständigt. Beispielhaft für diesen Schritt ist nachstehend die Darstellung der physischen Kennzeichnung der Kostüme zu finden.

Kennzeichnung Kostüme



Es werden grösstenteils unterschiedliche Informationen gepflegt. Die Form und wo die Informationen sich befinden sind sehr unterschiedlich:

- Papierkarten – wiederverwendet (mit Kette am Bügel)
- Papierzettel – ohne Wiederverwendung
- im Kostüm selber fix angebracht (aufgenäht, mit Marker reingeschrieben)

Abb.: Schematisches Modell des Artefakts «Kennzeichnung Kostüme» (eigene Darstellung)

Weitere schematische Darstellungen der Artefakte im [Anhang 16.4.2 Artifact Model, Seite 161](#).

5.3 Proto-Personas

Zu dem Zeitpunkt kann auf die Datenauswertung aus der Interpretation Session mittels dem Problem Domain Model nach [Shackel 1991] zurückgegriffen werden. Aus dem erarbeiteten Affinity Diagramm (siehe auch [Anhang 16.3.1 Affinity Diagram, Seite 151.](#)), bzw. spezifisch dem «User Board» werden nun die Daten der Nutzenden in Form von Proto-Personas modelliert. Proto-Personas aus dem Grund, weil diese noch vertieft, validiert werden müssten und sich aktuell nur auf die Daten der Praxispartner beziehen. Es ergeben sich folgende vier Proto-Personas:



Die Kostüm Suchende Proto-Persona – Alma Assistentin



Die Inventarisierende Proto-Persona – Finja Fundus Leitung



Die Entwerfende Proto-Persona – Klaas Kostümbildner



Die Vernetzte Proto-Persona – Leonore Kostümleitung

Es folgt eine verkürzte Begründung der Proto-Personas und deren Priorisierung in primär, sekundär und komplementär. Eine detailliertere Ausführung befindet sich im [Anhang 16.4.3 Proto-Personas, Seite 166.](#)

→ **Primär: Die Kostüm Suchende Proto-Persona – Alma Assistentin**

Für die Kostüm Suchende Proto-Persona bringt das Kostüm+ Tool am meisten Mehrwert. Je nach Situation und Vorgaben von Kostümbildnern oder Kostümbildnerinnen, suchen die Kostüm Suchenden nach unterschiedlichen Kriterien. Eine der Hauptaufgaben dieser Proto-Persona ist es, Probekostüme zusammenzustellen oder wieder einzusortieren. Dies nimmt aktuell viel Zeit in Anspruch.

→ **Primär: Die Inventarisierende Proto-Persona – Finja Fundus Leitung**

Diese Proto-Persona hat andere Anforderungen an das Kostüm+ Tool als die Suchende Proto-Persona. Die Inventarisierende Proto-Persona entscheidet, nach welchen Kriterien und an welchem Platz ein Kostüm einsortiert und beschriftet wird. Der Erfolg des Kostüm+ Tools hängt massgeblich von der Inventarisierenden Proto-Persona ab. Ist diese nicht bereit, langjährige analoge Prozesse zu verändern, wird es keinen Sinn machen, das Tool umzusetzen.

Das Kostüm+ Tool soll von Beginn an zwei Nutzen abdecken, das Inventarisieren und das Suchen von Kostümen. Da die Suchende- und die Inventarisierende Proto-Persona zwei unterschiedliche User Interfaces erfordern und es für die Umsetzung des Kostüm+ beide Rollen braucht, hat das Projektteam beide oben genannten Gruppen als primäre Proto-Personas priorisiert.

→ **Sekundär: Die Entwerfende Proto-Persona – Klaas Kostümbildner**

Die Entwerfende Proto-Persona ist immer mehr gefordert, einen Grossteil der Produktionen aus dem Fundus zusammenzustellen. Diese Proto-Persona wird als sekundär eingestuft, da sie ähnliche Bedürfnisse beim Recherchieren hat, wie die primäre Proto-Persona Alma Assistentin, welche durch zusätzliche Anforderungen ergänzt werden können.

→ **Komplementär: Die Vernetzte Proto-Persona – Leonore Kostümleitung**

Der Vernetzten Proto-Persona schwebt eine schweizweite Vernetzung der Theater-, Ballett-, Oper- und Film-Branche vor. Diese Proto-Persona wird als komplementäre Proto-Persona eingestuft, da sie neue Anforderungen mit sich bringt, die mit der primären und sekundären Proto-Personas nicht gegeben sind.

Entgegen der beiden primären Proto-Personas kann das Kostüm+ Tool auch ohne die sekundäre Proto-Persona erfolgreich eingesetzt werden und einen grossen Mehrwert bringen. Dennoch ist es möglich, ihre Anforderungen mit Erweiterung abzudecken.

Die komplementäre Proto-Persona hingegen hat einen anderen Fokus, welcher nicht mit den priorisierten Prozessen bedient wird. Hier bräuchte es komplett neue Funktionen.

Das Projektteam entscheidet sich, im weiteren Verlauf der Arbeit auf die primären Proto-Personas zu fokussieren. Diese bringen dem Praxispartner im ersten Schritt am meisten Mehrwert, da sie einerseits die Inventarisierung der Kostüme, wie auch die Suche nach Kostümen abdecken. Für die beiden nicht priorisierten Proto-Personas stehen zudem nur wenige und teilweise indirekte (aus zweiter Hand) Daten zur Verfügung. Eine zusätzliche Erhebung und Validierung von Daten würde den zeitlichen Rahmen sprengen.

Das Projektteam hatte ursprünglich vor, die zu diesem Zeitpunkt gesammelten Daten weiter zu validieren, und eine quantitative Umfrage zu starten. Es wird aber entschieden, dass eine Umfrage zu viel Zeit in Anspruch nehmen würde und das Projekt zum aktuellen Zeitpunkt nicht weiter unterstützt. Zudem weisen die Daten aus den drei verschiedenen Unternehmungen der Praxispartner für den Start in die Ideation genügend Gehalt auf.

Als Übersicht nachstehend die Steckbriefe der Proto-Personas:

Steckbriefe Proto-Personas



Die Kostüm Suchende – Alma Assistentin, 26

Primary

Alma möchte später eigene Kostüme entwerfen. Für zwei Saisons arbeitet sie als Kostümassistentin am Theater, um den Einstieg in die Kostümwelt zu finden. Sie betreut Produktionen von A-Z. Eine besondere Herausforderung stellt dabei die Orientierung im Kostümfundus dar, wo sie innerhalb kürzester Zeit die passenden Kostüme für Proben und Aufführungen heraussuchen und einräumen muss.

- ✓ Ist nur für kurze Zeit im Haus
- ✓ Fehlende Orientierung im Fundus
- ✓ Keine Zeit für langes Suchen

Bereitschaft Kostüm+ zu nutzen



Die Inventarisierende – Finja Fundus Leitung, 40

Primary

Finja leitet seit acht Jahren den Fundus eines Stadttheaters mit über 30'000 Kostümen. Sie organisiert und ordnet die Kostüme unter anderem nach Epoche, Farbe und Grösse. Sie unterstützt Kostümassistent:innen und Kostümbildner:innen bei der Kostümsuche. Nach abgelaufenen Aufführungen sorgt sie dafür, dass die Kostüme korrekt gereinigt werden und räumt die Kostüme zusammen mit der Fundus Mitarbeiterin wieder ein.

- ✓ Hat den Fundus im visuellen Gedächtnis
- ✓ Findet nicht alles, wonach sie sucht
- ✓ Ist für Ausleihen zuständig

Bereitschaft Kostüm+ zu nutzen



Der Entwerfende – Klaas Kostümbildner, 35

Secondary

Klaas entwirft Kostüme für verschiedene Produktionen an verschiedenen Theatern. Er reist punktuell für Kostümproduktionen an und kommuniziert hauptsächlich digital. Nachhaltigkeitsanforderungen zwingen ihn, auf Funduskostüme zurückzugreifen, was trotz Verständnis Herausforderungen und Kompromisse mit sich bringt. Die Beschaffung gestaltet sich zeitaufwendig, da die Fundi ausserhalb der Stadt liegen. Klaas koordiniert eng mit Kostümassistent:innen, um eine reibungslose Produktion sicherzustellen.

- ✓ Stöbert vor Ort durch den Fundus
- ✓ Kostümassistent:innen suchen Kostüme aus dem Fundus für ihn zusammen

Bereitschaft Kostüm+ zu nutzen



Die Vernetzte – Leonore Kostümleitung, 55

Complementary

Leonore organisiert Kostümproduktionen, entscheidet mit Kostümbildner über Neu- oder Funduskostüme. Bei Zeitdruck erkundigt sie sich auch bei anderen Theatern nach verfügbaren Kostümen. Kostümanfragen, die sie extern erhält, leitet sie an die Fundusleitung weiter. Entscheidet aber mit, ob Kostüme ausgeliehen werden, Ausleihen sind immer etwas mit Wehmut verbunden, da man nie weiss, in welchem Zustand die Kostüme zurückkommen.

- ✓ Erhält externe Kostümanfragen
- ✓ Entscheidet, welche Kostüme Neu produziert und welche aus dem Fundus genommen werden

Bereitschaft Kostüm+ zu nutzen



Abb.: Steckbriefe Proto-Personas (eigene Darstellungen)

”

DIE KUNST HAT VORRANG.

PRODUKTIONSLEITUNG, BÜHNEN BERN

5.4 Product Journey

Die Product bzw. Kostüm Journey zeigt den Ist-Zustand und Weg des Kostüms, von seiner Entstehung bis hin zum Einsortieren im Fundus. Die Kostüm Journey ist dazu in sieben Schritte gegliedert, die von den unterschiedlichen Rollen im Theater besetzt oder ausgeführt werden. Der Weg zeigt dabei auch die Needs und Pains der unterschiedlichen Stationen auf, hält die dabei verbundenen Emotionen und genutzten Technologien fest. Es wird besonders darauf geachtet, wo schon früh Schnittstellen zum Fundus stattfinden und der Fundus oftmals unter Zeitdruck hinzugezogen werden muss.

Die Journey konzentriert sich konsequent auf das Kostüm und nicht auf die Rollen oder die Proto-Personas. Der Nutzen liegt darin, zu verstehen, wann der richtige Zeitpunkt ist, um die Kostüme zu fotografieren, die Masse einzufügen oder das Etikett anzubringen. Darüber hinaus durchlaufen die Kostüme in allen Institutionen grundsätzlich die gleichen Schritte – die Zuständigkeiten für die Schritte sind jedoch nicht überall gleich definiert.

Das Projektteam konzentriert sich hier bewusst auf eine Kostüm Journey, da hier noch einmal festgehalten werden soll, welche Wege ein Kostüm gehen kann, denn diese können alles andere als linear sein. Die Kostüm Journey wird für das Projektteam im Kapitel Visioning von Bedeutung sein. Hier ist es notwendig, die bestehenden Abläufe, Prozesse und Schnittstellen zwischen den einzelnen Abteilungen bei der Herstellung eines Kostüms zu verstehen, um Ideen für neue Workflows zu entwickeln.

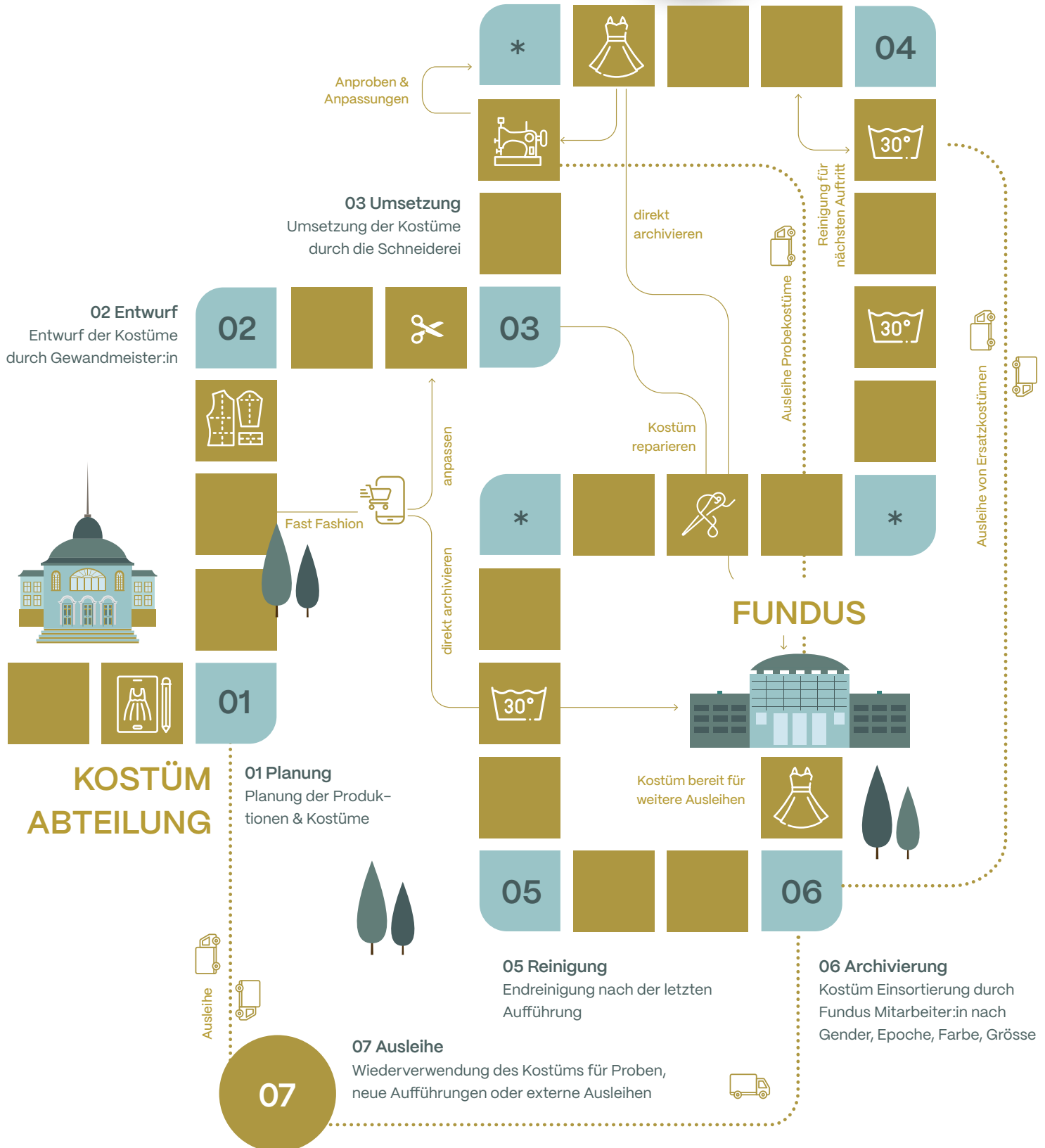
Es folgt eine komprimierte Übersicht der Kostüm Journey (detaillierte Version siehe [Anhang 16.4.4 Product Journey, Seite 179](#)).

KOSTÜM JOURNEY



BÜHNE

04 Aufführung
Der Grosse Auftritt des Kostüms



KOSTÜM ABTEILUNG

Abb.: Schematisches Modell der Kostüm Journey (eigene Darstellung), detaillierte Journey im Anhang Kapitel 16.4.4 Product Journey, Seite 179

Neben den sieben aufgeführten Stationen des Kostüms (Planung, Entwurf, Umsetzung, Ausführung, Reinigung, Archivierung, Ausleihe) hat das Projektteam besonders die iterierenden (z.B. «Anproben & Anpassungen») und wiederholenden (z.B. «Reinigung für nächsten Auftritt») Abschnitte beachtet. Sie sind die Elemente, welche der Kostüm Journey eine nicht lineare Architektur verleihen. Dieses Bild hilft in der Diskussion zum jeweils «richtigen» Zeitpunkt und das Projektteam erkennt, dass es keine eindeutige Antwort gibt. Der Vielfalt der Institutionen und ihrer Prozesse muss zwingend auch im Kostüm+ Raum gegeben werden. So dürfen Abläufe, Zeitpunkt und Rolle nicht fix und starr vorgegeben werden.

Reflexion

Reflexion allgemein zu Work Models

- In dieser Phase stellte sich das Projektteam verschiedene Fragen, darunter diejenigen nach den geeigneten Work Models und der Auswahl von Modellen aus dem Contextual Design. Die Beantwortung dieser Fragen gestaltete sich als anspruchsvoll. In einem ersten Schritt wurden Modelle ausgeschlossen, die sich nicht für das Projekt eigneten, wie zum Beispiel das Sequence Model oder das Cultural Model. Anschliessend vertiefte sich das Team erneut in die Literatur, um Antworten zu finden und geeignete Modelle zu identifizieren, die die Prozesse rund um den Fundus am besten abbilden können.
- Aufgrund des Zeitdrucks erkannte das Projektteam, dass es nicht im Research verweilen konnte und dass offene Fragen auch während der Testphasen geklärt werden könnten. Daher wurde entschieden, auf die Durchführung einer Umfrage zu verzichten, was sich als richtige Entscheidung erwies, da die Testings tatsächlich dazu beitrugen, offene Fragen zu klären.
- Bei mehreren Work Models war es schwierig, ein einheitliches Bild zu zeichnen, da die Praxispartner unterschiedliche Voraussetzungen und Abläufe mitbringen. Das Projektteam hat sich damit beholfen, jeweils eine konsolidierte Version zu erstellen. Damit einher geht eine wertvolle Vereinfachung, wie auch die Gefahr des Verlusts von wichtigen Details. Soweit das Projektteam bis zum Schluss der Arbeit beurteilen kann, sind keine essentiellen Details untergegangen.

Reflexion zu Proto-Personas

- Die Identifikation der Proto-Personas erfolgte durch die Auswertung der Daten mithilfe des Affinity Diagramms aus der Interpretation Session. Bei der anschliessenden Priorisierung stiess das Team auf Herausforderungen. Es herrschte Unsicherheit darüber, ob zwei oder nur eine primäre Proto-Persona weiterverfolgt werden sollte. Diese Unsicherheit konnte gelöst werden, da für das Projekt zwei Rollen und zwei Interfaces benötigt wurden.

06

6. Visioning

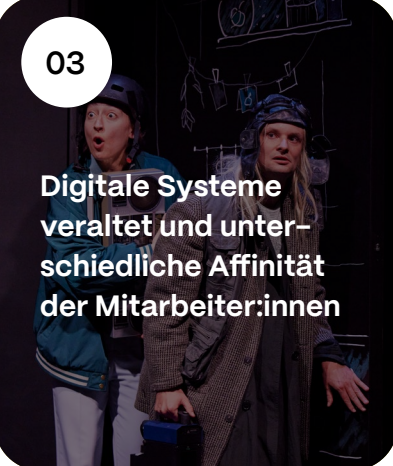


6.1 Wall Walk

Im Mittelpunkt steht das Eintauchen in die Welt der Benutzer:innen. Der Wall Walk beschreibt einen Prozess, bei dem das Projektteam mit den konsolidierten Daten interagiert und sich von ihnen zu ersten Designideen anregen lässt. Das Projektteam verwendet dabei die Work Models und weitere Artefakte als Ausgangslage. Das Ergebnis des Wall Walks ist die Identifizierung der Probleme, der Überraschungen und Chancen. Zusätzlich werden vom Projektteam «Weisse Flecken» erfasst – das sind Bereiche wo vermutet wird, dass noch zu wenig Wissen aufgebaut worden ist. Ziel des Wall Walks ist es, die Ideenfindung anzuregen und Lösungsansätze zu entwickeln. Nachfolgend werden die Ergebnisse des Wall Walks aufgezeigt:

Probleme

Erste Erkenntnisse zu den Problemen sind bereits in der Interpretation Session diskutiert worden. Während des Wall Walks werden die Schwachstellen konkretisiert, dabei haben sich drei Kategorien herauskristallisiert:

<p>01</p> <p>Schwachstellen in der Inventarisierung und im Prozess</p>	<p>02</p> <p>Keine nachhaltige Produktion sowie nicht geteiltes Wissen</p>	<p>03</p> <p>Digitale Systeme veraltet und unterschiedliche Affinität der Mitarbeiter:innen</p> 
--	--	--

Die folgende Übersicht zeigt erkannte Probleme im Detail auf:

Inventarisierung / Prozess

- In allen Institutionen zeigen sich unterschiedliche Etikettier-Systeme an den Kostümen.
- Die Etikettierung mit Angaben zum Schauspieler oder zur Schauspielerin wird direkt am Kleidungsstück (Innentasche, Rücken etc.) angenäht, und ist bei Veränderungen am Kostüm schwierig anpassbar.
- Die Beschriftung der Kostüme besteht teilweise aus einem von Hand ausgefüllten, standardisierten Papierzettel, der sichtbar am Kostüm angebracht wird (Kleiderbügel, Ärmel etc.) und teilweise schlecht lesbar ist. Die Beschriftungen werden bei jeder Nutzung des Kostüms entfernt und nach der Rückgabe wieder neu angebracht und ausgefüllt. Ein ineffizienter und wenig nachhaltiger Prozess.
- Viele Kostüme sind nicht eindeutig einer Epoche oder Stil zuweisbar und werden oftmals unterschiedlich im Fundus einsortiert. Dadurch sind Kostüme auch immer wieder nicht auffindbar oder scheinen verloren zu sein.
- Ein hoher Kommunikationsaufwand aufgrund temporärer Stellen oder Job-sharing.
- Der Kostümfundus erzeugt viel physische Arbeit, aufgrund der Arbeitsumgebung und Leerläufen.
- Die Kostümmasse sind nicht aktuell und es gibt unterschiedliche Vermesungsarten. Zudem werden Kostüme für eine neue Produktion auch verändert und immer wieder wird die Grösse angepasst.
- Fotografien der fertigen Kostüme gibt es selten und diese können nur in einem komplexen Ablagesystem im Computer nachgeschaut werden, der sich meist nicht im Kostümfundus befindet.
- Die räumliche Distanz zwischen den Fundi und Theater ist gross.
- Zeitdruck verhindert eine digitale Erfassung der Kostüme. Der Prozess zur Inventarisierung der Kostüme ist nicht definiert.

Nachhaltigkeit

- Angefertigte Kostüme werden nicht verwendet und gelangen direkt in den Fundus. Dies aufgrund dessen, dass z.B. bei den letzten Proben das Gesamtbild auf der Bühne nicht stimmig ist und andere Kostüme besorgt werden müssen.
 - Das Wissen über den Kostümfundus befindet sich in wenigen Köpfen und wird so nicht nachhaltig geteilt.
 - Die Vernetzung im Sinne von Kostümanfragen ist heute aufwendig. Telefonisch und / oder per Email wird über Tage hin und her kommuniziert und Fotos verschickt, bis ggf. etwas Passendes gefunden wird.
 - Kostüme sind im Fundus unauffindbar. Als Folge davon werden Kostüme nochmals gleich nachproduziert.
 - Kostüme können nur vor Ort gesucht werden, was eine Anfahrt zum extern gelagerten Fundus erfordert.
 - Kurzfristige Änderungswünsche der Regie lösen eine Bestellung oder Einkauf von Fast Fashion aus. Diese sind in der Regel qualitativ schlechter und kommen daher meist nicht im Fundus an.
-

Systeme

- Es herrscht ein unterschiedliches Wissen und Verständnis rund um die Digitalisierung bei den Mitarbeitenden.
 - Die bis jetzt genutzten digitalen Prozesse bieten komplizierte Ablagesysteme oder sind, wie die genutzte Datenbank, nicht intuitiv für die Nutzenden.
 - Viele Mitarbeitende haben Angst und Bedenken gegenüber der Digitalisierung von Prozessen in ihrem Arbeitsumfeld.
 - Es fehlt im Fundus schlicht an digitaler Ausrüstung oder sie ist stark veraltet.
-

Überraschungen

Die Datenerhebung und Auswertung haben für einige Überraschungen gesorgt:

- Auch wenn der Kommunikationsaufwand trotz vieler Teilzeitstellen hoch ist, so verfügen die Praxispartner über einen bemerkenswerten Kommunikationsfluss und dies mit vorwiegend analogen Hilfsmitteln.
 - Die Loyalität der Theatermitarbeiter:innen ist hoch.
 - Überrascht hat die überdurchschnittlich hohe Papierablage (Bundesordner mit ausgedruckten Mails, Ablageblätter zu Darstellenden etc.)
 - Erstaunt hat, wie wichtig das visuelle Gedächtnis, die Haptik und für die Wiedererkennbarkeit der Kostüme die Namen der Schauspieler:innen sind.
 - Planung vs. kreatives Chaos. Obwohl im Alltag viel Dynamik und Kreativität stattfindet, sind die Produktionsabläufe klar definiert, funktionieren so schon seit Jahren gleich und allen ist klar, was die eigenen Aufgaben sind.
 - Bei allen besichtigten Fundi herrscht eine eindrucksvolle physische Fundus Ordnung. Für die Fundi werden dabei unterschiedliche mentale Modelle verwendet (Sortierung nach Farben, Sparte, Grösse oder Raumaufteilung erfordern unterschiedliche Sortiersysteme).
 - Die Arbeit im Fundus ist mit viel physischer Arbeit verbunden und der Zeitaufwand für das Einsortieren der Kostüme ist enorm.
-

Chancen

Ausgehend von den Problemen hat das Projektteam folgende Chancen identifiziert:

Workflow	<ul style="list-style-type: none">• Neuen Workflow etablieren: Hoher Zeitdruck vor den ersten Aufführungen verunmöglicht eine saubere Inventarisierung. Während und nach den Aufführungen sind bereits neue Produktionen in vollem Gange. Aktuell haben sich je Abteilung und Rolle gewisse Abläufe etabliert, die jedoch nicht aufeinander abgestimmt sind. Die Chance besteht darin, dass ein neuer Workflow etabliert wird, der übergreifend ist. Dazu verspricht ein Inventarisierungsprozess, der in mehrere Teilschritte auf das ganze Team aufgesplittet wird, dass sich die Arbeitslast auf mehrere Personen und Abteilungen verteilt.• Workflow Optimierung: Entlang der Kostüm Journey entstehen Kostüm- und Wissen, die auf dem Weg in den Fundus verloren gehen. Einige Daten werden aktuell unabhängig von Abteilungen mehrmals erfasst. Indem der Workflow überarbeitet wird, kann eine Quelle für alle Infos erschafft werden.
Kostüm-ID	<ul style="list-style-type: none">• Daten-Verantwortung: Attribute zu den Kostümen werden heute nicht festgehalten. Dies führt zu wiederholten Unsicherheiten beim Versorgen von Retouren und neuen Kostümen. Indem Attribute (z.B. Epoche) durch verantwortliche Rollen innerhalb des Workflows festgelegt werden, wird für alle Klarheit geschaffen.• Kostüm Identifikation: Das Auffinden und Abrufen von Informationen zu Kostümen ist aktuell nicht möglich. Eine digitale Identität des Kostüms schafft Abhilfe. Durch die bessere Auffindbarkeit wird der Fundus besser genutzt, was wiederum eine nachhaltige Kostümproduktion unterstützt.
Nutzung & Nachhaltigkeit:	<ul style="list-style-type: none">• Wissen teilen: Das Wissen über die Kostüme im Fundus ist aktuell in wenigen Köpfen vorhanden, zudem braucht es ein grosses Fachwissen über die Kostümgeschichte, um die Kostüme am richtigen Ort einzusortieren und zu finden. Mittels eines digitalen Fundus kann Wissen zugänglich gemacht und weitergegeben werden, ohne dass alle das gleiche Fachwissen brauchen. Die Nutzung des Fundus wird dadurch effizienter und das Risiko, dass nur wenige Mitarbeiter:innen über den Fundus Bescheid wissen entfällt. Auch wird der Netzwerkgedanke unterstützt. Andere Häuser und Institutionen haben Zugriff auf Kostüm+.• Fahrten reduzieren: Lange Anfahrtswege hindern daran, im Fundus nach passenden Kostümen zu suchen. Man hat keine Garantie, dass man etwas Passendes findet. Unnötige Transport- und Anfahrtswege könnten durch vorherige Suche via Kostüm+ verhindert werden. Die Anzahl an Transporten könnte reduziert werden, Ressourcen könnten dadurch schonender eingesetzt werden, was wiederum auf die Nachhaltigkeit einzahlt.

Digitalisierung (Zugang erleichtern)	<ul style="list-style-type: none"> • Digitalisierung im Kostümfundus zugänglich machen: In den Kostümabteilungen herrschen bezüglich Digitalisierungsprozessen grosse Hemmschwellen. Die digitale Affinität ist unterschiedlich ausgeprägt. Zudem ist vieles analog und es sind schlechte Erfahrungen mit einem bereits eingesetzten System gemacht worden. Hinzu kommt, dass die Kostümabteilung grossen Wert auf die Haptik und das Visuelle legt. Die Digitalisierung schwebt eigentlich in allen Köpfen und die Notwendigkeit wird erkannt. Zur Umsetzung fehlen jedoch vor allem Ressourcen, eine gute digitale Ausstattung und Knowhow. Das Projektteam sieht es als grosse Chance, Digitalisierung in der Kostümabteilung zugänglich zu machen. Wichtig dabei ist die Verwendung von bekannten Interaktionsmustern und Geräten, sowie eine hohe Fehlertoleranz des Systems. • Digitale Visualisierung: Aktuell sind keine Fotografien von Kostümen verfügbar. Damit weiss nur der Fundus Mitarbeitende, was es überhaupt gibt. In dieser Branche ist der visuelle sowie haptische Aspekt wichtig. Kostüme sollen auch im Digitalen visuell wie auch haptisch zugänglich werden. Das Kostüm+ Tool soll zukünftig zu einem Werkzeug werden, welches der Kostümabteilung einen Mehrwert bietet.
---	---

Weisse Flecken

Nicht alle Themen können innerhalb der Datenauswertung validiert werden. Es haben sich folgende weisse Flecken gezeigt:

Netzwerk	Bei diesem Thema ist nach wie vor nicht klar, ob es um Netzwerkgedanken bezüglich Kostümfundus geht oder um allgemeine Themen, über die man sich unkomplizierter innerhalb der Branche austauschen möchte.
Kostümbilder:innen	Wichtige Nutzergruppe, die zukünftig aus Kostengründen «gezwungen» ist, mehr aus dem Fundus zu verwenden. Von dieser Rolle stehen aktuell (Stand nach den Datenauswertungen) nur indirekte Infos zur Verfügung und wenig Wissen über die Bedürfnisse der Kostümbildner:innen.
Zeitdruck	Zeitdruck scheint ein durchgängiges Problem zu sein, weshalb Kostüme nicht wirklich erfasst werden. Viele der Daten wären aber bei der Produktion bereits vorhanden und müssten nur innerhalb eines neuen Workflows erfasst werden. Hier muss weiter geforscht werden, um herauszufinden, wo genau der Zeitdruck vorhanden ist und welche Bereitschaft vorliegt, um die Workflows zu ändern.
Auffindbarkeit Kostüme	Bei Kostümen, die erfasst sind, wäre es hilfreich, dass verschiedene Status (z.B. «Probephase») gesetzt werden können, so dass klar ist, wo sich das Kostüm befindet. Nutzen vs. Aufwand und Bereitschaft muss geprüft werden. Assistentinnen oder Assistenten, welche 40 Kostüme auf einmal für Anproben raussuchen, haben nicht die Zeit, für jedes Kostüm den Status zu ändern.

Weiteres Vorgehen mit den Erkenntnissen der Probleme, Chancen und weissen Flecken:

Das Praxisteam hat das Ziel, möglichst schnell in einen Lösungsraum zu wechseln und erste Ideen sowie Visionen zu generieren. Mittels eines Reviews mit den Praxispartnern wird Feedback eingeholt. Ziel des Reviews ist es, weisse Flecken möglichst zu klären, Probleme zu spiegeln und die potentiellen Chancen zusammen mit den Praxispartnern zu validieren.

Hot-Ideas

Das Projektteam hat erste «Hot-Ideas» entwickelt. Das Generieren der Hot-Ideas hat nicht zum Ziel, schon die perfekte und vollständige Lösung zu haben, es soll den Ideenfindungsprozess anregen. Für die Generierung von Ideen wird unabhängig vom Vorgehensmodell die Kreativmethode 6-3-5 hinzugezogen. Der Vorteil dieser Methode ist eine hohe Effizienz in kurzer Zeit und innovative Lösungsansätze. Zudem ermöglicht die Methode dem Projektteam gleichzeitig Ideen zu entwickeln, ohne dass dabei bereits eine Bewertung stattfindet. Das Projektteam führt die Methode remote durch. Dabei werden die identifizierten Chancen als Grundlage für die Erstellung der «How-might-we» Fragen verwendet. Zu den einzelnen «How-might-we»-Fragen werden während einzelner Slots innerhalb kurzer Zeit eine breite Palette an Ideen generiert. In einem weiteren Schritt werden die Ideen auf Machbarkeit und Sinnhaftigkeit bewertet. Ideenansätze mit dem meisten Potential sind in den Topf der «Hot-Ideas» gewandert und werden nun als Ausgangspunkt für die erweiterte Ideenfindung im Visioning Workshop verwendet.

Exkurs Etiketten

Das Projektteam lernt bei den Praxispartnern unterschiedliche Etikettierungsformen kennen. Alle zeichnen sich dadurch aus, dass die zugewiesenen Kostüm-Nummern von Hand auf die Etikette geschrieben oder gedruckt werden. Schon während dem frühen Desktop Research und dann später auch durch das Best Practice lernt das Projektteam neue Varianten von Etiketten kennen, so wie QR oder RFID Codes. Diese neuen Etikettierungen

- ermöglichen eine eindeutige Zuweisung zum Kostüm,
- lassen sich, da sie kleiner sind, besser im Kostüm versteckt anbringen,
- können mit einem Scanner eingelesen werden.

Die getesteten Szenarien in diesem Projekt basieren auf diesen neuen Etikettierungen, um den Praxispartnern neue Möglichkeiten und Chancen aufzuzeigen. Das Praxisteam lässt aber offen, mit welcher Etikette die Kostüme in den Institutionen zukünftig ausgestattet werden, da dies von den jeweiligen Entwicklungsmöglichkeiten der einzelnen Institutionen abhängt.

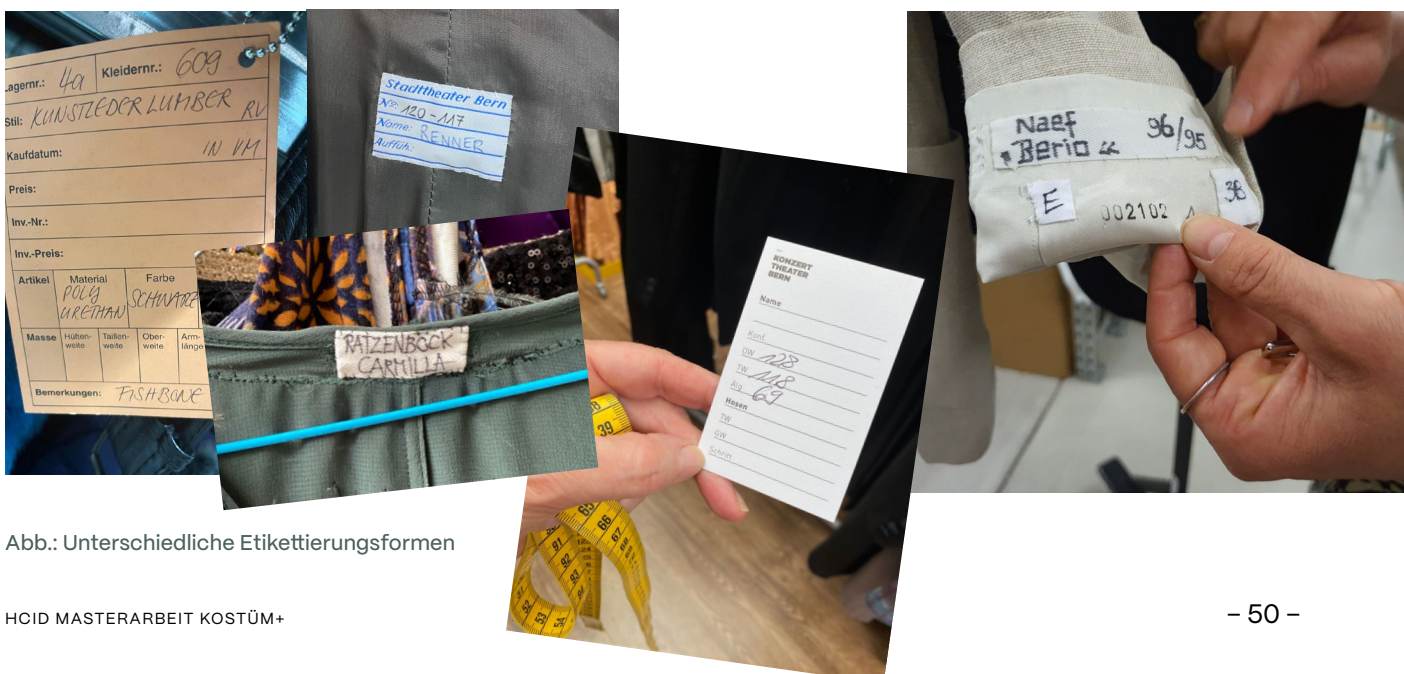


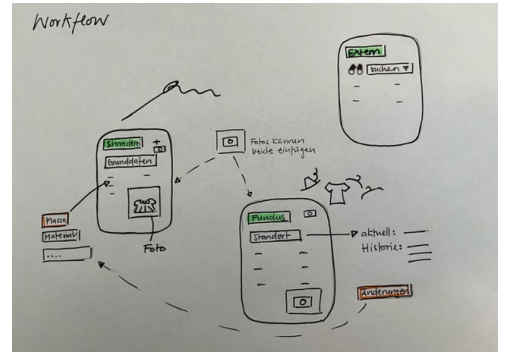
Abb.: Unterschiedliche Etikettierungsformen

6.2 Visioning Workshop

Aus dem Wall Walk heraus werden im Projektteam vier Hot Idea Bereiche herausgearbeitet. Diese dienen als Ausgangspunkt, um ins Visioning zu starten. Jedes Teammitglied steigt mit einer Einzelarbeit in den Prozess ein. Dabei wird zu jeder Hot Idea ein Lösungsansatz skizziert, wie die Nutzung des Kostümfundus zukünftig aussehen könnte. In dieser Phase lässt das Projektteam seinen Ideen freien Lauf, bewusst wird das Feld in die Breite geöffnet, um uneingeschränkt Ideen zu generieren. Ebenso wird entschieden mit Stift und Papier zu arbeiten, so dass schnell Ansätze erarbeitet werden können. Das Projektteam stellt sich gegenseitig 28 Ideen vor.

Diese Ideen werden in einem zweiten Schritt von allen Teammitgliedern bewertet. Beim Bewertungssystem handelt es sich um ein Drei-Punkte-System. Rot als unbrauchbare Idee, orange als Idee, die noch nicht ausgereift ist, aber weiterverfolgt werden soll und grün als gute Idee, die so genutzt werden kann. Aus den 28 Ideen haben acht Visionen das Projektteam überzeugt. Diese acht Ideen werden in einem weiteren Schritt gruppiert, worauf sich folgende drei Bereiche herauskristallisieren:

- **Inventarisierung:** Die Inventarisierung soll auf die unterschiedlichen Bereiche aufgeteilt werden. Die unterschiedlichen Rollen im Theater sollen am Prozess beteiligt sein, so dass nicht ein Bereich die ganze Arbeit leistet.
- **Suche:** Hier entstehen Ideen für die normale Artikelsuche mit Hilfe von Autocomplete, aber auch Ideen für eine Merkliste, mit welcher Ideen und Inspirationen gespeichert werden können.
- **Vernetzung:** In diesem Bereich wird die Vision eines Marktplatzes angedacht oder ein In-App Chat, mit deren Hilfe über Gruppen direkt Fotos von Kostümen und Anfragen ausgetauscht werden können. Zudem soll innerhalb der Institution direkt über das Tool kommuniziert werden.



Visioning Workshop

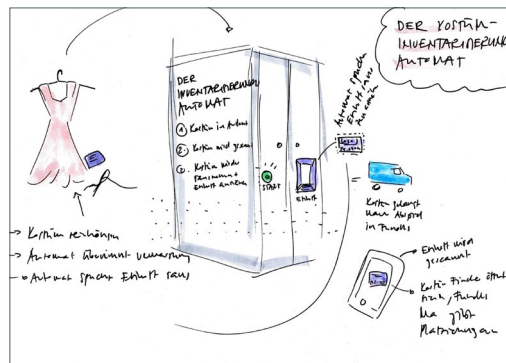


Abb.: Scribbles aus dem Visioning Workshop

6.3 Review mit Praxispartner

Mit diesem Stand der Arbeit geht das Projektteam auf die Praxispartner zu und zeigt in einem persönlichen Austausch vor Ort den Stand der Arbeit, präsentiert kurz die Ergebnisse aus dem Research und stellt die Produktideen vor. Ausserdem werden in dem Meeting weiterführende Informationen zu den weissen Flecken gesammelt. Durch Nachfragen und in der gemeinsamen Diskussion können die Ideen etwas geschärft werden und erste Herausforderungen werden rausgefiltert. Für die Reviews wird pro Praxispartner 1,5h eingeplant.

Bern:

Anwesend sind die Kostümleitung, Projektleitung und Gewandmeisterin. Die Praxispartner sind von allen drei Ideen angetan. Dass die Inventarisierung nicht auf einer Schulter im Team lastet, wird als enorm positiv aufgenommen. Allgemein scheint man in Bern der Digitalisierung nicht mehr so kritisch entgegenzustehen, wie zu Beginn des Projekts. Dies ist für das Projektteam eine erfreuliche Entwicklung.

Luzern:

Anwesend sind die Leitung Kostümfundus und eine Gewandmeisterin. Das Update wird geschätzt und es gibt einen regen Austausch. Die Funktion einer Merkliste, wie auch die Idee einer zentralen administrativen Rolle zur Pflege von Stammdaten, werden positiv bewertet. Den vorgeschlagenen Zeitpunkt der Inventarisierung wird kritisch aufgenommen. So kann es Produktionen geben, welche zum Start der Spielzeit noch gar nicht fertig geschrieben sind und damit noch nicht alle Details zu den Rollen bekannt sind. Das Interesse seitens des Theaters ist ungebrochen und sie freuen sich auf die Testings.

SRF:

Anwesend ist die Kostümleitung und die Fundus Leitung. Auch hier werden alle drei Ideen gut aufgenommen. Bei SRF wird auch das Aufteilen der Inventarisierung im Team als positiv gewertet. Bei SRF erhofft man sich auf einem einfachen Niveau starten zu können und durch jährliche Releases die Funktionen des Tools erweitern zu können. Sie finden, dass ein gutes Interface zentral sei. Ein negatives Beispiel dafür ist ihre Erfahrung mit SAP, wo nur eine Person das Interface bedienen konnte. Der Fokus solle auf dem Netzwerk liegen. Allein die Möglichkeit, Anfragen zu stellen, ist von grossem Wert.

6.4 Produktkonzepte

Im letzten Schritt des Visioning werden Produktkonzepte identifiziert. Dabei werden die besten Elemente aus allen Visionen zu einer Story zusammengefügt. Die Produktkonzepte in Form von Szenarien zeigen auf, wie das künftige Leben der Nutzenden aussehen könnte. Es entstehen drei Produktkonzepte mit einem jeweiligen Schwerpunkt:



In den Produktkonzepten werden jeweils der Kontext und die Ausgangslage vorgestellt und das Szenario, wie auch Ziele und Mehrwert beschrieben. Es folgt eine Kurzfassung der Produktkonzepte. Die vollständigen Versionen sind im [Anhang 16.5.3 Produktkonzepte, Seite 191](#) einsehbar.

Produktkonzept «Kostüm Inventarisierung»

Das Team vom Schneideratelier trifft sich, um die Produktion Dornröschen und die damit verbundenen Arbeiten zu besprechen. Dabei wird entschieden, was für die Produktion neu hergestellt und was vom Fundus angepasst werden muss. Die Gewandmeisterin erstellt im Tool die neu zu erstellenden Kostüme mit einer Inventarnummer und verlinkt diese mit der Produktion.

Ab diesem Zeitpunkt werden im Atelier nun die Kostüme erstellt und es kommt zu diversen Anproben. Bei der letzten Anprobe (AMA) wird die Inventaretikette eingenäht. Nun werden noch die Kostümmasse und die Schauspielmasse eingegeben. Das Kostüm ist nun bereit für den grossen Auftritt. Die Kostüme werden in der Schneiderei und bei der Anprobe fotografiert und dem Kostüm im Tool beigefügt. Eines der Fotos wird als Hauptabbildung definiert und als Vorschaubild angezeigt werden.

Ziele

- Einfache und schrittweise Inventarisierung neuer Kostüme
- Dem Kostüm sind Fotos hinterlegt
- Anhand des digital einsehbaren Fundus kann effizient entschieden werden, welche Kostüme neu angefertigt werden müssen

Mehrwert

- Fotos der Kostüme sind zentral an einem Ort einsehbar
- Kostüme erhalten früh eine Inventarnummer und sind damit eindeutig identifizierbar
- Schrittweise Inventarisierung ermöglicht den Prozess auf mehrere Rollen aufzuteilen
- Informationen sind für alle beteiligten Personen einsehbar

Produktkonzept «Kostüm-Suche»

Alma Assistentin hat den Auftrag für eine Produktion Kostüme aus dem Fundus zusammenzustellen. Von der Kostümleitung hat sie dazu ein Anforderungskatalog je Schauspieler:in erhalten. Alma steht unter Zeitdruck, diese Woche finden zwei Premieren statt, bei welchen es noch alle Hände voll zu tun gibt. Für die Recherche nutzt Alma den Kostüm-Finder während den Fahrten zwischen dem Theater und der Probebühne, dadurch kann sie ihre wertvolle Zeit optimal nutzen.

Auf der Übersichtsseite grenzt sie den Standort ein und nutzt den Filter und die Suche, um passende Kostüme zu finden. Passende Kostüme merkt sie sich innerhalb einer Merkliste. Bevor Alma sich die Mühe macht, alle Kostüme zusammenzustellen, möchte sie vom Kostümbildner Klaas wissen, ob die Vorauswahl seinen Bedürfnissen entspricht. Alma teilt die Liste und erhält noch am selben Tag Feedback von Klaas. Da Alma heute nicht mehr dazu kommt, in den Fundus zu reisen, sendet sie eine Anfrage mit der die Liste an die Fundus Leitung. Diese stellt die entsprechenden Kostüme zusammen, ändert den Status der Kostüme auf «Ausleihe» und macht sie Transport bereit.

Ziele

- Effizient Kostüm suchen
- Mit Hilfe von Merklisten zielgerichtet im Fundus Kostüme raussuchen
- Keine Leerläufe in den Fundi
- Unkompliziert Kostüme ausleihen und Vorschläge teilen
- Kein Chaos im Fundus anrichten

Mehrwert für diese Proto-Persona und für die Kostümabteilung

- Kann vorab recherchieren
- Spart Zeit, da keine Leerläufe in den Fundi nötig sind
- Weiss, wo was im Fundus platziert ist
- Ausleihe und Kommunikation innerhalb des Fundus wird allgemein vereinfacht
- Fundus wird ohne grosses Vorwissen zugänglich

Produktkonzept «Fundus Vernetzung»

Alma Assistentin hat den Auftrag für eine Produktion Kostüme aus dem Fundus zusammenzustellen. Die Kostümleitung ist sich sicher, dass mindestens eines der gewünschten Kostüme nicht im eigenen Fundus zu finden sein wird. Sie gibt Alma daher den Hinweis, doch auch bei anderen Theatern und Institutionen nachzufragen.

Alma ruft den Kostüm-Finder auf. Auf der Suchmaske ändert sie den normalerweise eingegrenzten Standort auf «alle» und nutzt weitere Filter und die Suche, um ein passendes Kostüm zu finden. Passende Kostüme merkt sie sich innerhalb einer Merkliste. Bevor Alma sich die Mühe macht und weitere Details mit den entsprechenden Theatern bespricht, möchte sie vom Kostümbildner Klaas wissen, ob ihm etwas in dieser Vorauswahl entspricht. Klaas gibt Alma Feedback, dass ein Kostüm aus Bern in Frage kommt und bittet um mehr Details zur Verfügbarkeit etc. Alma teilt die Merkliste per E-Mail mit dem Fundus von Bern und klärt die offenen Fragen.

Ziele

- Ressourcenschonend Kostüme aus anderen Institutionen suchen
- Mit Hilfe von Merklisten Vorschläge unterbreiten
- Aufwendige Eigenproduktionen oder Einkäufe einsparen
- Zielgerichtet mit anderen Fundi kommunizieren

Mehrwert für diese Proto-Persona und für die Kostümabteilung

- Kann vorab recherchieren
- Spart Ressourcen
- Weiss was in anderen Theater ausleihbar ist
- Kommunikation zu einem spezifischen Kostüm wird vereinfacht

6.5 Best Practice Analyse

Im Rahmen des Visioning nimmt das Projektteam eine Analyse von Konkurrenztools vor. Diese Analyse wird absichtlich nicht zu früh im Prozess durchgeführt, da sich das Projektteam bei der Herleitung des Designs in erster Linie auf die Insights aus dem Research fokussieren und sich nicht durch andere Lösungen beeinflussen lassen will.

Die Ziele dieser Analyse bestehen darin,

- zu verstehen, welche Tools bereits im Zusammenhang mit Kostümteilen in der Theaterbranche existieren und wie sich die Tools den Markt aufteilen
- zu sehen, ob ein auf dem Konzept basierendes Produkt eine Daseinsberechtigung im Markt hätte
- eine Inspiration zu erhalten, welche Features angeboten werden
- zu verstehen, wie vergleichbare Tools aus anderen Branchen funktionieren

Auf Basis dieser Ziele entscheidet sich das Projektteam dazu, eine unsystematische Konkurrenzanalyse durchzuführen. Eine systematische Selektion und Auswertung globaler Tools aus verschiedenen Branchen wäre schlichtweg zu aufwendig und nicht nutzbringend.

Deshalb entscheidet sich das Projektteam, durch einfache Google Recherche Tools in der deutschsprachigen Region in der Theater- und Filmindustrie zu suchen. Dabei stösst das Projektteam auf drei ähnliche Produkte, welche für eine Vorstellung kontaktiert werden. Zwei davon reagieren und offerieren dem Projektteam eine Demo und Zusatzmaterialien. Ein Anbieter meldet sich nicht. Hierbei wird eine Kurz-Analyse über die Website durchgeführt.

→ Kokado

→ thea.fundus

→ SyncOnSet

Ein Teammitglied hat selbst Erfahrung mit einem vergleichbaren Tool aus der Kunstbranche gesammelt und Insights geteilt.

→ MuseumPlus

Zudem wird aktuell von einem Praxispartner ein Datenbanksystem verwendet, welches ebenfalls als Inspiration herangezogen wird.

→ FileMaker

Über Internet-Recherchen ist das Projektteam auf die Theaterkunst GmbH in Berlin aufmerksam geworden. Im September 2023 besucht das Projektteam die Theaterkunst GmbH in Berlin, um einen Einblick in deren Digitalisierungs-Strategie und die damit verbundenen eingeführten Prozesse im Kostümfundus zu erlangen.

→ Theaterkunst GmbH

Im Anhang 16.5.4 Auswertung Best Practice Analyse, Seite 196 werden die Tools und die Theaterkunst GmbH kurz erläutert und die für die Masterarbeit relevanten Resultate im Anschluss zusammengetragen.

Zusammengefasst zeigt die Analyse, dass Datenbank Tools aktuell noch den Markt der Fundus Verwaltung beherrschen und hauptsächlich im administrativen Bereich genutzt werden. Obwohl die Anbieter auch einen digitalen Kostümfundus anbieten, fristet dieser Bereich eher ein Nischendasein. Die untersuchten Datenbank Tools für Theater sind nicht intuitiv, designmässig wenig ansprechend, veraltet und fehleranfällig. Personen aus der Theaterindustrie sind hingegen kreativ und optisch unterwegs, da können Datenbanken wenig beisteuern. Die Erkenntnisse aus der Best Practice Analyse helfen dem Projektteam in jedem Fall in der Weiterentwicklung des Konzeptes im Hinblick auf verschiedene Aspekte wie zum Beispiel

- Abläufe / Workflows
- Etikettierungen
- Detaillierungsgrad
- Mögliche Technologien
- Design Inputs

THEATERKUNST BERLIN

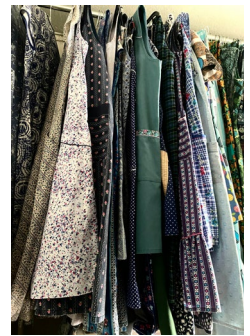
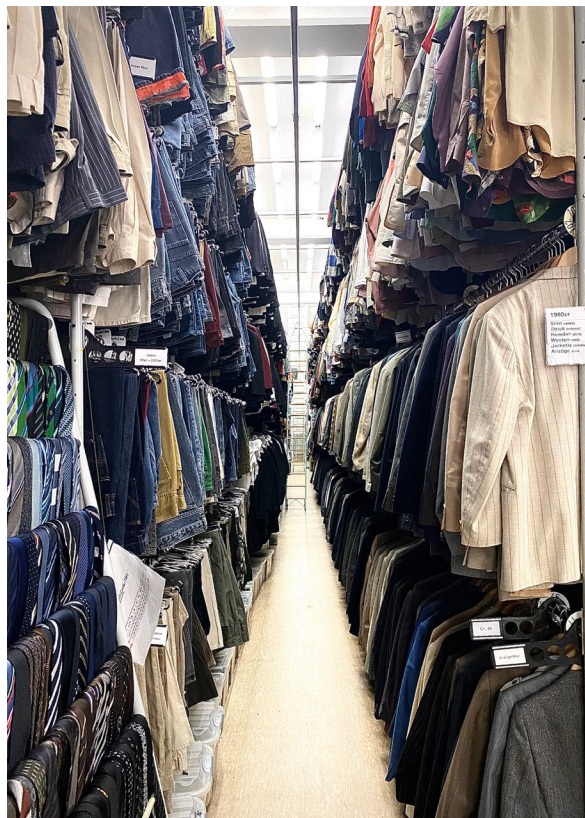
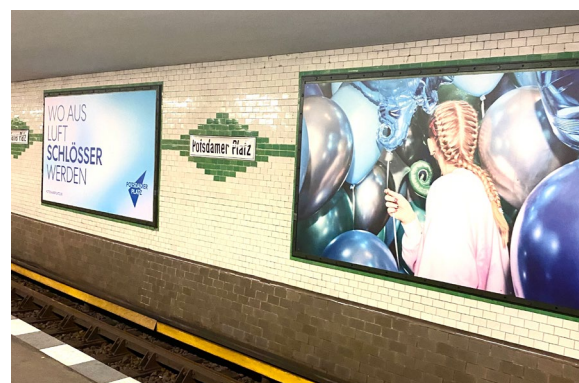


Abb.: Impressionen aus Theaterkunst & Berlin



Reflexionen

Reflexion Wall Walk

- Die Durchführung der Methode 6-3-5 fand online statt, was anfangs ungewohnt war. Nach der ersten Sitzung jedoch hat sich der Ablauf gut eingespielt. Die vorherige Online-Dokumentation der Ideen ermöglichte eine effiziente und zielgerichtete Auswertung.

Reflexion Visioning

- Das Projektteam erarbeitete insgesamt 28 Visionen, was die spätere Bewertung und Durchsicht zeitaufwendig und herausfordernd gestaltete. Die fehlende technische Ausgangslage oder Hypothese verursachte Unsicherheit im Projektteam. Eine offene Frage war beispielsweise, ob später digital auslesbare Codes wie RFIDs verwendet werden könnten. Diese Unsicherheit beeinflusste die Generierung von Produktideen. Nach einer Phase der Unsicherheit, realisierte das Projektteam, dass die Frage zum jetzigen Zeitpunkt nicht beantwortet werden kann und muss. Das Projektteam entschied sich schlussendlich dazu, mit den neuen Technologien, sprich den RFIDs im Produkt zu arbeiten. So können den Praxispartnern neue Möglichkeiten vorgestellt werden.

Reflexion Review Praxispartner

- Die Treffen mit den Praxispartnern erwiesen sich als äusserst wertvoll für beide Seiten. Eine gründliche Vorbereitung seitens des Projektteams, um festzulegen, welche Informationen gewonnen werden sollten, erwies sich als entscheidend und führte zu klaren Zielen sowie erheblichem Nutzen.

Reflexion Best Practice Analyse

- Diese kurze Analyse gab einen guten Überblick und eine Bestätigung, dass der Markt noch viel Potential für innovative, designmässig ansprechende Lösungen bietet und das Projektteam mit ihrem Vorschlag durchaus auf dem richtigen Weg ist.

07

7. Storyboarding



Für das Storyboarding trifft sich das Projektteam physisch. Mit Papier und Stift sollen die drei Themenbereiche der Produktkonzepte (Inventarisierung eines Kostüms, die Kostümsuche und die Vernetzung) vertieft und zu Abläufen skizziert werden.

Das Projektteam startet mit Einzelarbeit. Jedes Teammitglied bringt seine eigenen Ideen zu Papier. Danach werden alle Storyboards ausgelegt, erklärt und gemeinsam diskutiert. Hier realisiert das Projektteam, dass drei Themenbereiche enorm viel sind, wenn jedes davon in eine gewisse Tiefe gedacht werden will. Dies auch deshalb, weil allein die Inventarisierung ein grosser Aufgabenbereich ist, der viele Teilbereiche erfordert.

Das Projektteam einigt sich darauf, sich auf die Inventarisierung und Suche zu fokussieren, die Vernetzung kann dabei angedacht und in die anderen Prozesse eingefügt werden, ohne vertieft darauf einzugehen. Dies aus dem einfachen Grund, dass wenn keine Kostüme inventarisiert sind, wohl auch eine Anfrage bei einem anderen Theater keinen Sinn macht. Zuerst muss der Fundus digital vorhanden sein, bevor ein Austausch dazu stattfinden kann.

In einem weiteren Schritt teilt das Projektteam die beiden Themenbereich auf Zweiertteams auf zur vertieften Auseinandersetzung und zur Erarbeitung eines User Flow Models.



Storyboarding Workshop



Abb.: Impressionen aus Storyboarding Workshop

Reflexion

- Zu Beginn hatten alle etwas Mühe in den Prozess zu kommen, ohne sich nicht schon einschränken zu wollen. Dieses «gross» denken und nicht schon über Machbarkeit zu entscheiden ist nicht leichtgefallen hat aber dann funktioniert.
- Den Prozess der Inventarisierung anzudenken und all die Teilschritte zu beachten hat viel Zeit in Anspruch genommen. Dies wurde vom Projektteam etwas unterschätzt. Aus diesem Grund wurden auch die oben genannten drei Produktkonzepte auf zwei reduziert.
- Das Vorgehensmodell bleibt in dieser Phase auf einer hohen Flugebene. So werden die Visionen aus der vorherigen Phase etwas vertieft, aber noch kein Interface skizziert. Das Projektteam hat zuvor aber schon viel Effort in die Visionen gesteckt, weshalb es sich nicht zu lange in dieser Phase aufhielt und zügig und parallel arbeitend mit der Phase User Environment Design sowie Paper Mock-Up & Interviews startete.

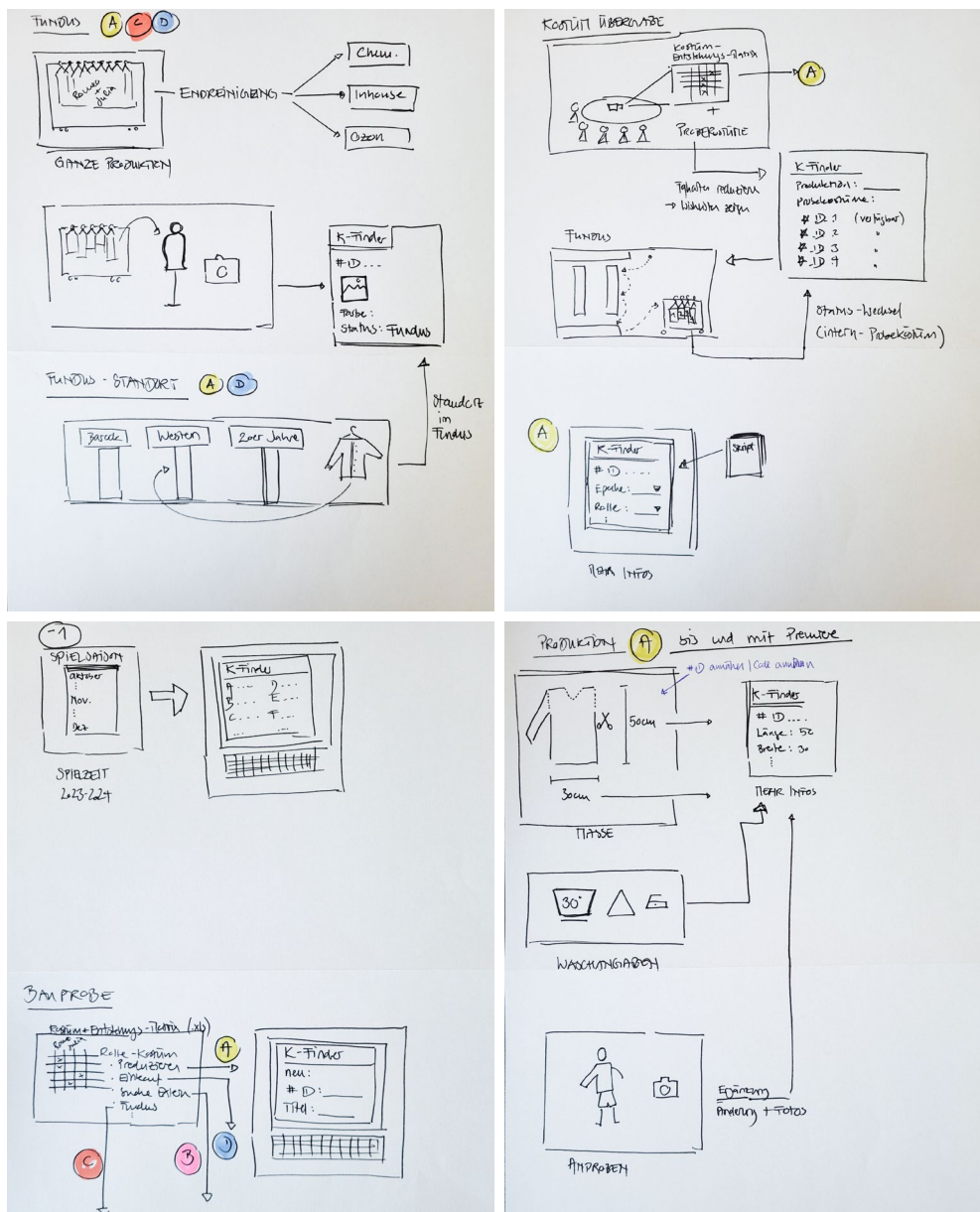


Abb.: Impressionen aus Storyboarding Workshop

08

8. User Environment Design



In Rapid Contextual Design nach [Holtzblatt et al. 2004] wird dieses Kapitel nicht spezifisch aufgeführt. In Contextual Design nach [Beyer & Holtzblatt 1998] gilt es die Gesamtsicht über die Struktur eines Produkts zu definieren, ausgehend von den Storyboards. User Environment Design (UED) ignoriert alle UI-Details und hebt die Schlüsselkonzepte (User Stories, Bereich im System) und deren Verbindungen mit Pfeilen hervor. Als Analogie wird ein Hausgrundriss mit Zimmern und deren Verbindungen verwendet. In den einzelnen Bereichen werden Funktionalitäten aufgelistet, welche als Checkliste für den Entwickler dienen. UED ist weder aufgaben- noch objektorientiert, sondern arbeitsorientiert.

Da UED nur auf der strukturellen Ebene stattfindet und sämtliche UI-Details ignoriert, entscheidet sich das Projektteam für diesen Schritt stattdessen das User Flow Model and Notation (UFMn) nach [Degen 2023] zu nutzen. Zudem wird ein Objekt- und Domain- Model erstellt, um den Zusammenhang besser darstellen zu können.

8.1 User Flow Model Notation

Das User Flow Model and Notation nutzt für die Modellierung eines User Flows grafische Elemente aus den folgenden Notationen und Artefakten:

- Business Process Model and Notation (BPMN)
- Mock-Ups
- Nutzerszenarien

Das Projektteam arbeitet im Miro-Board mit einfachen, symbolischen Screens, Rauten und Pfeilen, welche die möglichen Abläufe und Szenarien der Suche und Inventarisierung abbilden. Aufbereitet von einem Teil des Projektteams unterstützt die Visualisierung eine Diskussion im Projektteam und macht transparent, welche Abläufe es überhaupt geben soll, welche Screens in mehreren Abläufen auftauchen und wo es in den Überlegungen noch Denkfehler gibt.

Als Startpunkt dient einerseits die Inventarisierung einer neuen Produktion und andererseits die Suche nach Kostümen. Im UFMn zeigen sich dem Projektteam rasch folgende wichtige Informationen auf:

- Entscheidungspunkte
- Wo zu einem anderen Prozess abgesprungen wird
- Dass es unterschiedliche Wege zum Ziel gibt

Für die zweite Runde des Testings werden die Szenarien nochmals überarbeitet und erweitert. Diese zusätzlichen Screens und Abläufe werden im UFMn entsprechend nachgezogen. Das Model wird erneut so weit ausgearbeitet, wie es dem Projektteam für das Verständnis über die Abläufe dienlich ist. Die weitere und detaillierte Ausarbeitung findet dann aus Zeitgründen direkt im Prototyp statt.

User Flow Modell

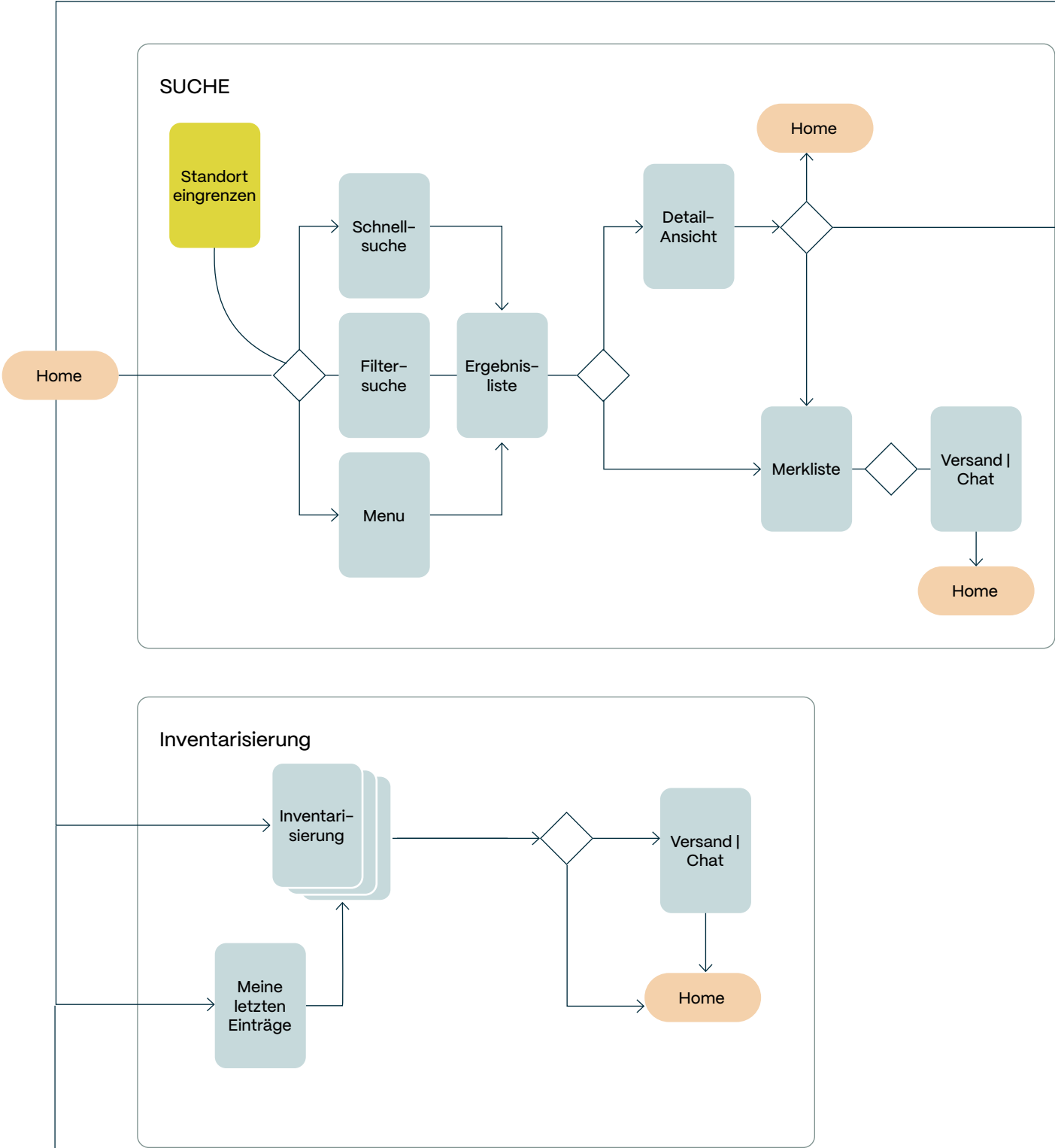
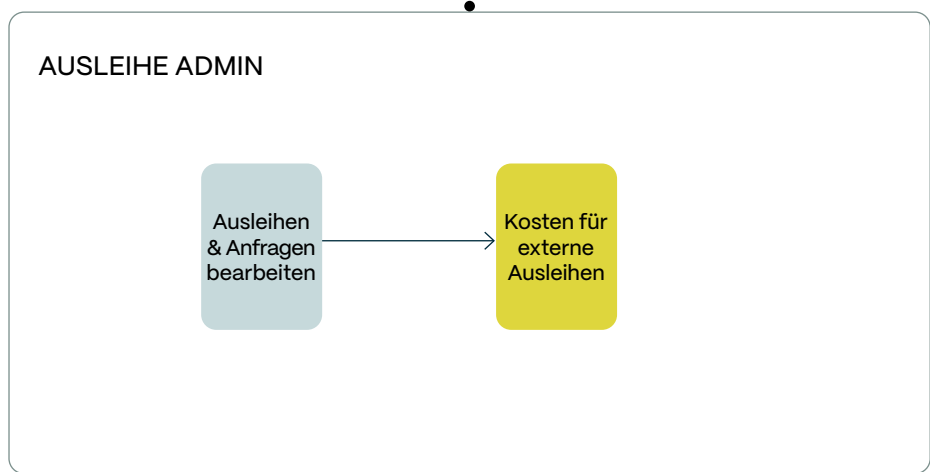
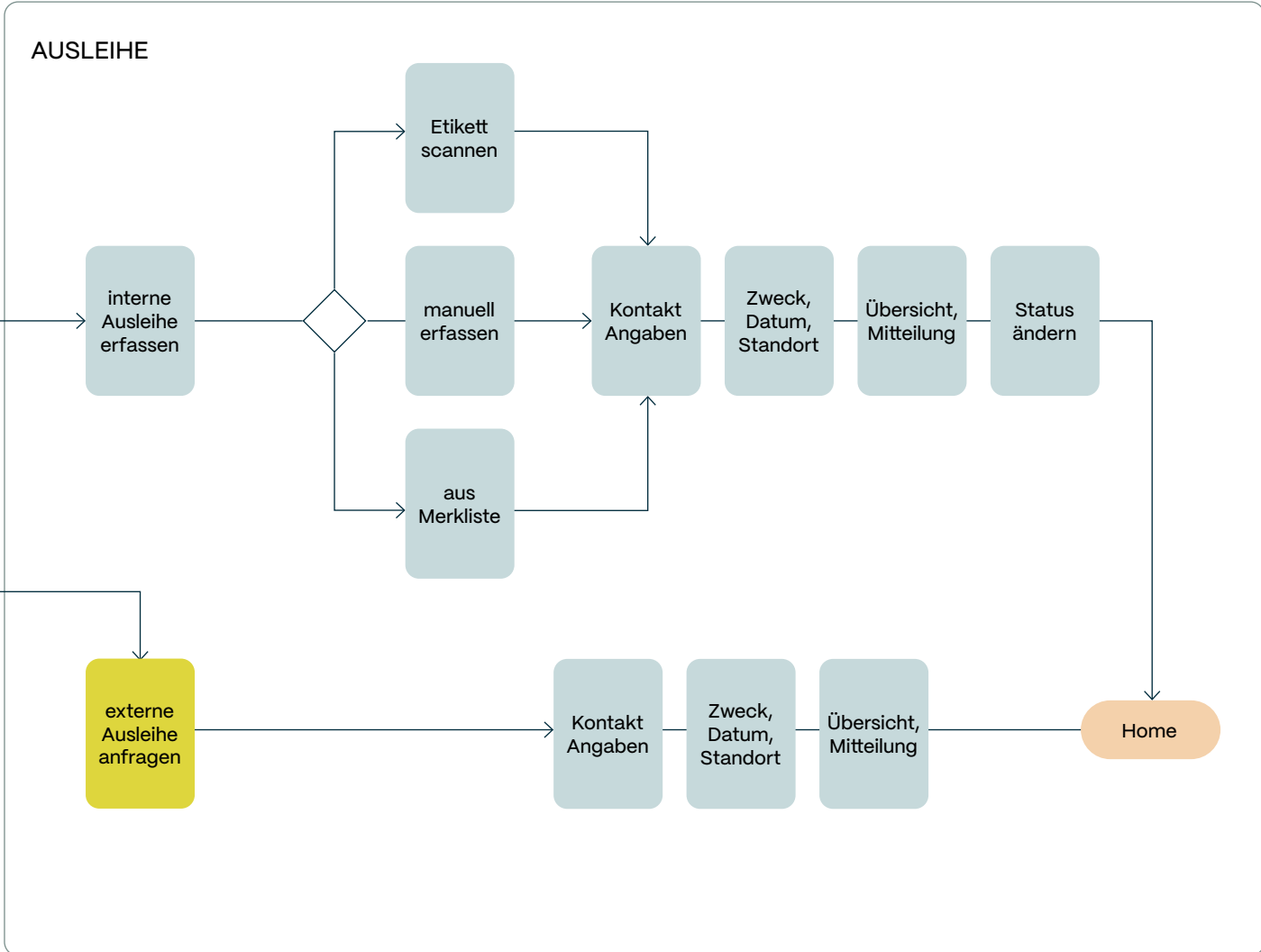


Abb.: Schematisches UFMn mit Screens der ersten und zweiten Testing Runde (eigene Darstellung)



8.2 Objekt- und Domain Model

Neben dem UFMn werden vom Projektteam ein Objekt- und ein Domainmodell erarbeitet. Dies ermöglicht den Fokus von Benutzer:innen auf die Struktur und die Zusammenhänge zu erweitern. Beide Modelle werden jeweils iterativ im Projektteam ausgearbeitet, diskutiert und weiterentwickelt. Das Domainmodell zeigt das bereits erworbene Wissen über die zu Beginn fremde Domain auf. Mit dem Objektmodell können erste, noch nicht zusammenhängende Sequenzen von Szenarien angedacht und durchgesprochen werden.

Die Modelle (siehe [Anhang 16.7.2 Domain Model](#) und [16.7.3 Objekt Model](#), Seiten 213/214) werden so weit ausgearbeitet, wie sie dem Projektteam helfen, ein gemeinsames Verständnis über die Zusammenhänge zu erhalten.

Reflexion

Reflexion zu UFMn

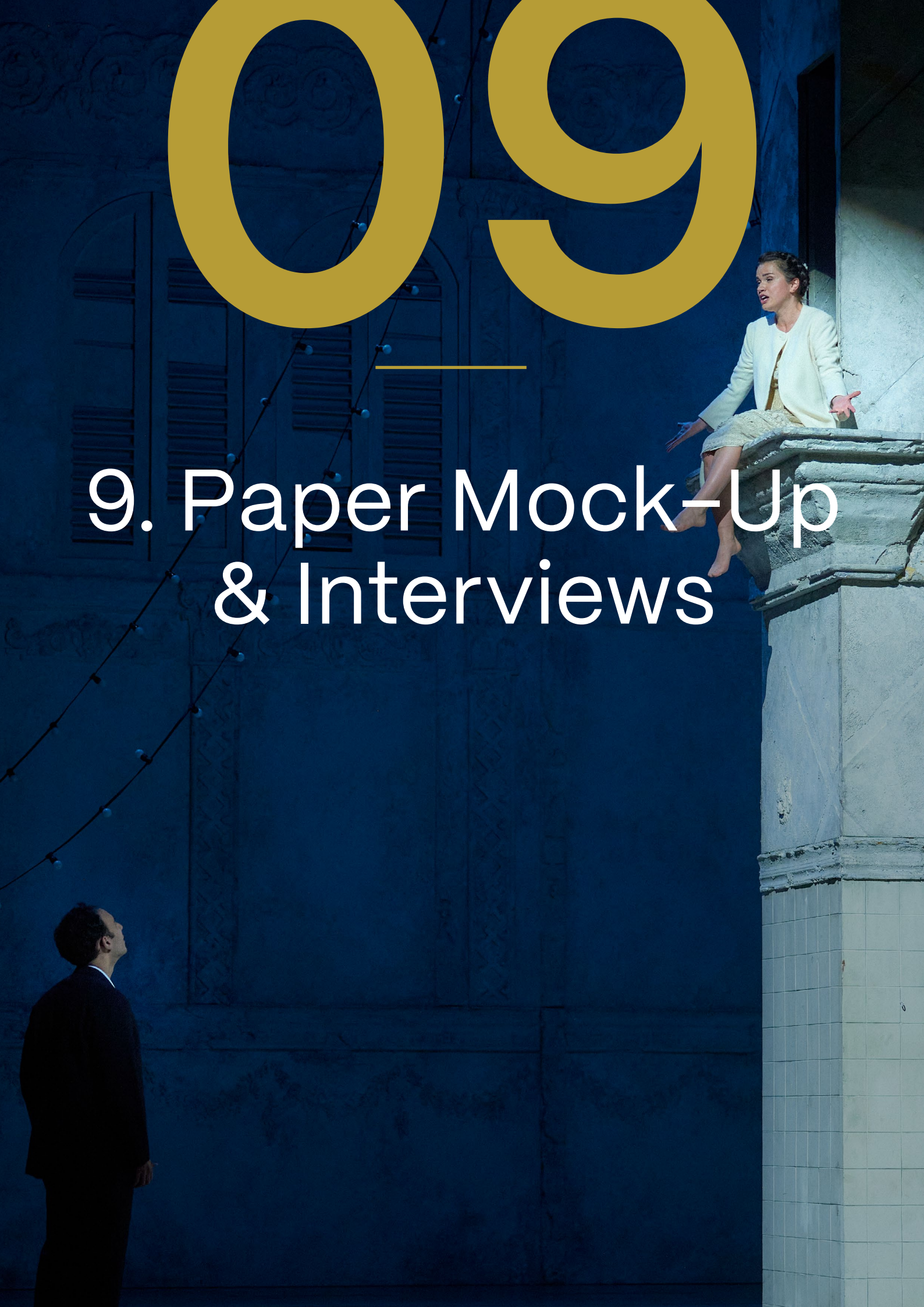
- Das UFMn war dem Projektteam zwar nicht bekannt, konnte aber intuitiv angewendet werden. Trotz rein symbolischer Screens war es hilfreich, um die Abläufe zu besprechen, Denkfehler zu erkennen und Wiederverwendungen transparent zu machen.
- Ohne die Sicht auf das User Flow Model ging schnell ein möglicher Pfad durch die Screens vergessen. Aus diesem Aspekt war es wichtig diese zu erarbeiten.

Reflexion zu Objekt- und Domain Model

- Das Verifizieren des Domain Models im Projektteam – und mit dem Objektmodell dazu – hat zu Diskussionen angeregt. Diese waren zwingend notwendig um schlussendlich ein gemeinsames Verständnis zu festigen.

09

9. Paper Mock-Up & Interviews



9.1 Paper Mock-Up

In einem gemeinsamen Workshop vor Ort skizziert das Projektteam Papierprototypen aus den definierten Produktkonzepten und Storyboards. Dabei wird die Methode Design Studio nach [Steimle & Wallach 2022] angewendet, um möglichst viel von den Ideen im Projektteam zu profitieren und diese weiter iterativ und kreativ zu bearbeiten.

In einem ersten Schritt arbeiten alle gemeinsam am Produktkonzept «Inventarisierung». Innerhalb ein paar Stunden kommen so verschiedene Aspekte und Szenarien der Inventarisierung zusammen. Nach diesem gemeinsamen Start wird die Arbeit aufgeteilt, um rasch in Zweiergruppen auch das Produktkonzept «Suche» auf Papier zu bringen. Die «Vernetzung» soll dabei direkt im Szenario der «Suche» einbezogen werden. Die Szenarien werden parallel zum Skizzieren der Screens stichwortartig festgehalten.

Jedes Teammitglied hat eine Woche Zeit, um die Prototypen zu iterieren und zu verbessern. Danach stellt jedes Teammitglied seinen Prototypen und das dazugehörige Szenario vor. So können alle die Szenarien kennenlernen und bei Unklarheiten Fragen stellen.

Prototyping Inventarisierung

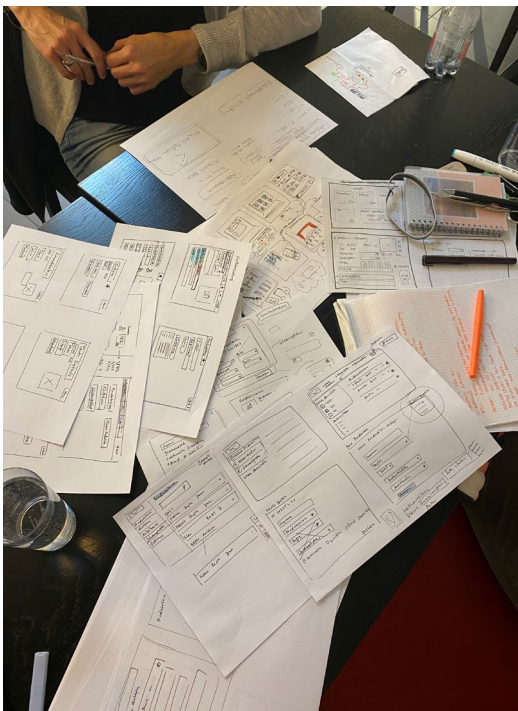
Für den Prototypen Inventarisierung entscheidet sich das Projektteam dazu, mit einer Hauptvariante und drei weiteren Varianten ins Testing zu starten. Durch die Möglichkeit mehrere Varianten zu zeigen, kann am meisten Information über Prozessvorgänge und Denkweisen herausgefunden werden.

- **Hauptvariante «Wizzard»:** Hier soll bei einer Neuinventarisierung ein Wizzard helfen die wichtigsten Daten eines Kostüms festzuhalten. Der Wizzard kann abgebrochen werden und die Nutzenden können zu einem späteren Zeitpunkt das Kostüm fertig inventarisieren, in dem das nicht fertig inventarisierte Kostüm unter den eigenen Tasks erscheint.
- **Variante «Sektor»:** Die Variante ist in sechs verschiedene Kacheln unterteilt (Kategorie, Masse, Material&Farbe, Standort, Bilder, Allgemeine Infos). Diese Variante soll dem Gedanken der Aufteilung der Inventarisierung im Team Rechnung tragen.
- **Variante «Quick»:** Bei dieser Variante können die wichtigsten Daten in einer Maske eingegeben und gespeichert werden. Zu einem späteren Zeitpunkt können weitere Details ergänzt werden.
- **Variante «1 Template»:** Hier finden sich alle Themen und Eingabefelder auf einer Seite, welche die Nutzenden hinunter scrollen können.

Prototyping Suche – inkl. Vernetzung

Für die Suche werden die Möglichkeiten über eine Schnellsuche und über eine detaillierte Filtersuche aufbereitet. Der Vernetzungsgedanke wird in Form einer Suchoption «überall Suchen» eingebettet. Damit wird die Suche nicht auf den eigenen Fundus beschränkt, sondern auf alle angeschlossenen Fundi aus dem Theaternetzwerk erweitert.

- **Schnellsuche:** Es kann mit Schlagwörtern zu einem Kostüm oder einer Produktion, jedoch auch mit Identifikationsnummern gesucht werden. Es wird eine dynamische Trefferliste angezeigt.
- **Detaillierte Filtersuche:** Damit können diverse Informationen zum Kostüm und Produktion eingegeben werden, um die Suche einzugrenzen. Die Ergebnisse werden in einem separaten Bildschirm angezeigt. Aus der Ergebnisliste kann auf Detailansichten der Kostüme abgesprungen und Kostüme einer Merkliste hinzugefügt werden. Bei einer Anfrage zu einem Kostüm aus einem anderen Fundus kann die Merkliste verschickt werden.



Design Studio

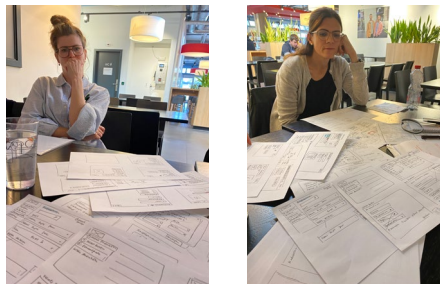


Abb.: Impressionen aus dem Design Studio Workshop

9.2 Hallway Testing

Im Vorfeld entscheidet sich das Projektteam dazu, mit den entstandenen Paper Prototypen Hallway-Tests durchzuführen. Dies hauptsächlich aus den folgenden Gründen:

- Da es sich gerade bei der Inventarisierung um einen längeren Workflow handelt, geht es dem Projektteam in diesen Tests darum, erste, grobe Fehler zu erkennen.
- Im Theaterumfeld hat man viel mit Fachpersonen zu tun, die nicht digital affin sind und gerade in der Arbeit nicht mit digitalen Prozessen arbeiten. Solche Personen findet man auch ausserhalb des Theaterumfeldes, um erste Einschätzungen zu erhalten.
- Das Projekt bietet allgemein nicht viele Fachspezialisten, die das Projektteam für Tests nutzen kann. Aus diesem Grund entsteht die Idee, erst mit einem überarbeiteten Prototyp an die Profis heranzutreten und diese nicht schon in diesem Schritt «aufzubrauchen».

Total werden vom Projektteam 12 Personen für die Tests gewonnen. Dabei versucht man die Altersbandbreite, die auch in den Theatern vorhanden ist, abzudecken. Obwohl die Mitarbeitenden in den Theatern in der Regel wenig Berührung zu digitalen Programmen haben, entscheidet sich das Projektteam auch Personen mit IT-Background in die Hallway Tests einzubeziehen. Dies um so möglichst noch zu ganz anderen Antworten zu kommen. Zu guter Letzt wird dann doch noch eine Fachperson aus dem Theater für das Testing zugezogen. Hier ist es für das Projektteam interessant zu verfolgen, ob es einen grossen Unterschied zwischen Profi und Laien gibt. Diese werden in folgenden Findings erläutert. Die Auswertungen der Testings werden im Projektteam diskutiert und konsolidiert.

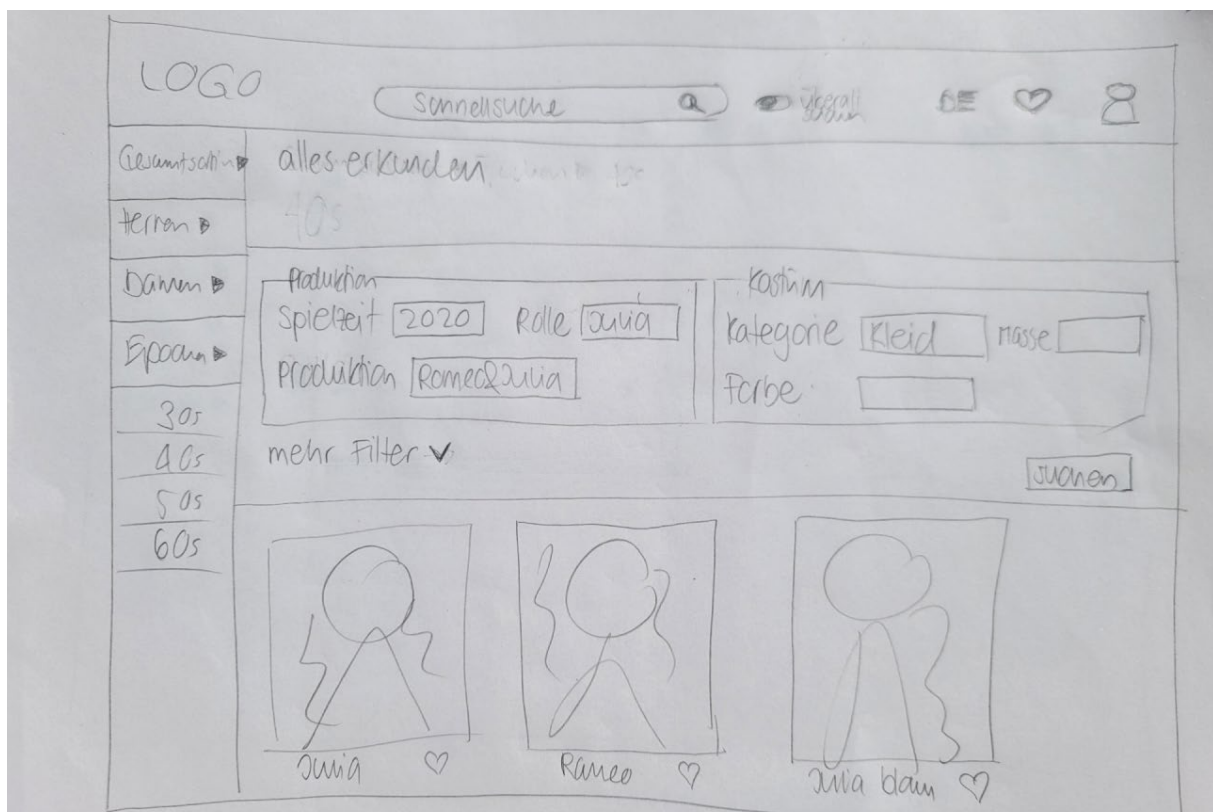


Abb.: Ausschnitt Paper Prototyping

Hallway Testing

Codierung	Jahre			Expertise	Background
	20 – 39	40 – 59	60 – 99		
HT-01	x			nein	Pflegefachkraft
HT-02		x		nein	Konzeptionelle IT
HT-03		x		nein	Konditorin–Confiseurin
HT-04		x		nein	Controlling Managerin
HT-05	x			ja	Gewandmeisterin
HT-06			x	nein	Handarbeitslehrerin
HT-07		x		nein	Konzeptionelle IT
HT-08	x			nein	Konzeptionelle IT / Hobby Filme drehen
HT-09		x		nein	Investment Consultant
HT-10			x	nein	Ehemalige Politikerin, Hausfrau
HT-11		x		nein	Theaterwissenschaftlerin
HT-12			x	nein	IT-Ingenieur

Findings Hallway-Test «Suche & Vernetzung»

Findings werden mittels Issue Map nach [Steimle & Wallach 2018] aufbereitet. Dazu werden alle Skizzen des Papier Prototypen auf einem Miro Board platziert. Alle Aussagen der Testpersonen aus den Hallway-Tests werden einzeln auf Post-its notiert und zum jeweiligen Screen, oder einem Element auf einem Screen, hinzugefügt. Die Post-its haben eine Codierung, sodass das Projektteam die Herkunft der Aussage zurückverfolgen könnte. Sind alle Aussagen festgehalten, werden diese gemeinsam besprochen. Dank der visuellen Aufbereitung ist rasch ersichtlich, wo es Unklarheiten gegeben hat, und was gut funktioniert hat. Diese Erkenntnisse werden zu Findings zusammengefasst.

Allgemein lässt sich festhalten, dass der User Flow funktioniert und alle befragten Benutzer:innen die gewünschten Kostüme suchen können. Die grössten Probleme zeigen sich im Wording. Teilweise sind Begriffe vom Projektteam noch nicht ausgereift und führen somit zu falschen Schlüssen oder Verwirrung. Im Testing mit dem Profi kommt dann zusätzlich hinzu, dass das Theater-Fachjargon von Kostümbezeichnungen im Projektteam noch nicht gefestigt ist.

Der Unterschied zwischen Laien und Profi zeigt sich beim Thema «Suchkriterien». Hier stellt sich heraus, dass sich der Laie mit den wenigen Feldern zufriedengibt und über die klassische Suchliste vorgeht. Der Profi hingegen sucht nicht nach einem Schlagwort, sondern nutzt die Filtereinstellungen, um detailliert passende Einzelteile zu finden. Hier soll nochmals erwähnt werden, dass nur ein Profi befragt wird. Dem Projektteam ist bewusst, dass dieses Verhalten bei weiteren Testings im Theaterumfeld erst noch bestätigt werden muss.

Findings Hallway-Test «Inventarisierung»

Allgemein lässt sich auch bei diesem Testing festhalten, dass der User Flow bei allen drei vorgestellten Varianten funktioniert. Es kann zu diesem Zeitpunkt nicht eindeutig festgehalten werden, welche der drei vorgestellten Varianten für die Nutzenden am ansprechendsten sind. Dies gilt es in weiteren Testings nochmals aufzunehmen.

Das Dashboard der Inventarisierung ist eindeutig zu überladen mit Informationen und Themen und sollte einfacher werden.

- Variante «Wizzard»: Die Variante ist allgemein gut verständlich. Auch hier tauchen einige Wording Unklarheiten auf. Zu Unklarheiten führt der Abbruch einer Inventarisierung. Einige Benutzer:innen wünschen sich zurück in den Wizzard zu können, sobald weitere Details aufgenommen werden sollen. Der Profi bevorzugt allgemein eine Page zum Scrollen, wo alles ersichtlich ist.
- Variante «Sektor»: Auch diese Variante ist verständlich. Hier kommen keine gewinnbringenden Anmerkungen hinzu.
- Variante «Quick» und «1 Template»: Auch hier taucht keine Frage auf. Es zeigt sich einzig die Uneinigkeit der Benutzer:innen, welche Variante die angenehmste ist.

Erkenntnisse für die nächsten Schritte

- Es ist nicht klar, welche Variante für die Inventarisierung die geeignetste ist.
- Im Projektteam ist durch die Diskussion die Idee einer scrolling Page mit einer Seitenübersicht entstanden. Beim Scrollen soll den Nutzenden auf der linken Seite immer ersichtlich sein, in welcher Sektion sie sich gerade befinden. Das Projektteam nimmt sich vor, diesen Vorschlag auszuarbeiten und im nächsten Testing zu prüfen.
- Das Wording und der Fachjargon sollen überarbeitet werden. Beim Theater-Fachjargon orientiert sich das Projektteam am FileMaker, welcher im Luzerner Theater genutzt wird. Das Projektteam ist sich bewusst, dass es hier nur vom Wording eines Theaters ausgeht und dies nicht für alle anderen gilt. Das Luzerner Theater ist aber die einzige Institution im Projekt, die einen digitalisierten Teilbereich des Fundus aufweist, an welchem sich das Projektteam orientieren kann.

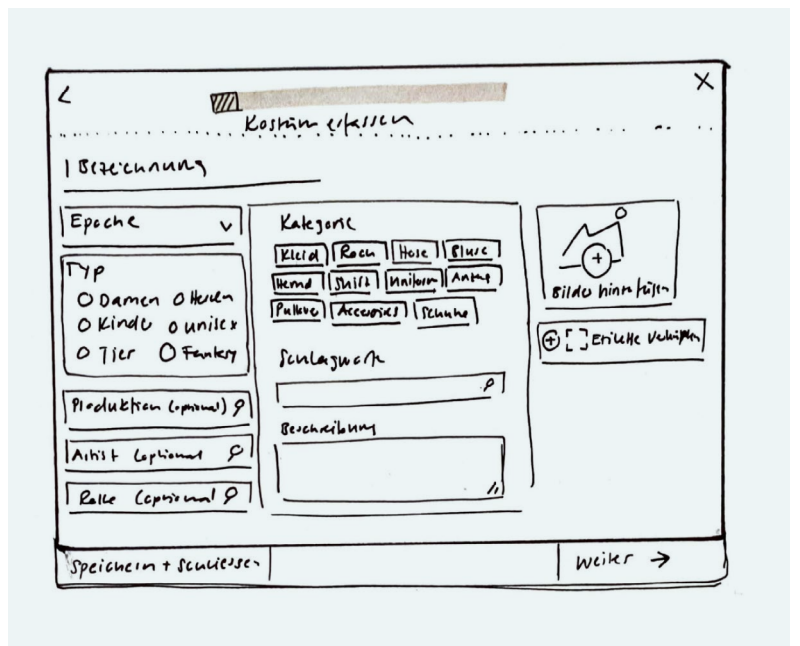
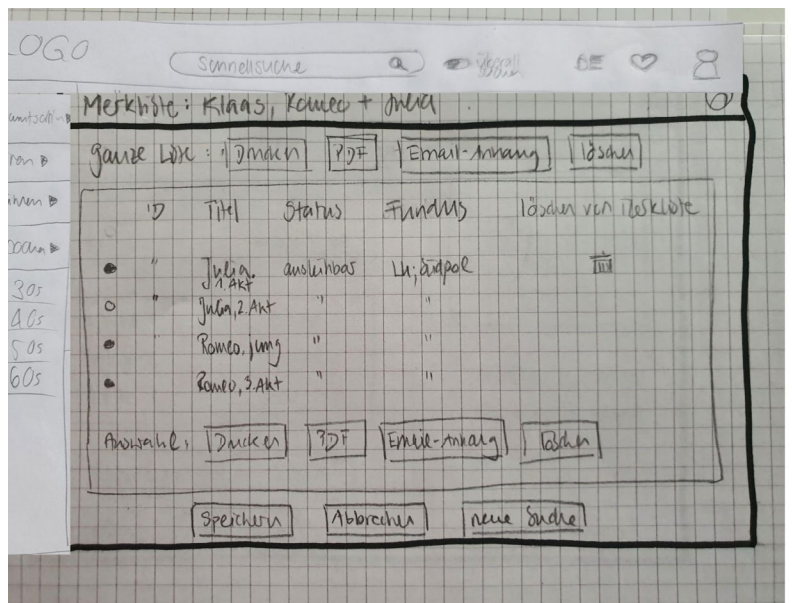
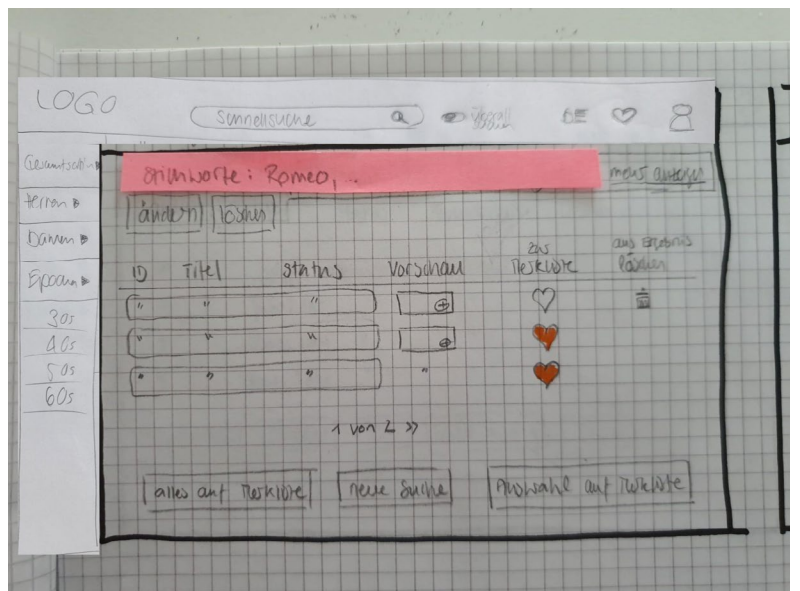
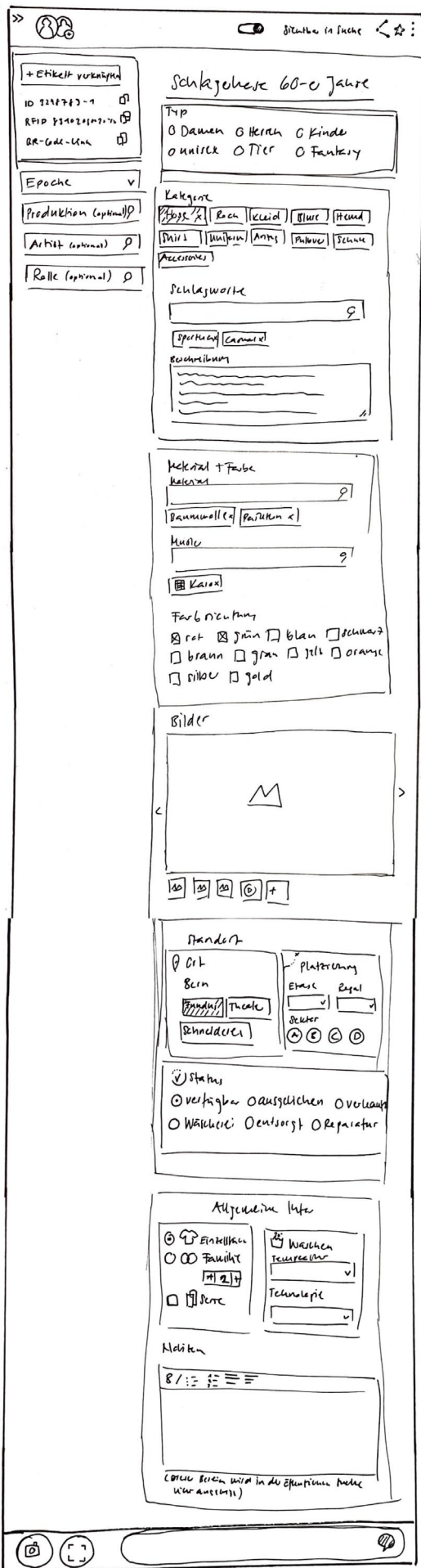


Abb.: Ausschnitt Paper Prototyping

Reflexion

Reflexion Paper Mock-Up

- Der Anfang des Design Studios ist für Ungeübte etwas zäh. Schwierig bleibt, die «richtige» oder zumindest dieselbe Flughöhe zu erwischen. Die wertvollen Inputs und Einsichten in die anderen Arbeiten sind aber äusserst hilfreich.
- Der Entscheid, die Vernetzung nicht als separates Produktkonzept weiter zu verfolgen war wichtig und richtig. Der Vernetzungsgedanke mit Fokus auf die Kostüme und diese für andere Institutionen einsehbar zu machen, konnte gut im Produktkonzept Sucher integriert werden.
- Bewusst wurde im Projektteam entschieden, das Prototyping auf Papier durchzuführen. Die Gründe dazu sind vielfältig. Einerseits hatten Teammitglieder aus früheren Arbeiten gute Erfahrungen damit gemacht. Andererseits wollte man nicht viel Zeit mit einem Prototyping Tool verbringen. Auch bestand die Sorge, sich in einem Prototyping Tool zu fest mit Designfragen zu beschäftigen und so zu viel Zeit zu verlieren. Der analoge Start hat sich bewährt.

Reflexion Hallway Testing

- Die Hallway-Tests wurden physisch in Papierform oder digital durchgeführt. Beide Varianten kamen bei den testenden Personen gut an und für das Projektteam zeigte sich, dass keine Variante der anderen überlegen war.
- Die Testings waren hilfreich. Es wäre eine Ressourcenverschwendung gewesen, bereits zu diesem frühen Zeitpunkt eine Testing Runde nur mit echten Nutzenden zu machen. Diese sollen für zwei weitere Testing Runden eingespannt werden.
- Es hat wieder einmal gezeigt, dass das Projektteam nicht so denkt, wie es die Nutzenden tun würden und ebenfalls, dass es unterschiedlich denkende Benutzer:innen geben kann.

10

KLUGE

10. Interaction & Visual Design



10.1 Erstes Wireframe

Nun startet das Projektteam in die Erstellung eines ersten Wireframes für die Inventarisierung und die Suche. Es zeigt sich schnell, dass es sich um einen funktional ausgereiften Prototypen handeln wird. Dies aus dem Grund, weil zu diesem Zeitpunkt nicht sicher ist, ob es überhaupt einen Design-Prototypen geben wird und weil das Projektteam in den Testings inhaltlich möglichst viel über die Prozesse herausfinden will. Zudem konnte durch die Hallway-Testings oberflächlich schon einiges über den Workflow erarbeitet werden, so dass es Sinn machte in den folgenden Testings auf eine tiefere Ebene zu kommen.

Das Projektteam entscheidet sich dafür, für die beiden Produktkonzepte Inventarisierung und Suche den Prototypen auf zwei unterschiedliche Devices auszurichten. Das Wireframe für die Inventarisierung wird an ein Tablet angepasst. Dieses würde neben dem Mobiltelefon am wahrscheinlichsten in der Theaterumgebung genutzt werden, da es mobil an unterschiedliche Arbeitsplätze mitgenommen werden kann. Für die Suche wird das Mobiltelefon als Gerät ausgesucht, da dieses bei allen befragten Personen immer zur Hand ist und schon heute im Berufsalltag genutzt wird.

Für die Inventarisierung wird eine Screenabfolge gestaltet, welche die Inventarisierung eines einzelnen Kostümteils vorsieht. Da aus den Hallway-Tests nicht klar geworden ist, welche Seitennavigation bevorzugt wird, wird die danach entstandene Idee der Scrolling Page umgesetzt. Obwohl das Projektteam im laufenden Prozess schon immer davon ausgegangen ist, dass auch mehrteilige Kostüme und Kostümserien inventarisiert werden müssen, zeigt sich beim Erarbeiten des Wireframes, dass es nochmals eine vertiefte Komplexität aufweist. Das Projektteam entscheidet sich, den Prozess nur so weit angedacht, für das Wireframe auszugestalten, aber aus Zeitgründen nicht fertig auszuarbeiten.

Das gleiche zeigt sich bei der Funktion, den Fundus für andere Theater in der Schweiz zugänglich zu machen. Hier stellen sich dem Projektteam einige ungeklärte Fragen, wie zum Beispiel die Handhabungen der Theater betreffend Zugangs- und Adminrechten. Da sich das Projektteam zu Beginn der Arbeit entschieden hat, den Scope auf das Konzept und nicht auf die technische Umsetzung zu legen, wird dieses Thema nicht weiter angegangen. Auch wäre es zum aktuellen Zeitpunkt noch zu früh, ein technisches Konzept auszuarbeiten, da sich hier die einzelnen Institutionen erst klar werden müssen, was sie möchten.

Innerhalb des Projekts wird einzig die Funktion, ob ein Kostüm für andere am Tool beteiligten Institutionen sichtbar sein soll, im Wireframe implementiert, um die Vernetzungsbereitschaft zu testen.

Zu Beginn wird im Projektteam geklärt, auf welche Fragen beim Testing Antworten gesucht werden und was überhaupt dabei geklärt werden soll ([Anhang 16.9.2 Forschungsziele Usability Testings 1, Seite 227](#)). Hier unterscheidet das Projektteam zwischen Abläufen, während dem Testing und Fragen welche anschliessend noch geklärt werden sollten, sofern diese nicht schon während dem Testing beantwortet werden. Im Projektteam teilt man sich dann wieder in Zweiergruppen auf, die Gruppe Inventarisierung und die Gruppe Suche. Jede Gruppe analysiert das erarbeitete Wireframe und erstellt ein Szenario für das Testing.

Vorbereitung Testing

Im Projektteam überlegt man sich, die Testings auf den entsprechenden Geräten testen zu lassen, Tablet und Mobiltelefon. Im Allgemeinen will man die Personen in eine gute Testatmosphäre versetzen. Das heisst, es wird auch eine Etikette mit RFID- und QR-Code mitgenommen, sowie ein Kleidungsstück, das im Testing fotografiert oder gescannt werden kann. So kann auch das Handling mit den entsprechenden Geräten mitbeurteilt werden. Im Projektteam wird diskutiert, wie konkret die Benutzer:innen durch die Tests geführt werden sollen. Ob dabei eine offene Suchaufgabe gestellt werden soll, oder ob die Testperson Schritt für Schritt durch eine Aufgabe geführt wird. Im Projektteam entscheidet man sich für beide Varianten. Die Suche wird im Szenario offen formuliert, so dass mehrere Wege möglich sind. Im Testing «Inventarisierung» hingegen werden klare Schritte vorgegeben.

Szenario Inventarisierung

Das Hauptaugenmerk liegt hier auf dem Workflow. Hier sollen die Benutzer:innen ein einzelnes Kleidungsstück vollständig inventarisieren. Der Prozess soll aber unterbrochen werden und die Nutzenden sollen später zum noch nicht vollständig inventarisierten Kleid zurückfinden und den Vorgang fertig stellen können. Zusätzlich soll noch das Thema der internen Vernetzung und Kommunikation miteingebaut und geprüft werden, wie dies bei den Nutzenden ankommt. So möchte das Projektteam an weitere Informationen zum Thema Vernetzung kommen.

Szenario Suche

Hier werden mehrere Szenarien entwickelt. Im ersten Vorschlag geht es um eine offene Suchaufgabe ohne spezifischen Case. Die Nutzenden erhalten ein Bild zur Inspiration und einige Informationen zum Stück und zur Rolle. Hier geht es darum zu untersuchen, auf welchen Wegen die Nutzenden suchen und ob der Filter oder die Suche genutzt wird.

Im zweiten Teil geht es darum ein Original-Kostüm zu suchen, welches nicht im eigenen Theater vorhanden ist. Hier steht das Thema der Vernetzung zusätzlich im Zentrum. In dem dritten Teil geht es vom Physischen ins Digitale. Hier möchte das Projektteam herausfinden, ob digitale Kostümlisten mit Fotos als Hilfsmittel bei der Kostümsuche und Zusammenstellung geschätzt werden, obwohl die Kostüme hier nicht haptisch erlebbar sind.

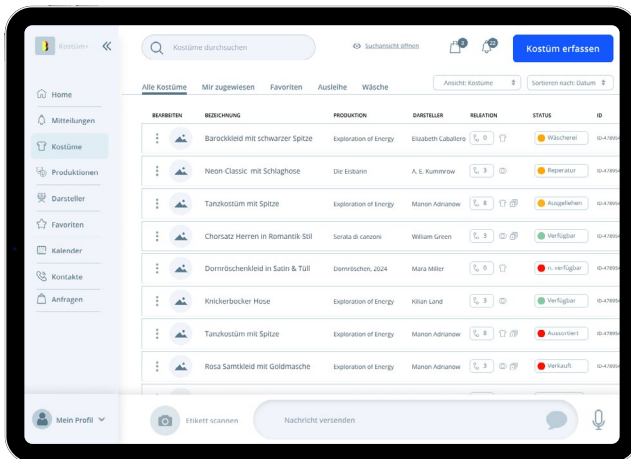
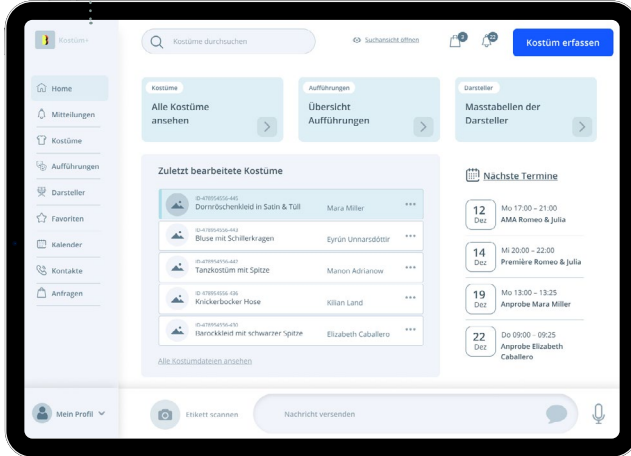
Die Suche wird nur für Nutzende von Theaterinstitutionen zugänglich sein. Eine Suche für Privatpersonen ist in dieser Arbeit nicht angedacht.

Keyscreens Wireframe

Inventarisierung

1

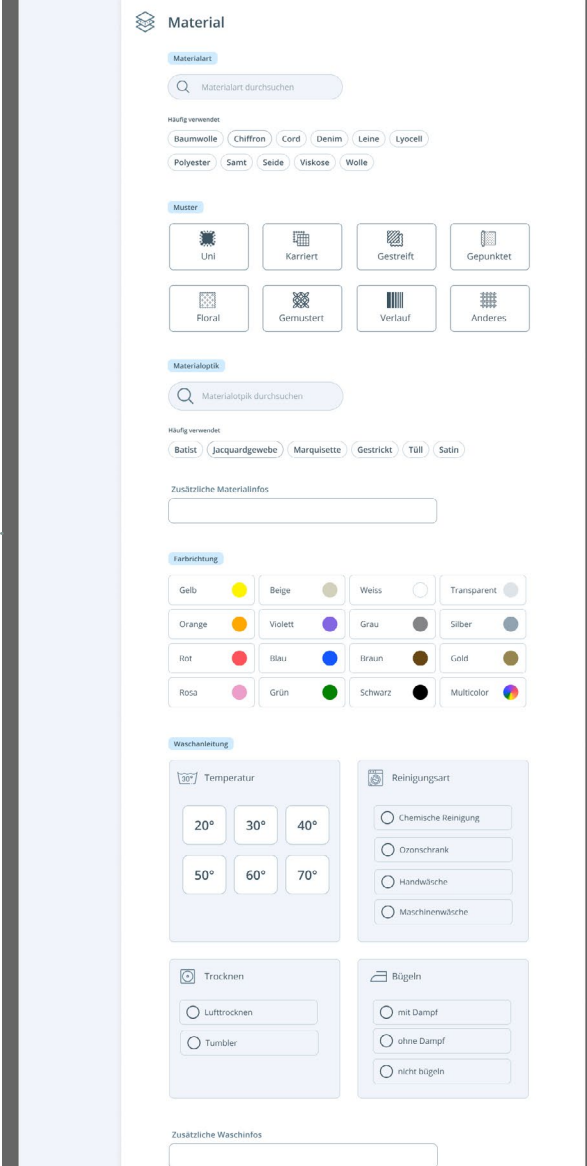
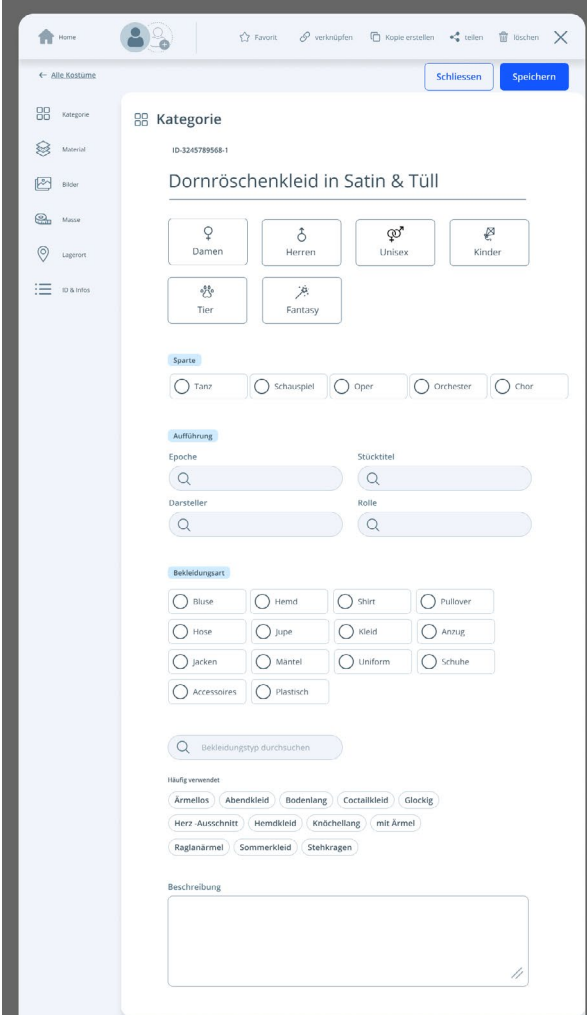
Cockpit & Kostümübersicht



2

Inventarisierungs-Maske mit den einzelnen Erfassungskriterien

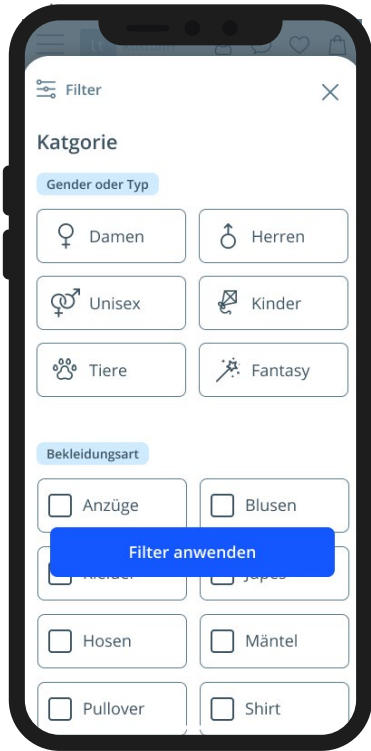
Detaillierter Prototypen & Link im [Anhang 16.9.1 Prototyp Wireframes, Seite 226](#)



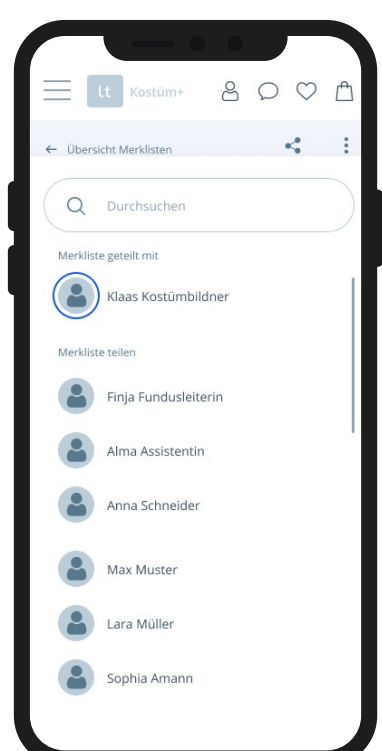
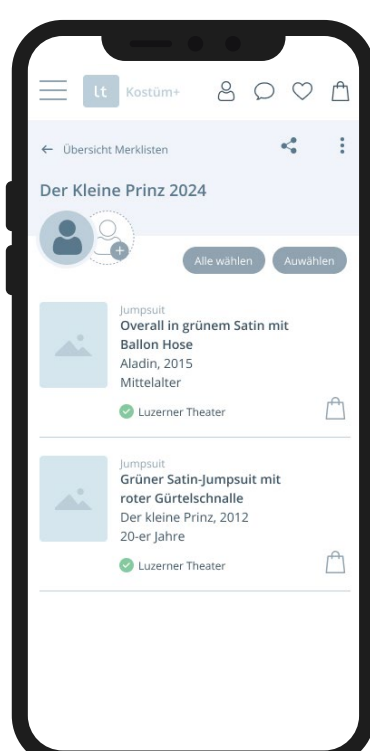
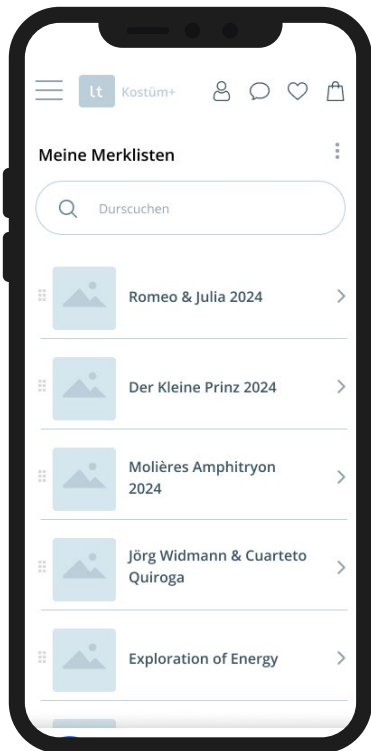
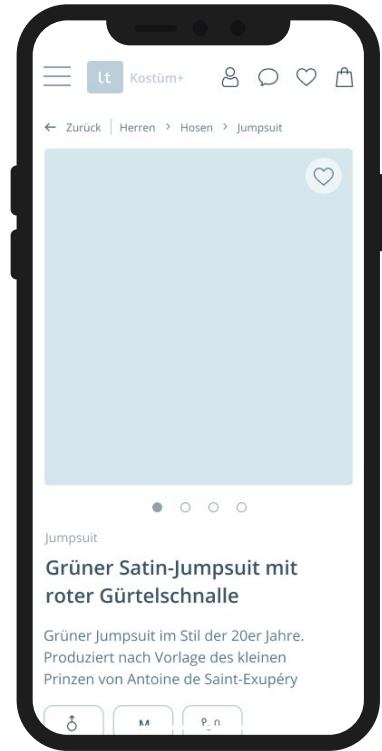
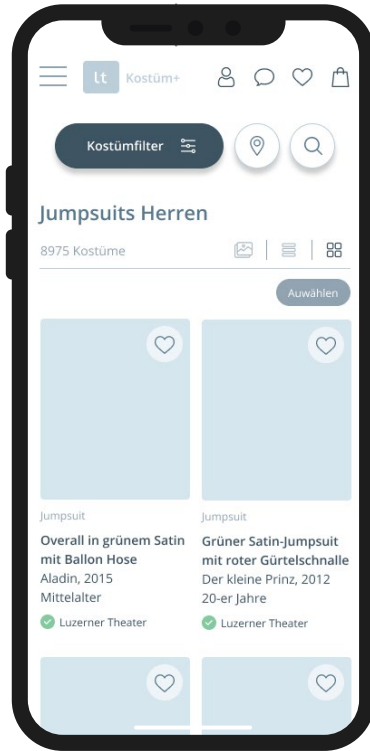
Keyscreens Wireframe

Suche

3 Kostümfilter für Suche



4 Suchresultate



5 Kostüm merken und teilen

10.2 Testing Runde 1

Mit den ausgearbeiteten Wireframes und Szenarien werden diverse Testings in den Institutionen vereinbart. Zu den Testings sind immer zwei Personen des Projektteams anwesend. Eine Person führt durch das Testing, die zweite Person zeichnet auf und / oder macht Notizen.

Total werden 14 Testings mit 13 Personen durchgeführt. Dabei wird neunmal das Szenario «Inventarisierung» und fünfmal das Szenario «Suche» durchgespielt. Für die Testings wird jeweils eine Stunde eingeplant.

Testing Personen

N°	Rolle	Szenario
T1-01	Fundus Leitung	Inventarisierung
T1-02	Gewandmeisterin Herren	Inventarisierung
T1-03	Kostümassistentin	Suche
T1-04	Mitarbeiterin Kostümfundus	Inventarisierung
T1-05	Schneiderin	Inventarisierung
T1-06	Gewandmeisterin Damen	Inventarisierung & Suche
T1-07	Kostümassistentin	Suche
T1-08	Produktions- und Fundus Leitung	Inventarisierung
T1-09	Schneider	Suche
T1-10	Gewandmeisterin Damen	Inventarisierung
T1-11	Fundus Leitung / Schneiderin	Inventarisierung
T1-12	Schneiderin	Suche
T1-13	Kostümleitung	Inventarisierung

Hilfsmittel

Für das Testing der Inventarisierung wird das Tablet auf einem faltbaren Notebook mit Touchscreen simuliert. Dabei wird eine Teams-Session gestartet und der Screen aufgezeichnet. Zusätzlich werden mit einem Mobiltelefon der Screen und die Handbewegungen der Testperson aufgenommen. Das Testing der Suche wird auf einem Mobiltelefon zur Verfügung gestellt und mit einem anderen Mobiltelefon wird das Testing aufgezeichnet mit Fokus auf Screen und Handbewegungen. Für die Durchführung wird ein Leitfaden genutzt, um wichtige Informationen und Anschlussfragen nicht zu vergessen.

Findings

Jedes Testing wird ausgewertet und im Projektteam konsolidiert und die wichtigsten Findings wieder mit einer Issue Map zusammengefasst. So ist schnell ersichtlich, welche Probleme mehrmals auftreten und bei welchen es sich um Einzelfälle handelt.

Szenario Suche

Grundsätzlich sind die Such-Szenarien für alle Testpersonen gut durchführbar und es zeigen sich keine grösseren Überlegungsfehler im User Flow. Einige kleinere Probleme werden vom Projektteam analysiert und aufbereitet:

- Der Einstieg in die Suche, zeigt ein etwas anderes Bild als vom Projektteam erwartet. Die Nutzergruppe will zuerst kurz stöbern und erst später in eine explizite Suche starten.
- Bei der Suche zeigt sich, dass nicht ein Weg von den Nutzenden bevorzugt wird, sondern unterschiedliche Herangehensweisen genutzt werden. Einige Testpersonen suchen über das klassische Suchfeld, andere suchen unter bestimmten Bereichen, wie Darsteller:in oder Produktion.
- Das Icon, welches ein mehrteiliges Kleidungsstück symbolisieren soll, wird von den Nutzenden nicht als dieses erkannt.
- Etwas mehr Zeit brauchen die Testpersonen, wenn sie nicht eine fortlaufende Aufgabe gestellt bekommen, sondern innerhalb der Aufgabe etwas Neues tun müssen. So zum Beispiel beim Teilen der Merkliste mit einem weiteren Mitarbeitenden. Hier stellt das Projektteam den Mitarbeitenden mehrere mögliche Wege vor, um herauszufinden, welche davon am häufigsten genutzt werden.

”

EIN MIX AUS ONLINE-
SHOP UND SOCIAL MEDIA.

KOSTÜMASSISTENTIN, LUZERNER THEATER

- Die Möglichkeit in anderen Theatern nach Kostümen zu suchen, wird von allen Testpersonen als positiv gewertet und als hilfreich erachtet. In den Theatern ist man aber unterschiedlicher Meinung wie häufig dies vorkommen würde. Am hilfreichsten wird diese Möglichkeit von der Kostümassistenz beurteilt.
- Das Erstellen von digitalen Kostümlisten wird von allen Testpersonen geschätzt. Wichtig ist, dass die Kostüme mit einem Foto auf der Liste abgebildet sind

Szenario Inventarisierung

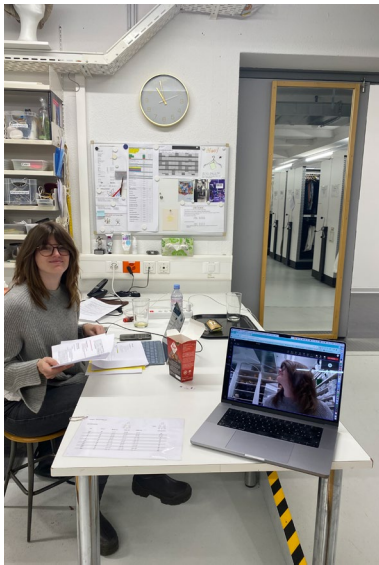
Alle Benutzer:innen können die Aufgabenstellung, das neu Erfassen eines Kostüms, schnell und befriedigend durchführen. Auch hier zeigen sich für das Projektteam keine grösseren Fehler im Konzept der Inventarisierung. Folgende kleineren Probleme werden analysiert und aufbereitet:

- Die Begriffe mehrteiliger Kostüme und Kostümserien werden im Fernseh- und Theaterumfeld anders definiert als vom Projektteam angenommen. Ein mehrteiliges Kostüm wird als «Kostümteil» beschrieben und ein Anzug, der aus Veste und Hose besteht, wird als ein Kleidungsstück angeschaut und soll, als ein Kleidungsstück archiviert werden. Eine Kostümserie besteht aus mehreren gleichen Kostümen.
- Der Vorgang des Speicherns und Schliessens muss vom Projektteam nochmals überdacht werden. Es zeigt sich, dass alle Testpersonen aus Angst vor Datenverlust immer wieder speichern wollen. Speichern und Schliessen sind optisch ähnlich. Teilweise wird der Schliessen-Button nicht sofort gefunden.
- Der Chat im Footer wird von den Testpersonen nicht auf Anhieb gefunden. Auch dass dieser immer ersichtlich ist, beim Scrollen, wird bemängelt und als störend empfunden.
- Bei den Angaben der Reinigung wird bemängelt, dass es auch spezielle Kostüme gibt, die nicht gereinigt werden dürfen, dies sollte man so angeben können und fehlt so im Prototyp.
- Der Abschnitt Material und Materialoptik muss überarbeitet werden. Es zeigt sich, dass eine Aufteilung der beiden Bereiche überflüssig ist und beides zusammengeführt werden kann.
- Die fortlaufende Aufgabe der Inventarisierung wird von den Testpersonen schnell begriffen. Ähnlich wie bei der Suche zeigt sich auch hier, dass es etwas länger dauert, bis sich Nutzende wieder zurechtfinden, wenn man eine neue Aufgabe stellt. Auch in diesem Fall arbeitet das Projektteam wieder mit mehreren Wegen, die möglich sind, um herauszufinden, welche am meisten genutzt werden. Es handelt sich dabei um die Aufgabe, dass Nutzende im System nachschauen sollen, welche Kostüme für eine bestimmte Produktion schon alle erfasst sind. Hier zeigt sich verblüffenderweise, dass viele Testpersonen die einfache und alltäglich bekannte Suchfunktion nicht als erstes nutzen, sondern gezielt über Produktion oder Darsteller:in oder alle Kostüme suchen. Hier ist sich das Projektteam aber unsicher, ob es nicht auch am Wireframe und seinem unauffälligen Layout liegt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass keine Änderungen im Workflow vorgenommen werden müssen, sondern hauptsächlich UI- oder inhaltliche Punkte verbessert werden. Das Projektteam entscheidet sich dazu, diese in einer zweiten Testing Runde nicht mehr zu testen, da es sich

nicht um konzeptuelle Fehler handelt. Auch zeigt sich, dass die Benutzer:innen unterschiedliche Wege nutzen und es nicht diese eine Herangehensweise gibt, um z.B. etwas zu suchen. Aus diesem Grund hat sich das Projektteam dazu entschieden hier mehrere Wege offen zu lassen.

Die detaillierten Testszenarien, Wireframes und Findings sind im [Anhang 16.9.1 Prototyp Wireframes](#), ab Seite 226 zu finden.



Usability
Testing

Usability Testing inmitten einer Chlaus-Kulisse

”

BESSER ORGANISIERT
ALS H&M.

KOSTÜMASSISTENTIN, BÜHNEN BERN

10.3 Interface Design

Für das Projektteam ist klar, das Testing 2 nicht mehr mit einem Wireframe durchzuführen, sondern mit einem Layout-Design zu arbeiten. Dies aus folgenden Gründen:

- Die Theaterbranche ist visuell geprägt, die Bilder der Kostüme sind deshalb bei der Kostümsuche elementar.
- Dem Projektteam fällt auf, dass einige Funktionen innerhalb der homogenen grauen Oberfläche des Wireframe nicht wahrgenommen werden.
- Das Projektteam möchte in der weiteren Testing Runde herausfinden, ob in der Art der Nutzung eines Wireframe und Interface Design Unterschiede zu finden sind.

Das Vorgehensmodell selbst gibt keine Methoden vor, wie ein User Interface Design umgesetzt werden kann, sondern verweist darauf, dass es hierzu ausreichend Literatur gibt. Contextual Design nach [Beyer & Holtzblatt 1998] beschreibt vor allem die Art und Weise der Zusammenarbeit zwischen den einzelnen Disziplinen sowie die Bedeutung eines auf Pattern basierenden Designsystems. Das Projektteam erwägt, das Denkmodell von [Baxley, 2002] oder das Vorgehensmodell Collaborative UX Design nach [Steimle & Wallach 2022] zu verwenden, verwirft dies aber. Zum einen, weil auch diese Modelle keine Anleitung für ein User Interface liefern und zum anderen, weil im Projektteam ausreichend Erfahrung in der Erstellung von User Interfaces vorhanden ist.

Design Untersuchungen

Designanalyse Praxispartner

Für das Layout wird in einem ersten Schritt, die Designsprache der unterschiedlichen Institutionen untersucht und auf einzelnen Mood-Board zusammengestellt.

Es zeigt sich, dass die Theater Bern und Luzern mit einer breiten Farbpalette arbeiten. Die Kommunikationsmittel stehen nach wie vor im Zeichen der Druckgrafik, was sich in Schrift, Farbe und Bildsprache zeigt. Generell präsentieren sich die Theaterwelten frech, wandelbar, kreativ und mutig. Beim Luzerner Theater ist die Hauptfarbe ein Lilaton, der die Highlights hervorhebt. Die Bühnen Bern arbeiten systematischer mit den Hausfarben und verwenden einen Farbcode pro Sparte.

SRF hingegen tritt mit einem übergeordneten, seriösen Erscheinungsbild auf, das variabel für die unterschiedlichsten Sende- und Informationsformate eingesetzt werden kann. Das rot-weiße Markenzeichen wird konsequent über alle Kommunikationsmittel hinweg eingesetzt. Das Design spielt aber auch hier mit verschiedenen Elementen, bricht auch mal mit dem Corporate Design und wirkt dadurch facettenreich, interessant und abwechslungsreich.

Designsprache und Brand

Inspirierend, frech, skalierbar, klare Formensprache und intuitiv bedienbar. Diese Kriterien sind ausschlaggebend für den Start der Designphase. Um den Netzwerkgedanken des Tools zu verdeutlichen, hat das Projektteam den Markennamen «Kostüm+» definiert. Die Marke setzt sich aus dem Signet der jeweiligen Institution und «Kostüm+» zusammen. «Kostüm+» bezieht sich auf den Nutzen der Inventarisierung, aber auch darauf, dass das Tool in Zukunft alle Bereiche der Kostümabteilung unterstützen kann und nicht nur eine Kostümdatebank ist.

So können z.B. auch Produktionen und Darstellende erfasst werden, es bietet eine schnelle Kommunikation und vereinfacht Ausleihen. Kostüm+ ist als Arbeitstitel zu verstehen. Die Entwicklung einer Marke ist nicht Teil dieser Arbeit, der Produktname ist nicht weiter rechtlich geprüft.

Für den Prototyp Kostüm+ wird aus der festgehaltenen Designanalyse ein eigenes Designkonzept entwickelt. Da die Brands der Praxispartner eine offene, mutige und kreative Designsprache haben, wird dieser Ansatz für den Prototyp übernommen.

Typografie, Farben und Formen

Das Projektteam entscheidet sich für die Schrift Modern Era. Die Schrift eignet sich gut für den digitalen Bereich, da die Punzen offen sind und die Ober- und Unterlängen in einem ausgewogenen Verhältnis stehen, was die Lesbarkeit unterstützt. Der Vorteil der Modern Era ist, dass die Laufweite nicht zu breit ist, wodurch sie kompakt wirkt und trotzdem in kleinen Anwendungen gut funktioniert. Dies ist insbesondere bei der Darstellung von Kostümübersichten eine zentrale Anforderung.

Das Projektteam verwendet als Hauptfarbe ein digitales Gold. Diese Farbe steht für das Konzept der Inszenierung und entspricht dem alten Glamour des Theaters. Neben einer neutralen Graupalette wird als Sekundärfarbe ein Olivgrün in verschiedenen Abstufungen verwendet. Diese ergänzt sich harmonisch mit der Primärfarbe. Darüber hinaus stehen Tertiär- und Akzentfarben in Blau, Mintgrün und Rosa zur Verfügung, die die Kreativität der Theater widerspiegeln und eine skalierbare Designsprache ermöglichen.

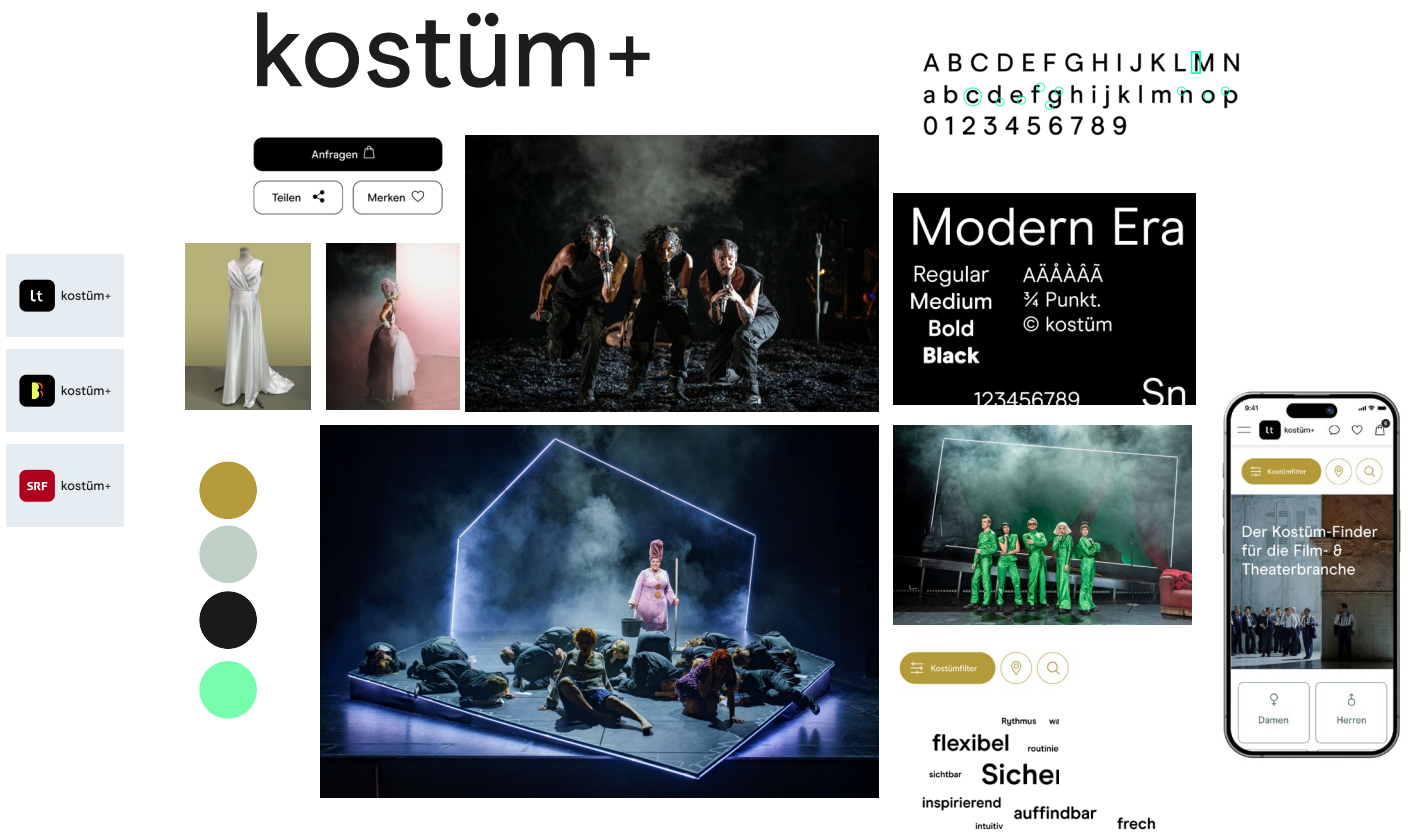
Das Design basiert auf einer Mischung aus abgerundeten und eckigen Formen. Alles, was mit einfachen Handlungsaufforderungen, Teasern oder Touch-Funktionen zu tun hat, wird mit abgerundeten Formen dargestellt, was die Affordance unterstützt. Bei informativen Gefässen oder dort, wo z.B. das grosse Ganze gezeigt werden soll – wie bei einem Kostümbild – werden kantige Formen verwendet.

Bildsprache

Ein grosses Thema bei den Praxispartnern ist die Inszenierung der Kostümfotos. Der Anspruch an deren Qualität ist hoch. Im Interface Design werden bewusst unterschiedliche Bildsprachen verwendet. Das Projektteam möchte den Praxispartnern verschiedene Möglichkeiten aufzeigen und das Bewusstsein schärfen, dass es nicht auf die perfekte Inszenierung ankommt, sondern dass ein einfaches Anprobefoto auf der Bühne, das mit dem eigenen Mobiltelefon aufgenommen wird, nicht nur einfacher zu produzieren ist, sondern auch mit viel weniger Aufwand verbunden ist. Für ein professionelles Shooting hingegen braucht man die entsprechende Ausrüstung, mehr Zeit und geschultes Personal. Der Prototyp zeigt, dass Kostüme mit homogenem Hintergrund nicht unbedingt wertvoller aussehen

Pattern

Das Vorgehensmodell Contextual Design legt grossen Wert auf die Erstellung von Patterns. Das Designsystem «Kostüm+» ist so aufgebaut, dass alle Patterns vielseitig einsetzbar und skalierbar sind. Sie sind so implementiert, dass sie aus einzelnen Atomen zu Komponenten und schliesslich zu Patterns zusammengesetzt werden können.



10.4 Testing Runde 2

Nach dem Herausarbeiten der Findings aus dem ersten Testing und den daraus abgeleiteten Änderungen im Wireframe stellt sich das Projektteam die Frage, was im zweiten Testing herausgearbeitet oder vertieft getestet werden soll.

- Unklarheiten bestehen immer noch bei der Vernetzung, welche auch den Nachhaltigkeitsgedanken unterstützen würde. Hier zeigt sich bei den ersten Tests, dass die einen Benutzer:innen eine einfache Vernetzung über das Tool hilfreich finden, bei anderen Benutzer:innen aber Unsicherheit darüber besteht dies zu nutzen. Hier möchte das Projektteam noch mehr herausfinden.
- Als weiteres spannendes Thema, welches auch zum Thema Nachhaltigkeit beitragen würde, ist die digitale Ausleihe. Dies wäre eine Erweiterung der Merklisten, die im ersten Testing als positiv von den Nutzenden wahrgenommen worden ist. Diese Idee könnte weitergedacht werden und so die unleserlichen Papierzettel für Ausleihen ablösen. Gleichzeitig ist es auch eine Verbindung zum ersten Punkt der Vernetzung, da Anfragen für Ausleihen gestellt werden können.

Im Projektteam werden wieder Zweiergruppen gebildet und jede der Gruppen nimmt sich je einem der Themen an. Es werden dazu wieder Skizzen erstellt sowie ein überarbeitetes User Flow Model, welches dann im Projektteam präsentiert und diskutiert wird. Die folgenden zwei Szenarien werden entwickelt:

Szenario externe Anfrage, Ausleihe und Rückgabe

Hier soll der gesamte Workflow rund um das Thema Kostümanfrage von externen Theatern, inkl. Ausleihe erfassen, aber auch der Rücknahme der Kostüme im Fokus stehen. Es werden dazu drei kurze Szenarien erstellt.

- Im ersten Teil geht es um die Anfrage. Die Testperson erhält unter dem Reiter Ausleihen eine Anfrage von einem anderen Theater. Es geht um die Ausleihe eines speziellen Kostüms. Die Testperson hat die Möglichkeit direkt eine Chatantwort auf die Anfrage zu generieren.
- Im zweiten Teil geht es um den Ausleihprozess, der nun digital erfasst wird. Dazu werden die Kostüme im Fundus per Tablet eingelesen, die Testperson soll den Status der Kostüme ändern, den Ausleihbetrag festlegen und die Ausleihe abschliessen.
- Im letzten Teil geht es um eine einfachere Rücknahme der Kostüme als Status Quo, sowie um eine vereinfachte Kontrolle, da auf die detaillierte Ausleihliste zurückgegriffen werden kann. Heute sind diese zusammenfassend und von Hand aufgeführt. Es gibt dadurch keine Kontrolle, ob die richtigen Kostüme zurückgebracht werden.

Szenario interne Ausleihe

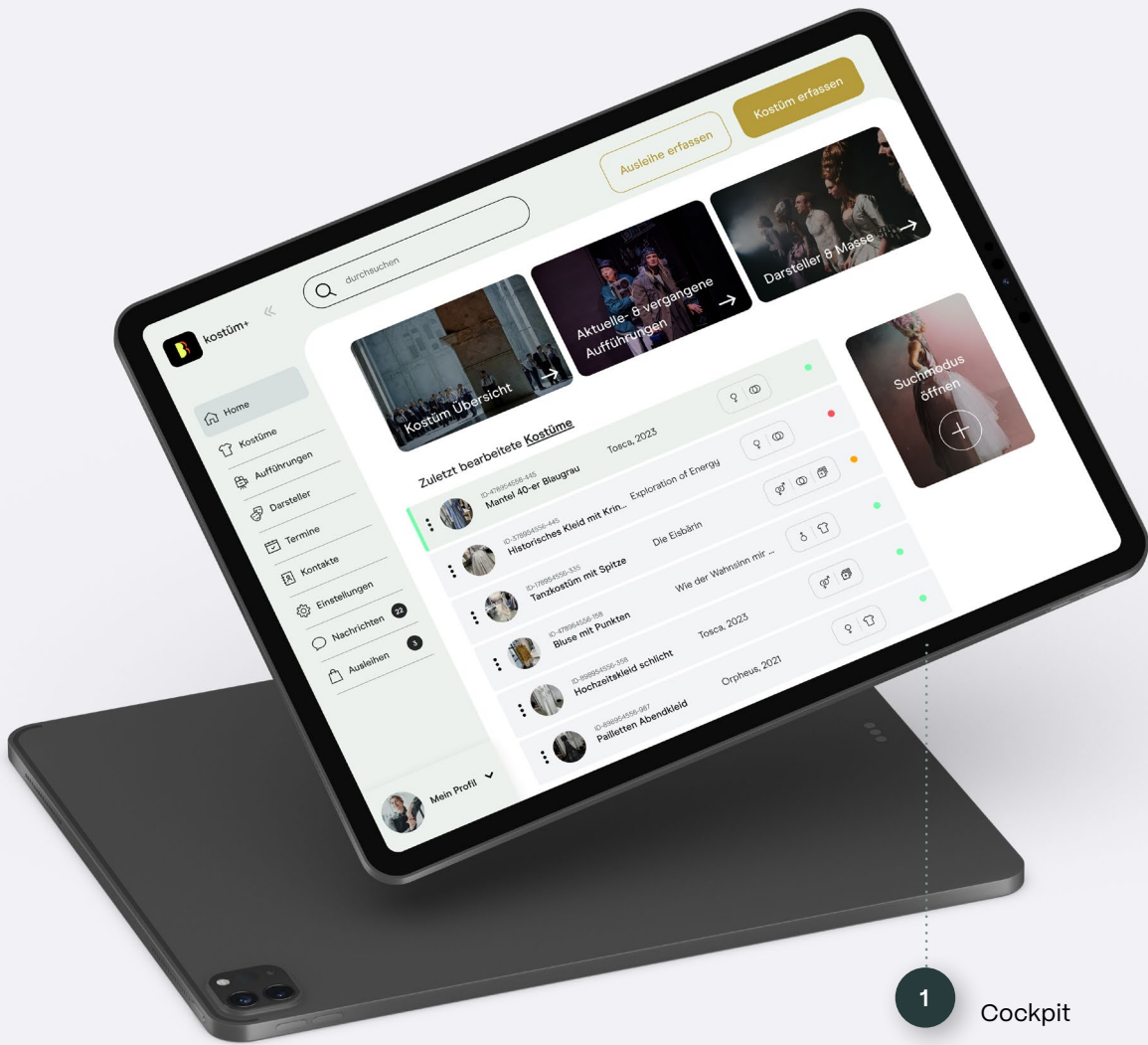
Die interne Ausleihe schliesst an die Suche aus der Testing Runde 1 an. Die in der Testing Runde 1 erstellte Merkliste soll nun zu einer internen Ausleihe führen. Hier geht es darum, dass die Fundus Leitung darüber Bescheid weiss, welche Kostüme sich beispielsweise als Probekostüme auf den Probebühnen befinden und welche Kostüme aus den Proben auch für die Umsetzung genutzt werden sollen. Die interne Ausleihe soll von den Assistentinnen und Assistenten an den Theatern selbstständig durchgeführt werden können. In diesem Szenario müssen die Testpersonen in zwei Rollen schlüpfen, einmal in die Rolle einer Kostümassistenz und einmal in die Rolle der Fundus Leitung. Dazu werden zwei kurze Szenarien erstellt.

- Im ersten Teil geht es darum mit der erstellten Kostümliste direkt im Fundus die Kostüme zu suchen und den Status der Kostüme zu ändern und eine Ausleihe abzuschliessen.
- Im zweiten Teil wechselt die Rolle der Person. Die Testperson hat nun die Rolle der Fundus Leitung inne und kontrolliert die Ausleihen und schaut nach, welche Kostüme sich auf der Probebühne befinden.

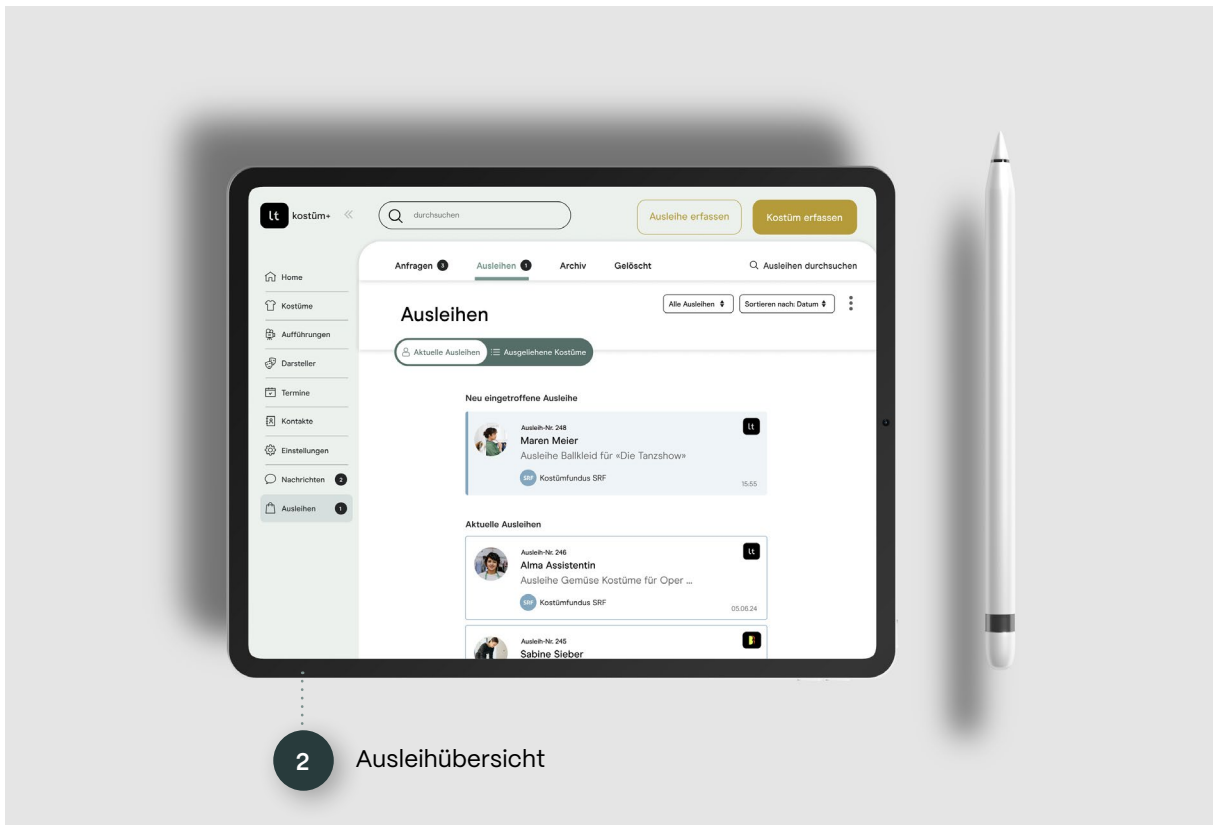
Total werden 15 Testings mit 14 Personen durchgeführt. Dabei wird siebenmal das Szenario externe Ausleihe und achtmal das Szenario interne Ausleihe durchgespielt. Für jedes Testings wird jeweils eine Stunde eingeplant.

Testing Personen

N°	Rolle	Szenario
T2-01	Gewandmeisterin Damen	interne + externe Ausleihe
T2-02	Fundus Leitung	externe Ausleihe
T2-03	Mitarbeiterin Kostümfundus	interne Ausleihe
T2-04	Kostümleitung + Praktikantin	externe Ausleihe
T2-05	Schneiderin	interne Ausleihe
T2-06	Schneiderin	externe Ausleihe
T2-07	Gewandmeisterin	interne Ausleihe
T2-08	Produktions- und Fundus Leitung	externe Ausleihe
T2-09	Kostümassistentin	interne Ausleihe
T2-10	Leitung Ankleide	interne Ausleihe
T2-11	Gewandmeisterin Herren	externe Ausleihe
T2-12	Kostümassistentin	interne Ausleihe
T2-13	Schneider Herren	externe Ausleihe
T2-14	Schneiderin Damen	interne Ausleihe

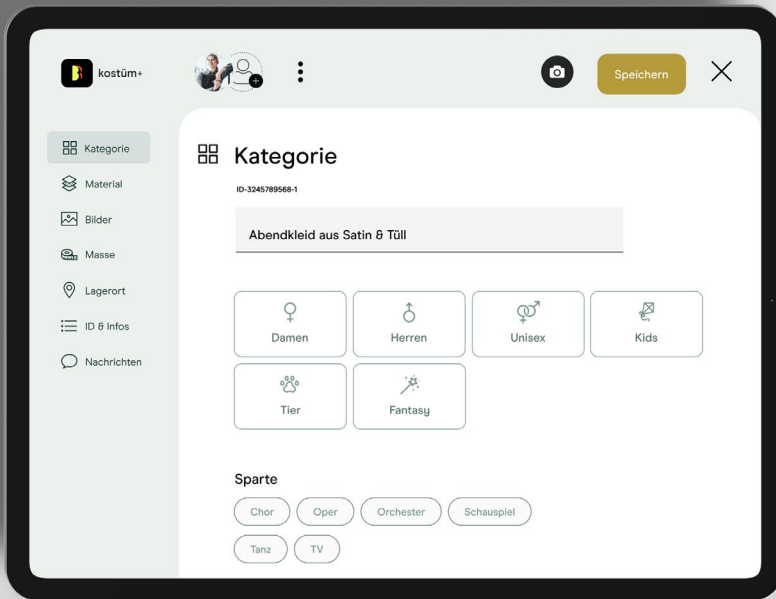


1 Cockpit



2 Ausleihübersicht

Abb.: Keyscreens Interface, detaillierte Abbildungen im [Anhang ab 16.9.6 Prototyp Interface Design, Seite 243](#)



Aufführung

Epoche Q durchsuchen	Stücktitel Q durchsuchen
Darsteller Q durchsuchen	Rolle Q durchsuchen

Bekleidungsart

<input type="radio"/> Anzug	<input type="radio"/> Bluse	<input type="radio"/> Hemd	<input type="radio"/> Hose
<input type="radio"/> Jacken	<input type="radio"/> Jupe	<input type="radio"/> Kleid	<input type="radio"/> Pullover
<input type="radio"/> Mäntel	<input type="radio"/> Shirt	<input type="radio"/> Uniform	<input type="radio"/> Plastisch
<input type="radio"/> Accessoires	<input type="radio"/> Schuhe		

Bekleidungstyp hinzufügen

Q durchsuchen

Häufig verwendete Bekleidungstypen

Ärmellos Abendkleid Bodenlang Cocktailkleid Glockig
Herz -Ausschnitt Hemdkleid Knöchellang mit Ärmel
Raglanärmel Sommerkleid Stehkragen

Kostüm Beschreibung & Zusätzliche Informationen

3

Inventarisierungs-
maske

Material

Materialart & Verarbeitung

Materialien hinzufügen




Q durchsuchen

Häufig verwendete Materialien

Baumwolle Chiffon Cord Denim Leine
Lyocell Polyester Samt Seide
Viskose Wolle Batist Tüll Satin


Muster

<input type="checkbox"/> Uni	<input type="checkbox"/> Karriert	<input type="checkbox"/> Gestreift	<input type="checkbox"/> Gepunktet
------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

lt kostüm+   Speichern 

1 — 2 — 3
Auswahl Personalien Ausleihe

Kostüm Ausleihe



Alma Assistentin
Kostümassistentin

Luzerner Theater
Theaterstrasse 2,
6003 Luzern

079 000 00 00




E-Mail


Ausleih-Nr. 246

Verwendungszweck
Ausleihe Gemüse Kostüme für Oper. Wird für die Oper «Le roi Carotte» für Nebenrollen verwendet.

Ausleihdauer
28.04.2024 bis 05.06.2024

Ausleihliste

	Betrag	Rückgaben
Alle Status ändern Reinigung Alle markieren		
 ID-123456789 / Fantasy Artischocken Kostüm Vitamin B, 2016 Reinigung	CHF 200.00	
 ID-123456788 / Fantasy Tanzkostüm mit Spitze Die Eisbärin Reinigung	CHF 150.00	
 ID-478954556-445 / Kleid Mantel 40-er Blaugrau Tosca, 2023 Reinigung	CHF 150.00	
Total (inkl. MwSt)	10 % CHF 450.00	

 Als PDF herunterladen Ausleihe beenden

Die Ausleihe unterliegt den allgemeinen Ausleihbedingungen des Kostümfundus.

3

Ausleihmaske extern

Bezahlung & Notizen




Zahlungsart

Barzahlung
 Twint
 Auf Rechnung

Zusatzkosten
CHF

Betrag wurde bezahlt

Notizen

B I   

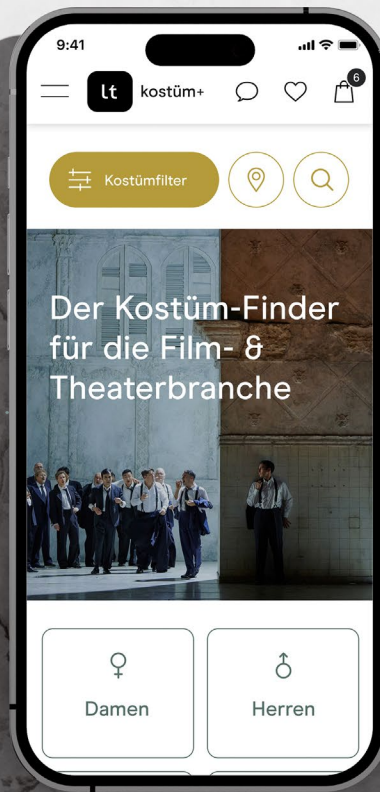
Die Notizen sind nur für euch intern sichtbar.

Nachrichten

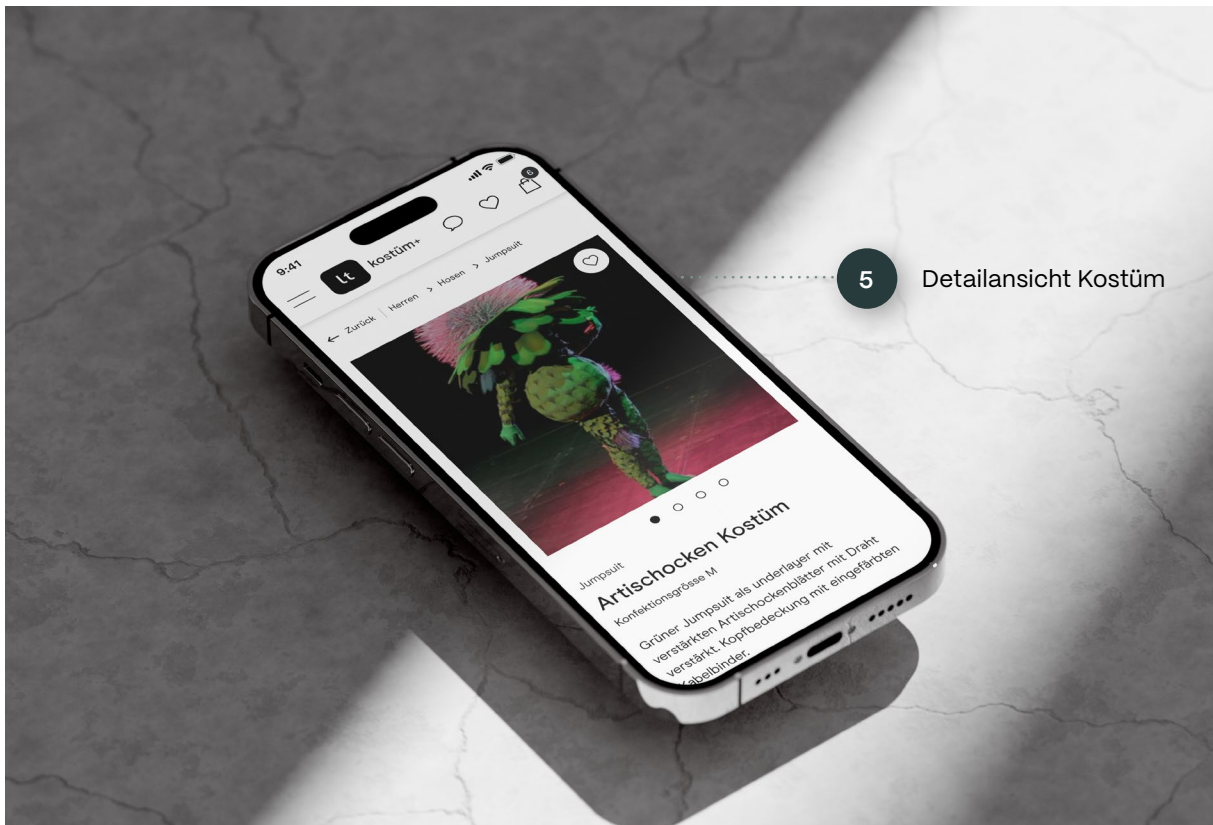
Chat 

Es wurden noch keine Nachrichten versendet.

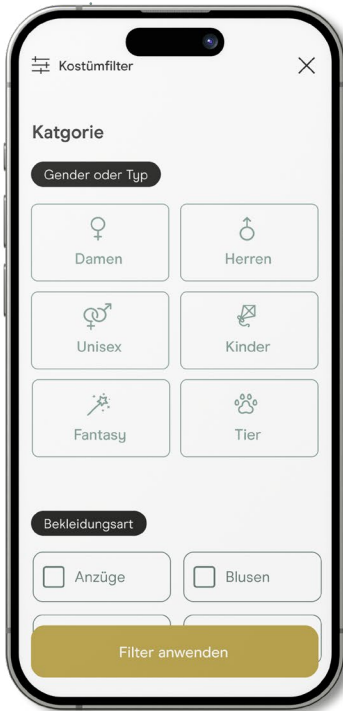
4
Startscreen
Suchmodus



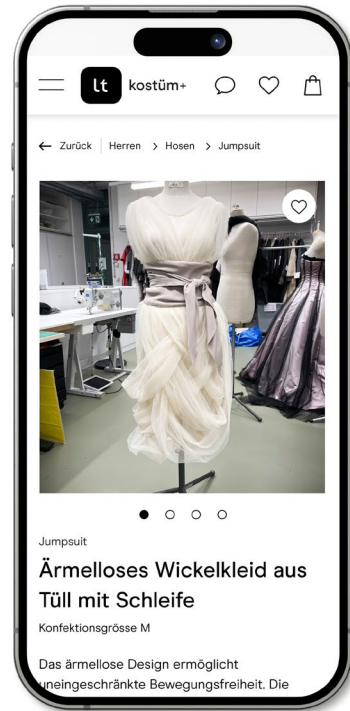
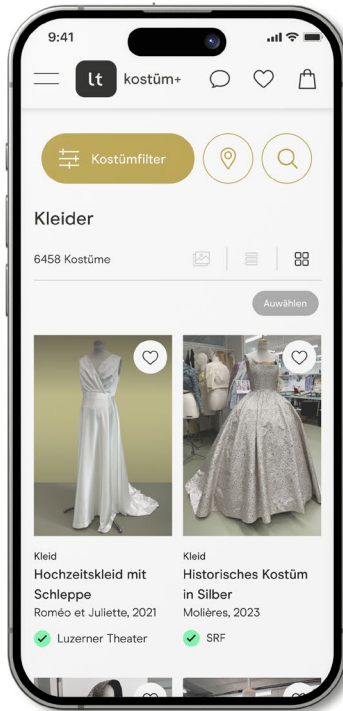
5
Detailansicht Kostüm



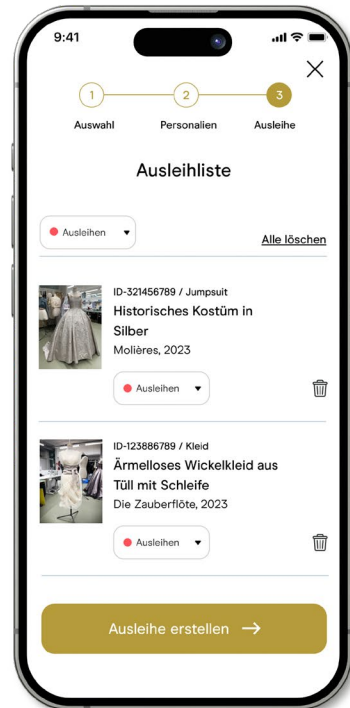
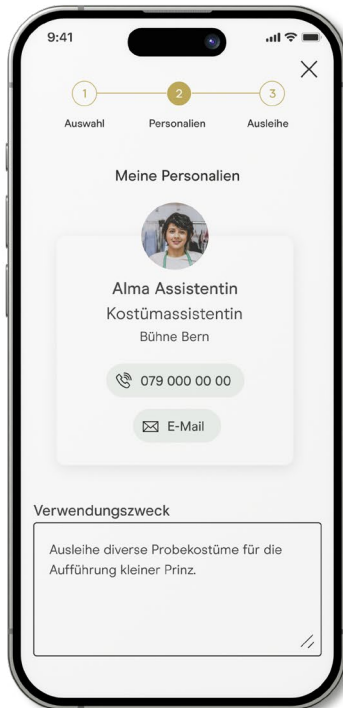
5 Kostümfilter



6 Kostüme Suchresultate



7 Interne Ausleihe erfassen



Hilfsmittel

Für das Testing der externen Anfrage wird das Tablet auf einem faltbaren Notebook mit Touchscreen simuliert. Zuvor wird der Testperson auf dem Mobiltelefon gezeigt, wie die Suche eines Kostüms, sprich die Ausleihliste, zusammengestellt wird. Dies war eine Aufgabe aus dem Testing 1, die bei diesem Testing nicht im Mittelpunkt steht. Es soll nur zum Einstieg in das Szenario helfen.

Die interne Anfrage wird auf dem Mobiltelefon und dem Tablet durchgespielt. In diesem Szenario findet der Rollenwechsel statt, der mit einem Gerätewechsel einhergeht. Auch in diesem Testing wird, wie schon im Testing 1 alles wieder per Mobiltelefon aufgezeichnet. Ebenfalls wieder mit dem Fokus auf Screen und Handbewegungen.

Für die Durchführung wird ein Leitfaden genutzt, um wichtige Informationen und Anschlussfragen nicht zu vergessen.

Findings

Jedes Testing wird, wie schon beim Hallway-Test, mittels Issue Map ausgewertet und im Projektteam konsolidiert. Die Idee, über Institutionen hinweg, Ausleihen zu können kommt bei allen Testpersonen gut an. Die gesamte Kommunikation über das Tool zu nutzen, ist bei allen noch gewöhnungsbedürftig, aber wird als praktisch erachtet. Die Übersichtlichkeit der Ausleihanfragen mit allen wichtigen Punkten wie Datum, Grund etc. wird als gut befunden. Auch dass interne Ausleihen mit der Ausleihliste angekündigt werden, wird besonders positiv aufgenommen. So hat die Fundus Leitung einen Überblick, was sich aus dem Fundus auf den Probebühnen befindet. Zum heutigen Zeitpunkt gibt es keine Möglichkeit dies zu überprüfen.

Allgemein zeigt sich, dass die vom Projektteam vorgestellten Ansätze gut, aber noch nicht überall zu Ende gedacht sind. Dies überrascht das Projektteam nicht, da es auch nicht geplant war, eine volldurchdachte Lösung zu zeigen. Vielmehr handelt es sich um einen ersten Entwurf, der nochmals iteriert werden muss. Folgende Punkte zeigen sich über beide Szenarien hinaus:

- Beim Ausleihprozess werden im Prototyp zuerst die Personalien der Person erfasst und erst im zweiten Schritt das Kostüm. Hier macht es Sinn zuerst die Kostümwahl anzugeben und erst im zweiten Schritt die persönlichen Daten.
- Der Status «Reservation» fehlt im Ausleihprozess. Dieser wird benötigt, für den Zeitraum der Anfrage, bis der Fundus Mitarbeitende das OK für die Ausleihe geben kann. Hier muss der Prozess aber nochmals weitergedacht werden. Und was passiert mit einer Anfrage, welche eine Ausleihe für in zwei Monaten abfragen will? Was für ein Status oder Information braucht es, bis zum Zeitpunkt der Ausleihe?
- Die Rückgabe von grossen Kleidermengen muss angeschaut werden. Aus Gesprächen mit den Testpersonen zeigte sich, dass eine normale Ausleihe zwischen einem und sechs Kleiderständer beinhaltet. Pro Ständer passen 100 Kleider. Eine schnelle Rückgabe ist für die Institutionen essentiell, wie sich aus den Gesprächen zeigt.

Szenario Anfrage, externe Ausleihe und Rückgabe

- Die Menüpunkte Nachricht, Ausleihe und Anfragen führen bei fast allen Testpersonen zu Verwirrung. Nachdem aber erklärt wird, für was welcher Menüpunkt steht, ist den Testpersonen die Aufteilung verständlich. Hier geht das Projektteam davon aus, dass es sich um ein «Erlernen» handelt und zu keinen weiteren Problemen führen sollte.
- Bei der Rückgabe soll die Möglichkeit bestehen, Zusatzkosten einfügen zu können, im Falle von defekten Retouren.
- Bei den Kosten für die externe Ausleihe wird diskutiert, ob nicht ein Fixpreis pro Kleidungsstück angegeben sein soll, der aber beim Ausleihprozess, wenn gewünscht überschrieben werden kann. Das würde heissen, dass schon beim Inventarisieren ein Preis z.B. Herstellungskosten erfasst werden soll.
- Im Laufe des Testings kommt der Wunsch auf, einen Button für Rückgabe aufrufen zu können und direkt die zurückgenommenen Kostüme einlesen zu können. Dieser Weg wird vom Projektteam aus Zeitgründen nicht berücksichtigt.

Szenario Interne Ausleihe

- Auf der Kostümliste, die erstellt werden kann, muss der Standort der Kostüme ersichtlich sein, so dass man diese im Fundus schnell finden kann.
- Wenn eine Ausleihe erstellt wird, sollen die Kostüme automatisch auf Status ausgeliehen gesetzt werden. So könnten Fehler, dass die Statusänderung vergessen wird, vermieden werden.

Die detaillierten Testszenarien, das Interface Design und die Korrekturen sind im [Anhang ab 16.9.6 Prototyp Interface Design, Seite 243](#) dokumentiert.

”

**EINMAL MACHEN,
DANACH WEISS MAN ES.**

PRODUKTIONSLEITUNG & GEWANDMEISTERIN, BÜHNEN BERN

Reflexion

Reflexion: Erstes Wireframe

- Es zeigte sich, dass von Papier ins Wireframe nochmals eine Detaillierungsstufe hinzukam, wobei das Projektteam realisierte, dass nicht jeder Case, der vorkommen kann in die Tiefe gedacht werden kann. Hier war man sich im Projektteam schnell einig sich auf einen bestimmten Case festzulegen und diesen zu analysieren und auszuarbeiten.
- Dem Projektteam wurde schnell klar, dass es um mehr geht als nur um Testing. Da bis jetzt nur wenig Erfahrungen mit digitaler Archivierung, Suche etc. vorhanden ist, geht es hier auch darum herauszufinden, wie sich diese Digitalisierung, inklusive der Nutzung der Geräte, für die Benutzer:innen anfühlt.
- Den klickbaren High Fidelity Prototyp zu erstellen, ist aufwendig und das Projektteam ist mit dem Tool an seine Grenzen des Machbaren gestossen. Normalerweise würde man dies wohl nicht machen, da es einfach zu teuer wäre. Hier ist es aber für das Testing sinnvoll, da sich die testenden Personen bis zu diesem Zeitpunkt noch kaum mit einem digitalen Tool auseinandergesetzt haben.

Reflexion: Testing Runde 1

- Es zeigte sich, dass die vorausgegangenen Hallway-Tests hilfreich waren, um gröbere Fehler schon früh zu korrigieren.
- Das Projektteam war vor dem ersten Testing ziemlich nervös, wie die Reaktionen sein würden. Dies löste sich jedoch rasch nach dem ersten Testing. Bemerkenswert war zu beobachten, wie die Testpersonen zum Anfang der Session zögerlich auf der Oberfläche navigierten und innerhalb kürzester Zeit total unbefangen und mit Freude hin und her hüpfen. Dies wurde unter anderem damit erreicht, dass ihnen genug Zeit gelassen wurde und ihnen versichert werden konnte, dass sie nichts kaputt machen können.
- Das Testing mit einem Wireframe verursacht Stolpersteine, da es doch nur eine Oberfläche simuliert, die Testperson aber das Gefühl hat, er oder sie habe eine voll funktionsfähige Applikation vor sich. Teilweise führte dies zu Blockaden bei den Nutzenden. Diese Differenz kommt bei einem Papierprototyp nicht zum Tragen. Hier weiss die Testperson, dass er oder sie nur ein Papiermodell vor sich hat.
- Einige Features werden im Wireframe nicht genutzt, weil der Effekt nicht visualisiert oder nur schlecht gezeigt werden kann.
- Der Leitfaden erwies sich als äusserst hilfreich, um die Testings vom Onboarding der Teilnehmer bis zu den Anschlussfragen hin, gut durchzuführen.

Reflexion: Testing Runde 2

- Beim Bauen des Prototyps in Figma ist das Projektteam an die Grenzen des Tools gestossen. Der gebaute Prototyp ist komplex, unterschiedliche User-Wege sind möglich und die Verlinkung von Buttons und Pfaden ist enorm. Es zeigte sich, dass es dadurch immer wieder zu Problemen kam. Hier wäre wohl eine erste Programmierung einfacher gewesen.
- Das gesamte Testing 2 ist bei SRF ausgefallen, da fast das komplette Team durch Grippe ausgefallen ist. Hier hätte das Projektteam sicher wichtige Hinweise zum Ausleihprozess mitbekommen. Zeitlich konnte das Testing nicht verschoben werden, da neue Termine erst im Januar 2024 möglich gewesen wären.
- Der zweite Testingtermin ist abgemacht worden, bevor das Projektteam den genauen Inhalt dazu definiert hat. Zum damaligen Zeitpunkt ist das Projektteam davon ausgegangen, dass es eine Iteration der bestehenden Szenarien aus Testing 1 geben wird. Bei der Durchführung der Testings mit den neuen und erweiterten Szenarien, ist jedoch klar geworden, dass dies im Nachhinein nicht mehr so gemacht werden würde. Es hat sich gezeigt, dass die Outputs der Testergebnisse in der Qualität unterschiedlich waren. Dies deshalb, weil einige Testpersonen keine Berührungspunkte mit der Ausleihe haben und auch zukünftig nicht haben werden.
- Ein Team erlebte eine Testsituation, die nicht für die Auswertungen genutzt werden konnte. So musste einer Testperson stark geholfen werden, da diese komplett gestresst und blockiert war. Das Team konnte sich sehr schnell der Situation anpassen und in erster Linie den gestressten Nutzer beruhigen.
- Für das Projektteam war es eine spannende Erfahrung zu sehen, wie sich das Nutzerverhalten bei den Tests mit Wireframe und Interface unterschied. Beim Wireframe konzentrierten sich die Testpersonen mehr auf den Inhalt, während sie sich beim User Interface Design visuell leiten liessen.
- Aus der Situation heraus ergab sich zudem ein Testing, bei welchem zwei Personen gemeinsam teilnahmen. Das ungeplante und unübliche Setting hatte den grossen Vorteil, dass die Personen sehr ungezwungen über ihre Gedanken und Erwartungen gesprochen haben. Aus diesem Testing konnten einige wertvolle Informationen mitgenommen werden.

”

WÄRE KRASS HILFREICH.

KOSTÜMASSISTENTIN, LUZERNER THEATER

11

11. Resultate



11.1 Übermittelte Ergebnisse

Folgende Ergebnisse werden den Praxispartnern übermittelt:

Abstract, Erkenntnisse und Empfehlungen

Dokument mit dem Abstract, den wichtigsten inhaltlichen Erkenntnissen und konkreten Empfehlungen für die Weiterführung des Projektes. In den Empfehlungen möchte das Projektteam einerseits aufzeigen, wo noch weitere Iterationen notwendig sind, andererseits aber auch andeuten, wie dieser komplexe Inhalt in Teilbereiche für die Umsetzung aufgeteilt werden kann.

Prototyp

Die Links zum Figma Design Prototyp (letzte Iteration) werden zur weiteren Nutzung an die Praxispartner abgegeben.

Schlusspräsentation

Im Februar 2024 wird das Projektteam eine Schlusspräsentation vor den Praxispartnern halten. Die dabei gezeigte Präsentation zu den Ergebnissen und den Empfehlungen wird im Anschluss zur weiteren Nutzung an die Praxispartner abgegeben.

11.2 Empfehlungen für Praxispartner

Den Praxispartnern wird eine schrittweise Umsetzung bei der Weiterführung des Projektes empfohlen mit einer initialen Umsetzung eines MVPs. Die Einführung einer umfassenden Digitalisierung kann in mehreren Teilschritten erfolgen. Die folgende Reihenfolge könnte dabei hilfreich sein:

- **Inventarisierung:** Der erste Schritt konzentriert sich auf die Digitalisierung der Inventarisierung. Dies bildet das Herzstück des digitalen Kostüm-Finders Kostüm+. Alle weiteren Bereiche können nur aufgebaut werden, wenn die digitale Inventarisierung umgesetzt und gelebt wird.
- **Suche:** In einem nächsten Schritt soll der Fokus auf die Erweiterung der Suche gelegt werden. Hierbei beginnt man möglicherweise mit der Implementierung eines effizienten Filters, der eine gezielte Suche ermöglicht. Nachfolgend könnte die Erweiterung um eine detailliertere Suche und die Integration einer Merkliste in Betracht gezogen werden.

- **Netzwerk:** Die Digitalisierung des Netzwerks könnte ein weiterer Schritt sein. Dies könnte Bereiche umfassen wie eine bessere und schnellere Vernetzung im Theater-Netzwerk, was auch einen weiteren Einfluss auf die Suche oder Ausleihe hat.
- **Ausleihe:** Schliesslich könnte die Digitalisierung der Ausleihprozesse in Angriff genommen werden. Auch hier könnte eine schrittweise Vorgehensweise gewählt werden, indem zunächst eine interne Ausleihe und später eine externe Ausleihe ermöglicht wird.

Ein schrittweiser Ansatz ermöglicht nicht nur eine effektive Implementierung, sondern bietet auch die Flexibilität, auf Feedback und sich ändernde Anforderungen angemessen zu reagieren.

Weiterentwicklung Kostüm+ Prototyp

Nicht alle Themen sind aus Zeitgründen abgedeckt worden. Das Projektteam hat den Fokus bewusst auf den gesamten Workflow rund um das Kostüm und den Fundus gelegt, da hier der grössere Mehrwert für die Institutionen geschaffen werden kann. Die einzelnen Themen müssen nun weiter in die Tiefe ausgearbeitet werden. Aus diesem Grund gibt das Projektteam den Praxispartnern Empfehlungen für die Weiterentwicklung des Prototyps sowie für die Entwicklungsschritte weiter. Im [16.10.2 Requirements und MVP, Seite 294](#) findet sich eine konsolidierte Tabelle mit Requirements. Die Requirements werden dabei in vier Arten gegliedert:

MVP	Die erste minimal funktionierende Iteration
Release 1	Die erste funktionale Erweiterung nach dem MVP
Release X	Weitere Anforderungen in weiteren Releases (priorisieren und umsetzen)
Validierung	Themenbereich, in denen eine Validierung nötig ist

Weiterführung des Projektes

Im [Anhang 16.10.1 Weiterführung des Projektes, Seite 293](#) sind konkrete Empfehlungen zu verschiedenen Themen für die Umsetzung des Projektes nach Abschluss dieser Masterarbeit in Form einer detaillierten Checkliste zu finden. Es ist wichtig zu verstehen, dass diese nicht abschliessend sind, da einige Themen, wie Projekt-Organisation, finanzielle und technische Abklärungen, nicht Teil der Masterarbeit sind. Es empfiehlt sich die Hilfe von Experten heranzuziehen. Dennoch strebt das Projektteam an, wertvolle Hinweise für die Weiterführung des Projektes zu geben, um die Erfolgchancen für die Umsetzung des Kostüm+ zu erhöhen.

12

12. Fazit



Das Projektteam startete ohne Vorwissen ins Thema «Digitalisierung Kostümfundus» und musste insbesondere zu Beginn mit Skepsis auf Seiten der Praxispartnern umgehen. Trotzdem gelang es dem Team, im Laufe des Projekts Begeisterung zu wecken und zu zeigen, dass die Digitalisierung des Kostümfundus viele Möglichkeiten bietet und Prozesse vereinfachen kann.

Die Zusammenarbeit mit den Praxispartnern, die wenig Erfahrung in digitalisierten Prozessen haben, stellte eine Herausforderung dar. Die Ängste der Partner im Zusammenhang mit der Digitalisierung wurden deutlich. Die Theaterbranche, die sich über die Jahre kaum verändert hat, benötigt Zeit, um sich an solche Projekte anzupassen. Die begrenzte Zeit des Projekts führte dazu, dass nicht alle Themen in gewünschter Tiefe ausgearbeitet werden konnten.

Es hat sich gezeigt, dass es wichtig war, den gesamten Workflow von der Inventarisierung, über Suche und Ausleihe aufzuzeigen. Nur so konnten sich die Praxispartner vorstellen, was dies für ihre eigene Arbeit bedeutet. Auch hat es geholfen, Unsicherheiten bezüglich Digitalisierung abzubauen, damit diese auch Freude machen kann.

Ein gutes digitales Tool zu entwickeln, reicht nicht aus, um Prozesse im Fundus Bereich des Theaters zu verändern. Es braucht hier Personen, die eine Veränderung anstossen wollen und diese Veränderungen auch tragen. So eine Prozessveränderung wird gerade zu Beginn Höhen und Tiefen mit sich bringen und jede Institution muss seinen eigenen neuen Workflow erarbeiten.

Erfolgsfaktoren waren die gute Mitarbeit der Praxispartner und die effektive Zusammenarbeit im Projektteam. Es war für alle Teammitglieder die erste Erfahrung mit der Digitalisierung analoger Prozesse. Trotzdem wurde der Scope nicht aus den Augen verloren, und das Team durchlief intensiv alle UCD-Bereiche.

Das Projektteam hat zu Beginn des Projektes Ziele zu folgenden Bereichen im Zielhaus definiert:

→ Ziele Praxispartner

→ Ziele Projektteam

→ Ziele Benutzer:innen

Zur Überprüfung der Zielerfüllung hat das Projektteam wo möglich, Metriken definiert. Im Folgenden wird die Zielerfüllung für die verschiedenen Bereiche dargestellt.

Ziele Praxispartner

Ziele Praxispartner	Einschätzung Erreichung durch das Projektteam	Metrik IST	SOLL
<p>Betriebliches Kontinuitätsmanagement – Wissen sichern, Datenverlust verhindern</p> <p>Wissen zugänglich machen und damit «Flaschenhälse» entlasten</p> <p>Wissen, was man alles hat und wo es sich befindet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Erfüllt • a) mehr Personen können Inventarisieren im System* • b) Zugriff auf aktuelle Daten** 	<ul style="list-style-type: none"> • a) nur 1 Person inventarisiert im System (Herrenbekleidung)* • b) Heute hat nur 1 Person stets Zugriff auf die aktuellen Daten. Alle anderen arbeiten mit Kopien** 	<ul style="list-style-type: none"> • a) Inventarisierung kann von bis zu 14 Personen vorgenommen werden für Damen- und Herrenbekleidung* • b) Für alle Benutzer:innen, bis zu 18 Personen, stehen immer aktuelle Daten bereit**
Konzeptioneller Vorgehens-Vorschlag	• Erfüllt	-	-
Einbezug der Rahmenbedingungen und den bisherigen Erfahrungen mit Inventarisierung und Digitalisierung	• Erfüllt	-	-
Kostümabteilung einen Schritt weiter bringen – nicht einfach «mitschwimmen»	• Erfüllt	-	-
Vernetzung unter den Häusern zu stärken	• Erfüllt, schnellerer Austausch über spezifische Kostüme und unkomplizierte Anfrage	• Abklärungen ziehen sich heute über Wochen hinweg und kosten in der Summe ca. 2 Arbeitstage	• Desk Research im Kostüm+ reduziert die Suche auf wenige Stunden. Anfragen gelangen direkt an die richtigen Stellen
Nachhaltigkeit fördern	• Erfüllt, Kostüme sind innert nützlicher Frist auffindbar	-	-

*/**) ergänzende Metrik spezifisch für Luzern, da bestehendes System

Tabelle: Einschätzung Zielerreichung Praxispartner

Ziele Projektteam

Ziele Projektteam		Einschätzung Erreichung durch das Projektteam
Lernziele	• Interviews & CIs durchführen	Erfüllt
	• Ideation & Sketching iterativ durchlaufen	Erfüllt
	• UCD-Methode anwenden und kontextorientiert anpassen	Erfüllt
Projektziele	• Prozesse verstehen	Erfüllt – was im Rahmen der Arbeit möglich war
	• Ängste bei Nutzenden abbauen	Erfüllt
Produktziel	• Umsetzbares Konzept für ein digitales Produkt	Erfüllt, was das konzeptionelle und visuelle Design betrifft

Tabelle: Ziele Projektteam

”

MODE KANNST DU NICHT NEU ER-FINDEN, ES EXISTIERT SCHON ALLES, ABER DU KANNST ES NEU KOMBINIEREN UND DAS IST DIE EIGENTLICHE KUNST.

KOSTÜMLEITUNG, SRF

Ziele Benutzer:innen

Ziele Benutzer:innen	Einschätzung Erreichung durch das Projektteam	Metrik IST	SOLL
Einfache, intuitive Lösung / Oberfläche	<ul style="list-style-type: none"> • Erfüllt, kürzere Einarbeitungszeit der (jährlich wechselnden) Kostümassistenten 	<ul style="list-style-type: none"> • Bis sich die neuen Kostümassistenten im Fundus zurecht finden dauert es mehrere Wochen bis Monate 	<ul style="list-style-type: none"> • Kostümassistenten sind innert 1-2 Wochen selbstständig
«Fehlertolerant» - mit einem falschen Klick darf nicht die Datenbank gelöscht sein	<ul style="list-style-type: none"> • n/a - muss im technischen Prototyp realisiert werden 	-	-
Erfassung/Bearbeitung muss «schnell» gehen	<ul style="list-style-type: none"> • Erfüllt • a) Aufwand für die jährliche Inventur reduzieren • b) Ausleihe: Kein manuelles Notieren von Kostümen und Ausleihinformationen 	<ul style="list-style-type: none"> • a) Ca. 2 Personen à je 3-5 Arbeitsstunden • b) Manuelles Eintragen von Ausleihen. Dabei werden der Einfachheit halber keine Details notiert. Informationen und Status (ausgeliehen, Reinigung, entsorgt etc.) zu einzelnen Kostümen damit nicht nachvollziehbar 	<ul style="list-style-type: none"> • a) 1 Person in wenigen Minuten • b) Kein manuelles Abschreiben und Abstreichen bei Teilrückgaben. Datenqualität steigt.
Mit Bildern arbeiten	<ul style="list-style-type: none"> • Erfüllt 	-	-
Das Haptische muss spürbar sein	<ul style="list-style-type: none"> • Teilweise erfüllt, indem die Haptik der Stoffe aus den Bildern interpretiert, werden kann 	-	-
Inspirationen, für Recherche	<ul style="list-style-type: none"> • Erfüllt 	-	-
Kontrolle nicht aus der Hand geben	<ul style="list-style-type: none"> • Erfüllt 	-	-
Sich innerhalb der Branche austauschen können	<ul style="list-style-type: none"> • In Bezug auf die Kostüme erfüllt - siehe auch Ziel «Vernetzung» bei den Zielen Praxispartner 	-	-

Tabelle: Einschätzung Zielerreichung Benutzer:innen

Zusammenfassung Überprüfung der Zielerfüllung:

Zu Beginn hat sich das Projektteam die folgenden Hauptziele definiert:

Praxispartner:

-
- 01 Förderung der Vernetzung für nachhaltige Stärkung der Kostümabteilungen

 - 02 Implementierung betriebliches Kontinuitätsmanagement und Sicherung von Wissen

 - 03 Entwicklung eines konzeptionellen Vorschlags unter Einbezug der Rahmenbedingungen im Zusammenhang mit der Inventarisierung

Projektteam:

-
- 01 Durchführung von CIs und praktische Anwendung der UCD-Methoden

 - 02 Schaffung von Prozessverständnis

 - 03 Entwicklung eines umsetzbaren Konzepts für einen digitalen Kostüm-Finder

Benutzer:innen:

-
- 01 Einfache, intuitive Lösung mit schneller Informationsverarbeitung

 - 02 Bilder zur Inspiration und spürbare Haptik für die Motivation in der Nutzung

 - 03 Fehlerresistenz und Beibehaltung von Kontrollmöglichkeiten

Diese konnten aus Sicht des Projektteams erreicht werden, da diese auch während dem Projekt aktiv verfolgt wurden und der Scope darauf fokussierte.

12.1 Nutzen für Praxispartner

Die vorliegende Arbeit hat für den Praxispartner einen grossen Nutzen. Aus Sicht des Projektteams liegt dieser einerseits im entwickelten Prototypen selbst, der die tägliche Arbeit vereinfacht aber auch im emotionalen Veränderungsprozess, der in den Institutionen stattgefunden hat. Das Projektteam unterscheidet zwischen einem emotionalen Nutzen und einem praktischen Nutzen.

Emotionaler Nutzen

Der emotionale Nutzen ist heute schon wahrnehmbar.

- Wo zu Beginn Skepsis und teilweise Angst gegenüber dem Digitalisieren von Prozessen herrschte, konnte diese in den letzten Monaten stetig abgebaut werden.
- Die Bereitschaft Arbeitsprozesse zu digitalisieren oder die Digitalisierung im Betrieb auszubauen, ist heute bedeutend grösser.
- Die Testpersonen waren erfreut, dass digitale Workflows benutzerfreundlich und selbsterklärend sein können. Es entstand Lust auf mehr.

Praktischer Nutzen

Der praktische Nutzen liegt darin, dass mit einem übergeordneten Workflow allgemein aufgezeigt werden konnte, wie künftig der Kostümfundus überhaupt digital genutzt werden kann. Die im Projektteam ausgearbeiteten Ziele konnten weitestgehend in der Arbeit erfüllt werden. Der Hauptnutzen zeigt sich folgendermassen:

- Das Wissen von einer Person kann mithilfe des entwickelten Tools für viele zugänglich gemacht werden. Ein Datenverlust aber auch der gefürchtete Flaschenhals kann so verhindert werden.
- Grundsätzlich können diverse Arbeitsabläufe beschleunigt, vereinfacht und präzisiert werden. So sind Kostüme schneller auffindbar, Ausleihen können schneller erfasst werden und der Austausch zwischen den Institutionen kann präzisiert und beschleunigt ablaufen. Dies führt im besten Fall zu Entlastungen des Personals.
- Spezifisches Fachwissen, wie zum Beispiel von der Schneiderei kann besser genutzt und eingebracht werden und geht so zukünftig nicht mehr verloren.
- Der Wunsch nach mehr Nachhaltigkeit kann in Teilbereichen besser gelebt werden. Kostüme sind auffindbar und gehen nicht mehr so schnell verloren. Weiter kann durch die optimierte Vernetzung eine noch bessere Ausleihe und Anfrage stattfinden und führt im besten Fall zur Verringerung von schnellen Kostümbeschaffungen.

12.2 Teamreflexion

Die Zusammenarbeit im Viererteam gestaltete sich als positiv, zielorientiert und produktiv. Alle Teammitglieder brachten unterschiedliche Stärken mit, die bewusst wahrgenommen und zielführend eingesetzt wurden. Gerade für ein solch grosses Projekt, welches ganz neu in den Bereich der Digitalisierung startet, ist ein grösseres Team ideal. In dieser Teamgrösse konnte die grössere Anzahl der Praxispartner gut gemanagt und abgedeckt werden. Auch das intensive Research und das Testing konnten so gut durchgeführt werden. Das Aufgleisen einer klaren Kommunikation mit einem Ansprechpartner pro Institution hat sich hier bewährt.

Aus den Erkenntnissen der vorangegangenen Praxisarbeiten war im Projektteam schnell klar, dass in einem Mix aus Einzel- und Teamarbeit gearbeitet wird. In Phasen der Ideenfindung wird viel individuell gearbeitet, wohingegen gerade bei der Analyse von Ergebnissen oder der Suche nach dem optimalen Lösungsansatz gemeinsam diskutiert und gearbeitet werden muss. Für die Testings, das Ausarbeiten der Szenarien und das Research hat sich das Projektteam jeweils in Zweiergruppen aufgeteilt. Im Projektteam wurde auch eine gute Balance zwischen remote- und Präsenzarbeit gefunden. So hat man sich mehrmals an unterschiedlichen Orten für Initialisierungs-Workshops getroffen oder für das Best Practice eine gemeinsame Reise nach Berlin geplant. Mit der schriftlichen Arbeit wurde früh begonnen und jedes Teammitglied beteiligte sich kontinuierlich an der Arbeit.

Die Stimmung im Projektteam war über das ganze Projekt positiv und motivierend. Alle Teammitglieder sind emotional ausgeglichen, humorvoll, kritikfähig und unterstützend, was eine Zusammenarbeit unglaublich angenehm macht.

Das Projekt an sich hat sicher auch dazu beigetragen, dass das Projektteam über den ganzen Projektverlauf motiviert gearbeitet hat. Das Thema hat alle vier Teammitglieder interessiert, da mit dem Projekt in der Theaterlandschaft etwas bewegt werden kann, sei es in der Nachhaltigkeit oder auch in den Arbeitsprozessen. Die wachsende Begeisterung für das Projekt bei den Praxispartnern und das Erleben, dass man auf dem richtigen Weg ist, hat Spass gemacht.



Abb.: Projektteam beim Auftakt des ersten Kick-off Meeting mit Praxispartnern

13. Literaturverzeichnis

BEYER, H. UND HOLTZBLATT, K. 1998. Contextual Design: Defining Customer-Centered Systems. Morgan Kaufmann Publishers, San Francisco, USA.

BEYER, H. UND HOLTZBLATT, K. 2016. Contextual Design: Design for Life. 2nd edition, Morgan Kaufmann Publishers, San Francisco, USA.

COOPER, A., REIMANN, R., CRONIN, D., NOESSEL, C. 2014. About Face: The Essentials of Interaction Design. Fourth Edition, John Wiley & Sons, Inc., Indianapolis, IN, USA.

DEGEN, S. 2023. User Flow Model and Notation. <https://stefandegen.me/de/artikel/ufmn-so-geht-user-flow-model-and-no-ta-ti-on/> (geprüft 26.12.2023)

DUDEN.2024. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Fundus>. (geprüft 26.1.2024)

HOLTZBLATT, K., WENDELL, J. UND WOOD, S. 2004. Rapid Contextual Design. Illustrated edition, Morgan Kaufmann Publishers, San Francisco, USA.

Kokado – der digitale Fundus. 2024. kokado | der digitale Fundus (geprüft 1.1.2024)

MuseumPlus. 2022. Collection Management Software • Museumplus von Zetcom (geprüft 1.1.2024)

DR. SCHMIDT-RAUCH, S. UND DR. STEIGER, P. 2021. Zusammenarbeit UX und BA/RE/BE Risikomanagement Stakeholdermanagement.

SHACKEL, B. 1991. Usability – context, framework, definition, design and evaluation, published in Interacting with computers, Computer Science.

SINEK, S. 2011. Start With Why. Penguin, London.

STEIMLE, T. UND WALLACH, D. 2018. Collaborative UX Design: Lean UX und Design Thinking: Teambasierte Entwicklung menschenzentrierter Produkte. dpunkt.verlag GmbH, Heidelberg.

STEIMLE, T. UND WALLACH, D. 2022. Collaborative UX Design: Lean UX und Design Thinking: Teambasierte Entwicklung menschenzentrierter Produkte. dpunkt.verlag GmbH, Heidelberg.

STORCK, CH. 2012. Strategie braucht Kommunikation. http://communicationcontrolling.de/fileadmin/communicationcontrolling/sonst_files/2012-03-05_Storck_Strategiekommunikation_KM_I-2012.pdf (geprüft 14.1.2024)

SyncOnSet. 2023. SyncOnSet – Simplifying Work, On and Off the Set. (geprüft 1.1.2024)

WIKTIONARY. <https://en.wiktionary.org/wiki/fundus> (geprüft 20.1.2024)

14. Bildverzeichnis

ABBILDUNG TITELBILD	[Quelle: Luzerner Theater, © Ingo Hoehn]
ABBILDUNG KAPITEL 2, S.17	[Quelle: Bühnen Bern, © Florian Spring]
ABBILDUNG KAPITEL 3, S.25	[Quelle: Bühnen Bern, © Janosch Abel]
ABBILDUNG KAPITEL 4, S.33	[Quelle: Luzerner Theater, © Ingo Hoehn]
ABBILDUNG KAPITEL 5, S.44	[Quelle: Bühnen Bern, © Tanja Dorendorf]
ABBILDUNG KAPITEL 6, S.60	[Quelle: Luzerner Theater, © Andreas Etter]
ABBILDUNG KAPITEL 7, S.63	[Quelle: Bühnen Bern, © Yoshiko Kusano]
ABBILDUNG KAPITEL 8, S.68	[Quelle: Bühnen Bern, © Annette Boutellier]
ABBILDUNG KAPITEL 9, S.76	[Quelle: Bühnen Bern, © Janosch Abel]
ABBILDUNG KAPITEL 10, S.99	[Quelle: Bühnen Bern, © Yoshiko Kusano]
ABBILDUNG KAPITEL 11, S.102	[Quelle: Bühnen Bern, © Caspar Martig]
ABBILDUNG KAPITEL 12, S.115	[Quelle: Luzerner Theater, © Ingo Hoehn]
ABBILDUNG KAPITEL 16, S.105	[Quelle: Bühnen Bern, © Florian Spring]
ABBILDUNGEN PROTO-PERSONAS, S.40	[Quelle: Adobe Stock]
ABBILDUNG, S.45	[Quelle: Bühnen Bern, © Yoshiko Kusano]
ABBILDUNG S.53	[Bühnen Bern, © Annette Boutellier]
ABBILDUNGEN UI DESIGN, S. 90 – 94	[Quelle: Bühnen Bern]
ABBILDUNGEN DEVICES	[Quelle: Adobe Stock und unblast]
ABBILDUNGEN DIVERSE ICONS	[Quelle: Flaticon]
ABBILDUNGEN ILLUSTRATIONEN, S.42	[Quelle: Adobe Stock]
ABBILDUNGEN MOODBOARD, S. 87	[Quellen: Bühnen Bern, Anprobepbilder, © Florian Spring, © Iko Freese / Luzerner Theater, © Ingo Hoehn]

15. Glossar

AMA	Alles Mit Allen; Komplette Kostüme und Accessoires etc. werden zusammen angezogen. Findet vor der letzten Anprobe statt.
Anprobe	Bei der Anprobe tragen die Schauspieler:innen ihre Kostüme zum ersten Mal. Dieser Moment ermöglicht es, die Passform zu überprüfen und den Darstellenden die Gelegenheit zu geben, sich mit ihren Kostümen vertraut zu machen. Während der Anprobe arbeiten Kostümbildner:innen, Schneider:innen und Regisseure zusammen, um sicherzustellen, dass die Kostüme nicht nur ästhetisch ansprechend sind, sondern auch den Charakteren und der Handlung des Stücks gerecht werden. Die Anprobe ist ein kreativer Prozess, bei dem Anpassungen vorgenommen und Details verfeinert werden, um zur Charakterentwicklung beizutragen.
Archivierung	Nachdem die Aufführung beendet ist, werden Kostümteile archiviert. Dies beinhaltet oft das sorgfältige Dokumentieren und Etikettieren jedes Kostümteils, um eine einfache Identifikation in der Zukunft zu ermöglichen. Informationen wie Darsteller:in, Produktion oder spezielle Anpassungen werden festgehalten. Die eigentliche Archivierung erfolgt im Kostümfundus.
Bauprobe	Besprechung eines neuen Stücks. In der Regel mit der Leitung Kostümabteilung
Endprobe	Die Endprobe schliesst die Vorbereitungen vor einer Theateraufführung ab. Ziel ist die Feinabstimmung aller Elemente und die Behebung von eventuellen Unstimmigkeiten oder technischen Problemen. Die Anwesenheit des gesamten Teams ist entscheidend, um letzte Anpassungen vorzunehmen und sicherzustellen, dass die Aufführung harmonisch und qualitativ hochwertig verläuft. Die Endprobe ist somit ein entscheidender Schritt für den Erfolg einer Theaterproduktion.
Fast Fashion	Fast Fashion ist ein Geschäftsmodell in der Bekleidungsindustrie, bei dem die Kollektionen schnell und trendbezogen designt und zu niedrigen Preisen produziert und verkauft werden. Kostüme, die im Theater aus Zeit- oder Budgetgründen nicht in der eigenen Schneiderei hergestellt werden, werden (online) eingekauft.
FileMaker	Eine Datenbanksoftware, die zur Verwaltung und Organisation von Daten verwendet wird. Im vorliegenden Kontext wird FileMaker zur Verwaltung von Informationen zu Kostümen im Fundus verwendet.
Fundus / Fundi	Ein Fundus ist gemäss https://www.duden.de/rechtschreibung/Fundus#google_vignette eine Abteilung mit der Gesamtheit der Kostüme, Requisiten und anderer Ausstattungsmittel bei Theater, Film o. Ä. Im Deutschen findet sich keine eindeutige Definition für die Mehrzahl von Fundus. Fundi entspricht gemäss fundus – Wiktionary, the free dictionary im Lateinischen der Mehrzahl von Fundus im Nominativ. Der Einfachheit halber wurde für alle Fälle im vorliegenden Dokument «Fundi» als Mehrzahl für Fundus verwendet.

Fundus Leitung	Die Fundus Leitung ist für die Verwaltung und Organisation des Kostümfundus in einem Theater verantwortlich. Sie ist dafür zuständig, den Bestand an Kostümen zu erfassen, zu pflegen, zu erweitern und für Theaterproduktionen oder Veranstaltungen zur Verfügung zu stellen. Die Fundus Leitung arbeitet eng mit dem Gewandmeister oder der Gewandmeisterin, der Kostümleitung und anderen Mitgliedern des kreativen Teams zusammen, um die richtigen Kostüme für die Aufführungen bereitzustellen.
Fundus Mitarbeiter:in	Die Fundus Mitarbeiter:innen unterstützen die Fundus Leitung und den Gewandmeister oder die Gewandmeisterin bei der Verwaltung und Pflege des Kostümfundus. Ihre Aufgaben umfassen die Wartung, Reinigung und Reparatur der Kostüme und Requisiten sowie die Organisation des Fundus für eine einfache Nutzung und Zugänglichkeit. Sie spielen eine wichtige Rolle bei der Vorbereitung der Kostüme für Aufführungen und sorgen dafür, dass alles rechtzeitig zur Verfügung steht.
Gewandmeister:in	Der Gewandmeister oder die Gewandmeisterin ist eine Fachkraft in der Theater- und Filmindustrie, die für die fachgerechte Herstellung, Beschaffung, Anpassung, Pflege und Organisation der Kostüme verantwortlich ist. Sie arbeiten eng mit der Kostümleitung und den Kostümbildner:innen zusammen, um sicherzustellen, dass die Kostüme den Anforderungen der Produktion entsprechen und den Darstellenden optimal passen und bequem sind.
GTKoS	Die GTKoS ist eine Plattform für alle Berufe im Kostümbereich an den Theatern und Veranstaltungshäusern im deutschsprachigen Raum (Deutschland, Österreich, Schweiz).
Haptik	Die Wahrnehmung und Erfahrung von Berührung und Textur, besonders wichtig im Zusammenhang mit der Arbeit im Kostümfundus.
Inventarisierung	Die Inventarisierung nach einer Theateraufführung ist ein essenzieller Prozess, der eine präzise Aufzeichnung aller Kostüme ermöglicht. Die Verantwortlichen erstellen eine detaillierte Liste mit Informationen wie Kostümbestandteilen, Darstellenden und Produktionen. Modernste Technologien wie Barcodes oder RFID-Tags können hierbei helfen. Diese Inventarliste bildet die Basis für die effiziente Archivierung der Kostüme, erleichtert die Wiederauffindbarkeit und optimiert die Ressourcennutzung für zukünftige Produktionen.
Kostüm+	Kostüm+ ist der Name des Kostüm-Finders, auf welches das Projektteam den Schwerpunkt der Arbeit legt.
Kostümassistent:in	Die Kostümassistenten oder Kostümassistentinnen unterstützen die Kostümleitung und die Kostümbildner:innen bei der Umsetzung und Beschaffung der Kostüme. Sie können in der Auswahl und Anpassung von Kostümen, der Beschaffung von Materialien und Accessoires und bei der allgemeinen Organisation des Kostümbereichs helfen. Kostümassistenten und Kostümassistentinnen spielen eine wichtige Rolle im Herstellungsprozess der Kostüme und tragen dazu bei, dass die Vision der Kostümleitung erfolgreich umgesetzt wird.
Kostümbildner:innen	Personen, die für das Design und die Umsetzung der Kostüme in einer Theaterproduktion verantwortlich sind.
Kostüme, mehrteilig	Mehrteilige Kostüme bestehen aus mindestens zwei zusammengehörenden Kostümen, die wiederum einer Serie angehören können.

Kostümfundus	Eine Sammlung von Kostümen, die von einem Theater oder einer Theatergruppe für Produktionen verwendet werden.
Kostümleitung	Die Kostümleitung ist verantwortlich für die kreative Gestaltung und Umsetzung der Kostüme in einer Theaterproduktion oder Film. Sie arbeiten eng mit den Kostümbildnern und Kostümbildnerinnen zusammen, um das gewünschte Erscheinungsbild der Charaktere zu entwickeln. Die Kostümleitung führt ein Team von Kostümassistenten und Kostümassistentinnen und gewährleistet, dass die Kostüme den Anforderungen des Stücks entsprechen, den Charakteren gerecht werden und gut mit der gesamten Produktion harmonieren.
Kostümserie	Eine Kostümserie besteht aus mindestens zwei gleichen Kostümen.
Kostümwandel	Die Veränderung oder Anpassung von Kostümen für unterschiedliche Rollen oder Produktionen.
Probephöhne	Die Probephöhne ist ein zentraler Raum im Theater, speziell für die Vorbereitung und Proben von Aufführungen. Hier kommen Regisseure, Schauspieler:innen und Techniker:innen zusammen, um Szenen zu inszenieren, Dialoge zu proben und künstlerische Entscheidungen zu treffen. Ausgestattet mit einfachen Kulissen und Requisiten ermöglicht die Probephöhne eine realistische Vorbereitung, bevor die Aufführung auf die Hauptbühne verlagert wird.
Produktion	Die Theaterproduktion umfasst den gesamten Prozess der Vorbereitung und Umsetzung einer Aufführung. Beginnend mit der Auswahl des Stücks und der Zusammenstellung des Teams, durchläuft sie Proben auf der Probephöhne, wo Schauspiel, Bühnenbild, Kostüme, Licht und Ton verfeinert werden. Die technische Vorbereitung integriert alle Elemente, bevor die Aufführung schliesslich auf der Hauptbühne vor Publikum präsentiert wird. Die Theaterproduktion ist das Resultat kreativer Zusammenarbeit und bringt die künstlerische Vision auf die Bühne.
RFID-Tag	Ein RFID-Tag (Radio-Frequency Identification) ist eine innovative Technologie im Theater, die für die genaue Identifikation und Verfolgung von Kostümen, Requisiten und anderen Bühnenelementen eingesetzt wird. Der winzige Chip mit Antenne ermöglicht die drahtlose Übertragung von Daten über Radiowellen.

16

16. Anhang



Inhalt Anhang

16.1	SCOPING & PROJEKTMANAGEMENT	118
16.1.1	Planung	119
16.1.2	Scoping Workshop	122
16.1.3	Risikoanalyse	128
16.2	CONTEXTUAL INQUIRY	139
16.2.1	Desk Research	140
16.2.2	Interview	141
16.2.3	Contextual Inquiry	146
16.3	INTERPRETATION SESSION	149
16.3.1	Affinity Diagram	150
16.3.2	Opportunities	156
16.4	WORK MODELS	157
16.4.1	Physical Model	158
16.4.2	Artifact Model	161
16.4.3	Proto-Personas	166
16.4.4	Product Journey	179
16.5	VISIONING	183
16.5.1	Wall Walk	184
16.5.2	Visioning Workshop	187
16.5.3	Produktkonzepte	191
16.5.4	Auswertung Best Practice Analyse	196
16.6	STORYBOARDING	202
16.6.1	Storyboarding Workshop	203

16.7	USER ENVIRONMENT DESIGN	208
16.7.1	User Flow Model	209
16.7.2	Domain Model	213
16.7.3	Objekt Model	214
16.8.	PAPER MOCK-UP INTERVIEWS	215
16.8.1	Paper Mock-Ups	216
16.8.2	Hallway Testing	217
16.8.3	Issue Map Hallway Testing	223
16.9.	INTERACTION & VISUAL DESIGN	225
16.9.1	Prototyp Wireframes	226
16.9.2	Forschungsziele Usability Testing 1	227
16.9.3	Testszenarien Testing 1	228
16.9.4	Issue Map Usability Testing 1	241
16.9.5	Iteration Wireframe	242
16.9.6	Prototyp Interface Design	243
16.9.7	Forschungsziele Usability Testing 2	244
16.9.8	Testszenarien Testing 2	245
16.9.9	Issue Map Usability Testing 2	257
16.9.10	Iteration User Interface Design	260
16.9.11	Interface Design	261
16.9.12	Designsystem	274
16.10.	EMPFEHLUNGEN	292
16.10.1	Weiterführung des Projektes	293
16.10.2	Requirements und MVP	294
16.10.3	Checkliste Projektweiterführung	299

16.1.

Scoping &

Projektmanagement

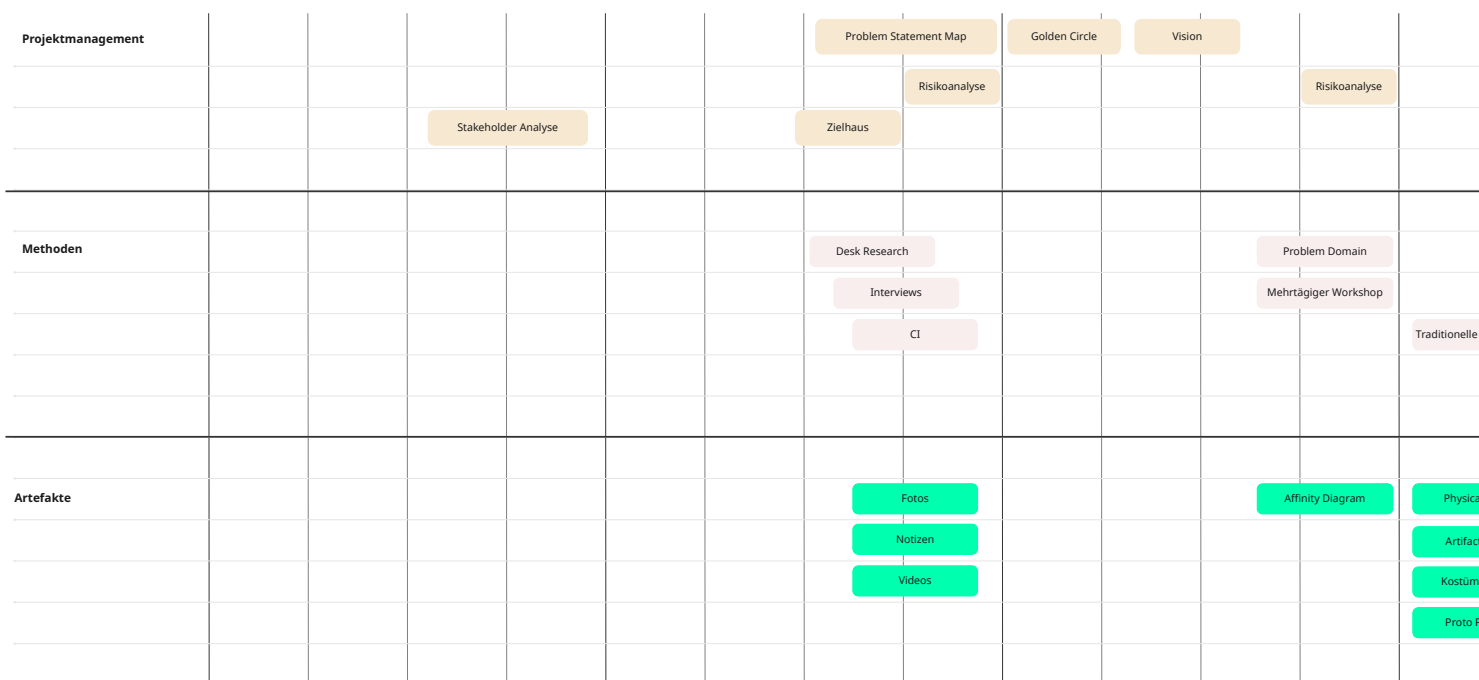
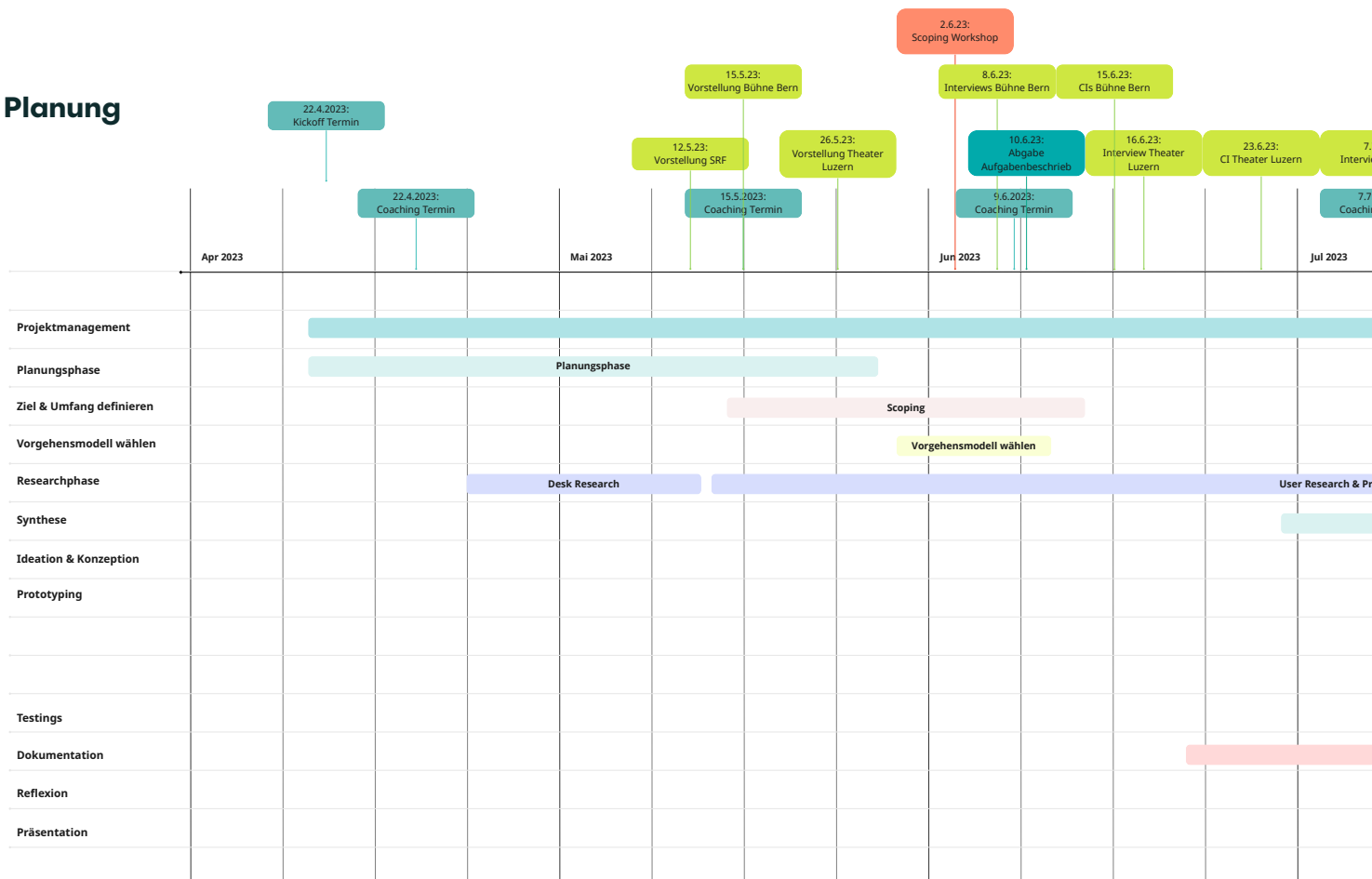


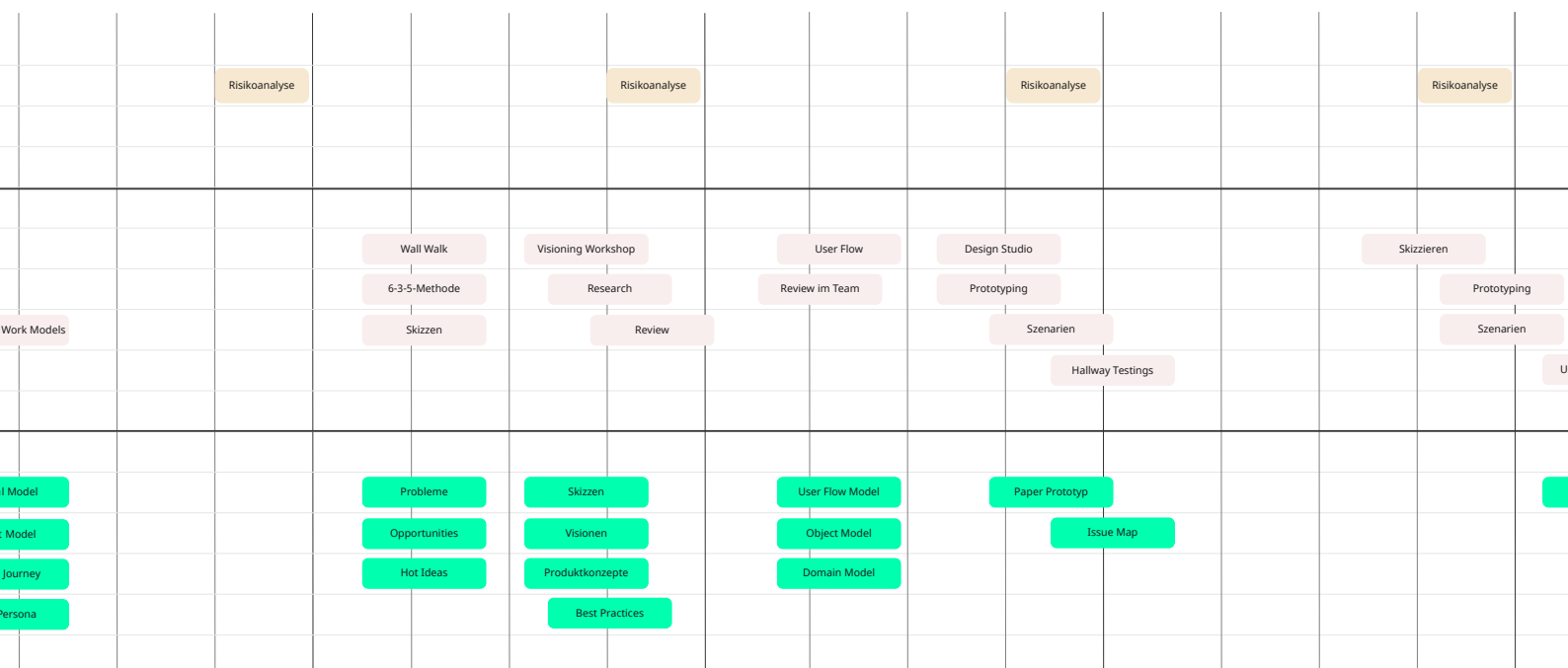
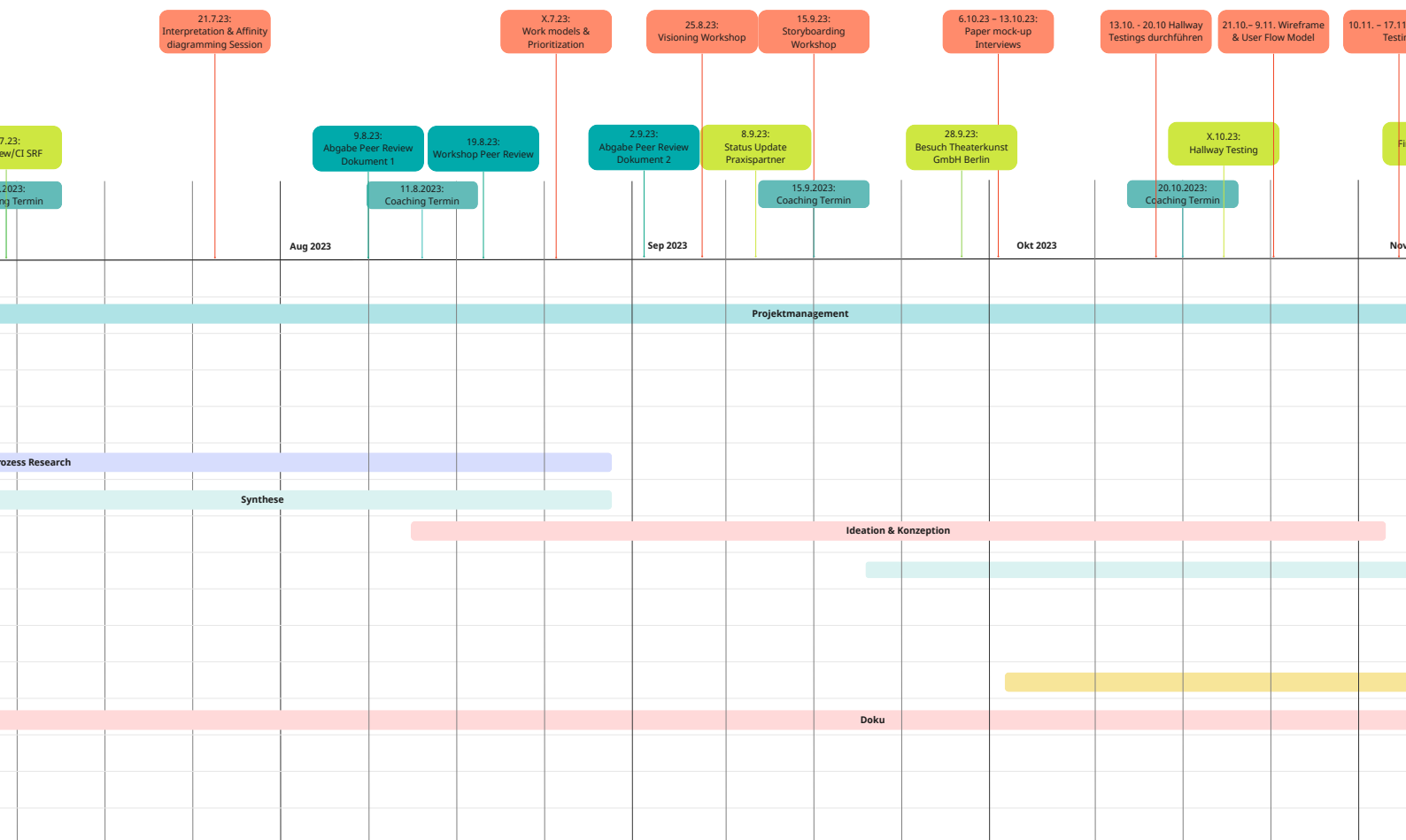
00 Scoping Board Link:

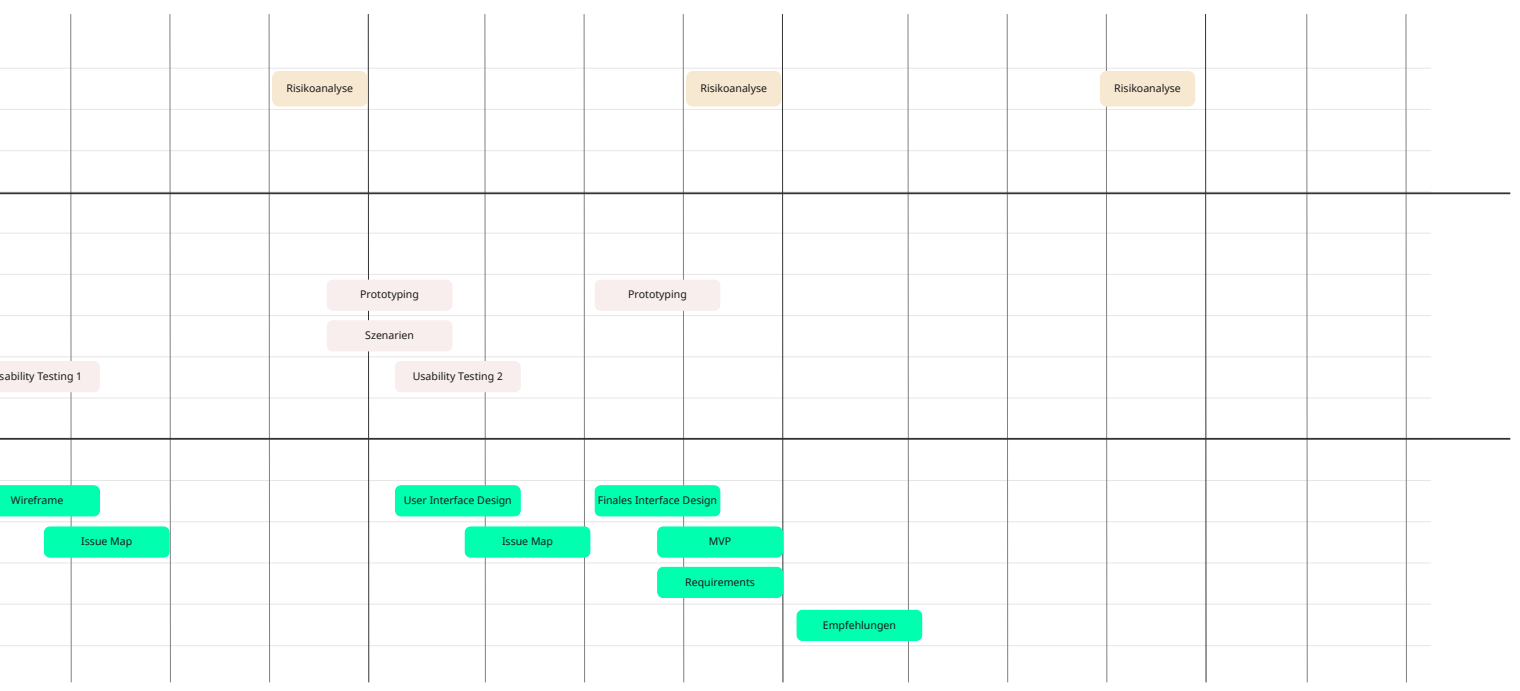
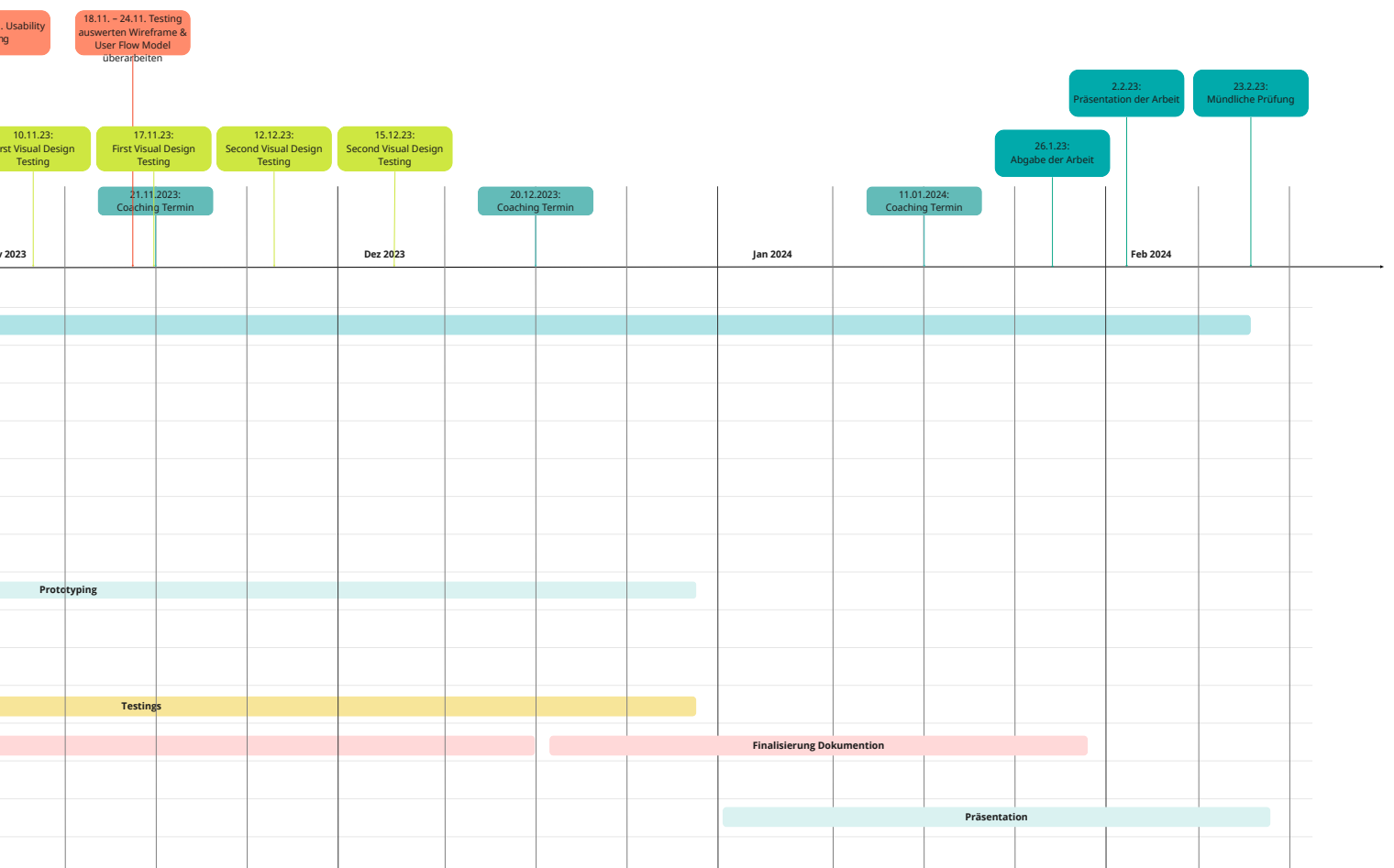
https://miro.com/app/board/uXjVNS3rSKY=?share_link_id=550110709782

16.1.1 Planung

Planung







16.1.2 Scoping Workshop

Planung

Ort / Datum: Remote, Fr. 2. Juni

Zeit: 1/2 Tag

Inputs: Aus den 3 Terminen vor Ort; SRF, Bühnen Bern, Theater Luzern mit einbeziehen

Ziel:

- einheitliches Verständnis für den Scope des Projektes
- welches Vorgehensmodell würde sich eignen
- Aufgabenstellung finalisieren

Checkliste / To do's :

- Aufgabenbeschrieb
- Ziele definieren
- Anti-Goals um Rahmen abzustecken
- Passende UCD-Vorgehensmodelle untersuchen
- Interviews/CI vorbereiten (Ziele Interviews? Touchpoints Fundus? Prozesse und Abläufe verstehen, Bedürfnisse herausfinden, Bereitschaft für Digitalisierung? Ziele Interviews? Auf welche Aspekte wollen wir hier besonders schauen? Wer hat wo und wie Berührungspunkte mit dem Kostüm? Wie werden die Kostüme archiviert, welche Vermassungen werden beigelegt, wer macht die Fundus Beschriftung?)
- Risiko Liste
- Stakeholdermanagement / Stakeholder Map

Anti-Goals

Abgrenzungen – was schauen wir uns nicht weiter an (...auch wenn interessant...):

- woher kommen die Kostüme (Einkauf oder eigene Herstellung)
- Kostümaustausch mit dem Ausland (Zollbestimmungen etc.)
- evtl. Transport / Laufwege ausserhalb des Fundus – ? (z.B. im Theater, zwischen Schneiderei und Theater etc.)

Proto Problem Statement Map

Projektlankarte (Erweiterte Problem Statement Map)



Abb.: Erweiterte Problem Statement Map aus Collaborative UX Design nach [Steimle & Wallach 2022]. Die Problem Statement Map wurde mit den Spalten Vorgehensmodell, Konkurrenz / Best Practices sowie Scope ergänzt. Die Ergänzungen waren in Hinblick auf die Eingrenzung des Scopes sehr wertvoll.

Zielhaus

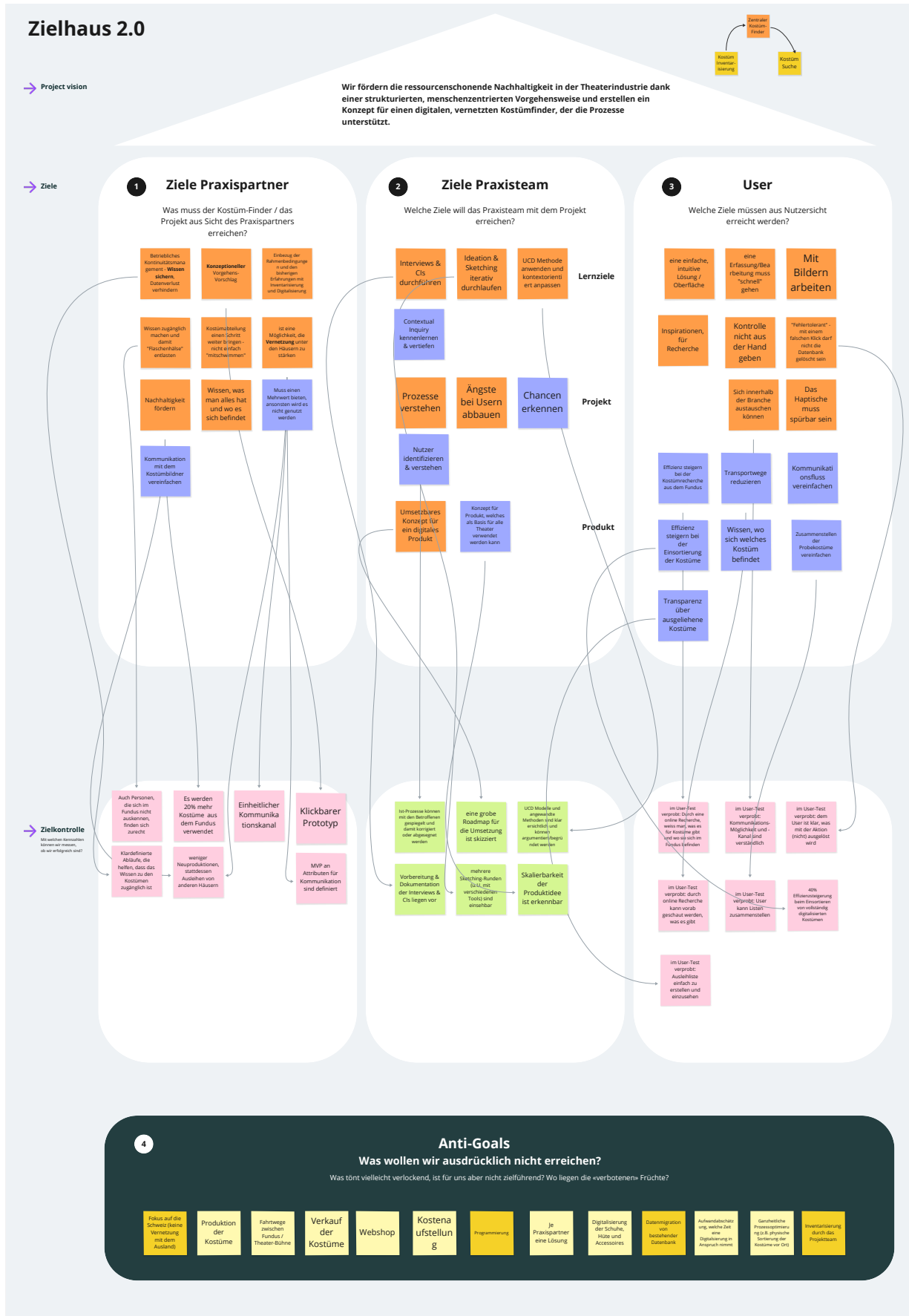
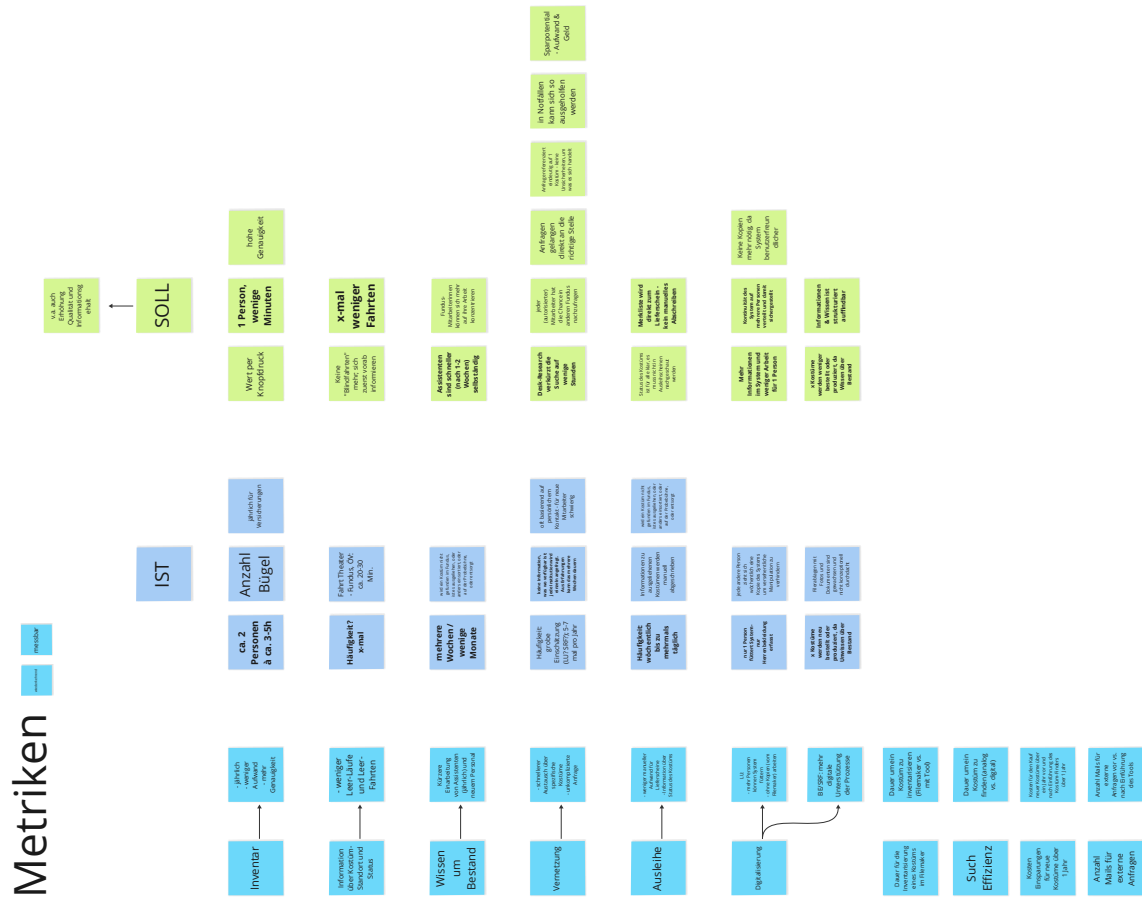


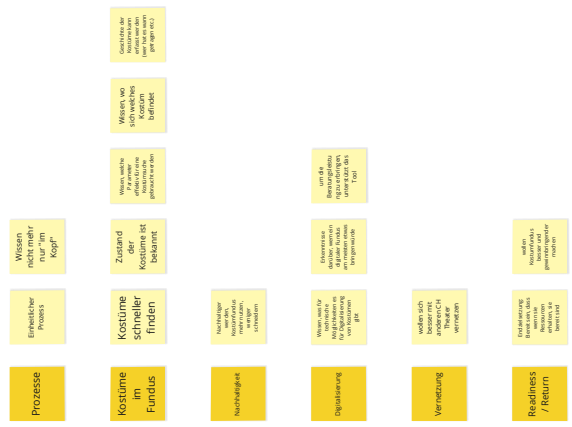
Abb.: Zielhaus nach [Storck 2012], adaptierte Version.

Überarbeitete Ziele

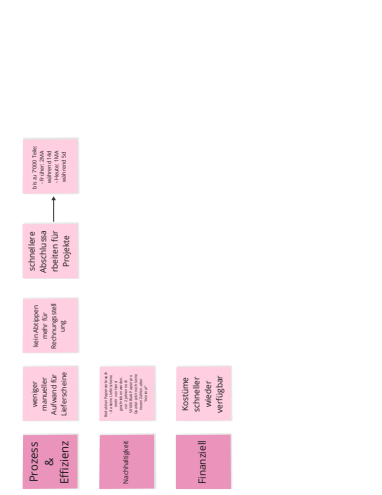
Metriken



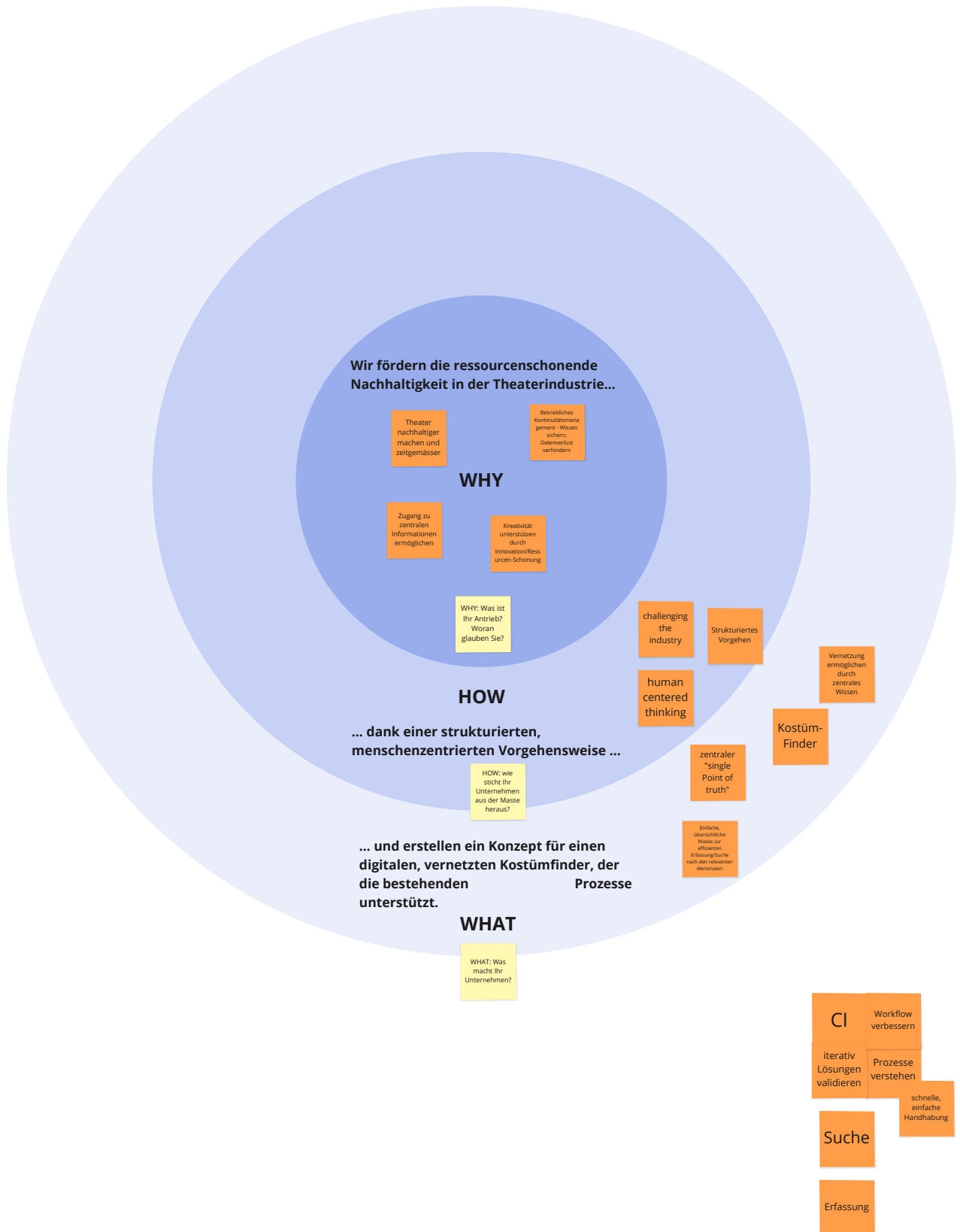
Aus Scoping WS



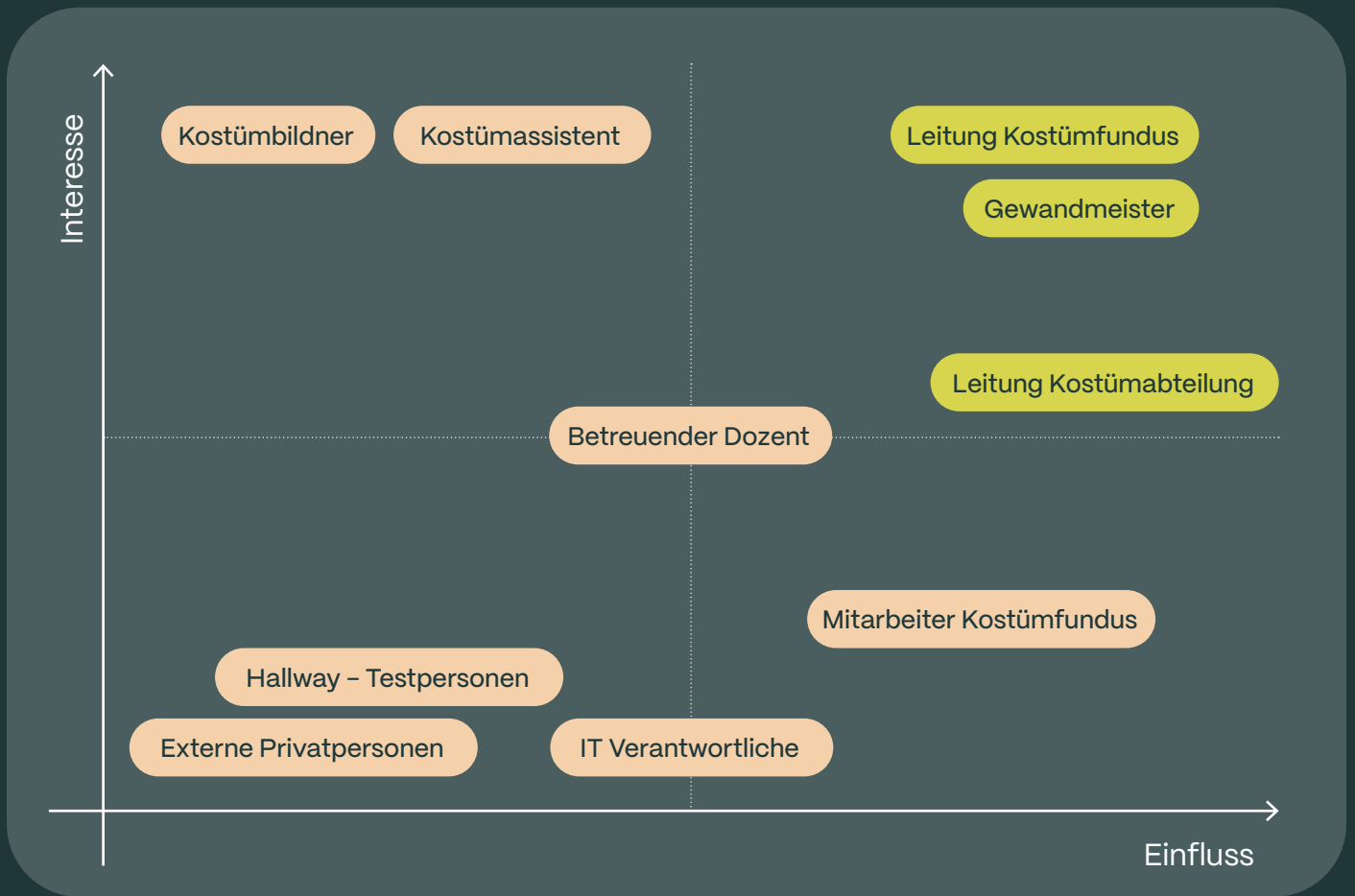
Aus Best Practice Berlin



Golden Circle



Stakeholder Map



16.1.3 Risikoanalyse

Hinweis zum Lesen der Risikolisten:

- Einige Risiken werden erst im Laufe des Projektes erkannt. Bei diesen Risiken sind die Bewertungsspalten erst ab dem entsprechenden Monat, wo sie erfasst wurden, auch abgefüllt.
- Gibt es in der Spalte «Massnahmen / Empfehlungen» mehrere Einträge, welche mit A), B), C) versehen sind, sind diese Massnahmen jeweils ergänzend implementiert worden. Wobei Massnahme A) beim Erkennen des Risikos getroffen wird und die weiteren in dem Monat, wo die Massnahme bewertet wird.

Risikoanalyse Projekt-Risiko

Projekt-Risiko	Schaden	Eintrittswahrscheinlichkeit
Es muss zu viel Zeit für Stakeholdermanagement aufgebracht werden	<ul style="list-style-type: none"> • Weniger Zeit für die eigentliche Erarbeitung 	mittel
Zeitmanagement	<ul style="list-style-type: none"> • Verzögerung im Projekt, nicht alle Ergebnisse können erarbeitet werden 	niedrig
Scope wird zu gross	<ul style="list-style-type: none"> • Verzettelung, kein Fokus aufs Wesentliche, Verfolgung von nicht relevanten Themen 	mittel
Partner sind nicht motiviert mitzumachen, wenn es keine Aussicht gibt, dass es umgesetzt wird	<ul style="list-style-type: none"> • Weniger Engagement und Input von Stakeholdern 	mittel
Am Kick-off wird klar, dass es keinen gemeinsamen Nenner gibt unter den Praxispartnern	<ul style="list-style-type: none"> • Kein gemeinsamer Nutzen 	mittel
Grosser Koordinationsaufwand in einem 4er Team	<ul style="list-style-type: none"> • Unklar, war an was arbeitet. Es können keine Termine gefunden werden. 	niedrig
Nicht flächendeckende Analyse	<ul style="list-style-type: none"> • Verzerrtes Bild der Situation 	mittel
Aufwand für gewisse Methoden ist zu hoch	<ul style="list-style-type: none"> • Es muss mit Annahmen gearbeitet werden 	mittel
Zeitaufwendige Kommunikation/Abstimmung mit Institutionen – aufgrund Teilzeit Mitarbeitenden und interner Abstimmungen	<ul style="list-style-type: none"> • Zeitverlust 	hoch

Tragweite	Klassifikation	Massnahmen / Empfehlungen
• Weniger Inhalt	reduzieren	• Es werden nur zwei Institutionen als Praxispartner festgehalten – die anderen werden informativ bedient
• Weniger Inhalt	reduzieren	• Regelmässige Prüfung des Zeitplans, falls nötig, rasche Anpassung
• Falsche Lösung	reduzieren	• Regelmässige Prüfung des Scopes und Re-dimensionierung
• Weniger Inhalt für eine wirkungsvolle Lösung	reduzieren	<ul style="list-style-type: none"> • A) Überzeugungsarbeit • B) Neue Massnahme: Team entscheidet, den Stakeholder nur punktuell einzubinden • C) Externe Massnahme: Stakeholder untereinander lobbyieren für das Projekt – aktuell sind alle überzeugt
• Kein Konzept möglich, welches für alle genutzt werden kann	reduzieren	<ul style="list-style-type: none"> • A) Gemeinsamen Nenner evaluieren • B) Ergänzende Massnahme: Scoping Workshop; Zielhaus/Projektvision mit Fokus auf Gemeinsamkeit ausgerichtet
• Es kann nicht effizient gearbeitet werden	reduzieren	• Langfristige Planung. Taskverteilung und Tracking in Trello
• Prototyp basiert auf falschen Annahmen	reduzieren	<ul style="list-style-type: none"> • A) Umfrage durchführen • B) Neue Massnahme: Produktvision mit Stakeholdern verifizieren & Bewusstsein über die mögliche Verzerrung
• Erarbeitete Lösung basiert nicht vollumfänglich auf evaluierten Daten	akzeptieren	• Im Lösungsbeschrieb & Empfehlung darauf hinweisen
• Termine bleiben lange unklar und Arbeiten blockiert	reduzieren	<ul style="list-style-type: none"> • A) Teammitglieder planen flexibel um die Termine rum • B) Hohes Interesse an User-Testings beflügelt Terminfindung

Bewertung Mai 2023	Bewertung Juni 2023	Bewertung Juli 2023
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Ein Stakeholder ist nicht überzeugt: B) neue Massnahme: Team entscheidet, den Stakeholder nur punktuell einzubinden	C) externe Massnahme: Stakeholder untereinander lobbyieren für das Projekt – aktuell sind alle überzeugt: externe Massnahme wirkungsvoll	externe Massnahme wirkungsvoll
Gemeinsamer Nutzen nicht ersichtlich: ergänzende Massnahme: Scoping Workshop	Zielhaus/Projektvision mit Fokus auf Gemeinsamkeit ausgerichtet: Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
—	—	Massnahme einführen
—	—	—
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll

Bewertung August 2023	Bewertung September 2023	Bewertung Oktober 2023
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
externe Massnahme wirkungsvoll	externe Massnahme wirkungsvoll	Externe Massnahme wirkungsvoll: Zusätzliche ist Engagement erkennbar während Vorstellung des Zwischenberichts
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Umfrage wird nicht durch geführt: B) neue Massnahme: Produktvision mit Stakeholdern verifizieren & Bewusstsein über die mögliche Verzerrung	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme einführen	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Zeiten & Termine werden knapper: Noch keine weiteren Massnahmen etablieren können	B) neue Massnahme/Effekt: das Interesse der Institutionen an User-Testings ist gross und beflügelt die Kommunikation zu Terminfindung: Massnahme / Effekt wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll

Bewertung November 2023	Bewertung Dezember 2023	Bewertung Januar 2023
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll

Risikoanalyse Produkt-Risiko

Produkt-Risiko	Schaden	Eintrittswahrscheinlichkeit
Haltung der Stakeholder & Partner: «Es braucht keine digitale Lösung, es funktioniert auch so»	• Weniger Engagement und Input von Stakeholdern	mittel
User sind nicht IT-affin und nutzen die Lösung nicht	• Lösung wird nicht genutzt	mittel
Kostümarchivierung wird nicht in den bestehenden Workflow integriert	• Es ist niemand verantwortlich und das System wird nicht konsequent gepflegt und	mittel
Ängste vor digitalen Hilfsmittel	• Lösung wird nicht genutzt	mittel
Neue Prozesse werden nicht gelebt («nur rasch für auf die Probebühne»)	• System wird nicht konsequent gepflegt	mittel
Aufgrund des Zeitdrucks wird das System nicht sauber gepflegt	• System wird nicht konsequent gepflegt	hoch
Datenschutz der Darstellenden, wenn Fotos mit Kostümen gemacht werden	• Darstellende/deren Vertretung gehen gegen die Fotos vor	niedrig
Unverbindlichkeit: Kostüme werden hergestellt und passen dann doch nicht bei der Hauptprobe und es wird rasch online gekauft	• Es wird kurzfristig online und/oder Fast Fashion eingekauft	hoch
Unterschiedliche Haltung der Theater, wer auf das System zugreifen darf; Stichwort «Kostümbildner:innen»	• Lösung wird nicht unterstützt bzw. genutzt	mittel
Lösung ist technisch oder finanziell nicht umsetzbar	• Lösung kann nicht gebaut werden	mittel
Es fehlt eine treibende, führende Kraft, die das Produkt weiter treibt	• Lösung wird nicht weitergetrieben und schlussendlich nicht realisiert	hoch

Tragweite	Klassifikation	Massnahmen / Empfehlungen
• Weniger Inhalt für eine wirkungsvolle Lösung	reduzieren	• Möglichkeiten und Vorteile Rollen-/Funktions-spezifisch ausarbeiten und zugänglich machen
• Die Lösung bringt keinen Mehrwert	reduzieren	• Grössere Affinität zu mobilen Lösungen nutzen
• System verliert die maximale Unterstützungsfunktion	reduzieren	• Während der Erarbeitung im Hinterkopf behalten und in Lösungsbeschreibung & Empfehlung darauf hinweisen
• Die Lösung bringt keinen Mehrwert	reduzieren	• Weniger Ängste zu mobilen Lösungen nutzen
• System verliert die maximale Unterstützungsfunktion	reduzieren	• Autonomie und bisherige Strukturen belassen, wo immer möglich; z.B. Etikettierung/Beschriftung der Kleider
• System verliert die maximale Unterstützungsfunktion	akzeptieren	• In den Prozessen explizit Zeit und Ressourcen dafür vorsehen. in Lösungsbeschreibung & Empfehlung darauf hinweisen
• Fotos müssen gelöscht werden -> System weist Lücken auf und ggf. rechtliche Schritte gegen das Theater	akzeptieren	• Mit Berechtigungen arbeiten, dass private Daten und Bilder nur für bestimmte Personen einsehbar sind. Berücksichtigung des Datenschutzgesetzes (Löschbarkeit, Einsehbarkeit etc. von privaten Daten) zumindest als Empfehlung an den Auftraggeber.
• Nachhaltigkeit leidet, da es Leerläufe bei der Kostümherstellung gibt und Fast Fashion unterstützt wird	akzeptieren	—
• Institutionen finden keinen gemeinsamen Weg - Lösung bringt keinen Mehrwert	akzeptieren	• Auf die Diskrepanz hinweisen und im Rahmen der Möglichkeiten, verschiedene Lösungswege aufzeigen
• Keine Lösung	akzeptieren	—
• Keine Lösung	akzeptieren	—

Bewertung Mai 2023	Bewertung Juni 2023	Bewertung Juli 2023
Haltung teilweise noch vorhanden: Noch keine weiteren Massnahmen etablieren können	Haltung teilweise noch vorhanden: Noch keine weiteren Massnahmen etablieren können	Haltung teilweise noch vorhanden: Noch keine weiteren Massnahmen etablieren können
—	—	Massnahme einführen
—	—	Massnahme einführen
—	—	Massnahme einführen
—	—	Massnahme einführen
—	—	Massnahme einführen
—	—	noch keine Massnahme definiert
—	—	noch keine Massnahme definiert
—	—	—
—	—	—
—	—	—

Bewertung August 2023	Bewertung September 2023	Bewertung Oktober 2023
Haltung teilweise noch vorhanden: Noch keine weiteren Massnahmen etablieren können	Haltung teilweise noch vorhanden: Noch keine weiteren Massnahmen etablieren können	Team geht bei jeder Institution vor Ort vorbei um Zwischenbericht vorzustellen. Das kommt gut an und Motivation und Bereitschaft für weiteres Vorgehen (Testings) gross : Massnahme wirkungsvoll
Im Visioning berücksichtigt – Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Im Visioning berücksichtigt – Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Im Visioning berücksichtigt – Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Im Visioning berücksichtigt – Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Im Visioning berücksichtigt – Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
noch keine Massnahme definiert	Massnahme einführen	Massnahme wirkungsvoll
noch keine Massnahme definiert	noch keine Massnahme definiert	noch keine Massnahme definiert
–	–	Neues Risiko – noch keine Massnahme eingeführt
–	–	–
–	–	–

Bewertung November 2023	Bewertung Dezember 2023	Bewertung Januar 2023
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Entsprechende Befürchtungen werden während Testings geäußert : Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll		
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
noch keine Massnahme definiert	noch keine Massnahme definiert	noch keine Massnahme definiert
Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll	Massnahme wirkungsvoll
Neues Risiko – noch keine Massnahme eingeführt	noch keine Massnahme definiert	noch keine Massnahme definiert
Neues Risiko – noch keine Massnahme eingeführt	noch keine Massnahme definiert	noch keine Massnahme definiert

16.2

Contextual Inquiry



01 Contextual Inquiry Board Link:

https://miro.com/app/board/uXjVNTX3iZo=/?share_link_id=69643451056

16.2.2 Interview

Leitfäden

Interview Leitfaden Fundusleitung /

Ziel des Interviews:

- Wir möchten herausfinden, welche Touchpoints die Interviewte Person mit dem Fundus hat
- Wir wollen wissen, welche Bedürfnisse sie in Bezug auf einen nachhaltigen Kostümfundus hat.
- Wir wollen herausfinden, wie hoch die Bereitschaft für Veränderungen und Digitalisierungsprozesse ist

Name:

Funktion:

Organisation:

01 Einführung

Zeitmanagement: max. 5 min.

Vielen Dank, dass du dir heute einen Moment Zeit für uns nimmst.

Worum geht es? Warum wir die Person fürs Interview eingeladen haben?

Wir waren vor einigen Wochen bei euch und haben erste Eindrücke von eurem Fundus erhalten. Damit wir uns ein tieferes Bild über die einzelnen Rollen sowie internen Prozesse machen können, wer wann und wie den Fundus nutzt, möchten wir nun dieses Interview durchführen.

Wer wir sind

(kurz vorstellen ... können wir weglassen, aber sagen, wer welche Rolle bei der Interviewführung übernimmt)

Formales:

Dauer: Max. 1 h

Datenschutz:

Die Daten werden im Rahmen eines mündlichen Gesprächs als Notizen gesammelt. Wenn es für euch in Ordnung ist, möchten wir das Interview für die spätere Transkription gerne aufzeichnen. Die Daten werden bei der Weiterverwendung anonymisiert, dadurch wird eine Identifizierung ihrerseits ausgeschlossen.

02 Warm-up: Rolle & Funktion

Zeitmanagement: max. 5–10 min.

Ziel: Rolle und Aufgabenbereiche verstehen

Was: Im ersten Teil möchten wir dir ein paar Fragen zu dir und deiner Rolle stellen.

1. Du arbeitest als {{Produktionsleiterin Kostüm bei Bühne Bern}} und bist sozusagen die Person, die alles über den Fundus weiss. Wie lange arbeitest du schon in dieser Stelle/Funktion?
2. Beschreibe uns in groben Zügen deine Tätigkeiten, wie sieht ein typischer Arbeitsalltag aus?
3. Hat sich deine Tätigkeit verändert über die letzten X Jahre?
4. Mit welchen Personen arbeitest du eng zusammen?
5. Hast du einen fixen Arbeitsplatz?
6. Wurde dein Aufgabenbereich schon mal verändert (Restrukturiert)? Wenn ja, wie war das für dich?
7. Arbeitest du unter zeitlichem Druck?
8. Welche Berührungspunkte hast du mit dem Fundus?

03 Sachphase : Prozesse, Fundus, Nachhaltigkeit & Netzwerk

Zeitmanagement: ca. 30 min.

Ziel: Abläufe verstehen

Was: Im zweiten Teil möchten wir mehr über die internen Abläufe, Hilfsmittel und die Nutzung des Fundus erfahren.

Prozess & Arbeitsmittel

9. Wie läuft der Findungs- und Entstehungsprozess der Kostüme für eine neue Produktion für dich ab?
10. Mit welchen Tools arbeitest du (digital und analog)? Sind diese Tools hilfreich?
11. Wann wurden sie eingeführt?
12. Wie kommuniziert ihr innerhalb des Teams und der einzelnen Abteilungen?
13. Wie stehst du im Allgemeinen zur Digitalisierung in deinem Arbeitsumfeld? Macht dies Sinn für dich?
14. Gibt es bei euch bereits Anstösse in Richtung Digitalisierung?
15. Wenn eine Digitalisierung in diesem Bereich stattfinden würde, wo macht es aus deiner Sicht am meisten Sinn? Wo gäbe es für dich eine Entlastung/Hilfe?
16. In welchem Bereich deiner Tätigkeit macht Digitalisierung gar keinen Sinn?
17. Gibt es Tools, die du bereits von anderen Theatern kennst oder gehört hast?

Fundus

18. Nach welchen Kriterien wird ein Kostüm gesucht?
19. Wieviel Zeit benötigt die Kostümrecherche für eine Produktion?
20. Wird der Fundus aus deiner Sicht schon gut genutzt oder könnte dies optimiert werden?
21. Für wen könnte eine Prozessoptimierung des Fundus am meisten nützen?
22. Gibt es deiner Meinung nach Kostüme, bei welchen sich eine digitale Erfassung gar nicht erst lohnt?
23. Welche Teilbereiche des Fundus könnten deiner Ansicht nach den besten Nutzen geben, wenn eine Optimierung vorgenommen wird? was ist es "Wert" erfasst zu werden
24. Wie oft kommt es vor, dass ein Kostüm einen totalen Wandel durchlebt? (bei jedem Gebrauch / selten / nur bestimmte Sparten?)
25. Was passiert, wenn du längere Zeit ausfällst? Wäre ein Ausfall schlimm?
26. Wie bist du in den Fundus hineingewachsen/ eingeführt worden als du ihn von deinem Vorgänger/Vorgängerin übernommen hast?
27. Kannst du uns die Rolle der Assistenten genauer erklären? Welche Berührungspunkte und Aufgaben haben sie mit dem Fundus?
28. Wie ist die Zusammenarbeit zwischen dir und den Assistenten?

Nachhaltigkeit

29. Nachhaltigkeit wird immer wichtiger. Wo siehst du die grössten Chancen in deiner Branche, etwas zu optimieren?
30. Wenn der Fundus mehr genutzt wird, heisst das ja indirekt auch, dass weniger neue Kleider produziert würden. Macht dir das Sorgen in Bezug auf vorhandene Arbeitsplätze?
31. Ist man bereit, Veränderungen in Kauf zu nehmen, um eine nachhaltige Kostümproduktion zu fördern?

Netzwerk

32. Stehst du im Austausch mit anderen Institutionen?
33. Wie wichtig ist dir der Austausch mit anderen Institutionen
34. Über was tauscht ihr euch aus? Über welche Themen möchte man vernetzt sein?
35. Welche Tools nutzt ihr für den Austausch?
36. Würdest du einen Branchenspezifischen Austausch begrüssen?
37. Würdest du einen Europäischen- / Internationalen Austausch begrüssen?
38. Würdest du ein «Marktplatz für Kostüme» begrüssen? Was sind die Voraussetzungen, dass Kostüme untereinander ausgeliehen werden könnten?
39. Wie flexibel ist man bei Ausleihen?

04 Zusammenfassung und offene Rückfrage

Zeitmanagement: 04-06 ca. 15 min.

Ziel:

40. Wenn du dir etwas wünschen könntest, was dich optimal in deiner Arbeit unterstützt, was wäre dies? go crazy!
41. Warum hast du den Anstoss für diese Zusammenarbeit gegeben? (an Sina)
42. Was denkst du: Warum hat sich in der Arbeit im Theaterbereich so wenige verändert über die letzten Jahrhunderte, (im Gegensatz zu anderen Branchen)
43. Machst du dir Sorgen bezüglich Zukunft und Digitalisierung der Theaterbranche?
44. Sonstige Ideen und Anregungen, die du loswerden möchtest?

05 Cooling-off – Abschliessende Fragen über alle Themen hinweg

06 Ausstieg – Bedanken und weiteres Vorgehen

Bemerkung: Die Interviewleitfäden wurden je Rolle entsprechend angepasst. Die einzelnen Leitfäden sind unter [Rohdaten in Kapitel 17, Seite 302](#) verlinkt.

Codierung & Dokumentation Interviews

Interview	Leitfaden	Transkription	Codierung	Dokumentation
1	1.1	1.1.1	1.1.1.1	1.1.1.1.1
1	1.1	1.1.2	1.1.2.1	1.1.2.1.1
1	1.1	1.1.3	1.1.3.1	1.1.3.1.1
1	1.1	1.1.4	1.1.4.1	1.1.4.1.1
1	1.1	1.1.5	1.1.5.1	1.1.5.1.1
1	1.1	1.1.6	1.1.6.1	1.1.6.1.1
1	1.1	1.1.7	1.1.7.1	1.1.7.1.1
1	1.1	1.1.8	1.1.8.1	1.1.8.1.1
1	1.1	1.1.9	1.1.9.1	1.1.9.1.1
1	1.1	1.1.10	1.1.10.1	1.1.10.1.1
1	1.1	1.1.11	1.1.11.1	1.1.11.1.1
1	1.1	1.1.12	1.1.12.1	1.1.12.1.1
1	1.1	1.1.13	1.1.13.1	1.1.13.1.1
1	1.1	1.1.14	1.1.14.1	1.1.14.1.1
1	1.1	1.1.15	1.1.15.1	1.1.15.1.1
1	1.1	1.1.16	1.1.16.1	1.1.16.1.1
1	1.1	1.1.17	1.1.17.1	1.1.17.1.1
1	1.1	1.1.18	1.1.18.1	1.1.18.1.1
1	1.1	1.1.19	1.1.19.1	1.1.19.1.1
1	1.1	1.1.20	1.1.20.1	1.1.20.1.1
1	1.1	1.1.21	1.1.21.1	1.1.21.1.1
1	1.1	1.1.22	1.1.22.1	1.1.22.1.1
1	1.1	1.1.23	1.1.23.1	1.1.23.1.1
1	1.1	1.1.24	1.1.24.1	1.1.24.1.1
1	1.1	1.1.25	1.1.25.1	1.1.25.1.1
1	1.1	1.1.26	1.1.26.1	1.1.26.1.1
1	1.1	1.1.27	1.1.27.1	1.1.27.1.1
1	1.1	1.1.28	1.1.28.1	1.1.28.1.1
1	1.1	1.1.29	1.1.29.1	1.1.29.1.1
1	1.1	1.1.30	1.1.30.1	1.1.30.1.1
1	1.1	1.1.31	1.1.31.1	1.1.31.1.1
1	1.1	1.1.32	1.1.32.1	1.1.32.1.1
1	1.1	1.1.33	1.1.33.1	1.1.33.1.1
1	1.1	1.1.34	1.1.34.1	1.1.34.1.1
1	1.1	1.1.35	1.1.35.1	1.1.35.1.1
1	1.1	1.1.36	1.1.36.1	1.1.36.1.1
1	1.1	1.1.37	1.1.37.1	1.1.37.1.1
1	1.1	1.1.38	1.1.38.1	1.1.38.1.1
1	1.1	1.1.39	1.1.39.1	1.1.39.1.1
1	1.1	1.1.40	1.1.40.1	1.1.40.1.1
1	1.1	1.1.41	1.1.41.1	1.1.41.1.1
1	1.1	1.1.42	1.1.42.1	1.1.42.1.1
1	1.1	1.1.43	1.1.43.1	1.1.43.1.1
1	1.1	1.1.44	1.1.44.1	1.1.44.1.1
1	1.1	1.1.45	1.1.45.1	1.1.45.1.1
1	1.1	1.1.46	1.1.46.1	1.1.46.1.1
1	1.1	1.1.47	1.1.47.1	1.1.47.1.1
1	1.1	1.1.48	1.1.48.1	1.1.48.1.1
1	1.1	1.1.49	1.1.49.1	1.1.49.1.1
1	1.1	1.1.50	1.1.50.1	1.1.50.1.1
1	1.1	1.1.51	1.1.51.1	1.1.51.1.1
1	1.1	1.1.52	1.1.52.1	1.1.52.1.1
1	1.1	1.1.53	1.1.53.1	1.1.53.1.1
1	1.1	1.1.54	1.1.54.1	1.1.54.1.1
1	1.1	1.1.55	1.1.55.1	1.1.55.1.1
1	1.1	1.1.56	1.1.56.1	1.1.56.1.1
1	1.1	1.1.57	1.1.57.1	1.1.57.1.1
1	1.1	1.1.58	1.1.58.1	1.1.58.1.1
1	1.1	1.1.59	1.1.59.1	1.1.59.1.1
1	1.1	1.1.60	1.1.60.1	1.1.60.1.1
1	1.1	1.1.61	1.1.61.1	1.1.61.1.1
1	1.1	1.1.62	1.1.62.1	1.1.62.1.1
1	1.1	1.1.63	1.1.63.1	1.1.63.1.1
1	1.1	1.1.64	1.1.64.1	1.1.64.1.1
1	1.1	1.1.65	1.1.65.1	1.1.65.1.1
1	1.1	1.1.66	1.1.66.1	1.1.66.1.1
1	1.1	1.1.67	1.1.67.1	1.1.67.1.1
1	1.1	1.1.68	1.1.68.1	1.1.68.1.1
1	1.1	1.1.69	1.1.69.1	1.1.69.1.1
1	1.1	1.1.70	1.1.70.1	1.1.70.1.1
1	1.1	1.1.71	1.1.71.1	1.1.71.1.1
1	1.1	1.1.72	1.1.72.1	1.1.72.1.1
1	1.1	1.1.73	1.1.73.1	1.1.73.1.1
1	1.1	1.1.74	1.1.74.1	1.1.74.1.1
1	1.1	1.1.75	1.1.75.1	1.1.75.1.1
1	1.1	1.1.76	1.1.76.1	1.1.76.1.1
1	1.1	1.1.77	1.1.77.1	1.1.77.1.1
1	1.1	1.1.78	1.1.78.1	1.1.78.1.1
1	1.1	1.1.79	1.1.79.1	1.1.79.1.1
1	1.1	1.1.80	1.1.80.1	1.1.80.1.1
1	1.1	1.1.81	1.1.81.1	1.1.81.1.1
1	1.1	1.1.82	1.1.82.1	1.1.82.1.1
1	1.1	1.1.83	1.1.83.1	1.1.83.1.1
1	1.1	1.1.84	1.1.84.1	1.1.84.1.1
1	1.1	1.1.85	1.1.85.1	1.1.85.1.1
1	1.1	1.1.86	1.1.86.1	1.1.86.1.1
1	1.1	1.1.87	1.1.87.1	1.1.87.1.1
1	1.1	1.1.88	1.1.88.1	1.1.88.1.1
1	1.1	1.1.89	1.1.89.1	1.1.89.1.1
1	1.1	1.1.90	1.1.90.1	1.1.90.1.1
1	1.1	1.1.91	1.1.91.1	1.1.91.1.1
1	1.1	1.1.92	1.1.92.1	1.1.92.1.1
1	1.1	1.1.93	1.1.93.1	1.1.93.1.1
1	1.1	1.1.94	1.1.94.1	1.1.94.1.1
1	1.1	1.1.95	1.1.95.1	1.1.95.1.1
1	1.1	1.1.96	1.1.96.1	1.1.96.1.1
1	1.1	1.1.97	1.1.97.1	1.1.97.1.1
1	1.1	1.1.98	1.1.98.1	1.1.98.1.1
1	1.1	1.1.99	1.1.99.1	1.1.99.1.1
1	1.1	1.1.100	1.1.100.1	1.1.100.1.1

Nebst der Transkription der Interviews innerhalb der jeweiligen Leitfäden, sind die Aussagen Als einzelne Post-it codiert und innerhalb eines Miroboard dokumentiert worden.

16.2.3 Contextual Inquiry

Checkliste

Checkliste CI Leitfragen

Personen & Kommunikation	Kommunikationsmittel	Physisches Umfeld	Raumaufteilung, Arbeitsplatzgestaltung
	Aufgaben und Verantwortlichkeiten		Verfügbare Hilfsmittel
	Kommunikationszweck & Inhalt		Wege und Distanzen
	Vorteile & Probleme der Rollenteilung		Einfluss auf Kommunikation
	Mit wem wird kommuniziert?		Verbesserungspotential
	Über was wird kommuniziert?		Gibt es Ablenkung
	Wie oft wird kommuniziert?		Welche Störungen treten auf
	Wie lange wird jeweils kommuniziert?		Wie häufig treten Störungen auf
	Unterbrechungen, Störungen, Probleme, Flaschenhalse?		Welche Systematiken treten auf
	Welche Personen sind involviert?		
Artefakte	Bei der Arbeit benutzte Dokumente, Formulare, Werkzeuge	Abläufe	Welche Tätigkeiten im Arbeitsprozess lassen sich beobachten?
	Aufbau & Informationsgehalt		Wie sieht ein Standardablauf aus?
	Anpassung an individuelle Bedürfnisse		Gibt es verschiedenen Varianten von Abläufen, wie häufig tritt welche Variante auf?
	Zweckentfremdete Verwendung		Wo kommt es zu Störungen im Ablauf?
	Welche Tools werden verwendet?		Werden Hilfsmittel genutzt? Wie werden diese Hilfsmittel eingesetzt?
	Vorteile und Probleme bei der Arbeit		Wo gibt es Schnittstellen?
			Welche Risiken und Probleme treten auf?
Kulturelle & soziale Einflüsse	Personen, die Einfluss nehmen		Welche Fehler treten auf, wie werden diese behoben?
	Wirkung von sozialem Druck, Machtausübung		Wird unter Zeitdruck gearbeitet?
	Verhaltensregeln		Nach welchen Kriterien werden Kostüme einsortiert?
	Ziele, Werte und Vorlieben		Woher nimmt sie die Daten für die Kostüm Masse? Wie nutzt sie diese? Wie aktuell sind diese?
	Widersprüchliche Einflüsse		Wie, wo und wie oft ist sie unterwegs?
	Probleme & Chancen auf kultureller Ebene		

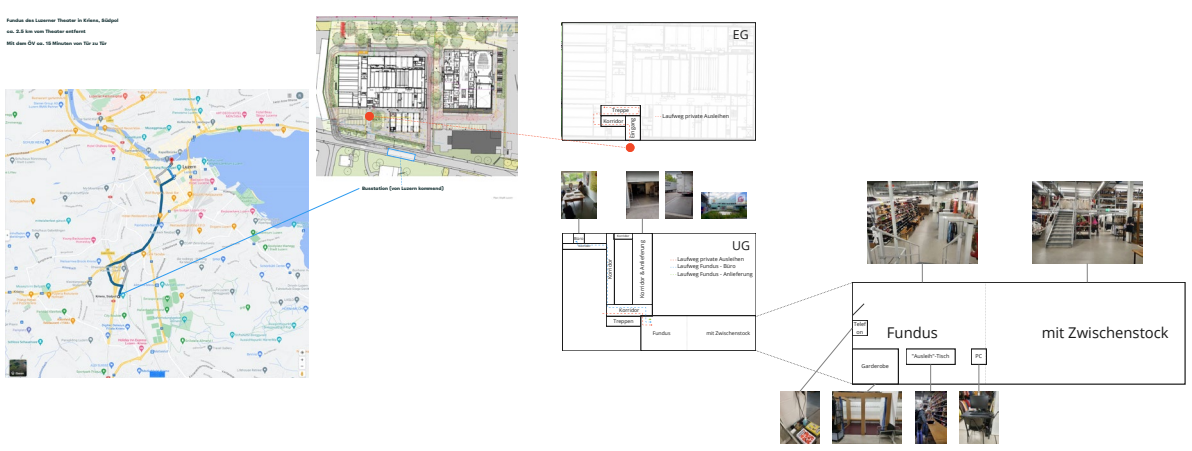
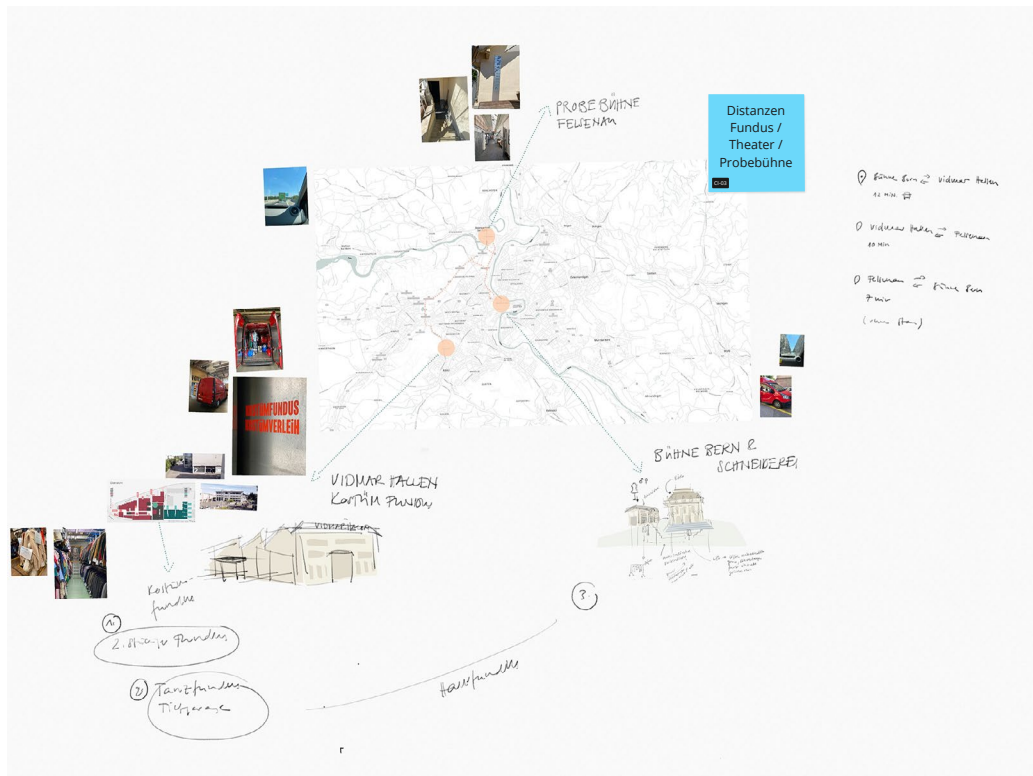


Abb.: Scribbles und Notizen zu den geografischen Distanzen und zum Aufbau der Fundi.

16.3

Interpretation Session

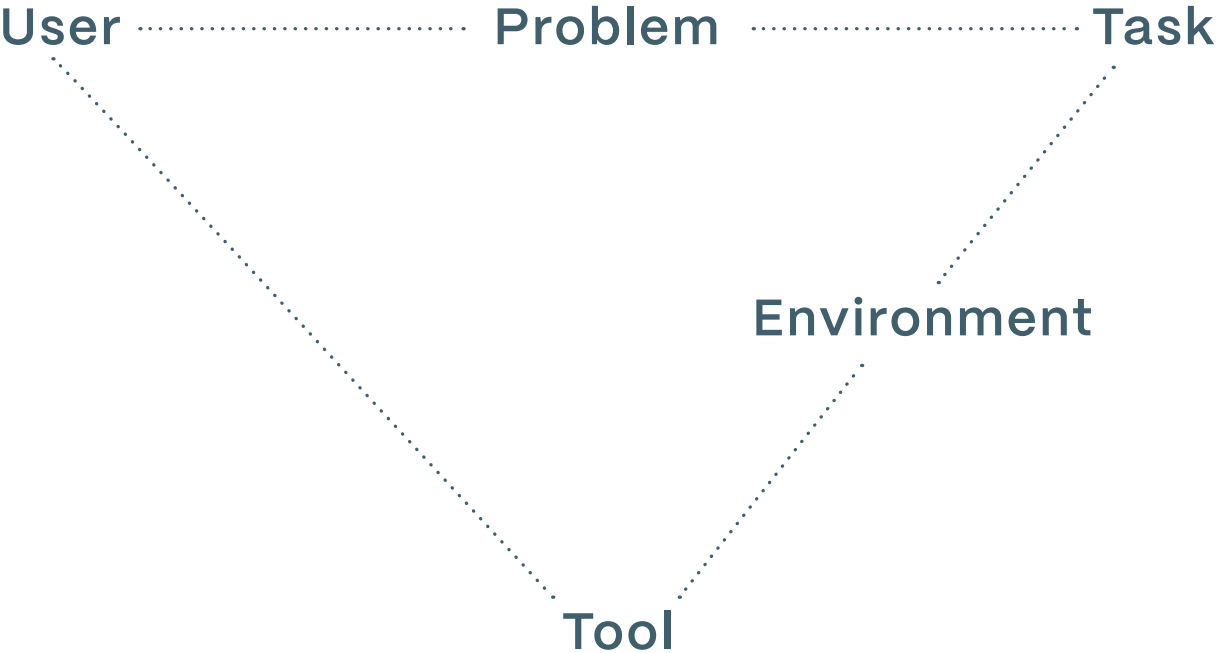


02 Interpretation Session Board Link:

https://miro.com/app/board/uXjVNTX3jkY=?share_link_id=648238043362

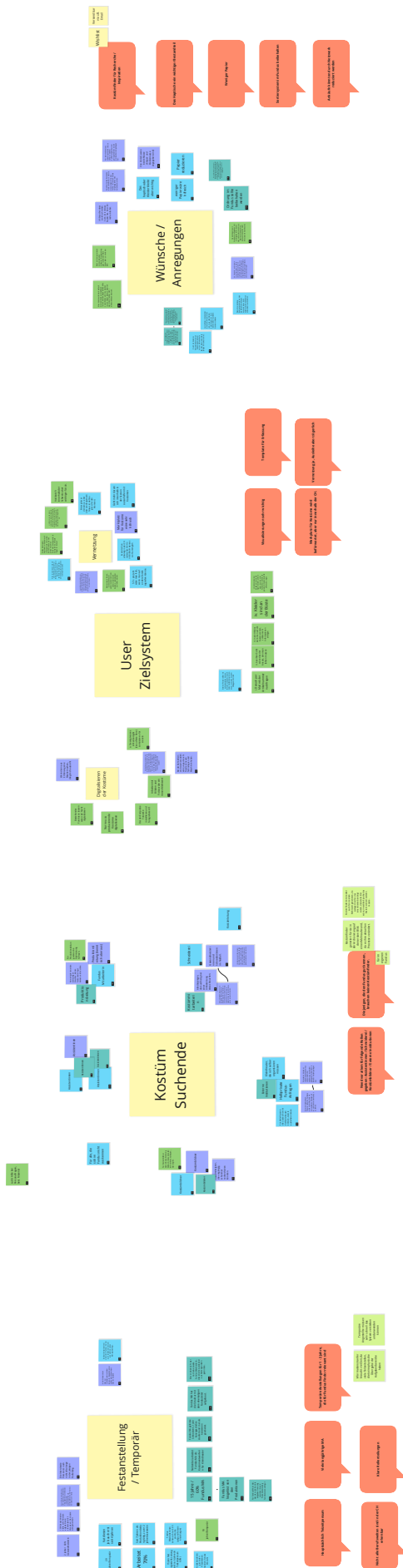
16.3.1 Affinity Diagram

Clusterung anhand Denkmodell «Problem Domain»



User

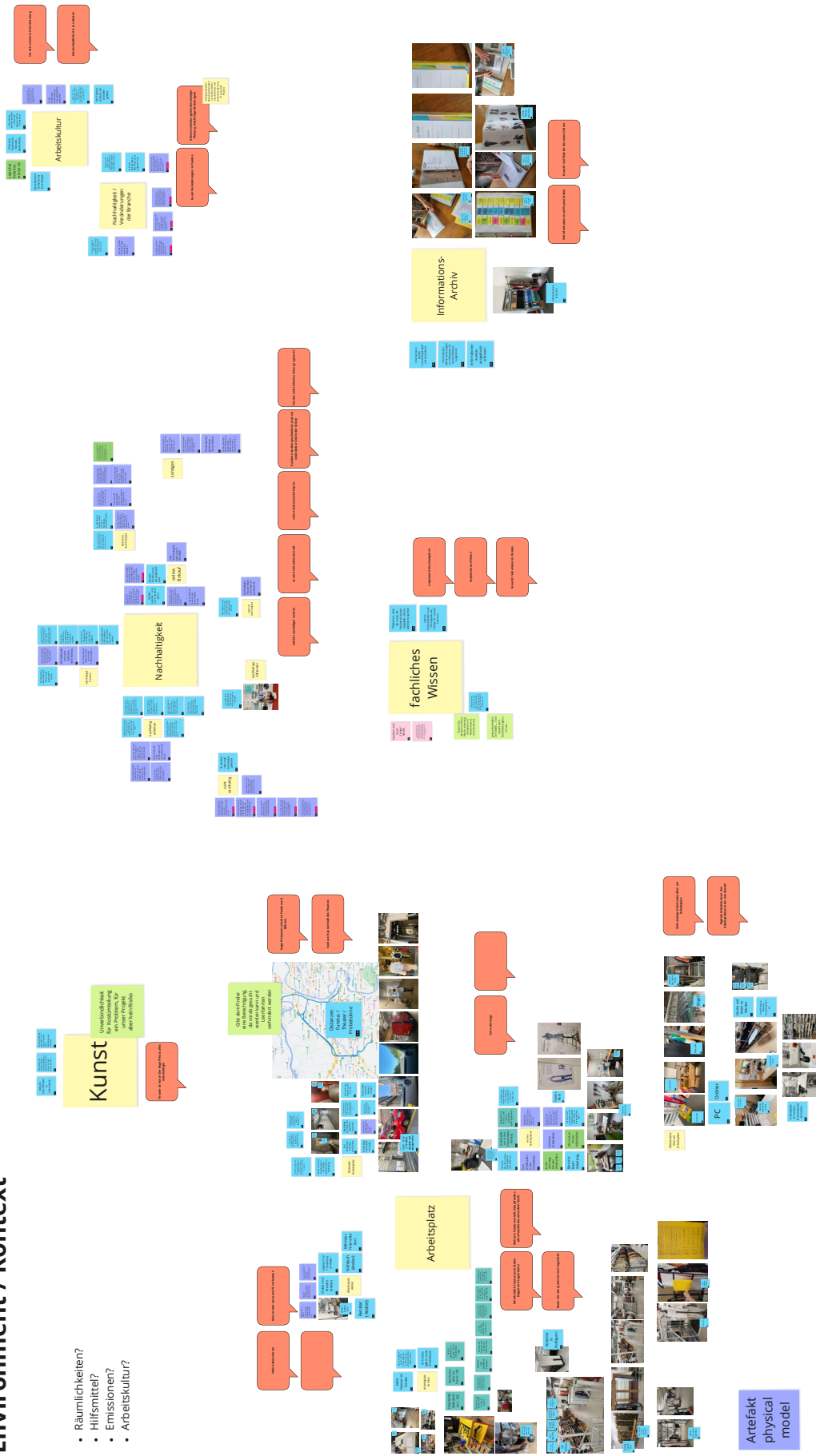
- Welche verschiedenen User?
- Ziele der User
- Eigenschaften der User?



Artefakte
Personas
erstellen

Environment / Kontext

- Räumlichkeiten?
- Hilfsmittel?
- Emissionen?
- Arbeitskultur?



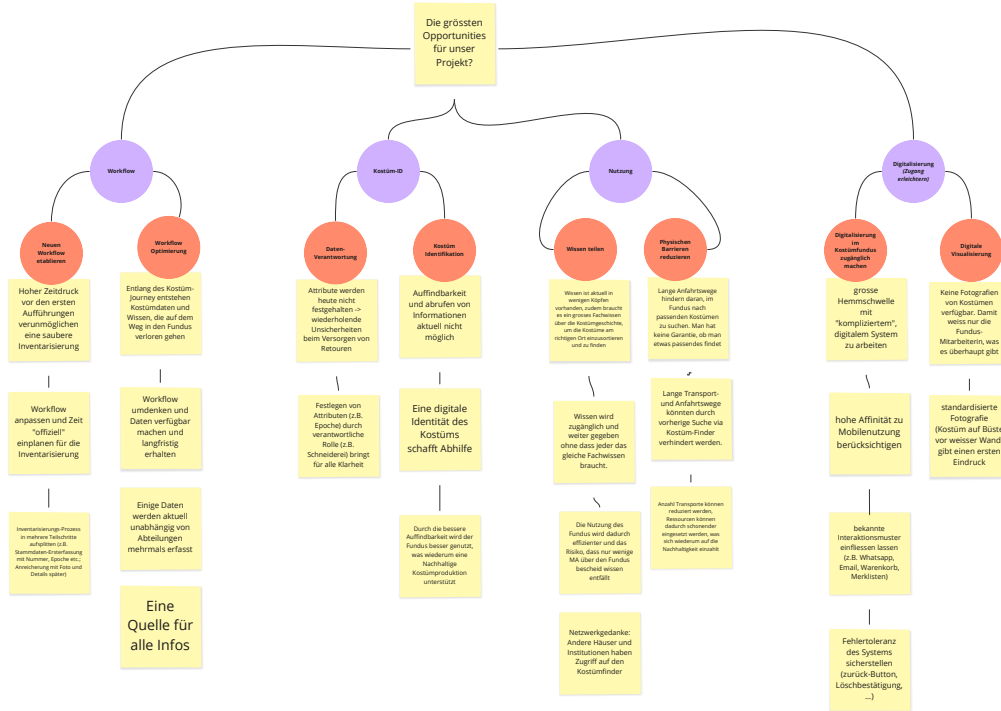
Probleme



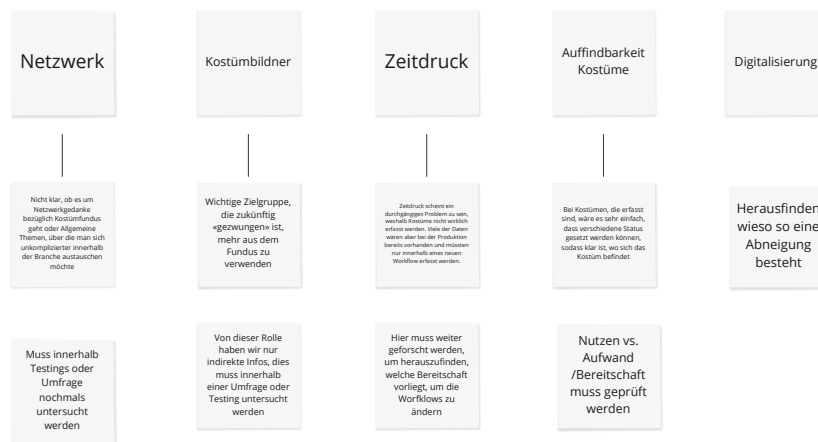
16.3.2 Opportunities

Aus den Erkenntnissen des Affinity Diagramms wurden erste Chancen und weisse Flecken identifiziert.

Opportunities



Weisse Flecken



16.4

Work Models



03 Work models Board Link:

https://miro.com/app/board/uXjVNTX3jl0=?share_link_id=351030131402

16.4.1 Physical Model

Bewegungsabläufe innerhalb des Fundus, beim Suchen oder Einsortieren von Kostümen:

- **Langläufige Reihen und Gänge:**
Ähnlich einer Lagerhalle sind die Teile in langen Reihen und über viele Gänge einsortiert. Kostüme finden sich auf meterlangen Kleiderstangen an Bügel hängend, Schuhe und Hüte sind in offenen Regalen einsortiert und immer wieder finden sich auch noch ein paar Schränke mit wenig gebrauchten Teilen. Das Suchen bzw. das Einsortieren von Kostümen ist mit entsprechend viel Gehen verbunden. Da Kostüme teilweise nicht eindeutig einsortiert werden können (z.B. gehört es zu mehreren Epochen), muss in mehreren Reihen gesucht werden.
- **Mehrere Stockwerke innerhalb der Fundi:**
Die Lagerhallen ähnlichen, hohen Räume der Fundi sind teilweise mit einem Zwischenboden erweitert worden, um mehr Platz zu schaffen. Die Stockwerke sind dann mit einer Gittertreppe verbunden. Teilweise gibt es zusätzlich einen Kleiderlift. Dieser kann mit einer rollbaren Kleiderstange befahren werden. Ist kein Kleiderlift vorhanden, werden die Kostüme am Bügel hoch- bzw. runtergetragen und wieder aufgehängt.
- **Raumhohe Regale:**
Der verfügbare Platz auf den Etagen wird auch in der Höhe maximal ausgenutzt. Um an die oberen Kleiderstangen bzw. Tablare zu kommen, muss eine Leiter zur Hilfe genommen werden. Dies macht die Handhabung umständlich und anstrengend.



Abb.: Vertikale Bewegung innerhalb des Fundus auf mehreren Etagen (eigene Darstellung). Nicht alle Kleiderstangen passen in den Warenlift, auch wird vieles physisch die Treppe hoch und runter getragen.

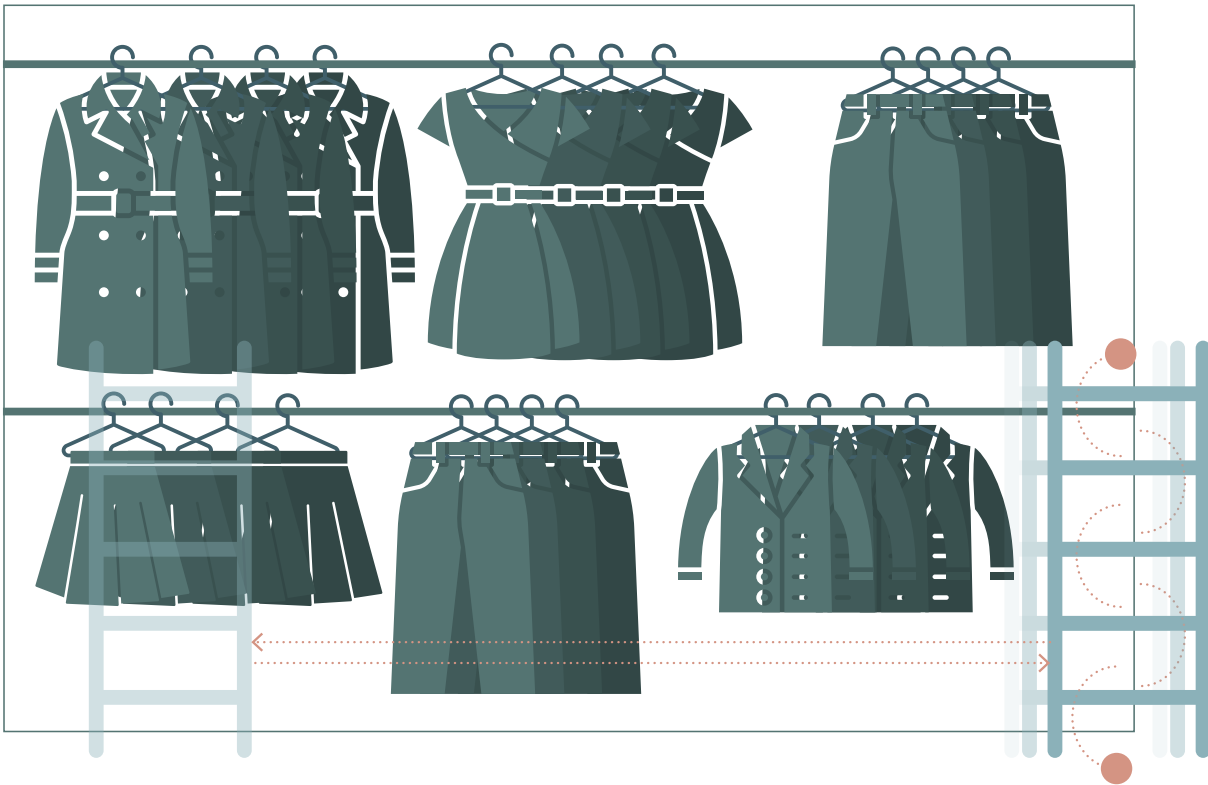


Abb.: Vertikale Bewegung innerhalb des Fundus um die obere Kleiderstangen / Stauraum zu erreichen (eigene Darstellung). Um an die höher gelagerten Kostüme zu gelangen, stehen im Fundus zahlreiche Leitern zur Verfügung. Fürs einsortieren oder rausnehmen von Kostümen, ist dabei nur eine Hand frei.

Vom Büroarbeitsplatz zum Fundus:

- Aufträge und Anfragen kommen oft per Email. Diese werden am Büroarbeitsplatz bearbeitet, ausgedruckt und in den Fundus mitgenommen für das Zusammenstellen der Kostüme.

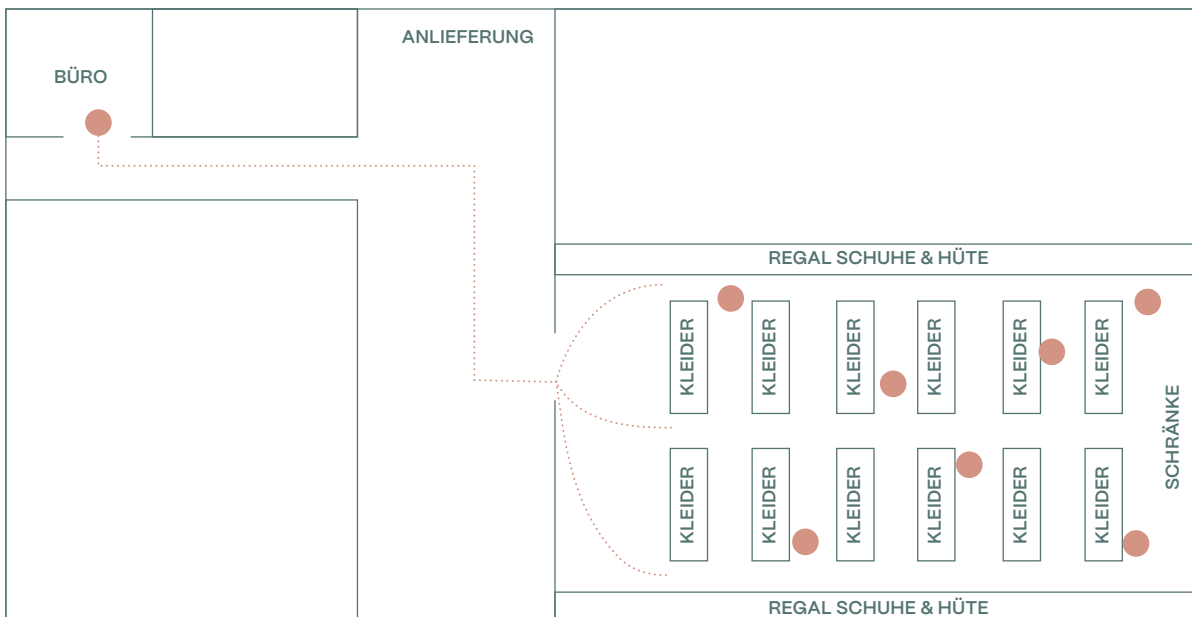


Abb.: Horizontale Bewegung vom Büro zum Fundus (eigene Darstellung). Umständliche Arbeitsprozesse, da nicht alles vor Ort erledigt werden kann.

Transport der Kostüme innerhalb des Theaters:

- **Eng und verwinkelt**
Speziell in alten Häusern sind die Korridore eng und verwinkelt. Es hat immer wenig Platz, was ein Durchkommen mit vielen Kostümen auf einer Kleiderstange oder von Hand getragen, umständlich macht.
- **Mehrere Stockwerke**
Falls es überhaupt Lifte gibt, dann sind sie auch mal zu klein bzw. zu kurz für die «normalen» Kleiderständer. Es braucht eine spezielle Grösse der Kleiderständer was bedeutet, dass von einer Stange zu anderen umgehängt werden muss.

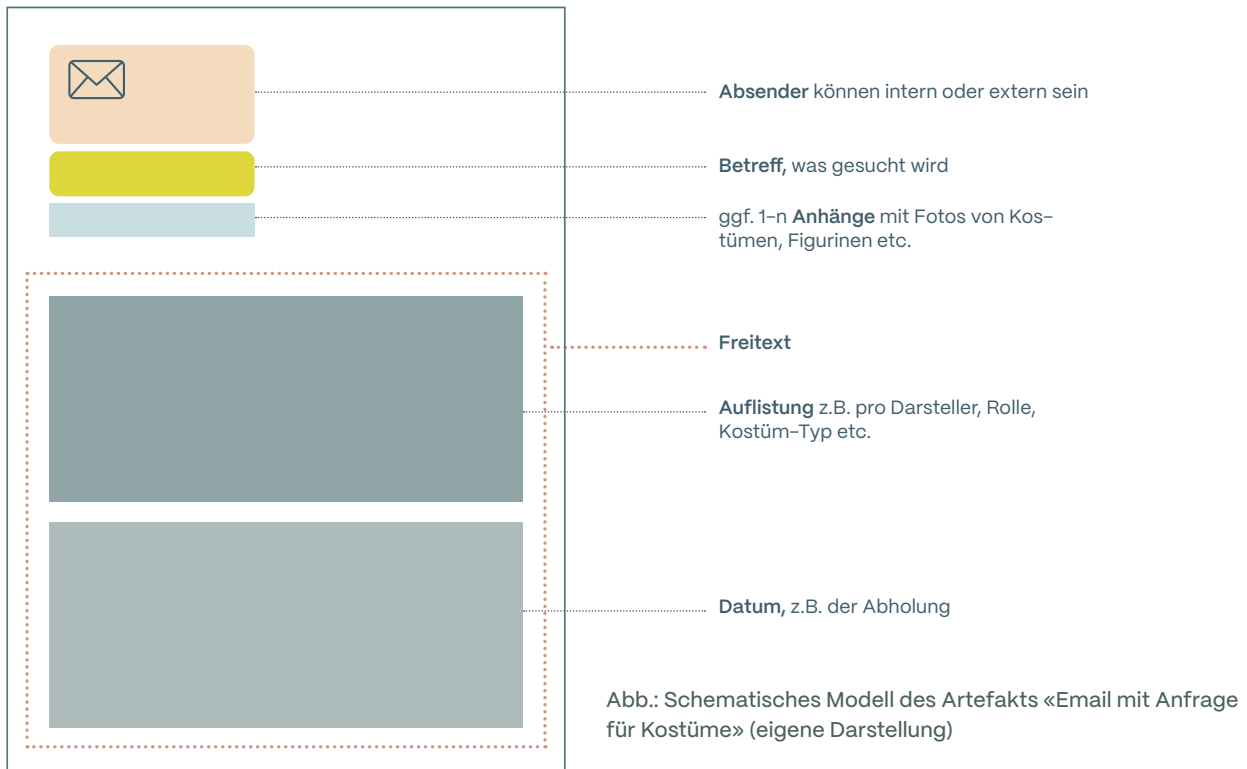
Transport der Kostüme Zwischen Fundus und Theater:

Der Fundus ist meist etwas ausserhalb der Stadt gelegen. Die Distanz von mehreren Kilometern wird dabei unterschiedlich zurückgelegt, je nach Menge des Transportgutes und verfügbaren Transportmitteln. Transportmittel können sein: Velo, öffentlicher Verkehr, Transportautos ohne bzw. mit Rampe.

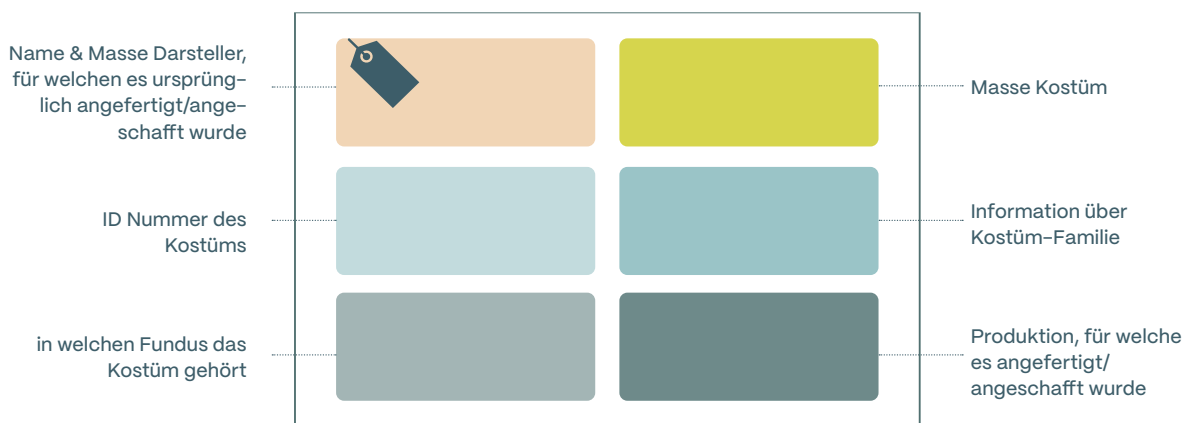
- **Staugefahr**
Je nach Tageszeit und Wochentag muss mit Stau und Zeitverlust gerechnet werden – davon ist auch der öffentliche Verkehr betroffen. Da die Theater zentral in der Stadt liegen, ist eine Ausweichroute kaum möglich.
- **Öffentlicher Verkehr**
Die Kostüme mit dem öffentlichen Verkehrsmittel hin und her zu transportieren ist sehr umständlich. Die Kleidungsstücke müssen zuerst eingepackt werden (mit oder ohne Bügel) und vor Ort dann wieder auf Kleiderstangen ausgepackt werden.
- **Transporter ohne Rampe**
Bei einem Transporter mit Rampe, kann die ganze Kleiderstange eingeladen werden. Gibt es keine Rampe, ist das Ein- und Ausräumen von Hand anstrengend und nicht ergonomische

16.4.2 Artifact Model

1. Ausgedruckte Email mit Anfrage für Kostüme



2. Physische Kennzeichnung der Kostüme



Es werden grösstenteils unterschiedliche Informationen gepflegt. Die Form und wo die Informationen sich befinden sind sehr unterschiedlich:

- Papierkarten – wiederverwendet (mit Kette am Bügel)
- Papierzettel – ohne Wiederverwendung
- im Kostüm selber fix angebracht (aufgenäht, mit Marker reingeschrieben)

Abb.: Schematisches Modell des Artefakts «Kennzeichnung Kostüme» (eigene Darstellung)

3. Handnotiz mit Hinweisen zur Einsortierung

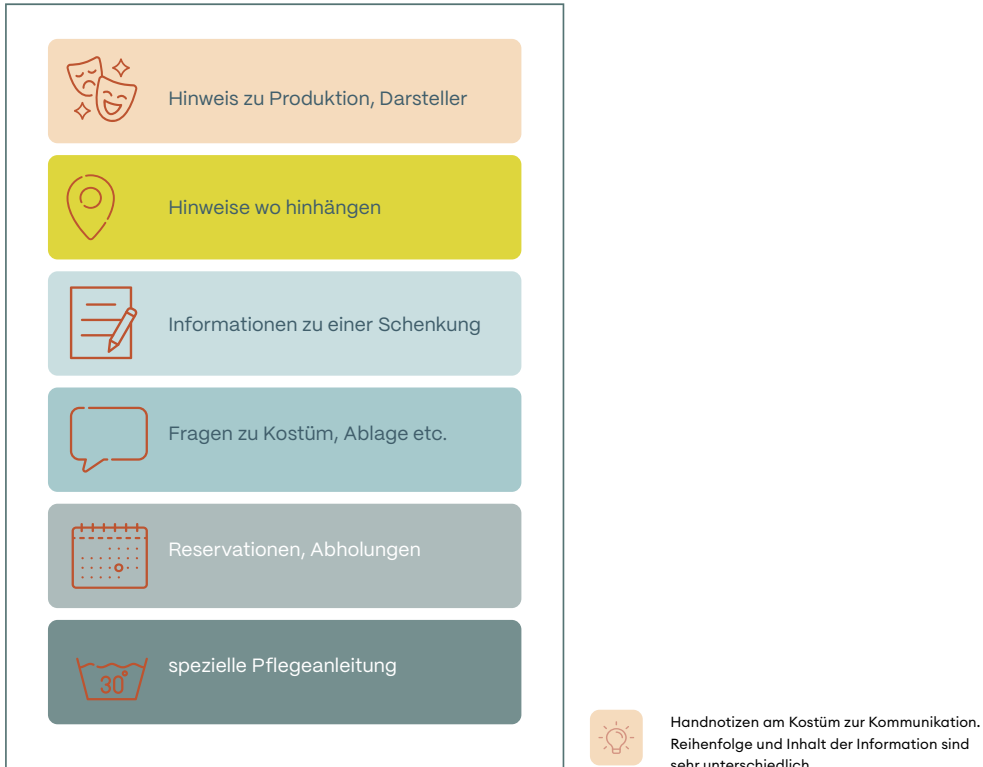


Abb.: Schematisches Modell des Artefakts «Hinweise zur Einsortierung» (eigene Darstellung)

4. Ausgedruckte Preisliste

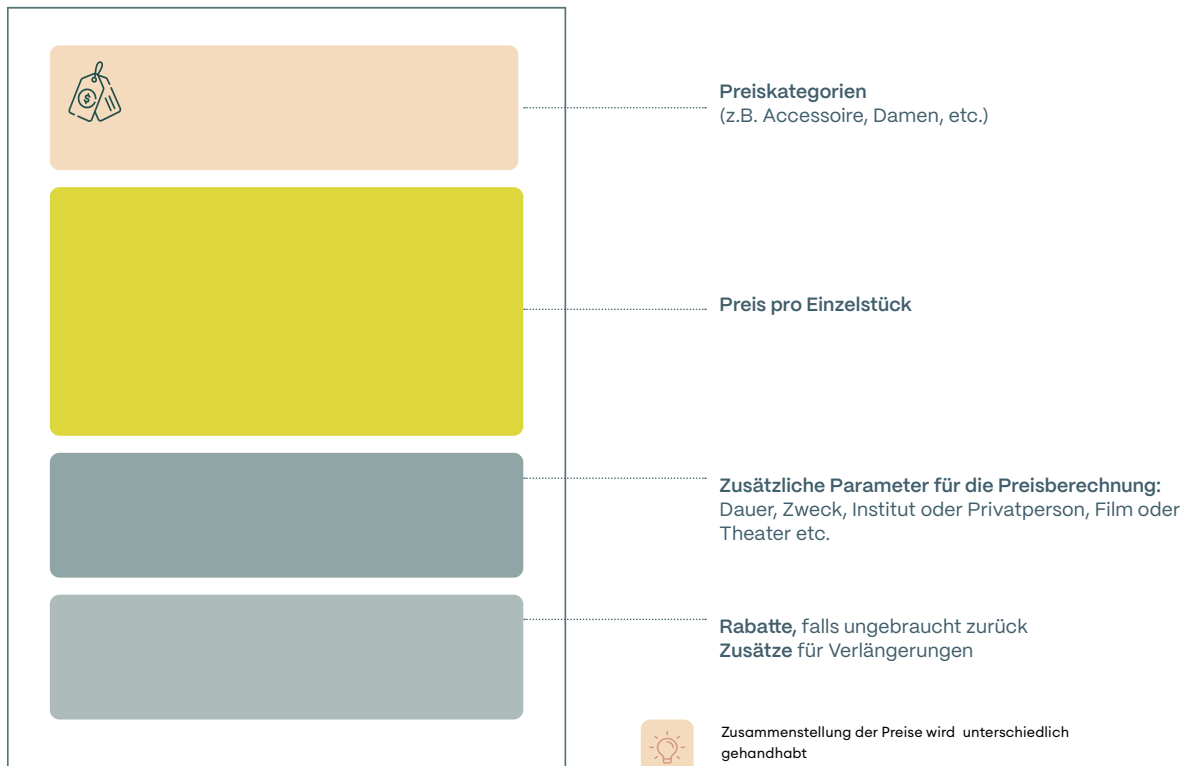


Abb.: Schematisches Modell des Artefakts «Preisliste» (eigene Darstellung)

5. Ausgedruckte Körpermasse der Darstellenden

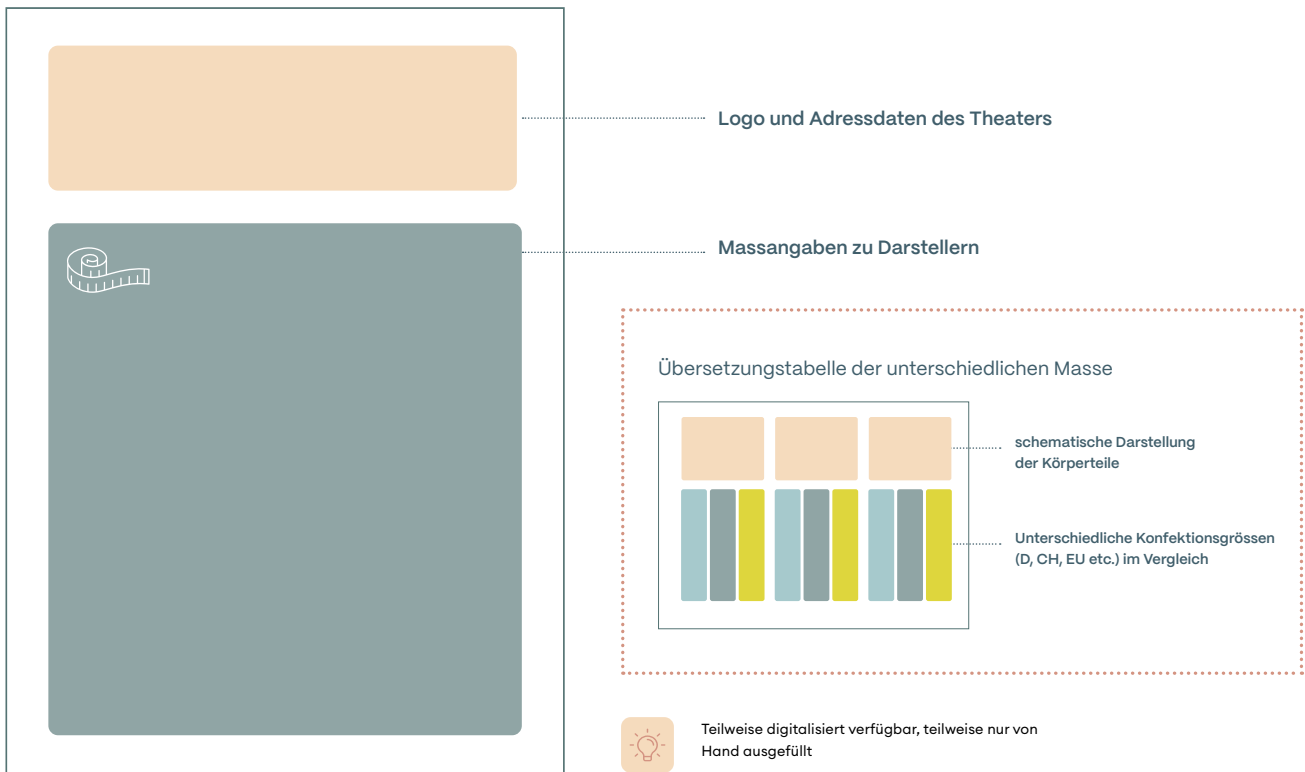


Abb.: Schematisches Modell des Artefakts «Körpermasse der Darstellenden» (eigene Darstellung)

6. Physische Lieferscheine für die chemische Reinigung



Abb.: Schematisches Modell des Artefakts «Lieferschein Chemisch Reinigung» (eigene Darstellung)

7. Ausgedruckte Ankleidelisten

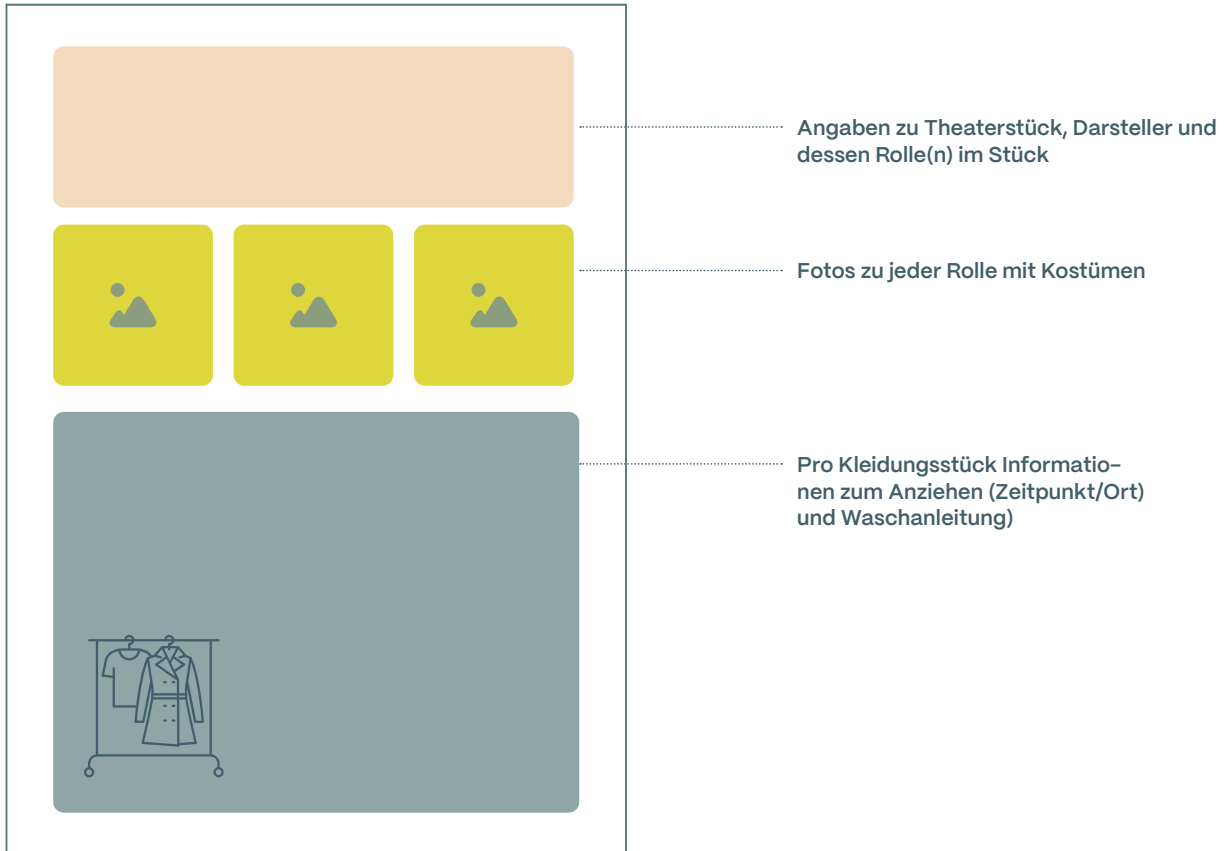


Abb.: Schematisches Modell des Artefakts «Ankleidelisten» (eigene Darstellung)

8. WhatsApp – zur Kommunikation im Kostüm-Team

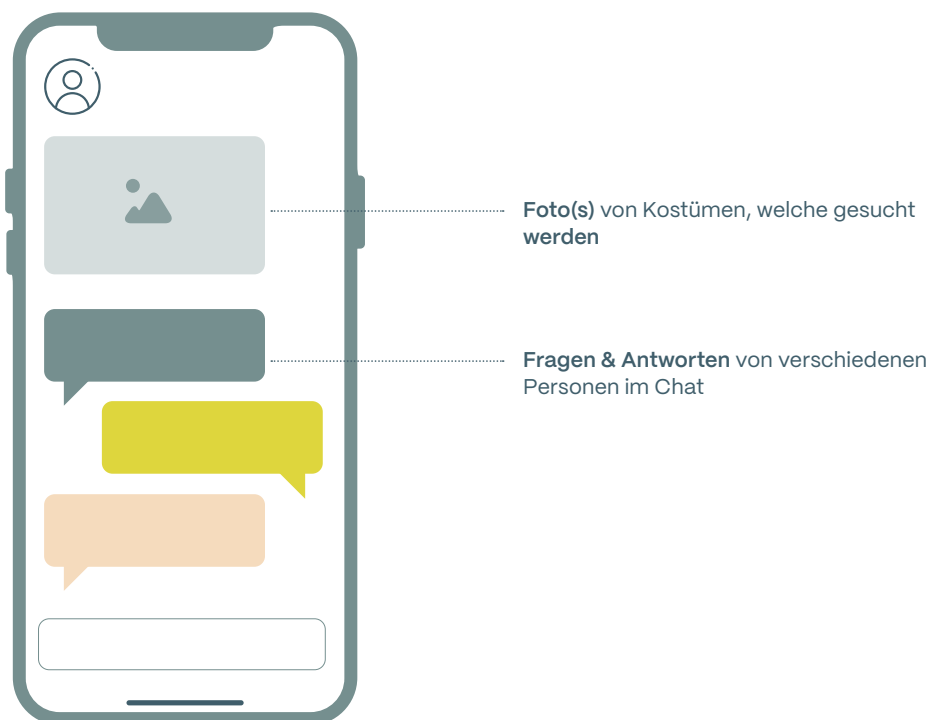


Abb.: Schematisches Modell des Artefakts «WhatsApp» (eigene Darstellung)

9. Eingabemaske System (FileMaker)

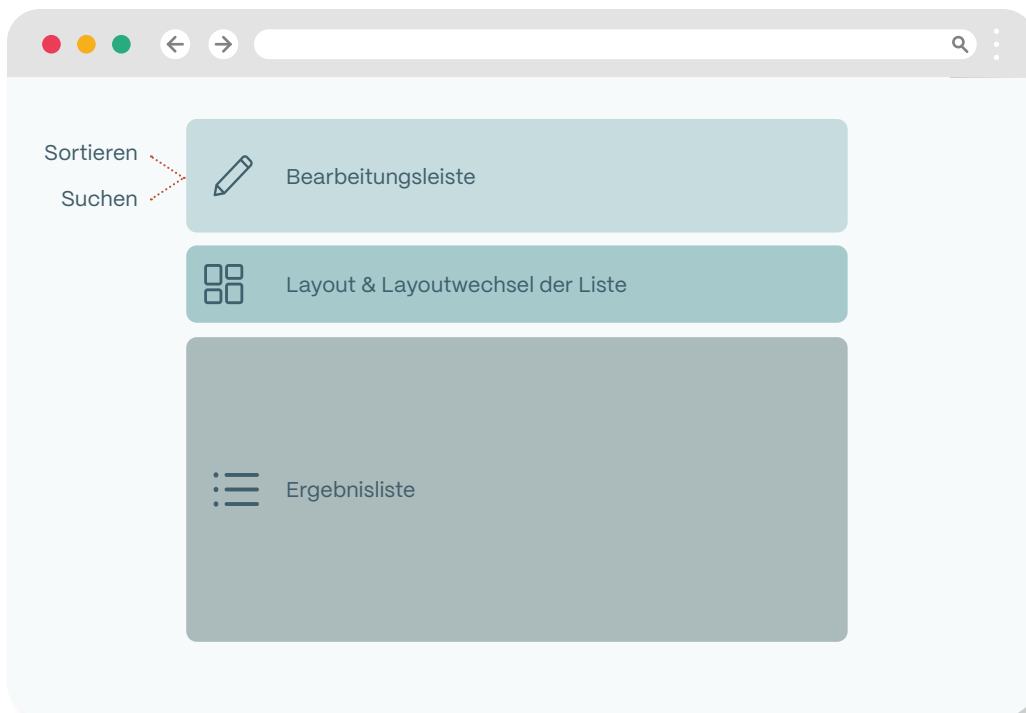


Abb.: Schematisches Modell des Artefakts «Eingabemaske System» (eigene Darstellung)

10. Output System (FileMaker)

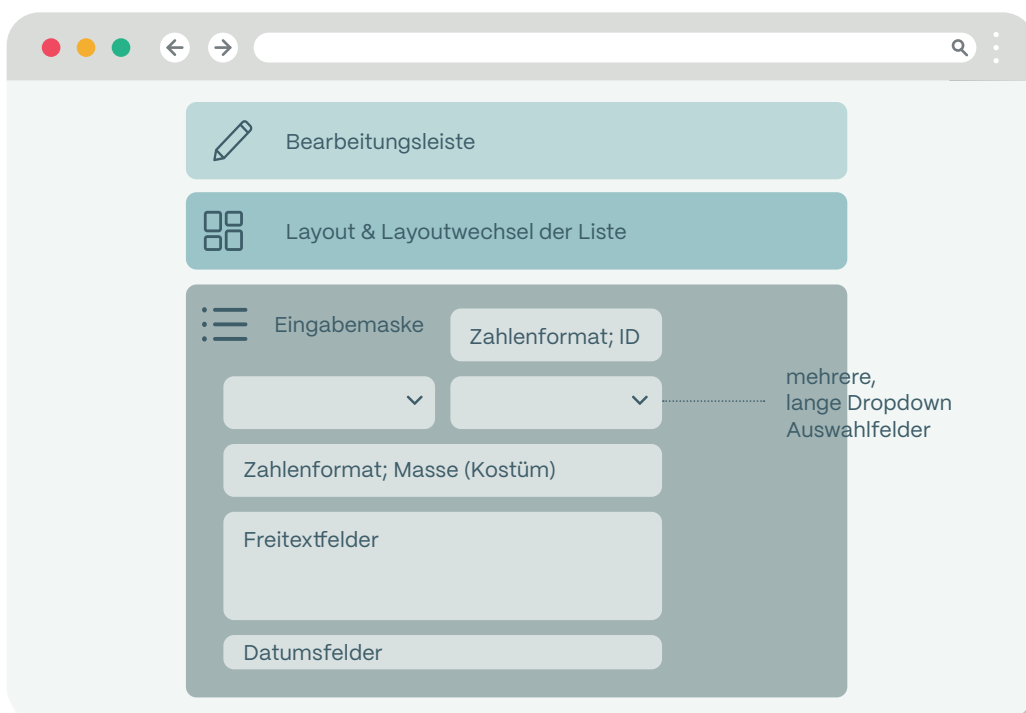
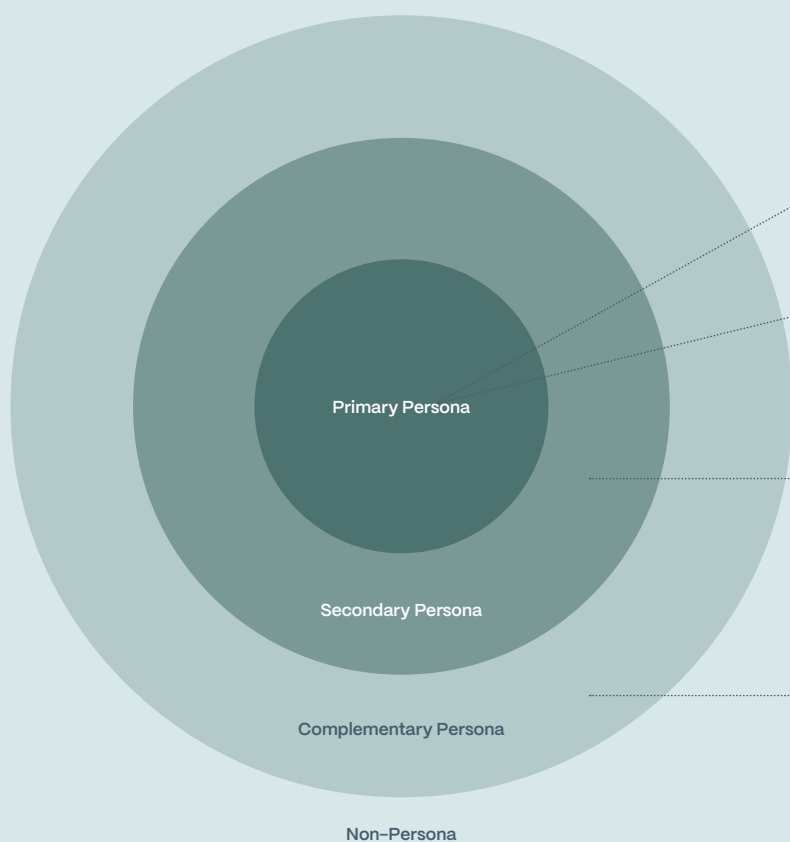


Abb.: Schematisches Modell des Artefakts «Output System» (eigene Darstellung)

16.4.3 Proto-Personas

Priorisierung Proto-Personas



Alma Assistentin – Die Kostüm Suchende



Finja Fundus Leitung – Die Inventarisierende



Klaas Kostümbildner – Der Entwerfende



Leonore Kostümleitung – Die Vernetze



Alma Assistentin – Die Kostüm Suchende

Kostümassistentin, 26 | Bachelor Textildesign



Alma hat ihr Studium als Textildesignerin abgeschlossen. Ihr Ziel ist es, den Einstieg in die Welt des Theaters zu schaffen und später mal ihre eigenen Kostüme zu entwerfen. Um erste Theater-Luft zu schnuppern, entscheidet sie sich, dass sie für zwei Saison als Kostümassistentin in einem Theater arbeiten möchte. Der Aufgabenbereich als Kostümassistentin umfasst die Betreuung der zugeteilten Produktionen bis zur Premiere. Sie ist Ansprechpartnerin für die jeweiligen Stücke, nimmt an Kostümbesprechungen teil, stellt Probekostüme bereit, organisiert und betreut Kostümanproben sowie Endproben. Sie erstellt Kostümlisten und Umzugspläne, macht Materialrecherche, bearbeitet und färbt Kostüme und Stoffe und übernimmt allgemeine abteilungsbezogene Aufgaben.

Ihre ersten drei Wochen hat Alma bereits hinter sich. Aktuell ist es für sie sehr schwierig, an alles zu denken. Eine ihrer Hauptaufgaben ist die Zusammenstellung von Probekostümen aus dem Fundus. Die Auswahl spricht sie dann jeweils mit den Kostümbildnern ab. Da diese aber nur punktuell im Haus sind, macht dies die Kommunikation teilweise umständlich. Die Herausforderung ist gross, denn im Fundus findet sie sich alles andere als zurecht. Sie müsste nicht nur die ganze Kostümgeschichte im Kopf haben und wie die Kostüme physisch eingeordnet sind, sondern auch die ganzen Theaterproduktionen der letzten Jahre, um zu wissen, was schon alles produziert worden ist. Auch die Beschriftungen der Kleidergrößen machen ihr Mühe zu verstehen, da diese nicht den Standardkonfektionsgrößen entsprechen.

Vor jeder Aufführung ist sie dafür verantwortlich, dass eine Anprobeliste für die Dresser erstellt wird. Auf dieser sind die Schauspieler mit den entsprechenden Kostümen abgebildet. Das erstellen der Liste ist immer so eine Sache, weil aus Zeitgründen meist nicht die finalen Kostüme abgebildet sind, sondern erste Anprobefotos. Zudem kommt es in letzter Minute immer wieder mal zu Umbesetzungen. Alma muss dann notfallmässig in den Kostümfundus reisen um ähnliche und passende Kostüme für den Ersatzschauspieler zu suchen. Dabei hinterlässt sie zum Ärger der Fundus-Mitarbeiter gerne auch mal ein ungewolltes Chaos im Fundus.



Meine Aufgaben & im Kostüm-Fundus ...

- ✓ Probekostüme zusammenstellen sowie Originalkostüme für Kostümbildner raussuchen und Bilder zur Ansicht schicken
- ✓ Kurzfristig Kostüme für Umbesetzungen raussuchen oder organisieren
- ✓ Viel unterwegs und selten im Büro
- ✓ Über alle Produktionsabläufe Bescheid wissen & Kostüme von A nach B transportieren
- ✓ Bei den Anproben dabei sein, Anprobefotos für Ankleidelisten erstellen und Endproben betreuen
- ✓ Änderungswünsche der Regie mit Kostümbildner besprechen. Für Entscheidungen ist sie im engen Austausch mit Kostümleitung
- ✓ Nicht gebrauchte Kostüme zurückbringen und einzelne Teile wieder im Fundus versorgen
- ✓ Kostüme und Stoffe färben oder bearbeiten
- ✓ Kostüme, die im Fundus nicht gefunden werden, einkaufen oder Auftrag an Schneiderei übergeben
- ✓ Bei den Proben dabei sein und Wünsche der Regie durch Regieassistenten entgegen nehmen



Probleme und Herausforderungen für mich ...

- Hat keine Zeit, Kostüme die ausgeliehen werden, zu dokumentieren
- Ist unter Zeitdruck
- Weiss nicht, was es gibt und wo es sich befindet
- Richtet im Fundus schnell ein Chaos an
- Nutzt nicht gerne den Transporter, um in den Fundus zu fahren. Reist deshalb mit ÖV und Ikea Taschen von A nach B
- Bei kurzfristigen Umbesetzungen ist es schwierig, ein Ersatzkostüm zu organisieren
- Es gibt keinen normalen Alltag. Die Arbeitszeiten orientieren sich an den Produktionen. Je nach Sparte ist dies sehr unterschiedlich. Arbeitszeiten und Arbeitsrechte nicht immer im Einklang.
- Trennt Privat und Beruf gerne. Da viel übers private Mobile kommuniziert wird, ist dies fast unmöglich
- Versucht zwar immer alle ausgeliehenen Kostüme zu 100% zurückzubringen, aber es geht schon mal das Eine oder Andere verloren
- Weiss nicht über die vergangenen Produktionen Bescheid und weiss durch das nicht, was es schon gibt
- Kennt sich nur bedingt mit der Kostümgeschichte aus
- Die Suche ist oft wie «die Nadel im Heuhaufen».
- Verwendet viel Zeit zum Suchen
- Muss viel schleppen, körperlich anstrengend
- Notfallmässig Kostüme aus dem Fundus besorgen wenn kein Fundus-Mitarbeiter da ist, macht nervös
- Viel Wissen nur in den Köpfen welches nicht dokumentiert wird
- Befürchtet, dass eine komplette Digitalisierung des Fundus das Fernbleiben der Kostümbildner fördert und der persönliche Kontakt verloren geht



Danach suche ich ...

- Nach Name der Schauspieler
- Kostüme anhand Figurinen der Kostümbildner
- Kostüme anhand E-Mail Listen
- Material , Muster & Farben
- Nach bestimmten Kleider- / Körpermassen (Taille, Bundweite, Hüftweite, Schrittlänge, Oberweite, Beinlänge, Ärmel Länge, Kragenweite)
- Alternativen, wenn es nicht 1:1 das hat, was gewünscht wird
- Epoche & Stilrichtungen: Barock, Rokoko, Biedermeier, Renaissance, 20er Jahre, 50er Jahre ...
- Funktion, Kategorie (Hose / Rock / Kleid / Krawatte / Bluse / Mieder, Jupe, Uniformen, Fantasiekostüme...)
- Beruf
- Damen / Herren / Kind
- Kulturen
- Sets



Herausforderungen mit dieser Proto-Persona ...

- Fast-Fashion im Trend, diese Kostüme haben aber keinen Wert für den Fundus
- Ist nur für kurze Zeit im Haus
- Hat keine Zeit, um bei Kostümausleihen eine korrekte Ausleihliste zu erfassen
- Netzwerk-Gedanke schwierig, da nur kurze Zeit im Haus
- Keine Kapazität, um neue Workflows mitzugestalten



Ziele, Motivation, Bedürfnisse für mich ...

- ✓ Zeit beim Suchen sparen
- ✓ Nur für 1-2 Jahre im Haus, muss sich sehr schnell zurecht finden und ohne Vorwissen suchen können
- ✓ Kostümbildner, die ihr viel Spielraum lassen, ermöglichen es ihr, ihre Kreativität auszuleben
- ✓ Wenn Fastfashion eingekauft wird, dann wenigstens vor Ort, um Transportwege zu vermeiden
- ✓ Vor allem für die Recherche wäre ein digitaler Fundus hilfreich, so müsste man weniger oft in den Fundus reisen und könnte vorgängig schon eine Selektion machen
- ✓ Die Ordnung im Fundus hilft, um sich zurecht zu finden, auch wenn man nicht im Detail weiss, wo sich alles befindet
- ✓ Weiterbildungsprogramme innerhalb des Theaters motivieren
- ✓ Visuelle Darstellung wichtig mit Fotos oder 3D Bilder der Kostüme wäre gut
- ✓ Wissen, wo was ist
- ✓ Wenn es digital verfügbar ist, dann wäre es sinnvoll mit anderen Theatern verknüpft zu sein. Dann müsste auch weniger hergestellt werden. Nur digital wäre aber schade, Haptik vor Ort ist sehr wichtig.
- ✓ Ein Grössenvergleich ist sehr hilfreich

Bereitschaft den Kostüm+ zu nutzen





Finja Fundus Leitung – Die Inventarisierende

Fundus Leitung, 40 | Aus kreativem Bereich mit Theatererfahrung



Finja leitet seit acht Jahren den Kostümfundus eines grossen Stadttheaters. In all den Jahren haben sich da ca. 30'000 Kostüme angesammelt und jedes Jahr kommen um die 1000 mehr dazu. Finjas Aufgabe ist es, Ordnung im Fundus zu schaffen. Die Kostüme sind deshalb alle nach bestimmten Kriterien eingeordnet. So werden sie z.B. nach Epoche, Farbe und Grösse sortiert. Nebst dem Ordnung schaffen, unterstützt Finja die Kostümassistenten, Kostümbildner, externe Theaterschaffende sowie Privatpersonen bei der Kostümsuche. In all den Jahren hat sie ein sehr visuelles Gedächtnis aufgebaut und weiss nicht nur wo was im Fundus zu finden ist, sondern bei welcher Aufführung welcher Schauspieler welches Kostüm getragen hat – sie nutzt sozusagen den «privaten Computer» im Kopf. Finja ist in Sachen Kostümen aus dem Fundus zu einer wichtigen Schnittstelle für Kostümassistenten, Kostümbildner, Kostümleitung und Schneiderei geworden und ist in den anstehenden Produktionen involviert. Niemand kennt das Kostümarchiv besser als Finja und ihre Fundusmitarbeiterin.

Bei abgespielten Aufführungen und Kostümen, die für die Proben verwendet worden sind, organisiert Finja zusammen mit der Fundusmitarbeiterin die Reinigung. Danach werden die Kostüme einsortiert. Dies ist nicht immer einfach und eine sehr zeitaufwendige Sache. Nicht alle Kostüme lassen sich in bestimmte Epochen einsortieren. Auch die Vermassung der Kostüme machen teilweise Probleme. Das Einsortieren der Kostüme ist eine nie endend wollende Aufgabe.

Aktuell ist sie auf der Suche nach einem bestimmten Kostüm. Sie hat eine E-Mail erhalten, in welcher Aufführung das entsprechende Kostüm getragen worden ist. Da sie sich nicht sicher ist, um welches Kostüm es sich handelt, durchsucht sie die Ankleidelisten aus der entsprechenden Aufführung. Nun hat sie eine Vermutung, um welches Kostüm es sich handelt. Es könnte sein, dass das Kostüm verkauft oder entsorgt worden ist. Sicher ist sich Finja allerdings nicht. Sie druckt das Bild des Kostüms aus und macht sich auf die Suche. Leider ohne Erfolg. Da Finja Teilzeit arbeitet und am nächsten Tag ihre Fundusmitarbeiterin da sein wird, macht Finja eine Notiz, ev. weiss ja ihre Fundusmitarbeiterin etwas über dieses Kostüm. Die beiden sehen sich nur sporadisch und kommunizieren deshalb oft über Papiere.



Meine Aufgaben & im Kostüm-Fundus ...

- ✓ Für Ordnung & Sauberkeit sorgen sowie zurückgebrachte Kostüme einsortieren
- ✓ Termine mit externen Institutionen oder Privatpersonen organisieren, beraten und durch den Fundus führen
- ✓ Reinigung organisieren, entscheiden, was wie gereinigt werden muss, Ozonschrank bewirtschaften
- ✓ Ausleihen abwickeln
- ✓ Kostüme, die Defekt sind flicken oder in Schneiderei zurückgeben
- ✓ Kontrolle von Mottenbefall
- ✓ Kostüme für die Umbesetzung und Anprobe raussuchen, auf Kleiderständer bereit stellen und mit Papier beschriften
- ✓ Zurückgebrachte Kostüme wieder beschriften / Etiketten prüfen
- ✓ Neue Kostüme / Schenkungen sichten und einordnen / bereit machen zum einordnen
- ✓ Nutzt Datenbank der bereits digitalisierten Kostümen, um Masse, Wäscherei und Kostümlisten rauszusuchen
- ✓ Bestimmte Kostüme auf Anfrage raussuchen
- ✓ Transporte organisieren oder selber durchführen
- ✓ Administrative Arbeiten & Kostüme flicken
- ✓ Assistentinnen beim Suchen von Kostümen unterstützen, Kostüme für Kostümbildner raussuchen oder begleiten
- ✓ Teilnahme an Meetings für Monatsplanung



Probleme und Herausforderungen für mich ...

- Angst vor Mottenbefall.
- Andere Personen hinterlassen nach Fundusbesuch ein Chaos hinter sich.
- Wenn jemand nach einem ganz spezifischen Kostüm aus einer bestimmten Aufführung sucht, ist es ärgerlich, wenn es nicht gefunden wird oder man nicht weiss, ob es überhaupt noch da ist.
- Für Kostümbildner Kostüme rauszusuchen, die keine Kompromisse eingehen möchten, ist sehr anstrengend.
- Nicht alle Kleiderständer haben im Lift Platz.
- Da sich der Fundus nicht unmittelbar beim Theater befindet, ist der logistische Aufwand sehr gross. Vieles muss von Hand getragen werden.
- Keine Kontrolle, wo was ist: Bei internem Gebrauch, weiss man nicht, wo sich die entsprechenden Kostüme befinden, oder ob sie noch da sind
- Veraltete oder falsche Masse: Die Kostümmasse stimmen nicht und müssen neu gemessen werden.
- Die Etiketten sind versteckt, dadurch ist es schwierig, auf schnellem Weg die Grösse zu sehen. Unterschiedliche Beschriftungssysteme sorgen für Unsicherheit.
- Angst davor, bereits digitalisierte Kostüme aus Versehen aus der Datenbank zu löschen.
- Es kommt vor, dass Kostüme aus dem Fundus verändert werden, dann doch nicht gebraucht werden und dann wieder in den Fundus gelangen. Das Ganze wird aber nirgends dokumentiert.
- Ärgert sich, wenn historisches Kostüm mit einem hohen Wert verändert wird.
- Trend: Es werden keine Entscheidungen getroffen. Das führt zu Unplanbarkeit und Zeitdruck.
- Durch die Unplanbarkeit der Produktionen, kommt es zu Online-Shopping, da Kostüme kurzfristig nicht selber genäht werden können. Fastfashion archiviert man nicht gerne im Fundus.
- Assistentinnen wechseln jedes Jahr, sie brauchen jeweils ein halbes Jahr, bis sie sich selbst im Fundus auskennen. Diese haben einen Schlüssel für den Fundus, es ist nicht ersichtlich, was sie ausleihen.



Danach suche ich ...

- Stück/Theaterstück/Produktion
- Kleidergrösse, Kostümmasse werden ausgemessen, beschriftet und nach Grösse einsortiert
- Tanz
- Funktion
- Nach Namen der Schauspieler, die im Haus angestellt sind sortiert man auch danach
- Farben
- Material (z.B. werden Strickpullover nach Art der Wolle einsortiert)
- Schuhe & Hüte werden separat archiviert
- Kostümsets werden zusammen gelassen
- Stilrichtungen und Zeitangaben
- Accessoires sind in Kisten verstaut, ein Farbcode gibt Auskunft, um welche Art von Accessoires es sich handelt
- Sortierung nach Berufsuniformen
- Damen / Herren / Kind
- Kulturen



Herausforderungen mit dieser Proto-Persona ...

- Hat hohen Einfluss auf die Archivierung der Kostüme, wenn sie diese nicht umsetzen möchte, wird es schwierig, in dieser Branche etwas zu bewegen
- Fundus Mitarbeiter eher skeptisch gegenüber neuen Prozessen
- Diese Proto-Persona kennt sich im Fundus sehr gut aus, sie braucht eigentlich auf den ersten Blick keine digitale Unterstützung
- Papier-Mentalität ist schwer zu durchbrechen
- Digitale Ausrüstung nicht auf dem neusten Stand
- Digitale Affinität auf unterschiedlichen Levels
- Mit dem Kostüm+ Tool wird in bestehende Arbeitsprozesse eingegriffen, das könnte Ängste und wenig Akzeptanz auslösen



Ziele, Motivation, Bedürfnisse für mich ...

- ✓ Alles ist an seinem Platz
- ✓ Weiss, wo sich welches Kostüm befindet und wer welches Kostüm ausgeliehen hat
- ✓ Bekommt bei Anfragen schon konkrete Angaben, dadurch spart sie Zeit bei der Suche
- ✓ Das Haptische ist ein wichtiger Bestandteil
- ✓ Braucht weniger Zeit beim Einsortieren
- ✓ Bestehendes Sortiersystem vor Ort wird beibehalten
- ✓ Arbeiten mit Bildern und Fotos wäre ein riesen Mehrwert
- ✓ Es muss einfach und schnell zu bedienen sein
- ✓ Die Eingabemaske muss bei einer möglichen digitalen Erfassung immer gleich sein, eine Art Template
- ✓ Wunschvorstellung: Reinigungsprinzip, wo man die Kleider reinhängen kann und diese dann automatisch weiterfahren und wieder rauskommen.
- ✓ Weniger Papier
- ✓ Es wäre hilfreich, zu wissen in welchem Range ein Kostüm eingenommen oder ausgelassen werden kann

Bereitschaft Kostüm+ zu nutzen





Klaas Kostümbildner – Der Entwerfende

Kostümbildner, 35 | Bühnen- und Kostümbild, Theaterschneider



Als Kostümbildner designt und optimiert Klaas Kostüme für Theater-, Opern- oder Film-auftritte. Dabei achtet er darauf, dass die Kostüme zu den Charakteren, dem Bühnen-bild und der Stimmung der jeweiligen Produktion passen. Er arbeitet eng mit der Regie zusammen und ist während den Produktionen nur sporadisch vor Ort.

Aktuell begleitet Klaas sechs verschiedene Theater-Produktionen an unterschied-lichen Häusern. Als selbstständiger Kostümbildner reist er viel umher und versucht sein Netzwerk an unterschiedlichen Häusern aufrecht zu halten. Für die Kostümproduktionen reist er nur punktuell zu den einzelnen Häusern. Dazwischen läuft die Kommunikation per E-Mail, WhatsApp, Zoom oder Telefon. Für das Meeting der Kostümübergabe an die Gewandmeister und Schneider ist Klaas vor Ort. Hier wird das Briefing mit den Kostüm-ideen übergeben.

Da die Theaterbranche immer mehr Wert auf nachhaltige Kostümproduktion legt, ist Klaas gezwungen, einen Teil der Produktionen aus dem bestehenden Fundus zu ver-wenden. Klaas hat grundsätzlich keine Einwände dagegen und versteht diese Haltung. Gleichzeitig frustriert es ihn, da er nicht 1:1 seine Ideen umsetzen kann und Kompromis-se eingehen muss. Die Beschaffung von Kostümen aus dem Fundus ist für ihn jeweils sehr zeitaufwendig und immer ein wenig eine Glücksache, man weiss nie so genau, was einem erwartet. Hinzu kommt, dass sich die Funde jeweils nicht direkt im Haus befinden sonder ausserhalb der Stadt, es muss also gut koordiniert werden, wenn man im Fundus einen Besuch abstatten will. Klaas wird bei seiner Arbeit jeweils von den Kostümassisten-tinnen unterstützt. Diese nehmen an den Kostümbesprechungen teil, stellen die Probe-kostüme bereit, organisieren und betreuen die Kostümanproben. Klaas ist in engem Aus-tausch mit den Assistentinnen, nur so kann auch gewährleistet werden, dass während seinen Abwesenheiten die Kostümproduktion rund verläuft.



Meine Aufgaben & im Kostüm-Fundus ...

- ✓ Kostümiddeen liefern & Figurinen erstellen
- ✓ An Meeting für Kostümübergaben & Anproben teilnehmen
- ✓ Für Zwischenbesprechungen zur Verfügung stehen
- ✓ Mit Fundusleitung und Assistentinnen durch Fundus streifen
- ✓ Kostüme aus dem Fundus zusammenstellen, die für Anproben in Frage kommen
- ✓ Fundus-Kostümvorschläge der Assistentinnen ansehen
- ✓ Bei Hauptproben dabei sein



Danach suche ich ...

- Muster
- Epoche
- Farben
- Material
- Stilrichtungen und zeitliche Einordnung
- Art des Kostüms
- Beruf
- Damen / Herren / Kind
- Kulturen
- Produktionsart (Tanz / Schauspiel / Oper)
- Motiven

Bereitschaft Kostüm+ zu nutzen



Probleme und Herausforderungen für mich ...

- Anreise in den Fundus zu lang und umständlich
- Weiss nicht, was er im Fundus vorfindet
- Geht nicht gerne Kompromisse ein, Kostüm aus dem Fundus zu verwenden ist immer ein Kompromiss
- Viel Zeitaufwand, für Sichtung der Probekostüme und Hauptkostüme der Assistentinnen
- Ist nur punktuell vor Ort, wenn er dann nicht gleich findet, wonach er sucht, frustriert ihn das



Ziele, Motivation, Bedürfnisse für mich ...

- ✓ Möchte sich vorgängig inspirieren & recherchieren
- ✓ Visualisierungen & verschiedene Ansichten wären hilfreich
- ✓ Wunschliste wäre hilfreich
- ✓ Material / Haptik muss spürbar sein
- ✓ Interessiert sich dafür, in welcher Aufführung das Kostüm schon getragen worden ist



Herausforderungen mit dieser Proto-Persona ...

- Will keine Kompromisse eingehen
- Kreiert lieber Neuproduktionen, als Kostüme vom Fundus zu verwenden
- Ist nur punktuell an einem Haus, ev. möchte er seine Arbeitsgewohnheiten nicht ändern
- Keine Bereitschaft, andere Fundi aufzusuchen, da Anfahrtsweg zu lang ist



Leonore Kostümleitung – Die Vernetzte

Kostüm Leitung, 55 | Maske- und Kostümbild

Leonore organisiert und koordiniert sämtliche Kostümproduktionen. Vor jeder anstehenden Produktion trifft sie sich mit dem Kostümbildner, um dessen Ideen zu besprechen. Dabei wird entschieden, welche Kostüme Neuproduziert werden und welche aus dem Fundus zusammengestellt werden müssen. Leonore ist seit vielen Jahren schon als Kostümleitung zuständig, und hat ein breites Wissen darüber, was alles schon produziert worden ist. Bei Produktionen, die sehr aufwendig sind, und die Zeit für eine Eigenproduktion zu knapp wird, fragt Leonore auch gerne mal andere Häuser an, ob etwas entsprechendes in dessen Fundus gelagert wird.

Auch sie erhält immer wieder mal Anfragen über Chorsätze oder bestimmte Kostüme aus anderen Theatern und der Filmbranche. Die Anfragen leitet sie jeweils der Fundusleitung weiter, welche prüft, ob es entsprechende Kostüme im Fundus hat. Wenn ja, entscheidet Leonore zusammen mit der Fundusleitung, ob die entsprechenden Kostüme ausgeliehen werden oder nicht. Dabei wird insbesondere darauf geachtet, wie lange die Ausleihe wäre und für welchen Zweck es ausgeliehen wird.

Auch wenn Leonore weiss, dass ein Fundus zum ausleihen da ist, leiht sie die Kostüme immer mit etwas Wehmut aus. Sie sieht es nicht gerne, wenn diese verändert oder bearbeitet werden. Ausgeliehene Kostüme, die defekt zurückgebracht kommen, werden zwar in Rechnung gestellt, allerdings ersetzt es in den Augen von Leonore den Wert des Kostüms um keinen Preis.



Meine Aufgaben & im Kostüm-Fundus ...

- ✓ Erhält Anfragen für Kostüme aus dem Fundus
- ✓ Koordiniert Anfragen mit Fundusleitung und leitet E-Mail weiter
- ✓ Entscheidet, welche Kostüme ausgeliehen werden dürfen
- ✓ Entscheidet, welche Kostüme aus dem eigenen Fundus oder anderen Fundi zusammengestellt werden müssen
- ✓ Entscheidet, welche Kostüme bei anderen Institutionen angefragt werden



Danach suche ich ...

- Nach Chorsätzen
- Nach einem bestimmten Kostüm (z.B. Sonnengott)
- Nach Produktionen
- Nach ganzen Kostüm-Sätzen
- Nach Kostümen, die gekauft werden können, damit man sie bearbeiten darf

Bereitschaft Kostüm+ zu nutzen



Probleme und Herausforderungen für mich ...

- Kostüm zu wertvoll für Ausleihe
- Ausgeliehenes Kostüm kommt verändert oder defekt zurück
- Ausleihe bei anderen Institutionen zu aufwendig oder zu teuer
- Logistik & Transportwege für Ausleihe zu aufwendig
- Ausgeliehene Kostüme dürfen nicht verändert werden



Ziele, Motivation, Bedürfnisse für mich ...

- ✓ Nachhaltige Kostümproduktion wird gefördert
- ✓ Fundus ist kein Museum, sondern zum brauchen da
- Austausch zwischen den Theaterbranchen fördern & vereinfachen
- ✓ Administrativer Aufwand soll vereinfacht werden, indem Institutionen vorab selber schauen können, was es im Fundus gibt



Herausforderungen mit dieser Proto-Persona ...

- Wenig Berührungspunkte mit dem Fundus
- Trennt sich nicht gerne von Kostümen
- Toleriert keine Anpassungen an den ausgeliehenen Kostümen
- Trägt entscheidend dazu bei, dass sich eine Vernetzung der Fundi bewähren kann

Begründung der Proto-Personas und Priorisierung

Primäre Proto-Persona

Die Kostüm Suchende Proto-Persona – Alma Assistentin: Für die Kostüm Suchende Proto-Persona bringt Kostüm+ am meisten Mehrwert. Je nach Situation und Rolle suchen die Kostümsuchenden nach unterschiedlichen Kriterien. Zum einen müssen sie ohne Vorkenntnisse des Fundus passende Kostüme finden können. Zum anderen profitieren auch diejenigen, die den Fundus bereits gut kennen, jedoch trotzdem Zeit verlieren, wenn sie gezielt nach einem bestimmten Kostüm suchen. Eine der Hauptaufgaben dieser Proto-Persona ist es, Probekostüme zusammenzustellen oder wieder einzusortieren. Dies nimmt aktuell viel Zeit in Anspruch.

Die Inventarisierende Proto-Persona – Finja Fundus Leitung: Diese Proto-Persona hat andere Anforderungen an Kostüm+ als die Suchende Proto-Persona. Die Inventarisierende Proto-Persona entscheidet, nach welchen Kriterien und an welchem Platz ein Kostüm einsortiert und beschriftet wird. Für die Inventarisierende Proto-Persona bedeutet eine potenzielle Umsetzung einer digitalen Lösung, dass in bestehende Prozesse eingegriffen wird, welche im ersten Schritt auch zu Mehraufwand führen wird. Langfristig erleichtert es aber nicht nur die Kostümsuche. Vor allem das Aufräumen von Kostümen verursacht einen enormen Aufwand. Indem die Kostüme digitalisiert wären, könnten die Aufräumarbeiten um ein Vielfaches effizienter gestaltet werden. Zudem würde das Wissen nachhaltig geteilt, da es sich nicht mehr nur in einzelnen Köpfen befindet. Das wiederum würde das Fundus Personal entlasten. Der Erfolg des Kostüm+ hängt massgeblich von der Inventarisierenden Proto-Persona ab, ist diese nicht bereit, langjährige analoge Prozesse zu verändern, wird es keinen Sinn machen, Kostüm+ umzusetzen.

Das Projektteam hat lange darüber diskutiert, ob eine oder beide primären Proto-Personas innerhalb des Projektes berücksichtigt werden sollen und sich dazu entschieden beide zu berücksichtigen. Dies deshalb, weil die Suchende- und die Inventarisierende Proto-Persona zwei unterschiedliche User Interfaces erfordern und es für die Umsetzung des Kostüm-Finders beides braucht.

Sekundäre Proto-Persona

Die Entwerfende Proto-Persona – Klaas Kostümbildner: Die Entwerfende Proto-Persona ist immer mehr gefordert, einen Grossteil der Produktionen aus dem Fundus zusammenzustellen. Da diese Proto-Persona Gruppe nur sporadisch vor Ort ist, wäre es für sie sehr hilfreich, wenn sie vorab Recherche betreiben und Inspirationen zusammenstellen kann.

Diese Proto-Persona wird als Sekundäre eingestuft. Sie hat ähnliche Bedürfnisse beim Recherchieren wie die Primäre Proto-Persona Alma Assistentin, welche durch zusätzliche Features einfach ergänzt werden können.

Komplementäre Proto-Persona

Die Vernetzte Proto-Persona – Leonore Kostümleitung: Der Vernetzten Proto-Persona schwebt eine schweizweite Vernetzung der Theater-, Ballett, Oper und Film-Branche vor. Bereits jetzt werden unter den Theatern Kostüme ausgeliehen. Mit Hilfe eines digitalen Fundus, soll die Ausleihe vereinfacht werden und somit eine nachhaltige Kostümproduktion gefördert werden.

Diese Proto-Persona wird als komplementäre Proto-Persona eingestuft, da sie neue Anforderungen mit sich bringt, die mit der primären und sekundären Proto-Personas nicht gegeben sind.

Das Projektteam entscheidet sich, im weiteren Verlauf der Arbeit sich auf die Primären Proto-Personas zu konzentrieren. Diese bringen dem Praxispartner im ersten Schritt am meisten Mehrwert. Für die beiden nicht priorisierten Proto-Personas müssten zudem weitere Daten erhoben und validiert werden. Dadurch bestände für das Projektteam die Gefahr, sich innerhalb der vorgesehenen Frist zu verlieren. Auch ist sich das Projektteam sicher, dass die bis zum Projektabschluss vorgestellte Lösung problemlos zu einem späteren Zeitpunkt mit den Bedürfnissen der Entwerfenden- und Vernetzten Proto-Persona erweitert werden kann.

16.4.4 Product Journey

	Planung	Entwurf
Aktivitäten	<ul style="list-style-type: none"> → Kostümleitung entscheidet welche Teile vom Kostüm angefertigt werden → Gewandmeisterin erhält Skizzen/Mood Board zu Kostümen → Stoffauswahl → Gewandmeisterinnen einigten sich aus System der Ausmessung der Körpersmasse → Ordner zu Stück wird angelegt → Teile des Kostüms aus Fundus suchen → Probekostüme aus Fundus aussuchen 	<ul style="list-style-type: none"> → Herstellung Schnittmuster → Erstellung eines Prototypen → als Hilfestellung Massblätter aus Ablagesystem (digital/analog) → Mehrere Anproben (Kontrollproben, Endprobe etc.)
Needs and Pains	<p>NEEDS:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Körpermasse/Masstabelle Darstellende → eigene Standardmasstabellen → Kostümlist Darstellende anlegen → Moodboards → Infos zum Stück → Stoffmuster <p>PAINS:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Ablagesystem Masse digital und online → Unterschiedlicher Digitalisierungsgrad/Verständnis bei den Mitarbeiterinnen → Für mehrere Stücke gleichzeitig Kostüme produzieren (Stress): Grosses Auftragsvolumen 	<p>NEEDS:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Körpermasse/Masstabelle Darstellende → eigene Standardmasstabellen → Kostümlist Darstellende → Fotos <p>PAINS:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Ablagesystem Masse digital und online → Unterschiedlicher Digitalisierungsgrad bei den Mitarbeiterinnen → Viele Änderungen am Kostüm → Unterschiedliche Massblätter Herren
Kontext & Touchpoints	<ul style="list-style-type: none"> → Teile des Kostüms aus Fundus suchen → Probekostüme aus Fundus aussuchen 	
Experience		
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> → Kostüm entwerfen, welches den Vorstellungen des Regisseurs entspricht 	<ul style="list-style-type: none"> → Kostüm entwerfen Darstellenden passt
Technologien	<ul style="list-style-type: none"> → Auf Server abgelegte Masstabellen → Plotter → Digitale Schnittmuster (Software) → Computer → Filemaker (Masse, Fundus, Kostümlisten) → Mobiltelefon 	<ul style="list-style-type: none"> → Auf Server abgelegte Masstabellen → Plotter → Digitale Schnittmuster (Software) → Digitale Figurinen → Computer → Mobiltelefon
Insights	<ul style="list-style-type: none"> → Gibt keinen typischen Alltag, aber Aufgabenbereiche, die in jeder Produktion fix sind → Der Fundus wird insbesondere für die Proben rege genutzt. Zudem werden nebst den Neuproduktionen bei jeder Aufführung auch Kostüme aus dem Fundus verwendet. 	<ul style="list-style-type: none"> → einige Daten werden von unterschiedlichen Abteilungen mehrmals erfasst → es benötigt ein einheitliches Masssystem für Kostüm über alle Abteilungen → An welchem Punkt soll Inventarisierung ansetzen
Opportunities	<ul style="list-style-type: none"> → einheitliche Datenverwaltung (eine Quelle für alle Daten) → Workflow anpassen/verbessern - evt. Zeit für die Inventarisierung einplanen (in Teilschritte aufsplitten, jede Abteilung füllt andere Bereiche aus) → Fundus besser nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> → einheitliche Datenverwaltung (eine Quelle für alle Daten) → Workflow anpassen/verbessern - evt. Zeit für die Inventarisierung einplanen (in Teilschritte aufsplitten, jede Abteilung füllt andere Bereiche aus)

Umsetzung

Aufführung

- Kostüm wird genäht
- Anpassungen an Darstellende
- «Kostümblatt» Fotos der Kostüme an Darstellenden entsteht
- Bevor Kostüm an Garderobe übergeben wird findet Inventar statt
- Beschriftung Kostüm am Ende der Herstellung: Massangaben Darstellende oder Massangaben Kostüm, Name Darstellende, Stück, Inv. Nr
- Beschriftung innerhalb des Kleidungsstücks: Ärmel, Innentasche bei Sakko, Rückenbereich Innenseite
- Teilweise Neukauf von Kostümteilen bei H&M, Zalando etc.

NEEDS:

- Körpermasse/Masstabelle Darstellende
- eigene Standardmasstabellen
- Kostümblatt Darstellende
- Fotos (des kompletten Kostüm)
- Anprobefotos

PAINS:

- Ablagesystem Masse digital und online
- Unterschiedlicher Digitalisierungsgrad bei den Mitarbeiterinnen
- Kostüm ändert sich
- angefertigtes Kostüm wird nicht mehr benötigt, direkt in Fundus

- Kostüm ist fertig angepasst
- Ausfall Darstellende, schneller Rückgriff auf Fundus, Anpassungen am Funduskostüm
- Massangaben am Kostüm werden teilweise entfernt, sofern sie nicht im Innenbereich angenäht sind

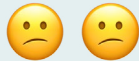
NEEDS:

- Körpermasse/Masstabelle Darstellende
- eigene Standardmasstabellen
- Kostümblatt Darstellende
- Finals Foto Endprobe/Generalprobe

PAINS:

- Umbesetzung Darstellende
- Kostüm ändert sich
- Kostüme aus dem Fundus müssen geändert werden
- angefertigtes Kostüm wird nicht mehr benötigt, direkt in Fundus
- Änderungen müssen schnell gemacht werden (stress)
- Finales Foto geht vergessen (Stress, Aufregung Darstellende)

- angefertigtes Kostüm wird nicht mehr benötigt, direkt in Fundus
- Durch Umbesetzung Neuankäufe oder Kostüme aus Fundus
- Standort Kostüm verändert sich



- Kostüm effizient nähen/produzieren

- Kostüm soll Rolle zur Geltung bringen

- Kostümblatt digital abgelegt auf Server
- Nähmaschinen
- Mobiltelefon

- Digital/analog abgelegte Masstabellen der Darstellenden etc.



- einige Daten werden von unterschiedlichen Abteilungen mehrmals erfasst
- es benötigt ein einheitliches Masssystem für Kostüm über alle Abteilungen
- Kostüm ist erst nach der letzten Anprobe vor der ersten Aufführung final, Zeitdruck hoch

- Wenn während der Aufführung eine Umbesetzung statt findet, wird auf Kostüme aus dem Fundus zurückgegriffen

- einheitliche Datenverwaltung (eine Quelle für alle Daten)
- Workflow anpassen – Zeit für die Inventarisierung einplanen (in Teilschritte aufsplitten, jede Abteilung füllt andere Bereiche aus)

Reinigung

Archivierung

<ul style="list-style-type: none"> → Die Kostüme werden während der Aufführung sofern möglich gewaschen (intern) → Nach abgpieltem Stück wird Kostüm gereinigt (intern und externe Reinigung) 	<p>nachdem das Stück abgespielt ist, wird das Kostüm in den Fundus integriert und einsortiert Teilweise werden Kostüme verkauft/ausortiert</p> <p>Vermassung der Kostüme Massangaben werden an Kostüm angebracht</p>
<p>NEEDS:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Kostümlist Darstellende → Fotos des kompletten Kostüm → Waschanleitung <p>PAINS:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Weiss nicht wie Reinigen → Kostüm geht ein 	<p>NEEDS:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Masse des Kostüms → Masse der Darstellenden, die das Kostüm getragen haben → Fotos des Kostüms → Beschriftung Kostüm <p>PAINS:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Massangaben (jeder vermasst anders) → Wissen über Auffindbarkeit im Kopf von wenigen Personen → Kostüm hat sich verändert (wo einordnen?) → Wiederanbringen der Masse am Kostüm → Ablagesystem kompliziert → Auffindbarkeit von Kostümen nur schwer möglich → fragile Archivierungsdatenbank
<ul style="list-style-type: none"> → Reinigung im Fundus oder extern → Standort Kostüm ändert sich 	<ul style="list-style-type: none"> → Kostüm wird einsortiert in Fundus, erhält «fixen» Platz
	
<ul style="list-style-type: none"> → Kostüm soll gereinigt werden können 	<p>Mithilfe der Archivierung soll ein einfacherer und schnellerer Zugang zu den Kostümen und dem Wissen darüber ermöglicht werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Erfassen und Suchen von Kostümen zentral → schnell ersichtliche Massangaben vom Kostüm → Standort des Kostüms soll ersichtlich sein → Suche nach einem Kostüm soll effizient sein und auch ohne vor Ort im Fundus zu sein.
<ul style="list-style-type: none"> → Ozonschrank → Interne Waschanleitung → Chemische Reinigung extern 	<ul style="list-style-type: none"> → Excel → Filmmaker → SharePoint → Mobiltelefon → Computer
<ul style="list-style-type: none"> → Reinigung wird über den Fundus koordiniert, Reinigung ist bei externen Ausleihen inbegriffen 	<ul style="list-style-type: none"> → einige Daten werden von unterschiedlichen Abteilungen mehrmals erfasst → es benötigt ein einheitliches Masssystem für Kostüm über alle Abteilungen → Kostüme sind nicht auffindbar (Standort?) → Vorsortierung der Kostüme, Kostüme werden mehrmals in die Hand genommen, bis sie ans richtige Ort einsortiert werden. Das Ausmassen braucht viel Zeit.
	<ul style="list-style-type: none"> → einheitliche Datenverwaltung (eine Quelle für alle Daten) → Workflow anpassen – Zeit für die Inventarisierung einplanen → Wissen über Fundus zugänglich machen

Ausleihe

- Das Kostüm kann ausgeliehen werden (je nach Anbieter)
- Kostüm kann nur vor Ort im Fundus besichtigt werden
- Bei Anfrage Ausleihe wieder Vermassung der schon vermessenen Kostüme

NEEDS:

- Masse des Kostüms
- Farbe, Epoche, Preis, Dauer
- Masse der Darstellenden, die das Kostüm getragen haben
- Fotos des Kostüms
- Standort Kostüm
- verkauft/vor Ort
- Ort

PAINS:

- alles im Kopf von wenigen Personen
- Kein oder unvollständiges digitales Archiv
- Auffindbarkeit von Kostümen nur erschwert möglich (nur vor Ort)
- Kostüme verschwinden, falsches Kostüm kommt zurück
- Nur Barzahlung (ab grossem Betrag Rechnung)
- Quittung: Handyfoto

- Kostüm kann je nach Institution an andere Standorte kommen



Kostüme sollen gezielt von unterschiedlichen Standorten aus gesucht werden können.

- Suchkriterien: Farbe, Epoche, Beruf, Marke etc.
- Suche nach einem Kostüm soll effizient sein und von unterschiedlichen Standorten möglich sein.
- schnell ersichtliche Massangaben vom Kostüm
- soll Abbildungen (Fotos) erhalten
- Standortangabe

- Filmmaker
- Computer
- Mobiltelefon

- Viele Infos zum Fundus beruhen auf der Erinnerung an abgespielte Stücke
- Kostümveränderungen werden bei externen Ausleihen nicht geduldet, «wertvolle Kostüme» werden nicht ausgeliehen

- einheitliche Datenverwaltung (eine Quelle für alle Daten)
- Workflow anpassen – Zeit für die Inventarisierung einplanen
- Wissen über Fundus externen zugänglich machen

Abb.: Product Journey «Output System» (eigene Darstellung). Die Abbildung zeigt den Entstehungsprozess eines Kostüms und welche Phasen es bei der Erstellung durchläuft, bis es auf der Bühne steht und letztendlich im Fundus platziert wird.

16.5

Visioning



04 Visioning Board Link:

https://miro.com/app/board/uXjVNTX3jms=?share_link_id=357541023396

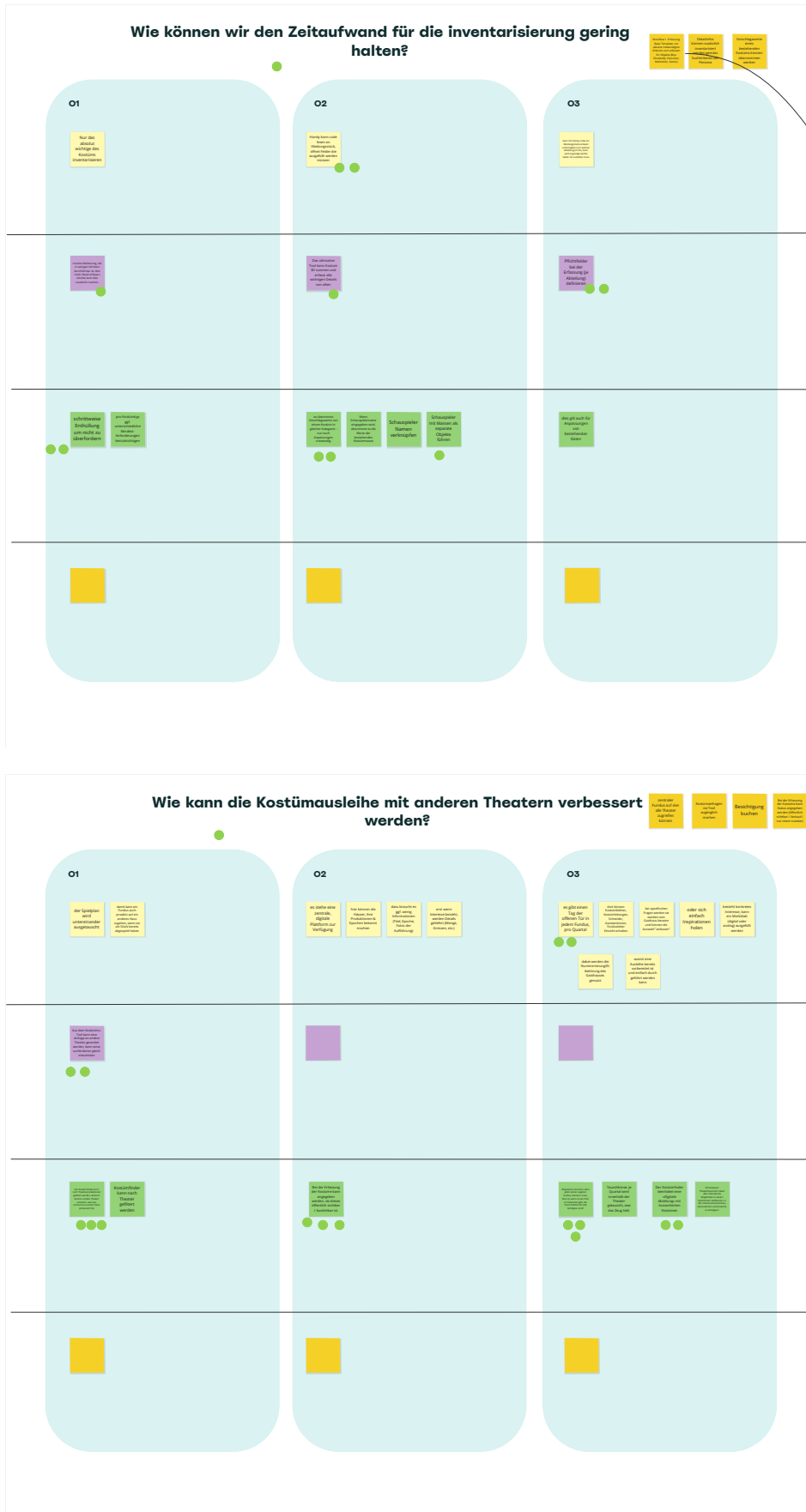
16.5.1 Wall Walk

Erfassen von «How-Might-We?» Fragen



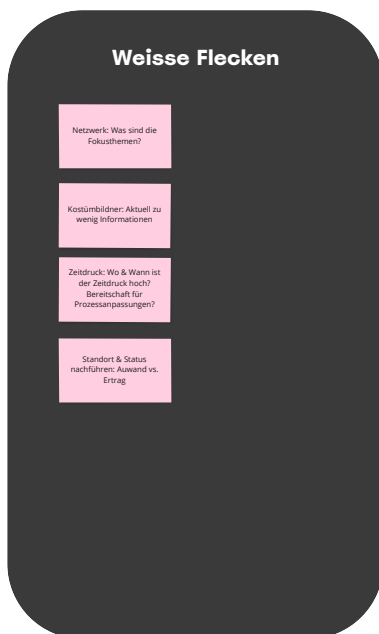
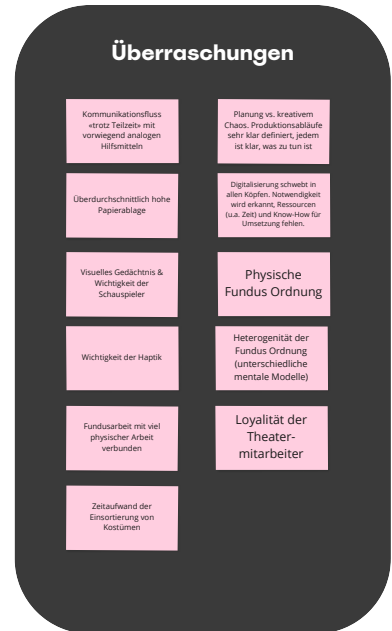
Für die Durchführung des Wall Walk, ist das Projektteam zusammen die erstellten Work Models durchgegangen. Dabei sind «How-Might-We?» Fragen entwickelt worden, die als Grundlage für die ersten Hot-Ideas dienen.

Kreativmethode 6-3-5



Ausschnitt des Ideation Workshop mit der 6-3-5 Methode und anschließender Bewertung, die vollständigen Ideen sind auf dem entsprechenden Miroboard dokumentiert.

Output Wall Walk



Output aus dem Wall Walk und Visioning Workshop. Wo möglich sind die einzelnen Bereiche geclustert worden.

16.5.2 Visioning Workshop

Ideation Workshop

Vision «Quick & Dirty»

- Konzept produzieren
- Schnell und leicht Konzepte nach den besten Anpassungen des Basiskonzepts
- Basiskonzept ist die Prozesskette
- Schnell und leicht Konzepte für den Kunden, wenn möglich und sinnvoll
- Es wird automatisch ein Konzept (z.B. Stoff, Schnittmuster) durch Foto erfassen und den konstruktiven Schichtenmodell übertragen
- Basiskonzept ist ein Basiskonzept, Fundus MA kann direkt erkennen und Platzierung des Konzepts eintragen

Vision «Direktsuche im Fundus»

Für den Fundus mit digitalisiert und z.B. Konstruktionsmerkmalen haben darauf Zugriff können sie auch eine Liste der benötigten und verfügbaren Konzepte ausgeben lassen.

Und sie dann im Fundus können sie anhand der Angaben über den Standort gehen und treffen durch den Fundus und die Suche zusammenbringen.

→ keine Kontrolle
→ kein Lagerort

Vision «Kostim-Inventarisierungs-Automat»

Der ultimative Kostim-Inventarisierungs-Automat erkennt nicht nur die meisten Konzepte, sondern auch Farben und Musterbeschreibungen. Zudem durch die optische Kamera und zeigt die ersten Informationen über ein Kleidungsstück an.

Fundus MA kann direkt erkennen und muss dann nur nach Platzierung Konzepte eintragen

Vision «augmentiert Kostimfinder»

Mit der Unterstützung von der über ein jedem Konzept Direktinformationen und ggf. aktuelle Infos leicht einlesen, die Konzepte können dann gleich einen Merkle oder Ähnliches hinzugefügt werden.

Und auch andersrum, basierend eine Barcode, können die gefundenen Konzepte gleich abgelesen werden

Vision «das Inventarisierungs-Team»

Bereits nach dem Meeting der Kostümübergabe wird mit der Inventarisierung begonnen. Die Grundstruktur wird durch den Kunden das man produziert wird ein. Optische Kamera und zeigt die ersten Informationen über ein Kleidungsstück an.

Konzept wird produziert, nach der letzten Konzepte werden die gefundenen Konzepte und Konzepte in den Daten eingetrag. Es wird eine Liste mit Namen und Lage angelegt.

Schnell und leicht Konzepte für den Kunden, wenn möglich und sinnvoll

Nach dem Meeting und der Übergabe gelangt Konzepte in Fundus Fundamentum kann direkt, falls in welche Sprache es geht und konzentriert Platzierung. Dann trägt sie ein Fundus an.

Vision «Always ON Display»

Mit der Always ON Display, kann die Liste (z.B. Bestände der Kostümübergabe) mit 'Always ON Display' abgerufen werden. Die Informationen stehen online zur Verfügung.

Die Ansicht wird dabei angepasst in eine Art 'Always ON Display' im Sinne von Spielen und Funktionen von anderen, damit wird verhindert, dass von anderen etwas gedruckt wird.

Es ist ein Always ON Display, das sich im Fundus konzentriert und die Suche zusammenbringt.

In diesem Modus können auch in der Liste Position angeordnet werden oder z.B. von oben gesehen werden ('Always ON Display', etc.)

Vision «vom Stöbern zur Ausleihe»

Nach Heranzug im Fundus rumstöbern und dabei die gefundenen 'Konzepte' fortlaufend auf der Ausleihe erfassen.

Zum Schluss gibt es eine Zusammenfassung aller nach Gesamtanzahl und die Liste kann per Mail oder Chat als Outlook / Mail verschickt werden

Vision «in-app Chat»

- Wie in Teams, können Chats und Gruppen konzentriert werden und direkt von der Organisation und in nach Einstellungen auch über die Organisation von Konzepte werden.
- Es kann die über die Liste, diese Bilder und Beschreibungen gemacht werden.
- Es können auch weitere Bilder per Kamera aufgenommen und geschickt werden.

Bewertung der Visionen

Nach dem die Visionen mit pro und contra untersucht worden sind, sind sie mit einem Ampelspiel bewertet worden.

Visionen bewerten

1. Passt sie zur Praxis der Nutzer?
2. Ist es technisch machbar?
3. Passt es zum Unternehmensauftrag?

Teil eines des anderen Konzepts Technisches Möglichkeiten für unsere Mitwelt aber nicht ausschließlich / ausgehend...



Vision	Pro	Contra	Bewertung
Vision «Kassim-Inventarierungs-Automat»	<ul style="list-style-type: none"> • Assent über den anderen die Daten und dem Anhalten der Platzierung im Fundus geschichte • Passiert • Passiert zur Praxis der Nutzer • Passiert zum Auftrag des Unternehmens 	<ul style="list-style-type: none"> • Technisch nicht machbar 	
Vision «Quick & Dirty»	<ul style="list-style-type: none"> • kann auch ohne Zeilruck umgesetzt werden • zentrale Anpassungen im Workflow notwendig 	<ul style="list-style-type: none"> • nicht ausbaufähig • Mittlere Gebiete wird nicht unterstützt • Kompromisslösung 	
Vision «das Inventarierungs-Team»	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzer die keine hasen alle Experten die mit dem Kassim zu tun haben, da sich wird Wissen ausbauend und effizient weitergeben • Da sich die Aufgaben auf verschiedene Rollen verteilt, ist die Umsetzung eines Kassim-Prozesses machbar • Workflow-Anpassungen, die entstehen werden, sind ein Ende für Arbeitsschritte, die weniger gemacht werden. Die einzige Unannehmlichkeit besteht darin, dass die Praxis ausbaufähig für alle zugänglich wird und nicht mehrmals gemacht werden. 	<ul style="list-style-type: none"> • braucht das Commitment aller Beteiligten Rollen • braucht Onboarding für alle • Teams müssen überfordert zusammenarbeiten 	
Vision «Kassim-Master»	<ul style="list-style-type: none"> • Durch die eingefügten Templates nach Objekten, kann effizient ein Kassim erfasst werden • Die Userführung wird vereinfacht, da je nach Objekt des Templates alle Schritte, die nicht relevant sind, ausgeblendet werden • Passiert zur Praxis der Nutzer, ist technisch machbar 	<ul style="list-style-type: none"> • Risiko für Praktiker: Zeitaufwand, braucht eine gute Programmierung, welche Bereiche durchblende werden 	
Vision «Kassim-Assistent»	<ul style="list-style-type: none"> • In Kombination kann auch Spaten machen: Dass das Physische Bäume eingekleidet wird, wird die digitale ermöglicht • Menschliche Modelle der User werden • Menschliche (Erfahrung) / (Lernbar) / (Maschinen) • Zusammenführung wird erweiterbar, schnell erweiterbar 	<ul style="list-style-type: none"> • kann je nach Umsetzung die Effizienz des Inventarierers nicht steigern oder sogar mindern werden 	
Vision «Suche»	<ul style="list-style-type: none"> • geschichte manuelle Modelle das online Shopping werden übernommen, aber auf sprachtechnisch angepasst • muss nicht gelernt werden • Erhöhen des Suchen und Finden von Kostümern massiv 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufwand beim konzipieren darf vom Praktiker nicht unterschätzt werden • Technisch umsetzbar • Qualität der Suche eine Frage des Budgets 	
Vision «Digitaler Kostüm-Assistent»	<ul style="list-style-type: none"> • 1:1 Begleitung durch Assistent • Sprache kann langen Einleitungen • Sprachtechnologien die erlangen von Messen und Anproben, Nutzer kann parallel zusammen und dem Assistenten, was er notieren muss 	<ul style="list-style-type: none"> • schwierig in der Umsetzung, da je nach Lärm der Umgebung, Zuhören des Voice-Assistenten könnte Probleme verursachen • Jahre Credits sind ein zusätzliches Hindernis 	
Vision «Wahlzettel»	<ul style="list-style-type: none"> • Es müssen keine Bild mehr verschickt oder gedruckt werden • kann direkt online über das Tablet ausgedruckt werden • Wahlfähiger können über das Tablet abgeben • Wahlfähiger Modell kann nur aus dem Online-Shopping 	<ul style="list-style-type: none"> • Größere Eingriffe in die Workflow • Digitale Arbeit der User wird nicht bei allen gleich sein • Bereitschaft für die Nutzung muss geprüft werden 	
Vision «zentrale Erfassungssatz»	<ul style="list-style-type: none"> • Kostüm-Assistent wird zu einem zentralen Tool innerhalb einer Organisation • Kostüm-Assistent wird zu einem zentralen Tool innerhalb einer Organisation • Kostüm-Assistent wird zu einem zentralen Tool innerhalb einer Organisation • Kostüm-Assistent wird zu einem zentralen Tool innerhalb einer Organisation 	<ul style="list-style-type: none"> • Rahmen der Masterarbeit würde es springen • Wahlfähiger System ist nicht nachvollziehbar • Sprachtechnologien müssen weiter entwickelt werden • Cloud-Lösungen müssen geprüft werden 	
Vision «Onboarding»	<ul style="list-style-type: none"> • User-Agents können abgebaut werden • Durch die klar definierte Prozesse, kann der Kassim-Prozess in den Workflow langfristig implementiert werden 	<ul style="list-style-type: none"> • technisch umsetzbar, ja, aber nicht innerhalb der Masterarbeit 	
Vision «Framework Digitalisierung»	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeit wird aufgeteilt auf verschiedene Schritte und Rollen • Die Rolle, die etwas mit dem Kassim macht, ist auch die Rolle, welche die Informationen ins System gibt (Verursacher-Praxis) 	<ul style="list-style-type: none"> • es fällt sich niemand genau verantwortlich • viele neue Schritte für die Schenker/Verantwortliche 	
Vision «Wahlzettel im Fundus»	<ul style="list-style-type: none"> • Kostüm-Assistent können effizient und gezielt im Fundus zusammengefasst werden • Fundus wird für auch für "hohe Fundus-Klassiker" selbstständig nutzbar 	<ul style="list-style-type: none"> • Funktion Masterarbeit sind nicht mehr über alle informiert • grosse Digitalisierung-Aufwand des Bestandes muss vorgelagert erledigt sein 	
Vision «vom Suchen zur Ausleihe»	<ul style="list-style-type: none"> • während dem Zusammenlegen der gewählten Kostüm-Kombi kann diese gleich fortlaufend digital abgefragt werden - es braucht nicht zum Schluss alles auf einmal erfasst werden • ähnlich Coop-Passkarte 	<ul style="list-style-type: none"> • grosse Digitalisierung-Aufwand des Bestandes muss vorgelagert erledigt sein 	
Vision «digitale Notiz zum Kostüm»	<ul style="list-style-type: none"> • die Funktion der Note wird behalften - "Notiz" Transformation von Papier auf Digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Handhabung - insbesondere für mehrere Kostüm-Kombis - ist zu umständlich • grosse Digitalisierung-Aufwand des Bestandes muss vorgelagert erledigt sein 	
Vision «Kassim Daten pro Spiel»	<ul style="list-style-type: none"> • vorhandene Informationen können genutzt werden • wenig Zusatzaufwand • es ist klar, für welche Rolle überhaupt etwas gemacht werden könnte 	<ul style="list-style-type: none"> • Handhabung - insbesondere für mehrere Kostüm-Kombis - ist zu umständlich • grosse Digitalisierung-Aufwand des Bestandes muss vorgelagert erledigt sein 	
Vision «Funde-Laden»	<ul style="list-style-type: none"> • höher Wiedererkennungsfähigkeit für User • einfach erkennbare Nutzung • gute Vorbereitung vor dem Besuch im Fundus möglich 	<ul style="list-style-type: none"> • Technischer Aufwand für Suchfilter hoch? • grosse Digitalisierung-Aufwand des Bestandes muss vorgelagert erledigt sein 	
Vision «Bastelstempel zum richtigen Kostüm»	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Hilfsmittel für das herunterladen von Gegenständen auf ein Minimum reduzieren • je nach Rolle auch das Nutzen von -> Aufnahmegerät 	<ul style="list-style-type: none"> • Kostüm hängen sehr eng zusammen - technisch überfordert möglich, dass nur 1 Code ausgeben wird? • hoher Aufwand, dass die Kostüm immer am gleichen Ort gelassen werden • grosse Digitalisierung-Aufwand des Bestandes muss vorgelagert erledigt sein 	
Vision «weggenommene Kostüm-Finder»	<ul style="list-style-type: none"> • es braucht wenig Wissen um die Kostüm selber • spricht u. a. junge User an • an der Gestaltung 	<ul style="list-style-type: none"> • grosse Hürde um einen Zugang zu bekommen für ungeübte User • Kostüm hängen sehr eng zusammen - technisch überfordert möglich, dass nur 1 Code ausgeben wird? • grosse Digitalisierung-Aufwand des Bestandes muss vorgelagert erledigt sein 	
Vision «Weggenommene Kostüm-Finder»	<ul style="list-style-type: none"> • ähnlich einer Papierkarte • Grafik muss nicht eingetrag werden, muss nicht mit zu einer Informations/Note rausgeführt werden • abgeleitete (sprachliche) Liste ist möglich/leicht auch am PC verfügbar - kann separate Abfragen 	<ul style="list-style-type: none"> • technisch möglich? • Funktion Masterarbeit, welche Funktion kann in welchem Bereich genutzt werden? • ist kein gleichzeitiger Ertrag und die Listen werden nach wie vor angefordert 	
Vision «Suchen»	<ul style="list-style-type: none"> • es besteht die Möglichkeit über Text oder Bild nach Kostümern zu suchen. Der User kann sich seine persönlichen Suchkriterien zusammenstellen • Möchte der User spezifischer suchen, kann er eine Detailseite starten 	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit den Suchkriterien, wie viele? wie verschoben? • Überforderung beim Zusammenstellen der Suchkriterien (User sieht zu wenig) 	
Vision «Listen erstellen»	<ul style="list-style-type: none"> • ähnlich wie Papierliste nur digital • kann ausgedruckt werden oder digital verschickt werden • Möglichkeit von vordefinierten Listen/Template, Ausleiher 	<ul style="list-style-type: none"> • Listen müssen hinterlegt sein. Technisch aufwendig, aber machbar 	
Vision «Fotos»	<ul style="list-style-type: none"> • Hier soll Stream reduziert werden • kann mehrere Fotos hinterlegen und ein Profilbild, Wechsel von Fotos möglich 	<ul style="list-style-type: none"> • Gibt nur "professionelle" Fotos • können RAH für verantwortlich für ein gutes Foto • nicht sehr anschaulich für Externe, wenn entsprechende Bilder als Ausgangspunkt dienen 	
Vision «Kassim Daten»	<ul style="list-style-type: none"> • Macht es keine Fehler in der Vergabe von Datenbanken • sind zu einem schnell erstellt und man kann sich auf die wesentlichen Einzelobjekte konzentrieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Fehlerquote beim Übertragen in die Kleidung • Funktionen nur, wenn die Info. analog ist nicht umgelegt eingetrag werden • die Obj. im Bildvergleich ist diese Vorgehen wohl nicht möglich 	
Vision «Workflow-Inventarierung»	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben sind klar verteilt • kann sich auf das Wesentliche konzentrieren • hat die Möglichkeit in die anderen Bereiche hineinzusehen • Externe können nur lesen 	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn überhaupt nichts über das Tool, da man in seinem Team "Gut" findet • Hauptverantwortung ist unklar 	
Vision «Kassim-Whisperer»	<ul style="list-style-type: none"> • Mithilfe des Kassim, können keine gefunden werden oder weitergegeben werden • Typen an Inhalte in Kategorien für grosse Zusammenhänge • Multitasking möglich 	<ul style="list-style-type: none"> • Test kann missverständlich werden (Berechtigungen) • spezifische Vocabular muss gelernt werden 	
Vision «Kassim-Marktplatz»	<ul style="list-style-type: none"> • Erhöhung der Nachhaltigkeit • Community da direkt gesucht und nicht individuell gemacht werden muss • Zielsetzung • Community-Entwicklung, da nicht angestrichelt werden muss • Offensiv durch den Plattformbetreiber • sofortige Anfragen möglich, können Warteminuten • direkter Bezug zu den Bildern, Beschreibungen, Kostümern ohne diese separat eingetragene zu müssen • Community Building alle sehen die Antworten der anderen und können direkt lernen • kleine Trennung zwischen u. Benefizien (ben. Workshop) • Anfragen an andere Theater möglich • auch Nachbesuch über die Ausleihe (ben. Filter) 	<ul style="list-style-type: none"> • Messer schwierig einzurichten aufgrund unterschiedlicher Vermessungen • Farben entsprechen nicht den Originalfarben 	
Vision «In-app Chat»	<ul style="list-style-type: none"> • in der Community zum Chat werden nicht sofort Antworten erwartet 	<ul style="list-style-type: none"> • Erwartung, dass Antwort sofort zugewandt wird • Technische Probleme möglich 	
Vision «In-app messaging»	<ul style="list-style-type: none"> • in der Community zum Chat werden nicht sofort Antworten erwartet 	<ul style="list-style-type: none"> • Man muss u.U. lange auf eine Antwort warten • Community-Gebäude geht verloren, die Antworten sind nicht durch alle Benutzer sichtbar • Spam falls ungewünschte Zielgruppe 	

Grün = An diese Ideen glaubt man, die möchte man umsetzen
 Rot = Diese Themen sind technisch schwierig zu lösen, unterstützen die Vision nicht oder umgehen den Rahmen dieser Arbeit
 Gelb = Teile, die noch weiter erforscht werden müssen / oder interessant sind

Review mit Praxispartner

Inventarisierung

<p>Vision 1</p> <p>Handwritten notes and diagrams for Vision 1.</p>		<p>Feedback Bern</p>	<p>Feedback Luzern</p>				
<p>Vision 2</p> <p>Handwritten notes and diagrams for Vision 2.</p>		<p>Schwerpunkt im Produkt-Regalplanen-Problem-Darstellung</p>	<p>Sie sind bereits sehr gut und die Daten lassen sie weiter</p>	<p>beurteilen können im Raum in kleinen Schritten</p>	<p>als Vereinigte Bühnen Bern</p>	<p>Zielverein-Konzept erweitert sich in der Zukunft über die Stadt</p>	<p>eher kritisch</p>
<p>Vision 3</p> <p>Handwritten notes and diagrams for Vision 3.</p>		<p>Name von Kostenträger als Suchoption</p>	<p>Nicht an Suchmaschinen binden, sondern sich selbst als Suchmaschine</p>	<p>Gute Verknüpfung, doch was muss wichtig sein, um zu funktionieren</p>	<p>wäre zu aufwändig</p>	<p>zum Teil sind die Stücke noch gar nicht fertig geschrieben - das ist okay und muss nicht sein</p>	<p>Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Autor, was wäre die Verantwortung?</p>
<p>Vision 4</p> <p>Handwritten notes and diagrams for Vision 4.</p>		<p>muss Nutzen haben, ansonsten sind nicht die Offen Daten</p>	<p>Info wie viele Stücke, Kinderstücke wichtig</p>	<p>Körpermaße nicht so wichtig</p>	<p>Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Autor, was wäre die Verantwortung?</p>	<p>Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Autor, was wäre die Verantwortung?</p>	<p>Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Autor, was wäre die Verantwortung?</p>

Suche

<p>Vision 5</p> <p>Handwritten notes and diagrams for Vision 5.</p>		<p>gute Idee</p>
<p>Vision 6</p> <p>Handwritten notes and diagrams for Vision 6.</p>		<p>gute Idee</p>
<p>Vision 7</p> <p>Handwritten notes and diagrams for Vision 7.</p>		<p>gute Idee</p>
<p>Vision 8</p> <p>Handwritten notes and diagrams for Vision 8.</p>		<p>gute Idee</p>
<p>Vision 9</p> <p>Handwritten notes and diagrams for Vision 9.</p>		<p>gute Idee</p>

Vernetzung

<p>Vision 10</p> <p>Handwritten notes and diagrams for Vision 10.</p>		<p>Beurteilung: super</p>	<p>gute Idee, aber nicht so einfach umzusetzen</p>
<p>Vision 11</p> <p>Handwritten notes and diagrams for Vision 11.</p>		<p>Beurteilung: super</p>	<p>gute Idee, aber nicht so einfach umzusetzen</p>

Die Visionen, die am meisten Potential haben, sind innerhalb eines Reviews mit den Praxispartnern besprochen worden.

16.5.3 Produktkonzepte

Anbei sind die ausführlichen Produktkonzepte aufgelistet

Produktkonzept «Kostüm-Inventarisierung»

Planung

Das Theater startet in die neue Saison, der Spielplan ist schon seit einiger Zeit definiert. Die Kostümleitung Leonore erstellt im Kostüm+ alle neuen Produktionen mit Spielzeit, die in diesem Quartal anstehen.

Bauprobe

In der Bauprobe trifft Leonore für die Produktion Dornröschen zum ersten Mal den Kostümbildner Klaas und bespricht seine Kostümiddeen und was davon im Schneideratelier produziert werden soll und was aus dem Fundus kommen kann. Mithilfe des Kostüm+ kann sie nachschauen was für Prinzessinnenkostüme im Fundus vorhanden sind und durch Suchkriterien gezielt nach bestimmter Farbe oder Epoche suchen. Somit finden sie ein Prinzessinnenkostüm, welches der Idee von Klaas sehr nahekommt. Am Ausschnitt und Tüllrock sollen noch einige Änderungen vorgenommen werden. Leonore kann sogleich die Grössenangaben des Kostüms einsehen und mit den Massen von der vorgesehenen Schauspielerin abgleichen. Hier müssen noch einige Änderungen vorgenommen werden, da es etwas zu gross ist.

Laura kann das Kostüm der Produktion Dornröschen zuweisen und alle diskutierten Änderungswünsche als Notiz eingeben. So suchen sie noch nach weiteren Kostümen, die in Frage kommen könnten und weisen diese der Produktion zu. Durch die gezielte und kurzweilige Suche müssen nur gerade 2 Hosen und ein Reitmantel produziert werden. Leonore ist happy dass so viele Stücke aus dem Fundus verwendet werden können. Dies entlastet die Schneiderei, die gleichzeitig noch für drei weitere Produktionen Kostüme herstellen muss. Markus Z ist erleichtert, da ihm Nachhaltigkeit wichtig ist und er möglichst wenige neue Kostüme produzieren möchte.

Kostümübergabe

Am nächsten Tag trifft Leonore das Team vom Schneideratelier, um die Produktion Dornröschen und die damit verbundenen Arbeiten zu besprechen. Das Team von der Schneiderei konnte im Kostüm+ die Produktion und die zugewiesenen Kostüme aus dem Fundus schon einsehen. Leonore bespricht, was für die Produktion neu hergestellt und was vom Fundus angepasst werden muss. Die Gewandmeisterin erstellt im Tool die neu zu erstellenden Kostüme mit einer Inventarnummer und verlinkt diese mit der Produktion. Die Kostüme, welche aus dem Fundus kommen, werden aus dem Tool direkt als Liste generiert und so an die Fundus Leitung gesendet. Da ab diesem Zeitpunkt die Besetzungsliste bekannt ist, kann die Gewandmeisterin den Schauspieler zum Kostüm eintragen. Auch die Waschanleitung wird im Kostüm+ zu jedem neuen Kostüm ergänzt. Die darin enthaltenen fehlenden Angaben werden nun im Laufe der Entwicklung des Kostüms eingefügt werden.

Herstellung/Produktion Kostüm

Im Atelier werden nun die Kostüme erstellt und es kommt zu diversen Anproben. Bei der letzten Anprobe (AMA) wird die Inventaretikette eingenäht und die Inventarnummer im Tool eingetragen. Nun werden noch die Kostümmasse und die Schauspielmasse eingegeben. Das Kostüm ist nun bereit für den grossen Auftritt. Die Kostüme wurden in der Schneiderei aber auch bei den Anproben fotografiert und die Fotos konnten dem Kostüm im Archivierungstool beigefügt werden. Eines der Fotos wurde als Hauptabbildung geladen und ist im Tool beim Kostüm als erstes ersichtlich.

Wäscherei

Nachdem das Stück abgespielt wird, kommt es in den Fundus und von dort zuerst in die Wäscherei. Zum Glück kann die Fundus Mitarbeiterin im Tool nachschauen, wie die Kostüme gereinigt werden sollen, so funktioniert die Sortierung schnell.

Einordnung Fundus

Nachdem die Kostüme zurück sind von der Wäscherei, werden sie im Fundus eingeordnet, diejenigen Kleider, die schon im Fundus waren, können anhand der Inventarnummer im Kostüm+ wieder ihrem Regal im Lager zugeordnet werden, so weiss die Fundus Mitarbeiterin durch Kostüm+, dass das Dornröschenkleid zurück ins Regal 7f muss. Die für diese Produktion neu erstellten Kostümen ordnet die Fundus Leiterin einem Ort zu, an dem das Kleidungsstück zukünftig immer auffindbar ist und gibt dies im Tool als Depotplatz ein. Da zu einem der Kostüme leider in der Eile der Produktion nur ein schlechtes Foto hochgeladen wurde fotografiert die Fundus Leiterin Finja das Kostüm nochmals ordentlich und ersetzt mit dem neuen Foto die alte Hauptabbildung.

Ausleihe

Die Kostümassistentin Alma sucht für die Produktion Dornröschen Probekostüme. Dazu durchforstet sie das Tool mithilfe von Suchkriterien, die sie eingeben kann. Auch ist für sie ersichtlich, ob die Kleider an ihrem Depotplatz sind oder in Produktionen ausgeliehen. Die Kostüme, welche für die Produktion in Frage kommen, kann sie zu einer Merkliste hinzufügen. Diese Liste schickt sie direkt an die Fundus Leitung, um das Ok abzuholen. Zwei Tage später erhält sie von der Fundus Leitung das Ok zur Liste und reist nach Bern um die Kostüme im Fundus auszuleihen. Dank der Liste weiss sie genau in welchem Regal sich die Kostüme befinden. Dies beschleunigt ihren Aufenthalt im Fundus enorm.

Ziele

- Einfache und schrittweise Inventarisierung neuer Kostüme
- Dem Kostüm sind Fotos hinterlegt
- Anhand des digital einsehbaren Fundus kann effizient entschieden werden, welche Kostüme neu angefertigt werden müssen

Mehrwert

- Fotos der Kostüme sind zentral an einem Ort einsehbar
- Kostüme erhalten früh eine Inventarnummer und sind damit eindeutig identifizierbar
- Schrittweise Inventarisierung ermöglicht den Prozess auf mehrere Rollen aufzuteilen
- Informationen sind für alle beteiligten Personen einsehbar

Produktkonzept «Kostüm-Suche»

Proto-Persona
Alma Assistentin

Kontext

Alma Assistentin hat den Auftrag für eine Produktion Kostüme aus dem Fundus zusammenzustellen. Von der Kostümleitung hat sie dazu ein Anforderungskatalog je Schauspieler erhalten. Alma steht unter Zeitdruck, diese Woche finden zwei Premieren statt, bei welchen es noch alle Hände voll zu tun gibt. Für die Recherche nutzt Alma Kostüm+ während den Fahrten zwischen dem Theater und der Prohebühne, dadurch kann sie ihre wertvolle Zeit optimal nutzen.

Szenario

Alma Assistentin ruft den Kostüm-Finder auf. Auf der Übersichtsseite grenzt sie den Standort ein und nutzt den Filter und die Suche, um passende Kostüme zu finden. Ihre Auswahl schaut sich Alma genauer an. Sie stöbert durch die Bilder und informiert sich über die Detailinfos zum Kostüm. Passende Kostüme merkt sie sich innerhalb einer Merkliste. Bevor Alma sich die Mühe macht, alle Kostüme zusammenzustellen, möchte sie vom Kostümbildner Klaas wissen, ob die Vorauswahl seinen Bedürfnissen entspricht. Alma teilt die Liste und erhält noch am selben Tag Feedback von Klaas. Da Alma heute nicht mehr dazu kommt, in den Fundus zu reisen, sendet eine Anfrage mit der die Liste an die Fundus Leitung. Diese stellt die entsprechenden Kostüme zusammen, ändert den Status der Kostüme auf «Ausleihe» und macht sie Transport bereit.

Die beiden Premieren sind geschafft. Alma Assistentin hat bereits eine weitere Produktion auf dem Tisch, die sie betreuen wird. Diese ist noch ganz am Anfang. Zusammen mit dem Kostümbildner ist sie heute im Fundus unterwegs. Sie sind auf der Suche nach passenden Kostümen und möchten sich vor Ort inspirieren lassen. Kostüme, die ihren Vorstellungen entsprechen, werden im Kostüm+ aufgerufen, digital gemerkt und physisch an einen Kleiderständer gehängt. Die Kostüme, die sie für die Anproben mitnehmen, werden im Finder auf «Ausleihe» gesetzt. Kostüme, die nach der Anprobe nicht verwendet worden sind, bringt Alma zurück in den Fundus und sortiert diese wieder ein. Dazu nutzt sie Kostüm+, der ihr exakt je Kostüm die richtige Platzierung im Fundus angibt.

Ziele

- Effizient Kostüm suchen
- Mit Hilfe von Merklisten zielgerichtet im Fundus Kostüme raussuchen
- Keine Leerläufe in den Fundus
- Unkompliziert Kostüme ausleihen und Vorschläge mit Kostümbildner teilen
- Kein Chaos im Fundus anrichten

Mehrwert für diese Proto-Persona und für die Kostümabteilung

- Kann vorab recherchieren
- Spart Zeit, da keine Leerläufe in den Fundus nötig sind
- Weiss wo was im Fundus platziert ist
- Ausleihe und Kommunikation innerhalb des Fundus wird allgemein vereinfacht
- Fundus wird ohne grosses Vorwissen zugänglich

Produktkonzept «Fundus Vernetzung»

Proto-Persona
Alma Assistentin

Kontext Vernetzung

- Verschiedene Schweizer Theater können auf einen zentralen, digitalen Kostüm-Marktplatz zugreifen.
- Jedes Theater kann beliebig Kostüme inventarisieren und den anderen Theatern oder auch nur dem eigenen Haus auf dem Marktplatz zur Verfügung stellen.
- Jedes Theater kann pro Kostüm wählen, ob es privat, publik oder eingeschränkt sein soll.
- Es kann direkter Bezug auf die Kostüme, deren Bilder und Beschriebe genommen werden

Es können Kostümlisten zusammengestellt werden und danach mit beliebigen Kontakten auf verschiedenen Wegen geteilt werden.

Kontext

Alma Assistentin hat den Auftrag für eine Produktion Kostüme aus dem Fundus zusammenzustellen. Die Kostümleitung ist sich ziemlich sicher, dass mindestens eines der gewünschten Kostüme nicht im eigenen Fundus zu finden sein wird. Sie gibt Alma daher den Hinweis, doch auch bei anderen Theatern und Institutionen nachzufragen. Alma steht unter Zeitdruck, diese Woche finden zwei Premieren statt, bei welchen es noch alle Hände voll zu tun gibt. Daher möchte sie nicht mit jedem einzelnen Theater hin und her schreiben oder telefonieren und nutzt daher Kostüm+.

Szenario

Alma Assistentin ruft den Kostüm-Finder auf. Auf der Suchmaske ändert sie den normalerweise eingegrenzten Standort auf «alle» und nutzt weitere Filter und die Suche, um ein passendes Kostüm zu finden. Ihre Auswahl schaut sich Alma genauer an. Sie stöbert durch die Bilder und informiert sich über die Detailinfos zum Kostüm. Passende Kostüme merkt sie sich innerhalb einer Merkliste. Bevor Alma sich die Mühe macht und weitere Details mit den entsprechenden Theatern bespricht, möchte sie vom Kostümbildner Klaas wissen, ob ihm etwas in dieser Vorauswahl entspricht.

Klaas gibt Alma Feedback, dass ein Kostüm aus Bern in Frage kommt und bittet um mehr Details zur Verfügbarkeit etc. Alma teilt die Merkliste per E-Mail mit dem Fundus von Bern und klärt die offenen Fragen.

Ziele

- Ressourcenschonend Kostüme aus anderen Institutionen suchen
- Mit Hilfe von Merklisten dem Kostümbildner Vorschläge unterbreiten
- Aufwendige Eigenproduktionen oder Einkäufe einsparen
- Zielgerichtet mit anderen Fundus kommunizieren

Mehrwert für diese Proto-Persona und für die Kostümabteilung

- Kann vorab recherchieren
- Spart Ressourcen
- Weiss was in anderen Theater ausleihbar ist
- Kommunikation zu einem spezifischen Kostüm wird vereinfacht

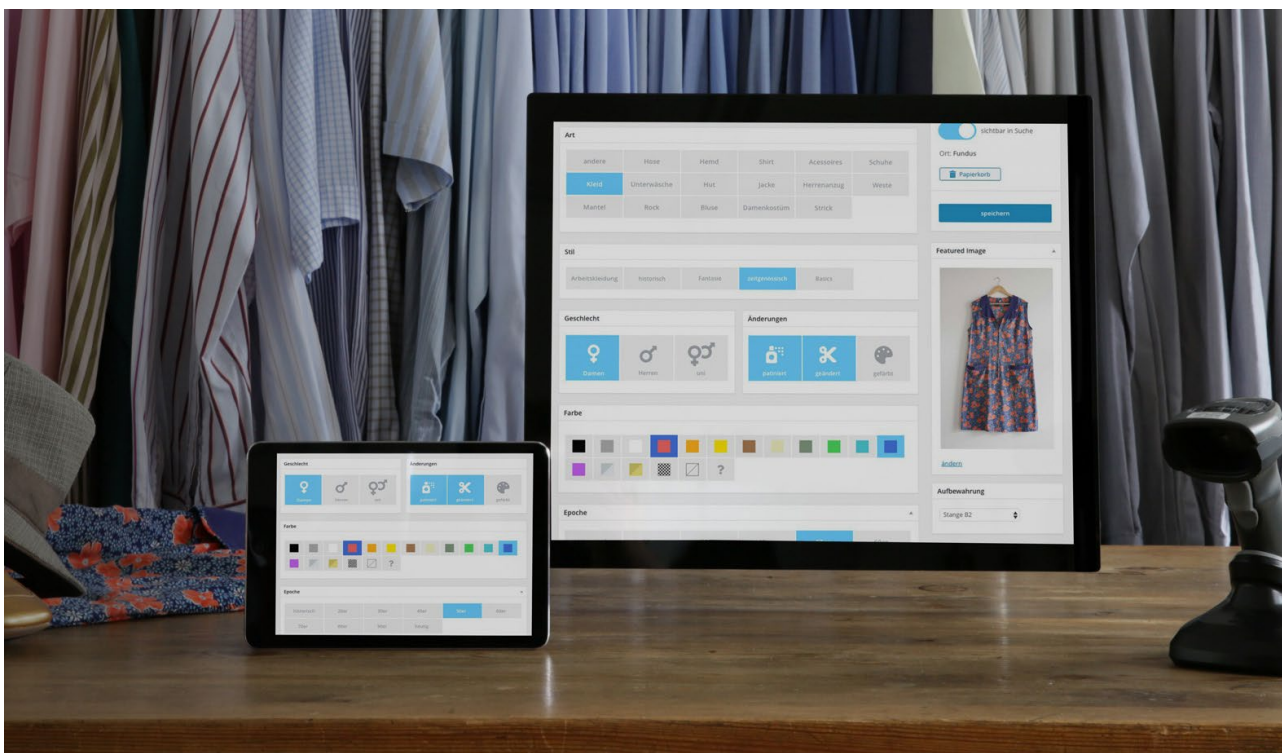
Die Produktkonzepte dienen als Ausgangslage für das Storyboarding sowie für das Paper Mock-Up Interviews.

16.5.4 Auswertung Best Practice Analyse

Kokado

Kokado ist ein optisch ansprechendes Tool, welches unter den betrachteten Tools am direktesten vergleichbar ist mit dem hier geplanten Tool. Auf die Anfrage für eine Demo oder Zusatzmaterial hat sich niemand gemeldet. Somit wurde die Analyse auf Basis der Informationen auf der Homepage vollzogen. Die folgenden Features zeichnen Kokado aus [Kokado 2024]:

- Das Tool sieht auf den ersten Blick benutzerfreundlich und einfach bedienbar aus.
- Kostüme werden gescannt und dokumentiert und sind für alle Mitarbeiter zugänglich.
- Jedes Kostümteil liegt als Bild vor.
- Die Software kann konfiguriert (individualisiert) werden.
- Gemäss Bildern auf der Homepage scheint das Produkt auf einem Mobiltelefon und Tablet verfügbar zu sein.
- Das System läuft im Browser.



Quelle: kokado | der digitale Fundus

Beurteilung

Dem Projektteam gefällt, wie Kokado die bunte und haptische Welt der Theaterindustrie widerspiegelt. Auch die intuitive Bedienung mit einfachen Eingabemöglichkeiten überzeugt das Projektteam. Dass die Applikation auf einem Mobiltelefon und Tablet läuft, bestätigt das Projektteam in ihrem Vorhaben, die Lösung ebenfalls auf diesen beiden Geräten anzubieten.

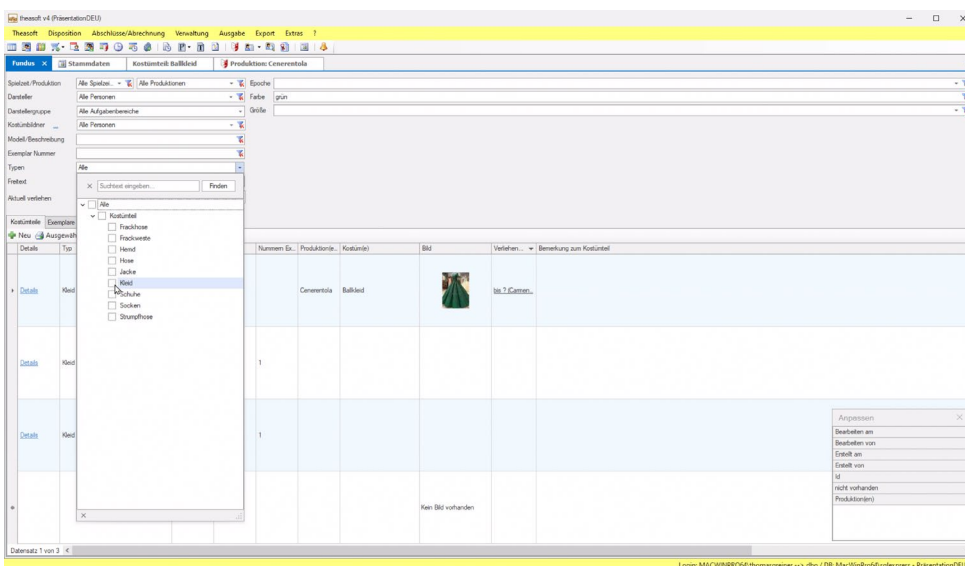
thea.fundus

Die Firma theasoft GmbH mit aktuell 6 Mitarbeitern wurde 1994 in Hamburg gegründet und ist im Bereich Planungs-Software für Theater Marktführer in Deutschland und deckt 95% des Marktes ab (180 Theater). Acht Theater aus der Schweiz nutzen die Software, jedoch nur im Planungs- und Personalbereich. Darunter auch das Luzerner Theater und Bühnen Bern. Theasoft ist ein klassisches Datenbank-Tool. Das System besteht aus unterschiedlichen Modulen, die zusammengestellt werden können. Eines der neuen Module darunter ist thea.fundus, welches jedoch nur von 2 Theatern benutzt wird. [theasoft 2024].

- Das Tool gibt einen kompletten Überblick über den aktuell im Fundus vorhandenen Kostümbestand inkl. aller Lagerorte sowie die in Produktionen aktuell verwendeten oder verliehenen Kostümteile.
- Die pro Kostümteil erfassten Daten (wie Farbigkeit, Zustand, Grösse, Jahr der Erstellung etc.) können definiert und als Filterkriterium für Abfragen verwendet werden.
- Jedem Kostümteil können Fotos hinterlegt werden.
- thea.fundus ist in die theasoft-Produktepalette integriert. So können z. B. Kostümteile den Rollen und Personen aus thea.dispo zugeordnet werden. Hierdurch ist jedes Teil mit einer oder auch mehreren Produktionen verknüpft.
- thea.fundus bietet neben einem internen Ausgabemanagement – ein externes Verleihsystem inkl. Leihschein- und Rechnungserstellung, in der auch Verleihkosten, MwSt., Rabatte, Kauttionen berücksichtigt werden können.
- Es handelt sich um eine Standardsoftware, die konfigurierbar ist.
- Das System wirkt veraltet und scheint nicht sehr benutzerfreundlich zu sein für die Zielgruppe aus der Theaterindustrie

Beurteilung

Das Tool ist wie eine Datenbank aufgebaut, was in Bezug auf die Bedienungsfreundlichkeit nicht den Ansprüchen der Zielgruppe entspricht, welche optisch höhere Ansprüche hat. Die Zielgruppe empfindet Datenbanken auch als nicht intuitiv und fehleranfällig.



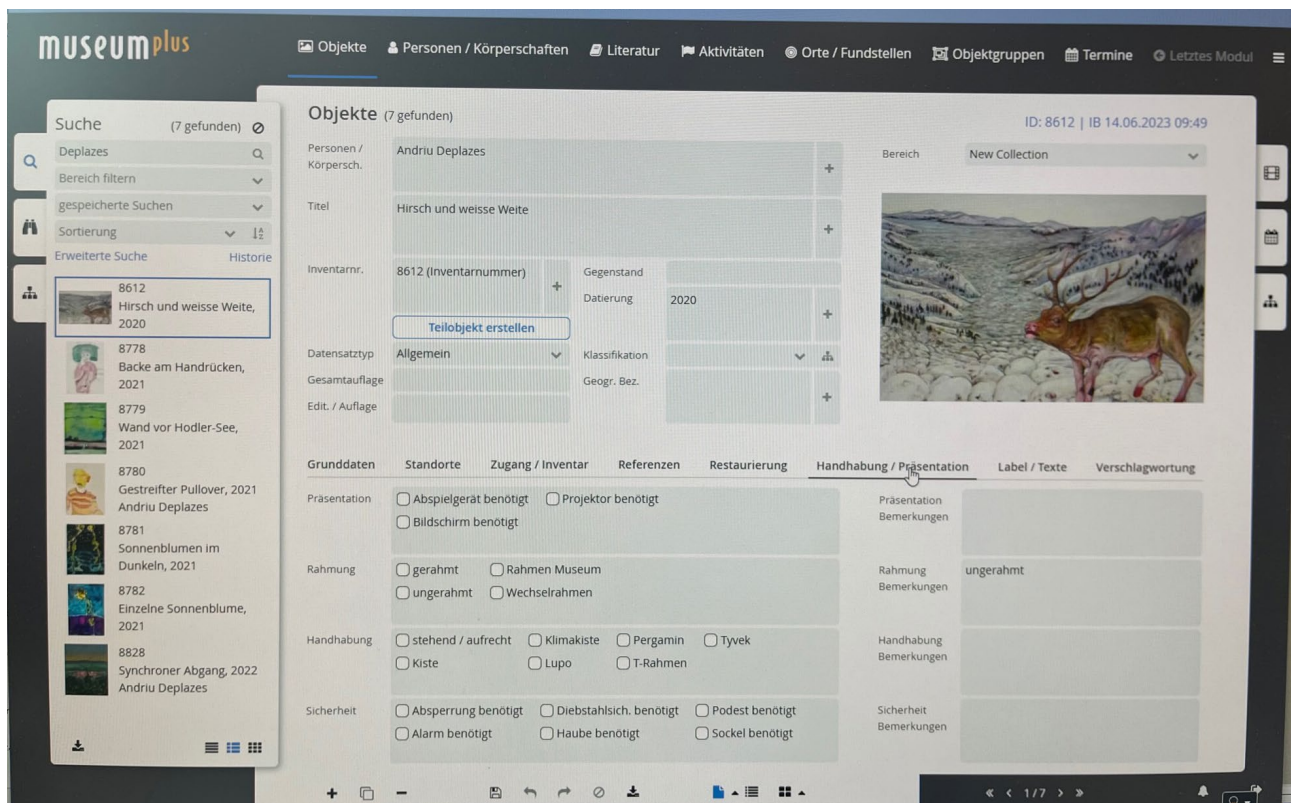
Quelle:
theasoft, Online-Demo

MuseumPlus

Dem Projektteam war es wichtig auch eine vergleichbare Software anzuschauen, die nicht direkt mit dem Theater zu tun hat. Dazu wurde die Software MuseumPlus näher angeschaut. Bei MuseumPlus handelt es sich um eine Online-Datenbank zur Inventarisierung von Fotos, Kunst, Objekten und Bibliografien. Optimal für Museen, Galerien und Künstlernachlässe und Sammlungen aller Art von Firmen und Privaten. Die Datenbank weist eine einfache Menüführung auf, die hauptsächlich über die linke und rechte Seite funktioniert. Dem Betrachter zeigt sich beim Öffnen der Datei eine ansprechende Seite mit einer Abbildung des Kunstwerks. Dazu hat der Nutzer sofort einen Überblick über die wichtigsten Aussagen zum Werk, wie Titel, Jahr, Künstler, Inventarisierungsnummer. Über Laschen kann der Nutzer zu bestimmten Themen navigieren, wie z.B. Technik/Material. Laut dem Hersteller ist MuseumPlus individuell auf den Nutzer anpassbar. Was der jeweilige Nutzer gerne auf der Frontpage gerne sehen möchte, ist individuell, daher gibt es nicht die eine Standardausführung. [MuseumPlus, 2022]

Beurteilung:

Gut gefallen hat dem Projektteam, dass nicht alle Information sichtbar sind auf den ersten Blick, der Nutzer aber sehr schnell, über die Laschen zu anderen Themenbereichen navigieren kann. Auch das visuell gleich etwas sichtbar ist hat das Projektteam angesprochen. Die Suche hat auf den ersten Blick nicht ganz überzeugt. Der Nutzer hat die Möglichkeit mit einer Schnellsuche Werke zu finden. Möchte er aber detaillierter etwas Suchen wird es etwas komplexer und er muss mit Schlagwörtern wie «und» «oder» «teil von» etc. Arbeiten. Das ganze Suchfeld wirkt dadurch komplexer, unfreundlicher und erfordert beim Benutzer:innen ein gewisses Learning.



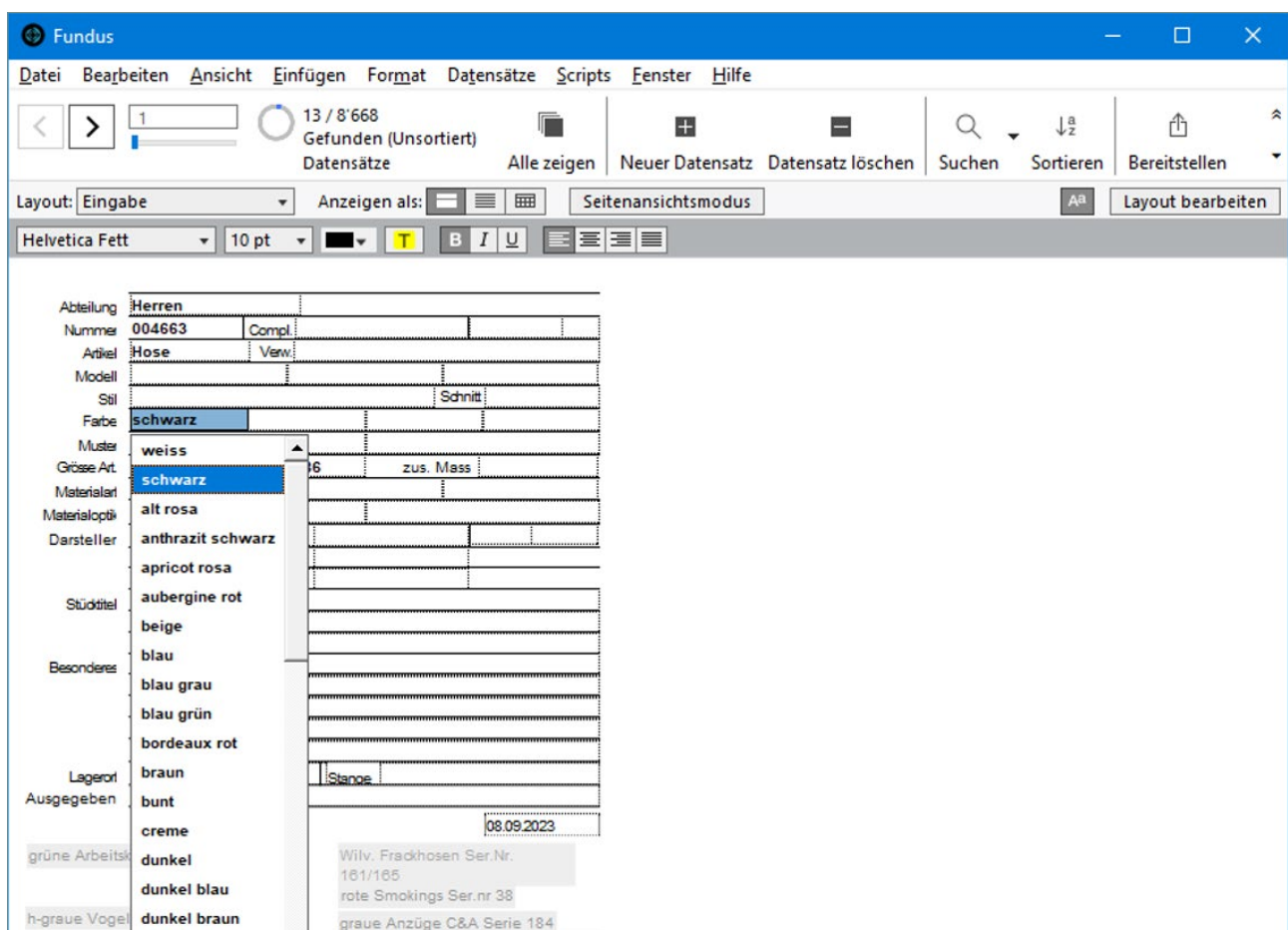
Quelle: MuseumPlus

FileMaker

FileMaker ist ein Datenbanksystem, welches im Gegensatz zu anderen Datenbanksystemen jedoch keine Datenbindung an separate Programmiersprachen und Benutzeroberflächen benötigt. Die Geschichte von FileMaker reicht zurück zu einem Produkt namens Nutshell, das unter MS-DOS lief. Nashoba Systems entwickelte Nutshell in den Jahren 1982/1983 und führte das Datenbank-Konzept mit grafischer Benutzeroberfläche auf dem Macintosh ein. Das Luzerner Theater verwendet FileMaker für die Inventarisierung vorwiegend der Herren Kostüme. Sie führen auch die Masse der Darstellenden im FileMaker. Aktuell sind 8000 – 9000 Kostüme im FileMaker erfasst. Die Erfassung erfolgt vorwiegend durch eine Person. Für die anderen Mitarbeiter werden Kopien gemacht um mit dem Programm zu arbeiten, da sonst die Gefahr besteht, dass Datensätze gelöscht werden.

Beurteilung:

Das Tool ist wie eine Datenbank aufgebaut, was in Bezug auf die Bedienungsfreundlichkeit nicht den Ansprüchen der Zielgruppe entspricht, welche optisch höhere Ansprüche hat. Die Zielgruppe empfindet Datenbanken auch als nicht intuitiv und fehleranfällig. Zudem sind die Dropdowns viel zu lang und die Benutzer:innen lassen die Felder lieber leer als sich durch den gesamten Inhalt zu scrollen. Das System ist fehleranfällig, da direkt in der Datenbank gearbeitet wird.



Quelle: FileMaker, Luzerner Theater

SyncOnSet

SyncOnSet mit Sitz in Los Angeles ist auf die Filmindustrie ausgerichtet. In einem Modul können Kostüme mit den folgenden Features verwaltet werden: [SyncOnSet 2023]

- Die Kostüme werden in einer Tabelle dargestellt, die Eigenschaften können in einer Maske erfasst werden.
- Neben Basisdaten für jedes Kostüm sind auch Foto-Uploads möglich
- Über das Tool können auch Notizen zu Darstellenden (Bsp. Masse) mit der Kostümabteilung geteilt werden.
- Kostümänderungen nach Figur und Szene können während einer Produktion verfolgt werden.
- Unterschiedlich detaillierte Reports können generiert und gedruckt werden.
- Es wird ein umfassendes Schulungs- und Supportangebot mit Webinaren geboten.

Beurteilung

Über SyncOnSet liegen leider zu wenige Informationen vor, um eine aussagekräftige Beurteilung vorzunehmen. Grundsätzlich ist das Tool jedoch zu sehr auf die Filmindustrie ausgerichtet und damit mehr unveränderbare, einfachere Kostüme.

Best Practice Berlin

Bereits 1907 gegründet, bewirtschaftet die Theaterkunst GmbH in Berlin heute einen Fundus mit rund 10 Millionen Kostümen, Uniformen und Accessoires. Dieser Fundus wird insbesondere für Film, Serien und Werbung genutzt. Bereits im Jahr 2004 wurden erste Bestrebungen zur Digitalisierung des Fundus unternommen. In den folgenden Jahren bis ca. 2017 wurden rund 20'000 Stücke inventarisiert. Dann wurde ein neues Warenwirtschaftssystem angeschafft und viel ausprobiert, verbessert und entwickelt um es passend für die Prozesse und Geschäftsfälle zu machen. Damit konnten dann innerhalb von 18 Monaten rund 100'000 Kostüme inventarisiert werden. Dabei gibt es zwei Wege, wie bzw. wann die Kostüme inventarisiert werden:

- **Bei der Ausleihe:** Wird ein Kostüm ausgesucht, wird es vor der Ausleihe mit einem RFID-Tag versehen, fotografiert und mit den wichtigsten Attributen inventarisiert. Für diese Arbeit wurden total 4 Personen im Teilzeitpensum angestellt. Alles Fachkräfte.
- **Bei der Herstellung:** Werden Kostüme im Haus angefertigt, kann der RFID-Tag gleich im Atelier in das Kostüm eingenäht werden. Fotografiert und inventarisiert wird es dann später durch die oben beschriebenen Personen.
- **Fotos:** Die Fotos, welche zu den Kostümen gemacht werden, sind rudimentär. Sie dienen dazu, dass die Stücke erkannt werden können und sind keine Kunstfotos. Auf dem Lieferschein für den Kunden ist jeweils ein kleines Foto zu jeder Position sichtbar. Anderweitig werden die Fotos nur intern gebraucht.
- **Interner Zugang:** Es gibt keinen Zugang zum digitalen Fundus von aussen. Die Daten sind nur intern verwendet.

Gibt es grosse Produktionen können auch mal 5'000 – 7'000 Kostüme ausgeliehen werden. Das Abwickeln der Ausleihe und Rücknahme hat, ohne die technische Unterstützung, bis zu 3 Wochen gedauert. Dies kann heute in 3 Tagen erledigt werden. Ein essentielles Hilfsmittel hierbei sind die Scan-Boxen, in welche ganze Kleiderständer reingeschoben werden können und alle Kostüme werden gescannt. Eine ganze Kleiderstange mit einem Handscanner abzu-*piepen*, hat sich in Versuchen nicht bewährt. Dabei müsste jedes Kleidungsstück von der Stange genommen und separat gescannt werden. Metallische Gegenstände können das Scannen ebenfalls beeinflussen. Daher musste mit Platz und Einrichtung etwas ausprobiert und gelernt werden, bis die Prozesse gut funktionierten.

Die Kostüme werden mit einem RFID-Tag bestückt. Je nach Beschaffenheit des Kostüms können die Etiketten unterschiedlich angebracht werden:

- In der Regel werden sie mit hohem Druck und Hitze reingeklebt
- Sind es heikle Stoffe, wie Seide, werden sie eingenäht
- Bei Schuhen und Hüten werden andere Etiketten verwendet und der Halt mit einem zusätzlichen Klebeband verstärkt

Sie haben sehr viel ausprobiert, verworfen, gelernt und verfeinert. Was z.B. das Anbringen RFID Etiketten betrifft (wo werden sie am besten im Kleidungsstück oder im Schuh, angebracht) oder auch das Auslesen der Codes. Hierbei haben sie die User auch immer miteinbezogen und in gemeinsamen Workshops geprübelt, was wohl die besten Abläufe sind.

Beurteilung

Die Theaterkunst GmbH verfolgt einen anderen Case als die Theater in der Schweiz. Einerseits ist Film nicht gleich Theater, zudem muss die Unternehmung in erster Linie wirtschaftlich handeln und nicht einen kulturellen Auftrag verfolgen. In der Filmindustrie werden Kostüme viel weniger verändert als in der Theaterindustrie. Die Masse der Kleider sind demnach auch viel einfacher zu bestimmen als in der Theaterindustrie. Die Theaterkunst GmbH hat in den letzten Jahren viel in Digitalisierung und in die Optimierung der Prozesse investiert. Dem Projektteam fällt auf, dass sich die Mitarbeiter stark mit dem Haus identifizieren, wie das auch bei anderen Institutionen beobachtet wurde. Ein wichtiger Input, welcher das Projektteam erhalten hat, ist der Fakt, dass die Ressourcen für die Inventarisierung optimalerweise Fachkräfte in Teilzeitarbeit sind, da sie einerseits Fachwissen haben müssen, es ihnen aber nicht zu schnell langweilig werden soll. Imponiert hat dem Projektteam, wie effizient die Mitarbeiter bei der Inventarisierung, Foto Erstellung und RFID- Erkennung sind. Bei der Rücknahme konnte die Dauer von 3 auf 1 Woche reduziert werden, was den eingeschlagenen Weg bestätigt. Wichtig für das Projektteam war ebenfalls der Fakt, dass RFID-Tags grundsätzlich fehleranfällig sind, da mit dem Handscanner nur 1 Kostüm aufs Mal eingelesen werden kann und oft Kostüme in der Nähe erfasst werden. RFIDs scheinen jedoch trotzdem zukunftsfähig zu sein. Wichtig ist, die richtigen Lesegeräte anzuschaffen, was jedoch wiederum mit hohen Kosten verbunden ist. Dem Projektteam wurde auch die Aussage der Schweizer Theater bestätigt, dass Kostümbildner:innen lieber nicht direkt auf den Fundus zugreifen können und auch nicht der gesamte Fundus fürs öffentliche Publikum online zugänglich gemacht werden soll. Insgesamt hat sich der Besuch gelohnt, war aber auch sehr intensiv in Bezug auf all die neuen Inputs und die vielen Kleider.

16.6

Storyboarding

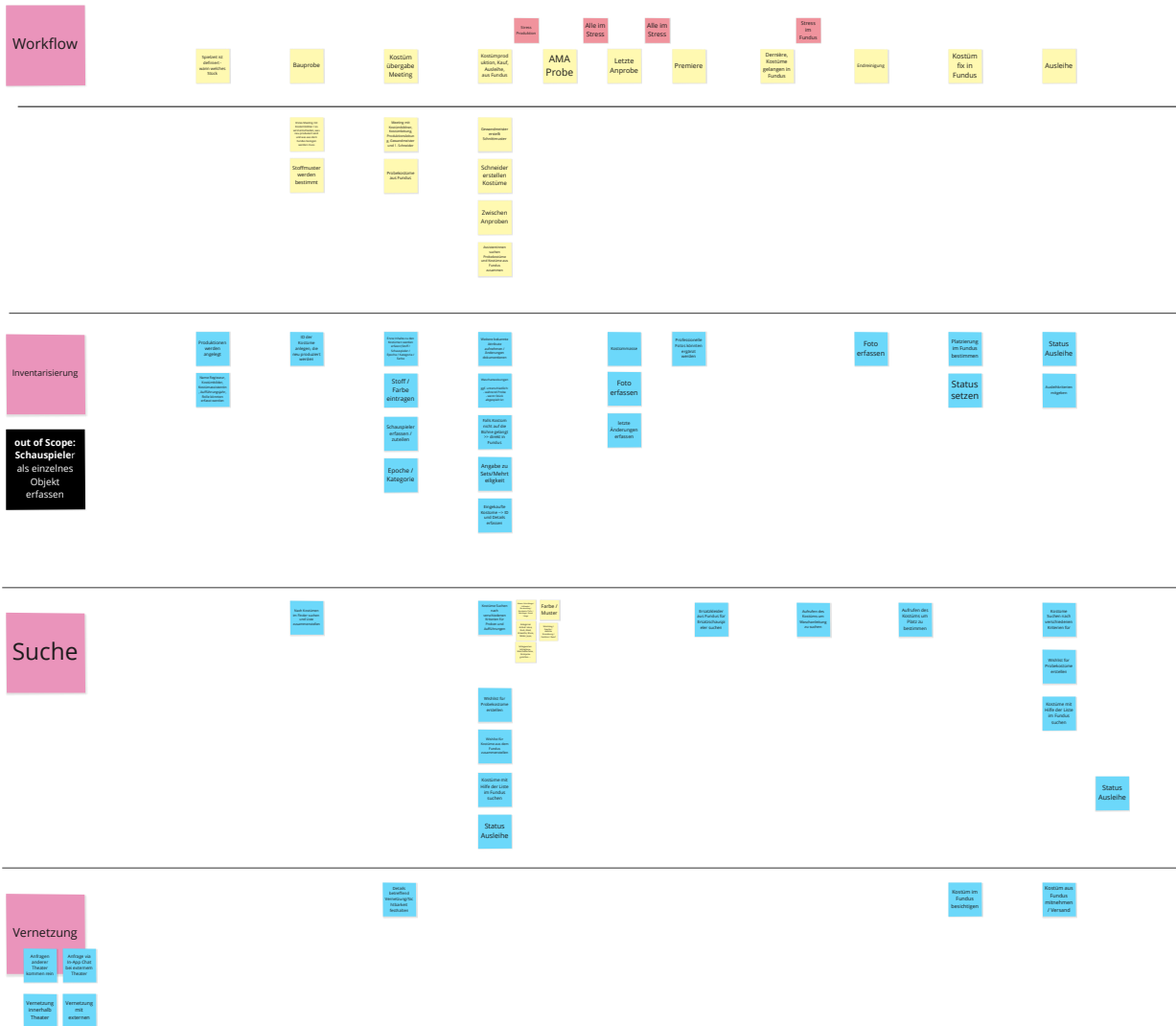


05 Storyboarding Board Link:

https://miro.com/app/board/uXjVNTX3jgQ=?share_link_id=311443607427

16.6.1 Storyboarding Workshop

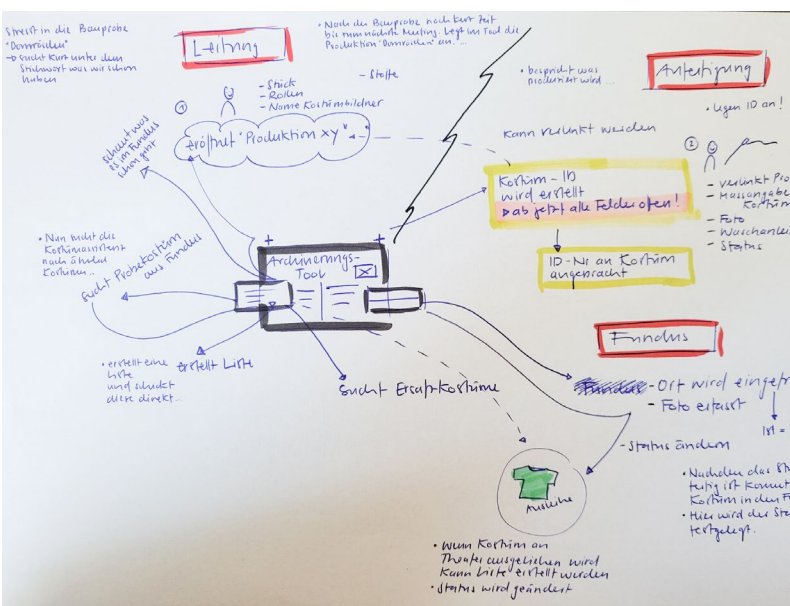
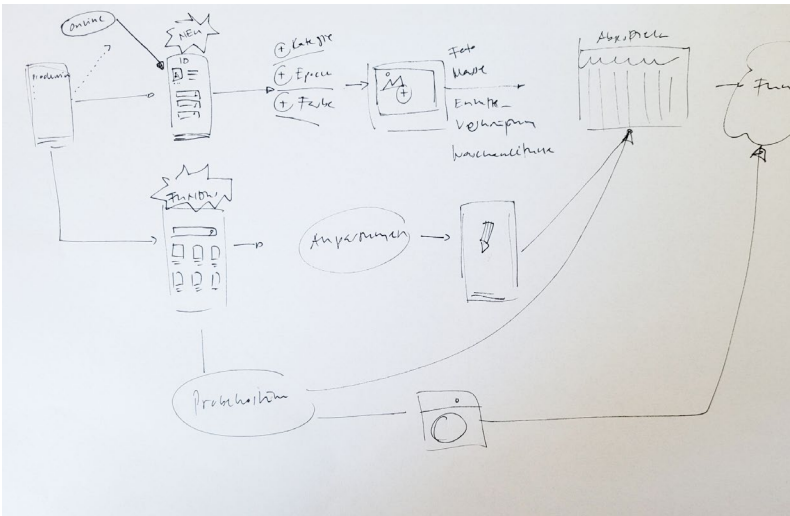
Erste Konzeptideen



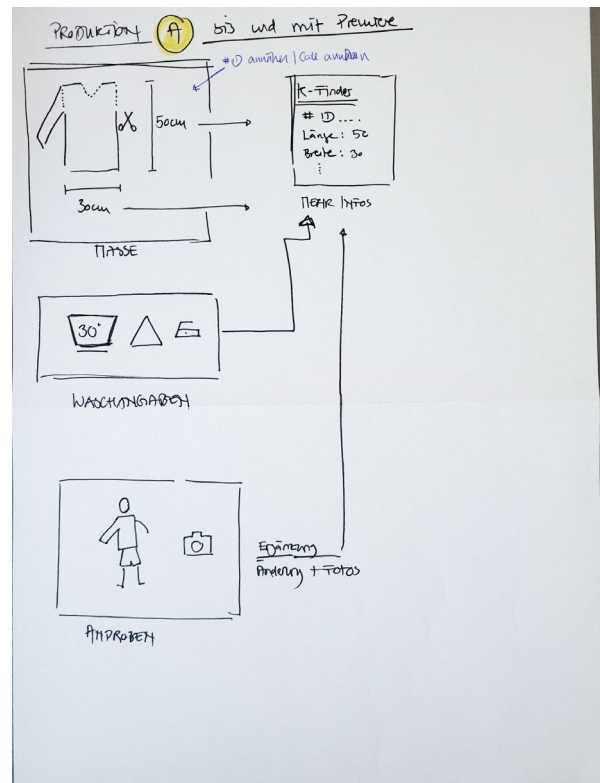
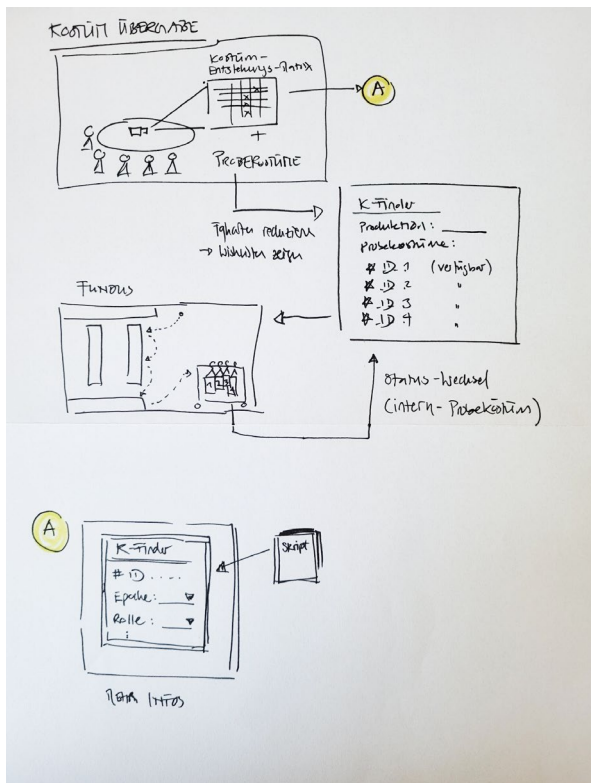
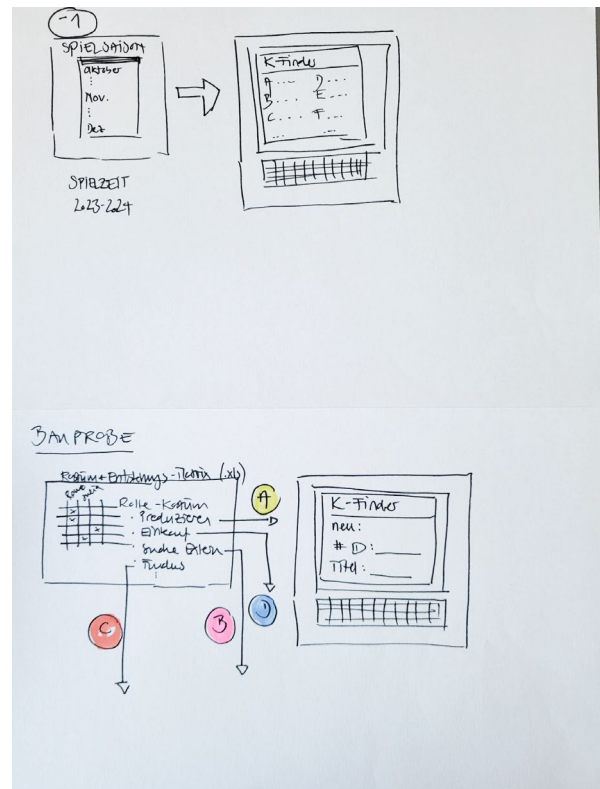
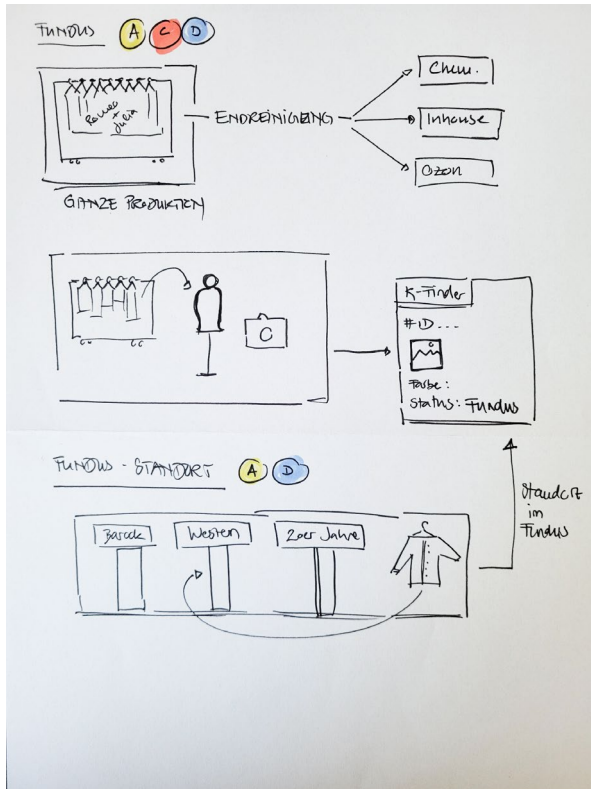
Impressionen aus Workshop



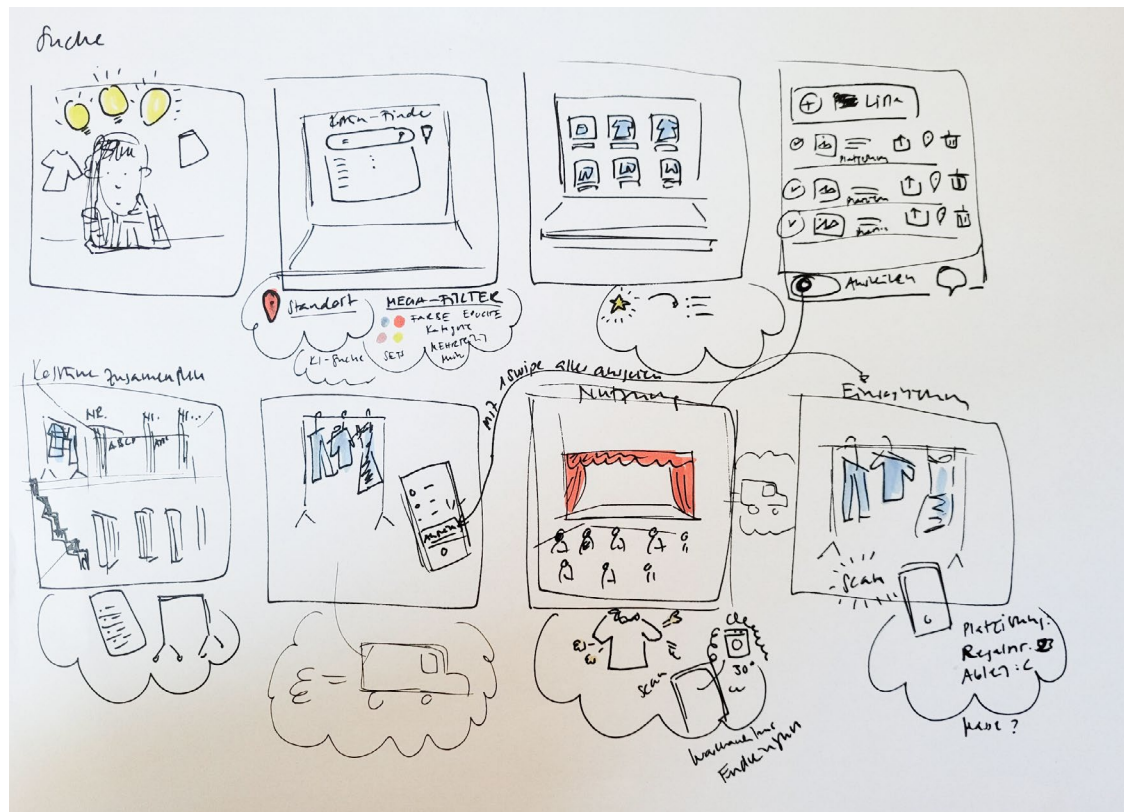
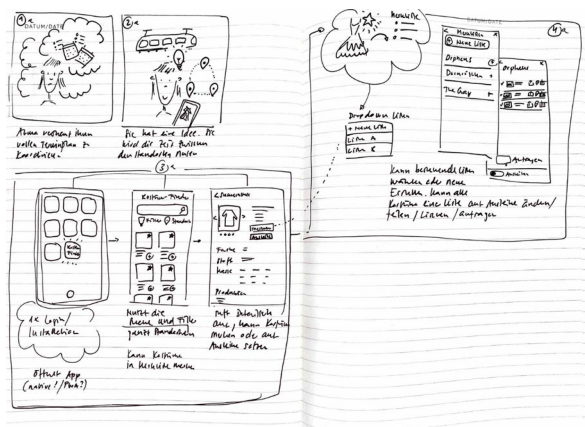
Scribbles aus dem Workshop



Mögliche Workflow für den Inventarisierungsprozess der Kostüme.



Mögliche Workflow für den Inventarisierungsprozess der Kostüme.



Mögliche Workflow für den Suchprozess eines Kostüms.

16.7

User Environment Design



06 User Environment Design Board Link:

https://miro.com/app/board/uXjVNTX3jiE=?share_link_id=13942323350

User Flow Model Runde 1

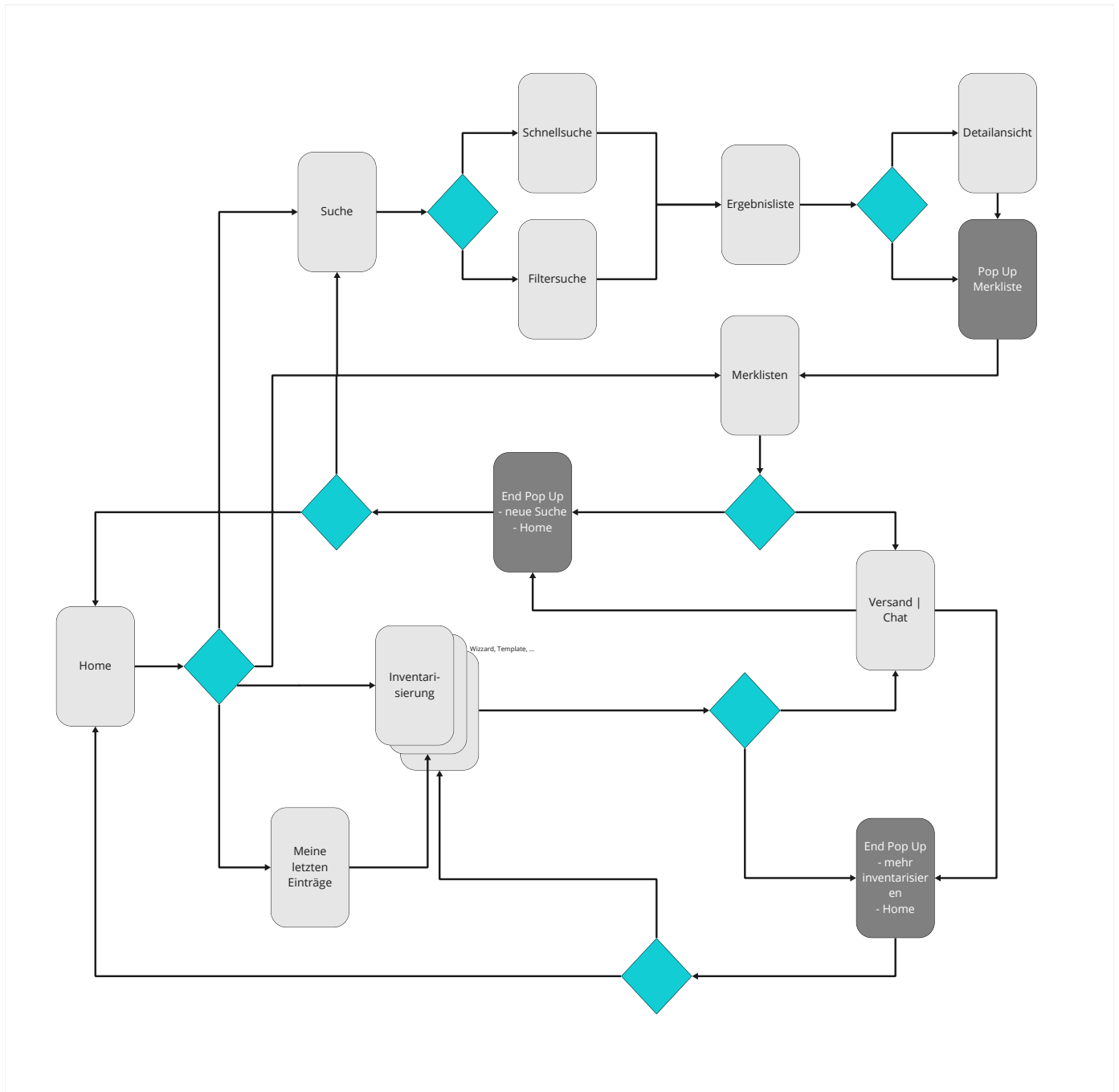
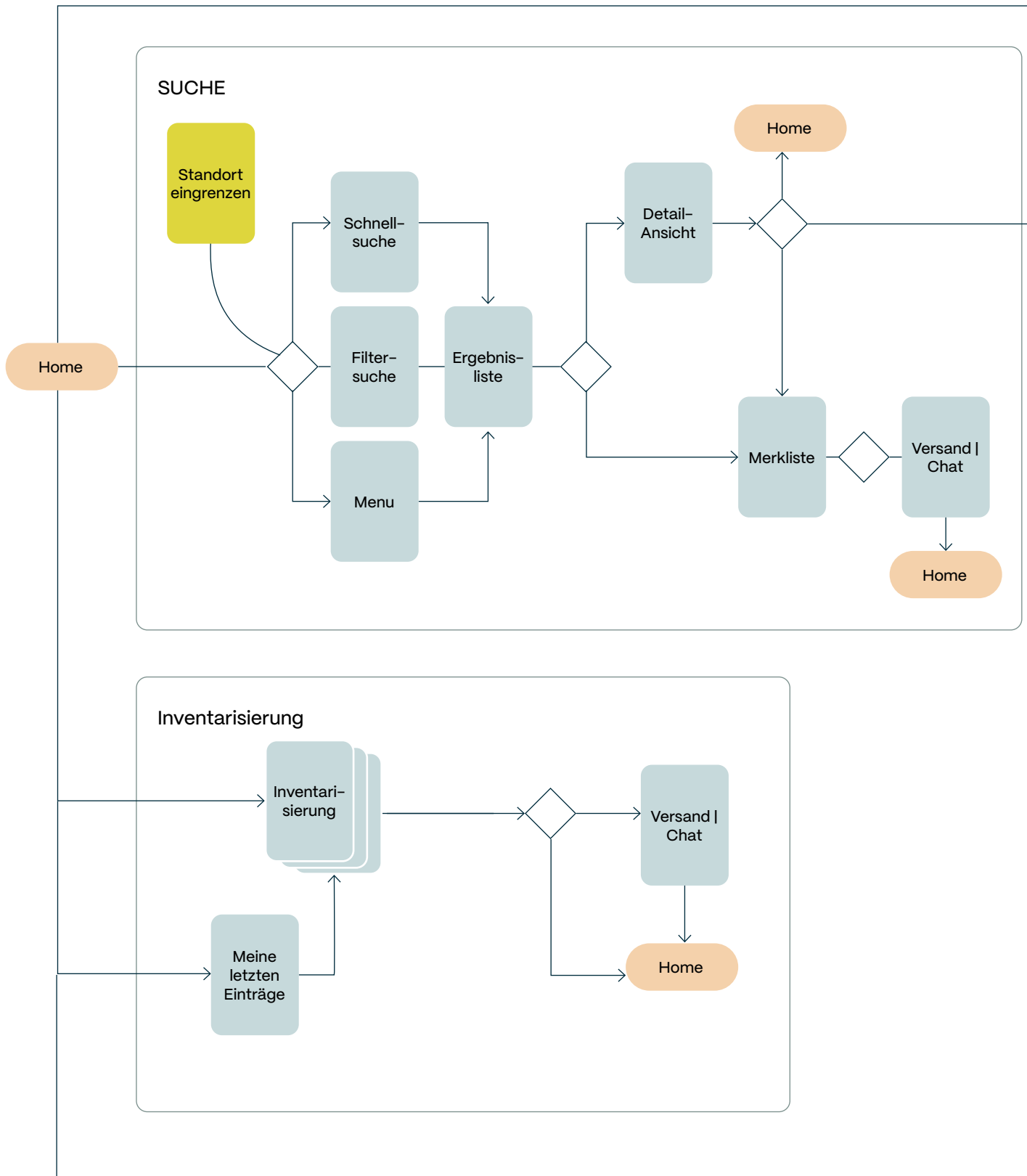


Abb.: User Flow Model erste Runde (eigene Darstellung). Der Fokus in diesem Modell liegt auf der Suche und der Inventarisierung eines Kostüms. Produktionen, Darsteller:in, Benachrichtigungen und weitere Objekte werden innerhalb des Prototyps in Kapitel Interaction & Visual Design angedacht, aber nicht weiter ausgestaltet.

User Flow Model Runde 2



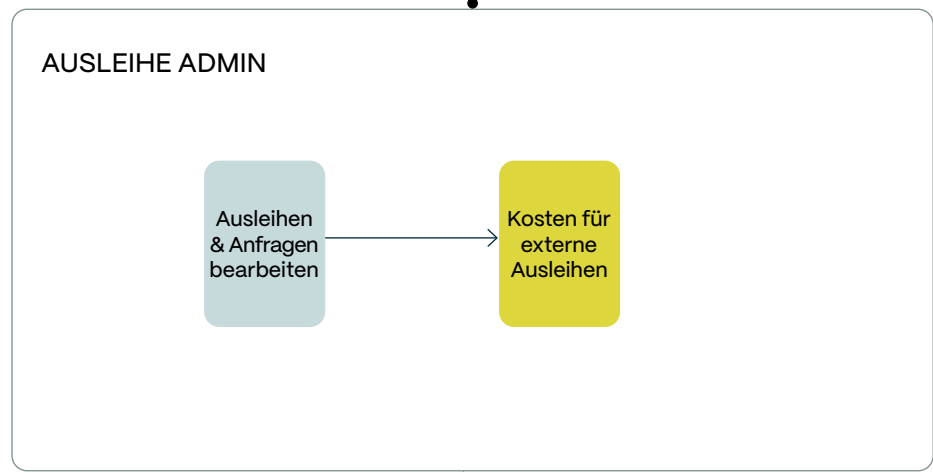
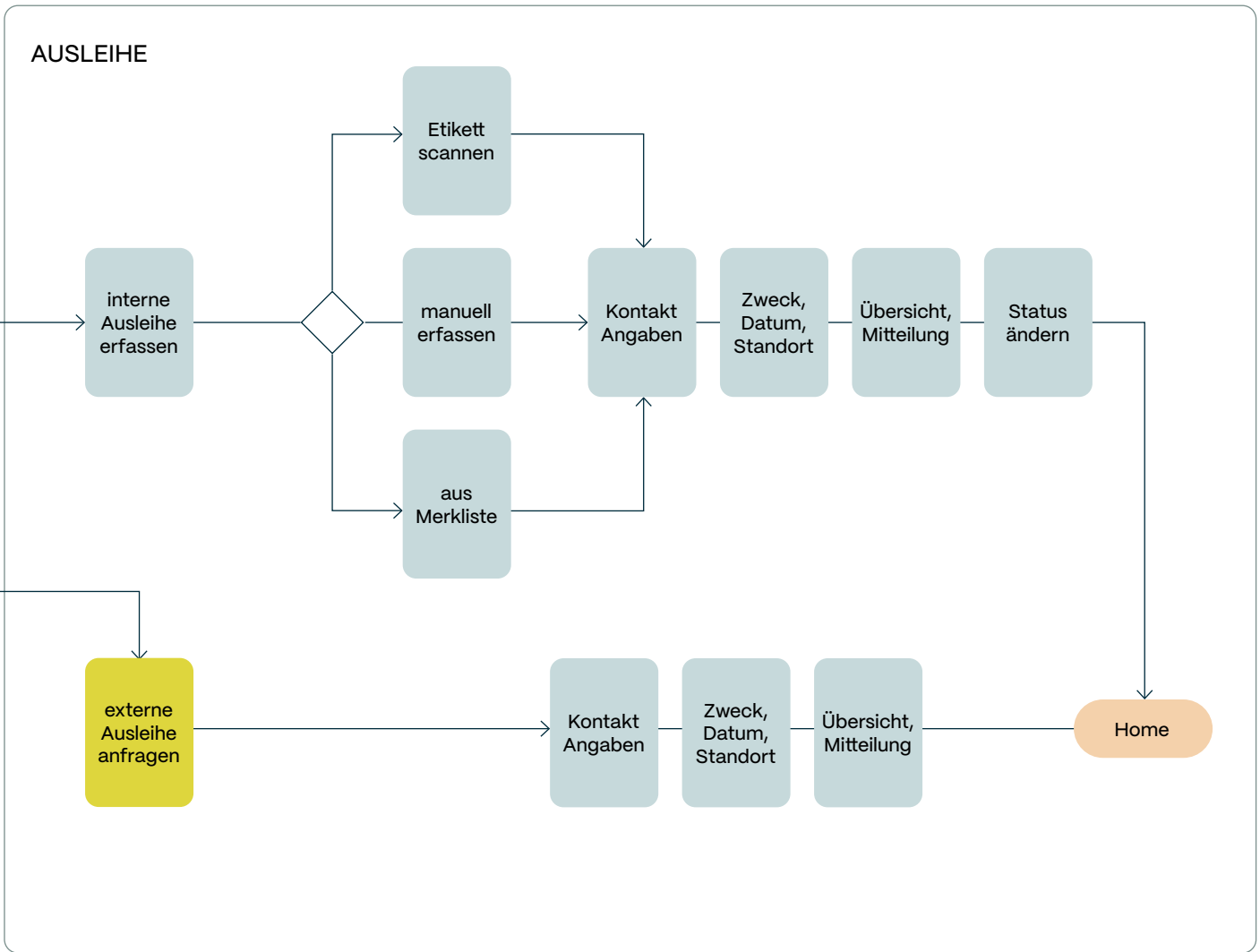


Abb.: User Flow Model zweite Runde (eigene Darstellung). Das Modell ist bei der Überarbeitung durch den Bereich Ausleihen erweitert worden.

16.7.2 Domain Model

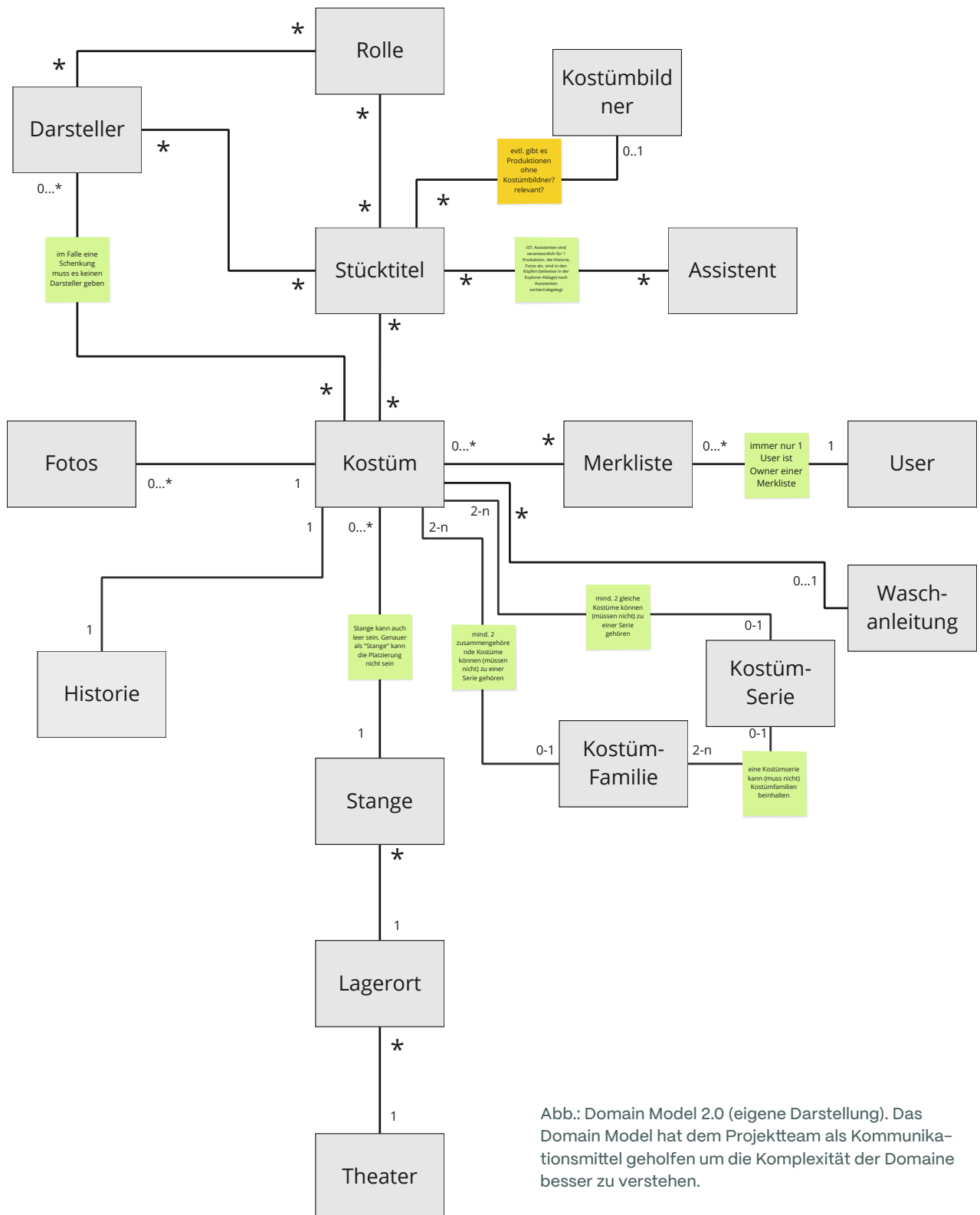


Abb.: Domain Model 2.0 (eigene Darstellung). Das Domain Model hat dem Projektteam als Kommunikationsmittel geholfen um die Komplexität der Domäne besser zu verstehen.

16.7.3 Objekt Model

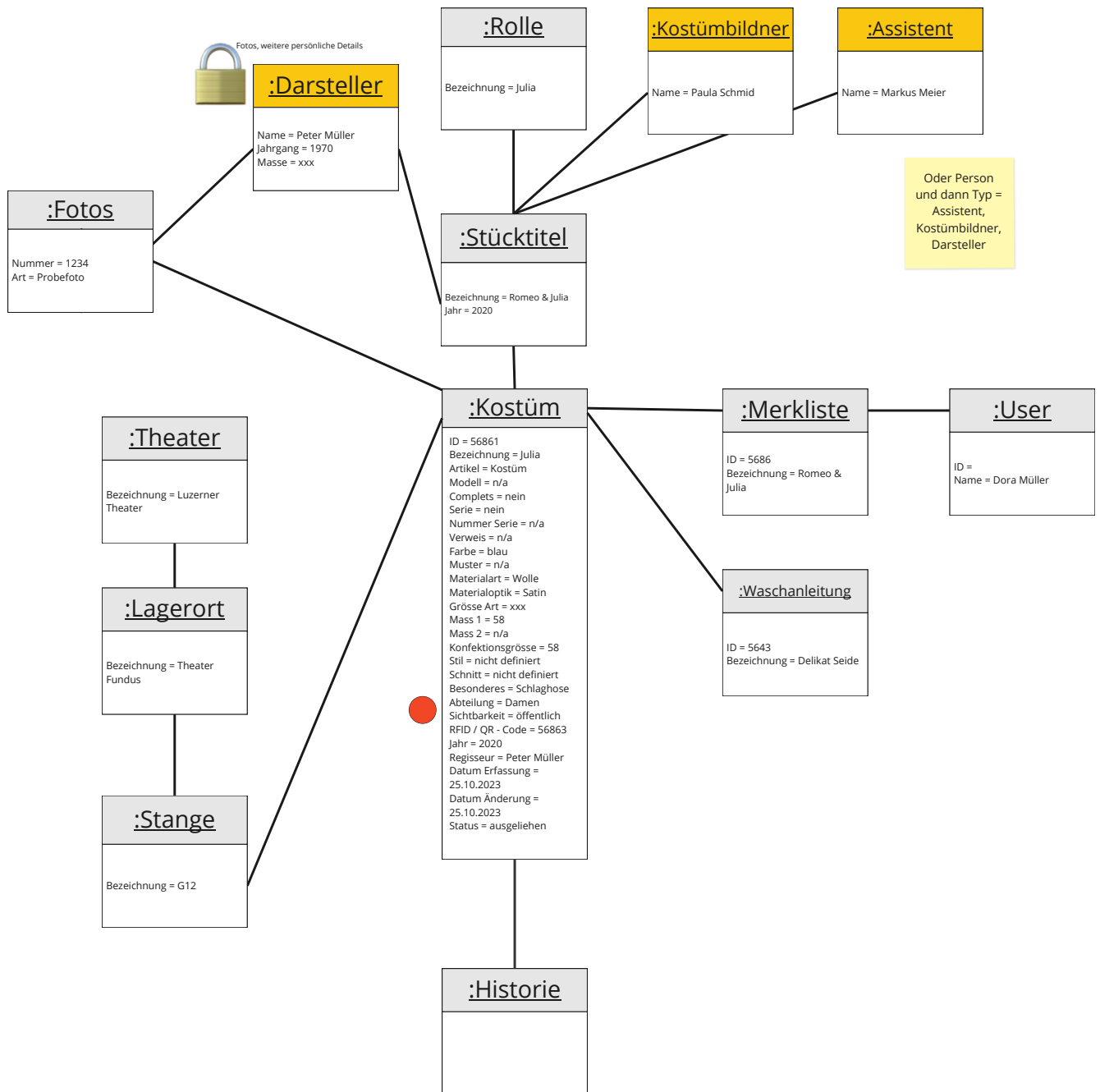


Abb.: Objektmodell 1.0 – ohne Ergänzung von Kostüm-Familie und -Serie (eigene Darstellung). Das Objektmodell zeigt insbesondere beim Kostüm die notwendigen Inventarisierungs- und Filterkriterien auf, die fürs Prototyping von Bedeutung sind. Zudem wird aufgezeigt, welche Objekte losgelöst vom Kostüm sind und in welchem Zusammenhang sie zueinander stehen.

16.8

Paper mock-up Interviews

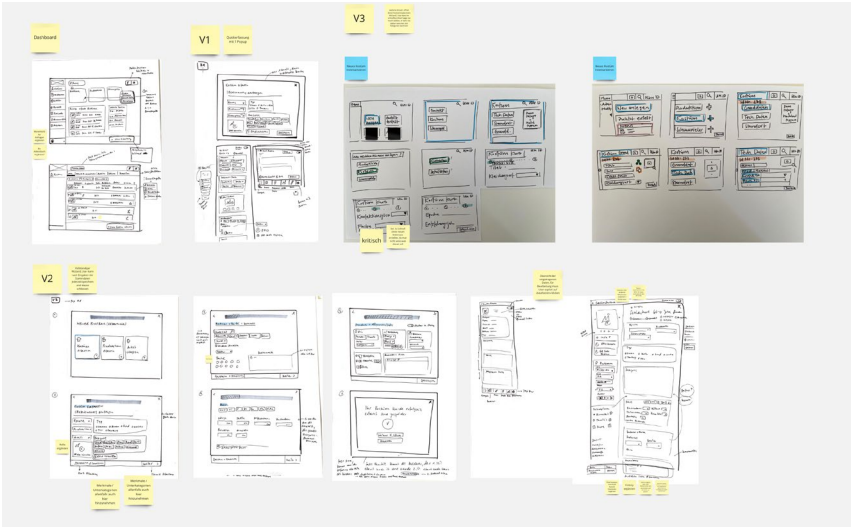
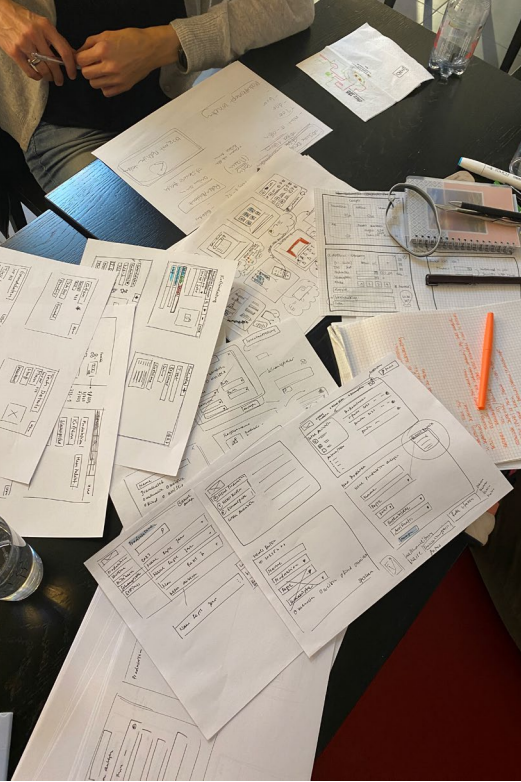


07 Paper mock-up Interviews Board Link:

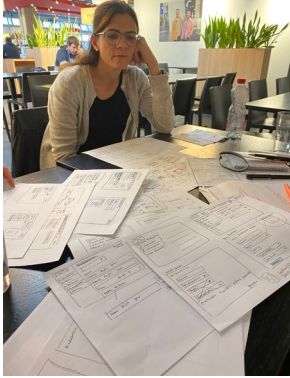
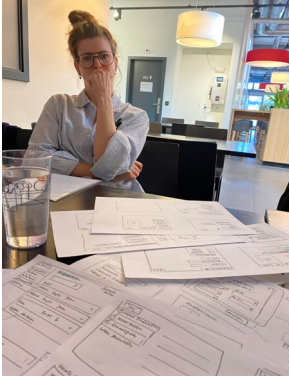
https://miro.com/app/board/uXjVNTX3jjQ=?share_link_id=656576967793

16.8.1 Paper Mock-Ups

Design Studio



Einblicke in den Design Studio Workshop



16.8.2 Hallway Testing

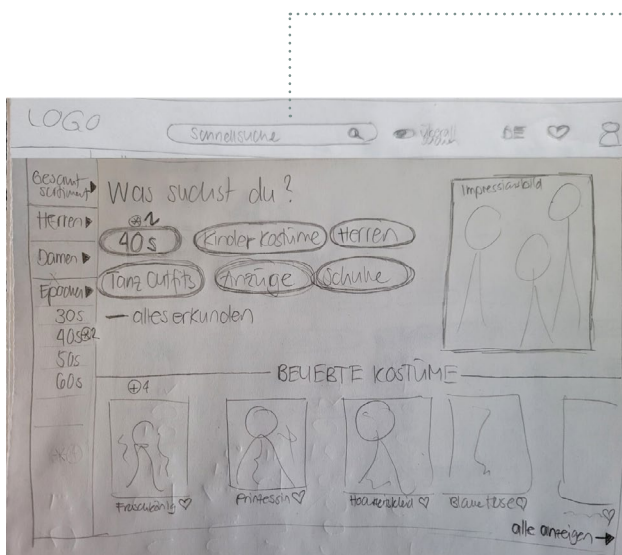
Szenario «Suche»

Stell dir vor, du arbeitest im Theater und bekommst den Auftrag, diverse Kleider zu besorgen für Klaas (den Kostümbildner). Dafür kannst du das Tool nutzen und musst dich nicht durch all die Kostüme durchwühlen. Du hast unterschiedliche Informationen zu den Kleidern, welche du besorgen musst:

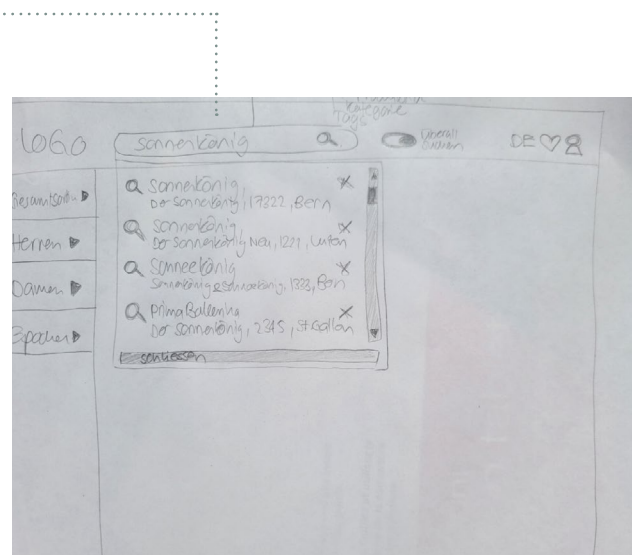
- Aus dem Theaterstück «Romeo&Julia», ein Kleid von Julia, welches für die Aufführung 2020 angefertigt wurde.
- Ebenfalls einen «Romeo» musst du organisieren. Da sind die Ideen/Vorgaben nicht so genau – du kannst dich inspirieren lassen
- zu Letzt brauchst du noch einen «Sonnenkönig». Dazu hat dir jemand bereits gesagt, dass im eigenen Fundus nichts dergleichen vorhanden sein wird und du die Suche auf andere Theater ausweiten sollst.

Auf deine Suche hin ergibt sich eine Ergebnisliste.

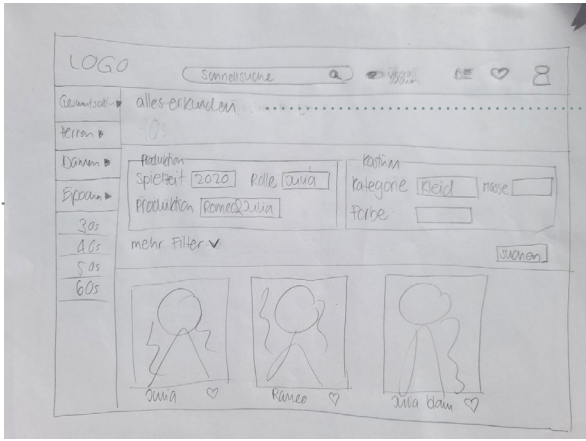
- Dir fällt rasch auf, dass ein paar Positionen nicht brauchbar sind und willst dir diese nicht mehr anzeigen lassen.
- 1 Kostüm interessiert dich besonders, du möchtest dir mehr anzeigen lassen



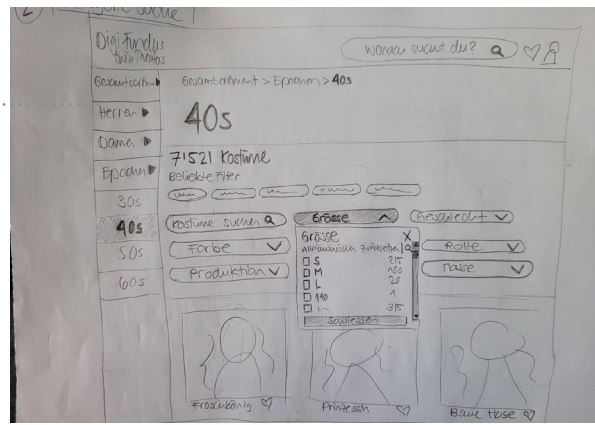
Schnellsuche via Suchfunktion



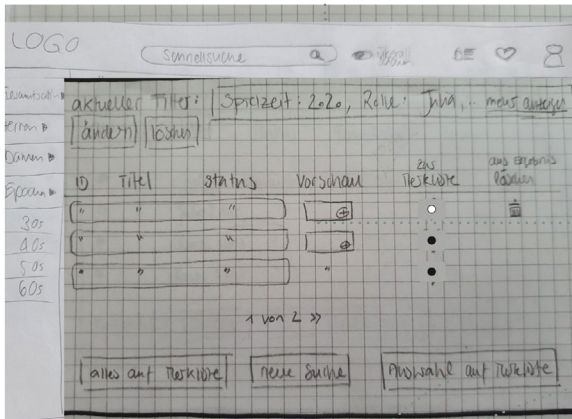
Autocomplete-Suche



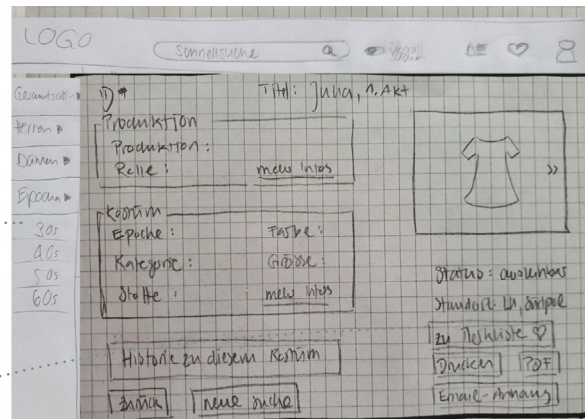
Filteransicht



Kostümsuche via Filter



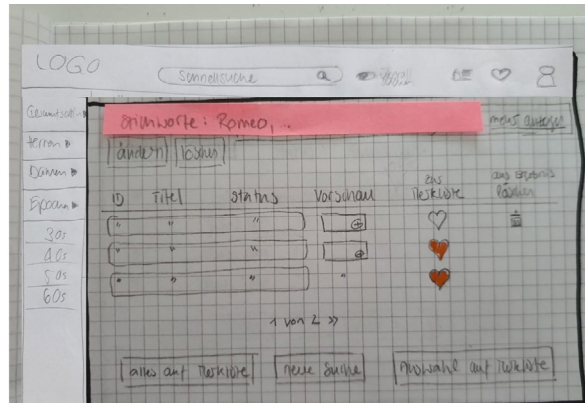
Suchresultate



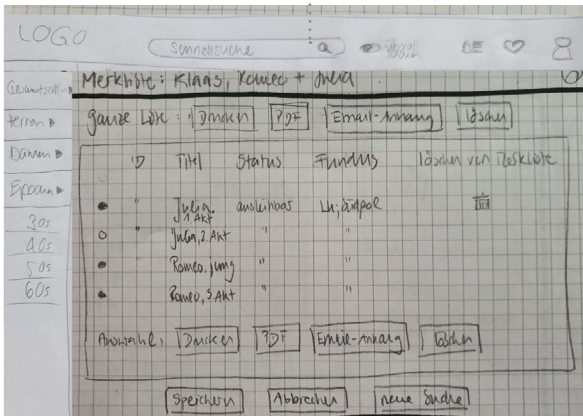
Detailansicht Kostüm



Zur Merkliste hinzufügen



Merkliste



Merkliste

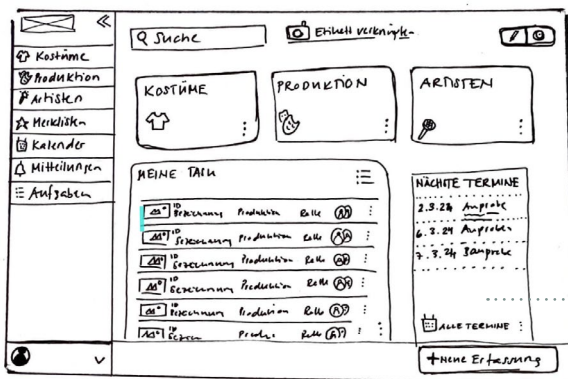
Szenario «Inventarisierung»

Du arbeitest im Theater in der Kostümabteilung und möchtest im neuen Inventarisierungs-Tool ein Kleidungsstück erfassen.

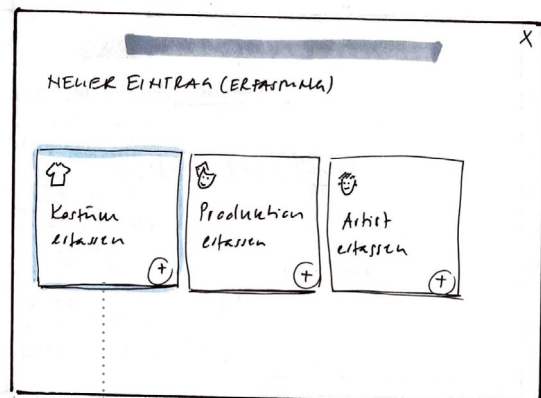
Für die Theaterproduktion «Dornröschen» wird eine Hose für die Rolle der Prinzessin geschneidert. Gerne möchtest du das Kleidungsstück in der Datenbank aufnehmen. Leider hast du in 10 min ein Meeting, möchtest aber vorher unbedingt die ersten Daten schon eintragen. Du benennst die Hose «Hose Prinzessin Akt1». Die Hose besteht aus einem leichten, grünen Seidenstoff. Getragen wird es im Stück von der Schauspielerin Mara Miller, die Konfektionsgrösse S trägt.

Nach dem Meeting hast du nun endlich Zeit, um die restlichen Daten zu erfassen. Die Hose ist dem Stil der 60er Jahre zugeordnet. Die genauen Masse sind: Länge: 110 cm und Taille: 63 cm. Da der Stoff empfindlich zum Bügeln ist, trägst du dies noch unbedingt bei den Notizen ein. Ansonsten bitte Handwäsche. Als Standort gibst du Fundus ein, die genaue Platzierung weisst du noch nicht. Schnell machst du noch ein Foto der Hose, damit zumindest schon eine erste Abbildung hinterlegt ist. Du schickst deiner Arbeitskollegin Anna eine Chat-Nachricht, dass die Hose archiviert ist, die genaue Platzierung aber noch fehlt.

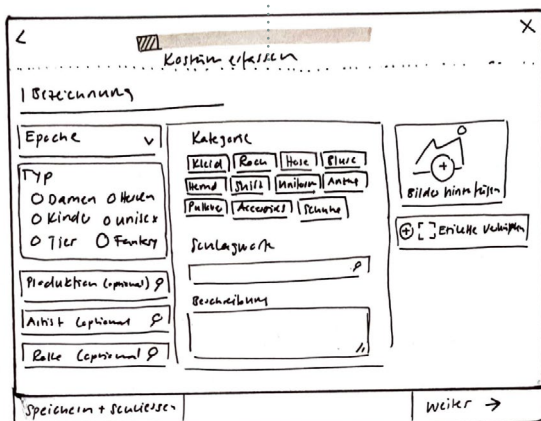
Variante «Wizzard» Teil 1



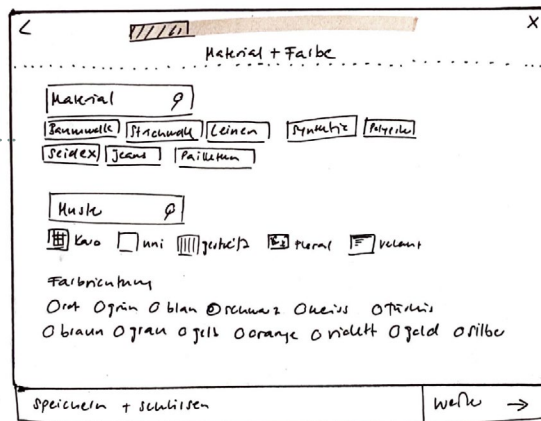
Cockpit



Inventarisierung eines neuen Kostüms.



Bei der Inventarisierung sind verschiedene Varianten untersucht worden. Hier aufgezeigt ist die Variante Wizzard: Schritt 1 Erfassung der Stammdaten



Schritt 2 zur Erfassung von Material & Farbe

Variante «Wizzard» Teil 2

Schritt 3 Erfassung der Masse

«Variante Sektor»

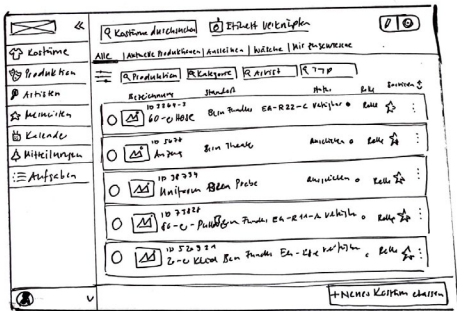
Schritt 4 Erfassung des Standort

Schritt 5 Erfassung der Waschanleitung

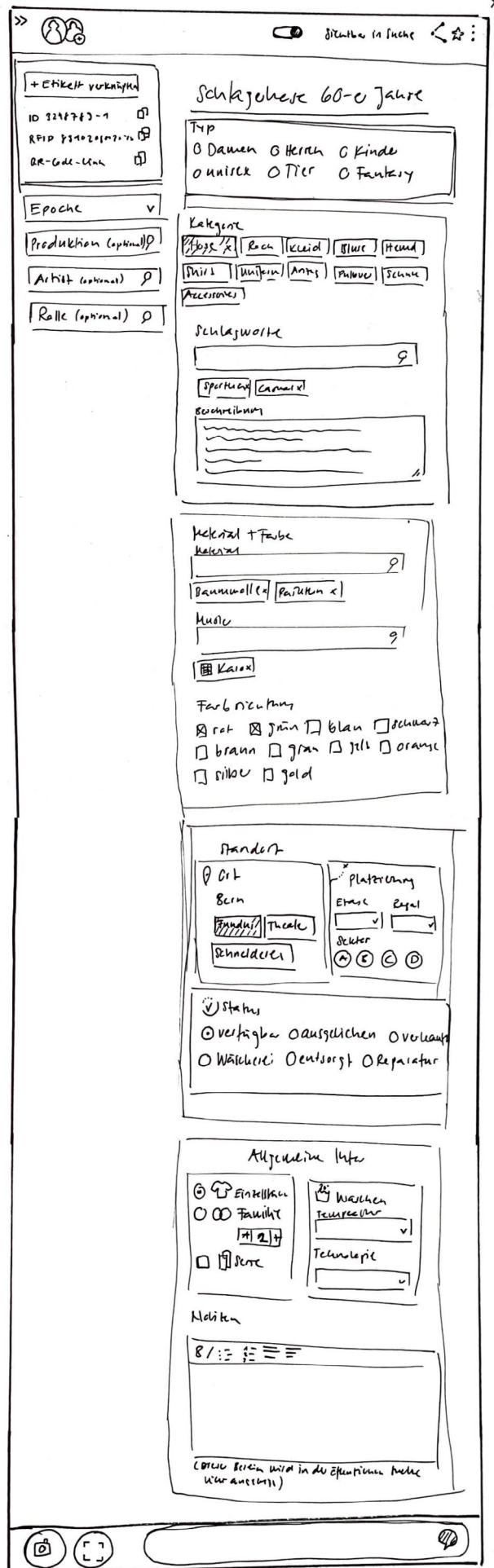
=> Bereich editiert und neu bearbeitet werden in Pop-up beachtet wird

Variante «Sektor»: Die Kategorien, die noch nicht erfasst worden sind, werden als Box dargestellt, die es noch zu bearbeiten gibt. Diejenigen Kategorien, die bearbeitet worden sind, zeigt es direkt mit Inhalt an. Um diese zu bearbeiten, muss jeweils bewusst auf editieren geklickt werden.

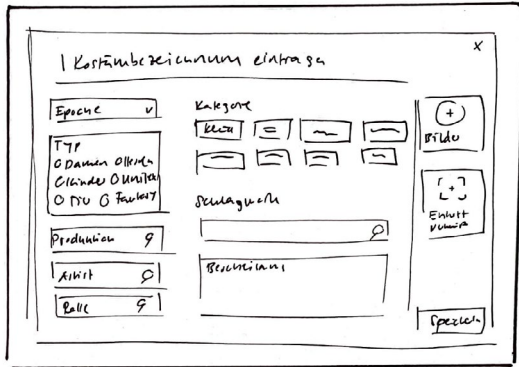
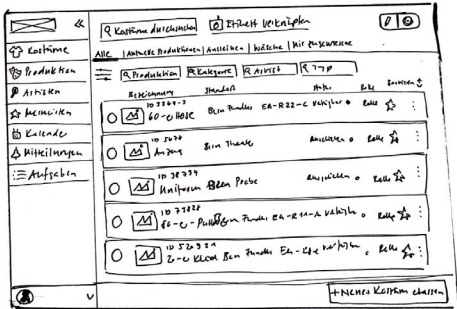
Variante «1 Template»



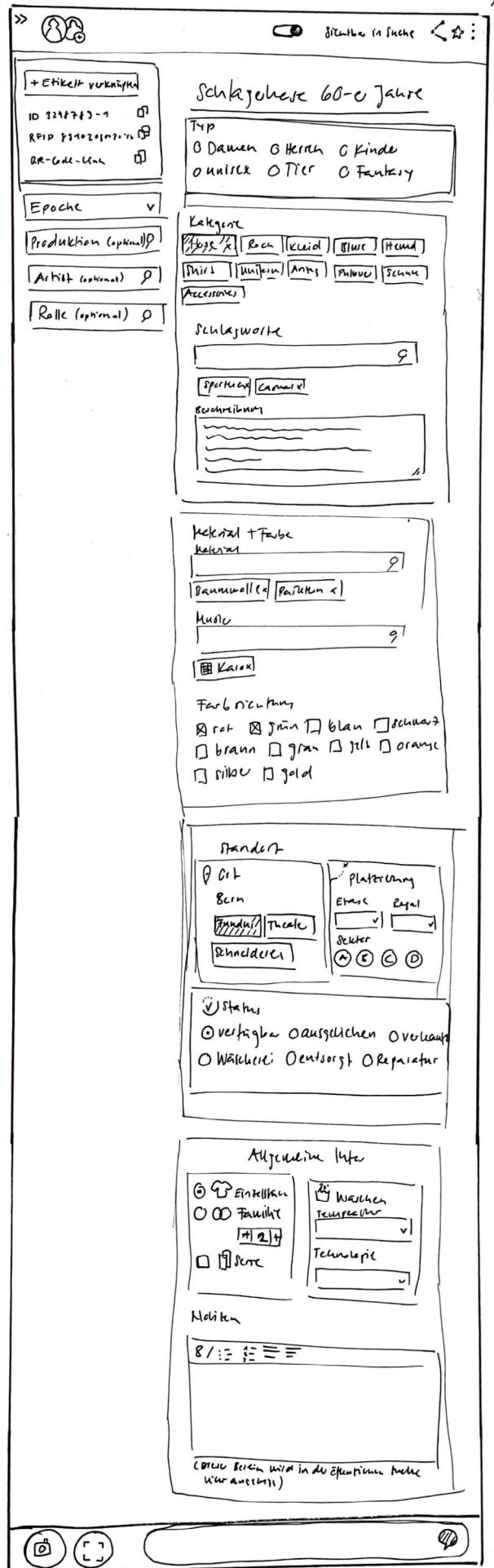
Variante «1 Template»: Bei dieser Version gelangen die User auf eine Erfassungsmaske, wo alle Angaben eingetragen werden.



Variante «Quick»



Variante «Quick»: Bei dieser Version erfassen die User die wichtigsten Stammdaten, um überhaupt erst eine Kostüm-ID zu eröffnen. Danach können wie bei der Version «1 Template» die restlichen Angaben zum gewünschten Zeitpunkt erfasst werden.



16.9 Interaction & Visual Design

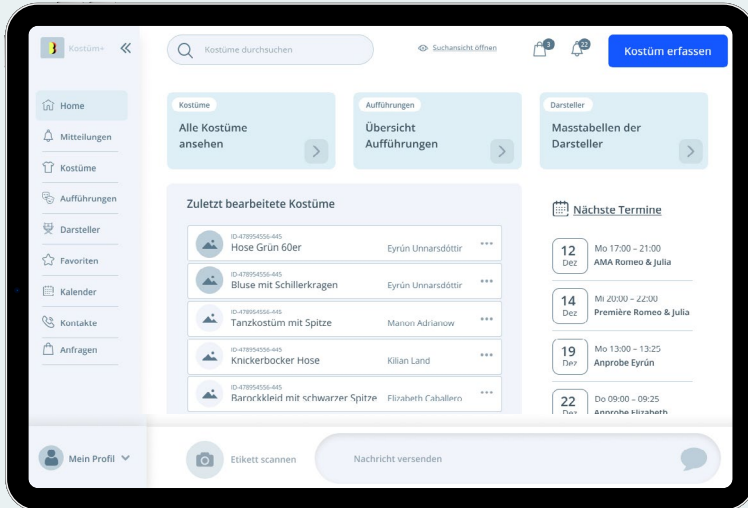


08 Interaction & Visual Design Board Link:

https://miro.com/app/board/uXjVNTX3juE=?share_link_id=922464296913

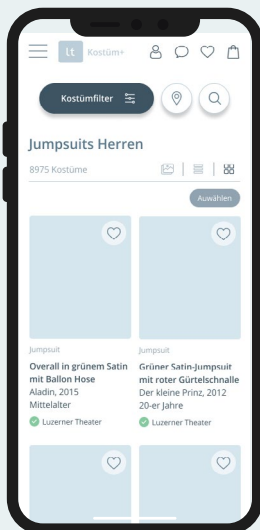
16.9.1 Prototyp Wireframes

Prototyp Inventarisierung



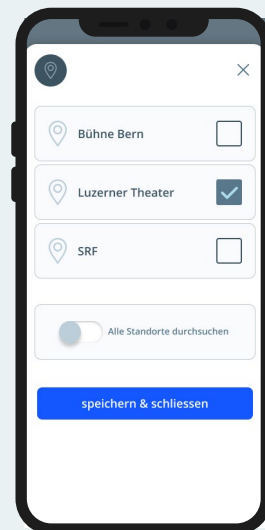
<https://www.figma.com/proto/tKPDOqynObQfvUDrznqhR/01-Kostueme-Wireframe-T1?page-id=117%3A752&type=design&node-id=72-42933&viewport=-6905%2C4575%2C0.32&t=DUDpx4jJ8CE-A7bX-1&scaling=scale-down&starting-point-node-id=71%3A12944&show-prot-sidebar=1&mode=design>

Prototyp Suche intern



<https://www.figma.com/proto/tKPDOqynObQfvUDrznqhR/01-Kostueme-Wireframe-T1?page-id=11%3A7842&type=design&node-id=120-40468&viewport=-1085%2C-2108%2C0.71&t=3RJgk3Xq93r2Te-tl-1&scaling=scale-down&starting-point-node-id=120%3A39480&mode=design>

Prototyp Suche extern



<https://www.figma.com/proto/tKPDOqynObQfvUDrznqhR/01-Kostueme-Wireframe-T1?page-id=587%3A30938&type=design&node-id=587-32776&viewport=1332%2C-1022%2C0.46&t=nJNje5J-nOKwCDf0h-1&scaling=scale-down&starting-point-node-id=587%3A32667&mode=design>

16.9.2 Forschungsziele Usability Testings 1



Bevor mit dem Prototyping gestartet worden ist. Hat sich das Projektteam Gedanken darüber gemacht, was getestet werden soll. Die Forschungsziele sind je Produktkonzept erfasst worden. Zusätzlich hat sich das Projektteam darüber Gedanken gemacht, was während dem Testing herausgefunden werden soll und was im Nachgespräch zusätzlich untersucht werden soll.

16.9.3 Testszzenarien Testing 1

Szenario «Kostüm inventarisieren»

- 1 Für die Theaterproduktion «Dornröschen» wird ein Abendkleid für den 3. Akt für die Rolle der Prinzessin geschneidert. Gerne möchtest du das Kleidungsstück in der Datenbank aufnehmen. Leider hast du in 10 min ein Meeting, möchtest aber vorher unbedingt die ersten Daten schon eintragen.
- 2
 - Du gibst dem Kostüm einen Namen
 - Getragen wird es im Stück von der Schauspielerin Mara Miller, die Konfektionsgrösse S trägt.
 - Das Kleid ist im Barock Stil. Es ist bodenlang, hat einen herzförmigen Ausschnitt und besitzt keine Ärmel.
 - Der Stoff besteht aus einem fliederfarbenen Satin kombiniert mit einem schwarzen, floralen Tüll-Überrock.

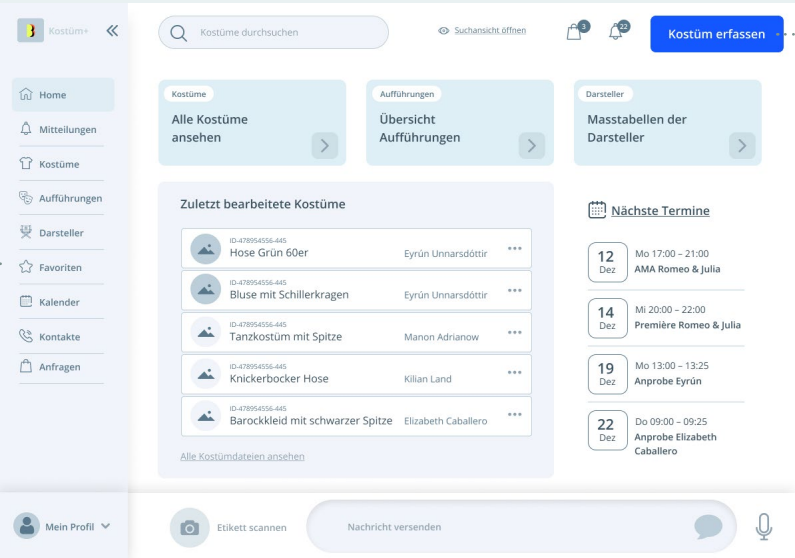
Bei der Waschanleitung bist du nicht ganz sicher und trägst fürs erste:

 - 20° Handwäsche ein,
 - du gibst an, dass das Kleid an der Luft getrocknet werden soll und
 - ohne Dampf gebügelt werden muss.
- 3 Nun musst du leider an das Meeting und machst die Datei zu.
 - Nach dem Meeting hast du nun endlich Zeit, um die restlichen Daten zu erfassen. Als erstes machst du einige Bilder des Kleides.
 - Danach gibst du die folgenden noch fehlenden detaillierten Masse ein: Brustumfang, Taillenumfang, Hüftumfang und Taillen Seitenlänge.
 - Als Standort gibst du den Fundus ein und die genaue Platzierung im OG1, Regal 12/A.
 - Zuletzt verknüpfst du das Etikett und hast nun alles inventarisiert.
- 4 Da du dir nicht sicher bist, ob die Waschanleitung korrekt ist, schreibst du Anna Schneider eine Nachricht und schliesst die Datei.
- 5 Zum Abschluss möchtest du noch kurz nachschauen, ob schon alle 4 Kostüme für Mara Miller für die Dornröschenproduktion im System aufgenommen sind

Die Nummerierungen dienen auf den Folgeseiten zur Orientierung des Testszenario innerhalb des Wireframes.

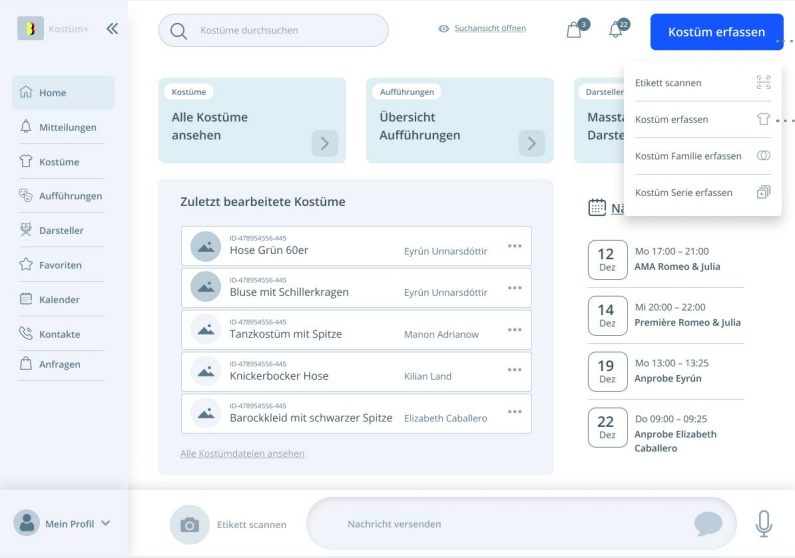
1

Cockpit Ansicht: Mit dem Call to Action Button in der rechten oberen Ecke, lassen sich Kostüme schnell erfassen

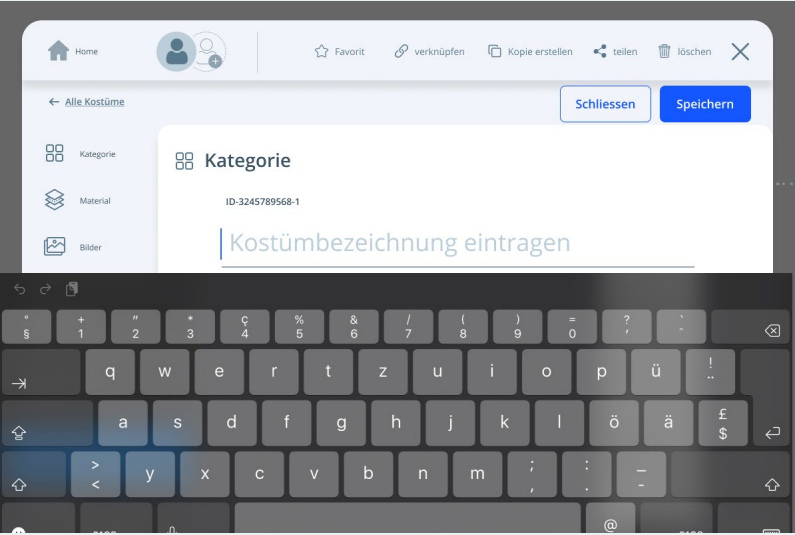


User kann wählen, ob ein Kostüm direkt via ID eingelesen werden soll, oder das Template zur Kostümerfassung geöffnet wird.

Zusätzlich angezeigt ist die Möglichkeit, ein mehrteiliges Kostüm oder eine Kostümserie zu erfassen. Diese beiden Szenarien sind aber nicht weiter aufgezeigt.



Template zur Erfassung eines einzelnen Kostüm öffnet sich.



2

Inventarisierungsmaske
Teil 1: Via Touch oder
Durchsuchungsfunktion
können User schnell und
intuitiv ein Kostümteil er-
fassen. Für zusätzliche
Informationen stehen ihnen
Inputfelder zur Verfügung.

Kategorie
ID: 3245789568-1

Dornröschenkleid in Satin & Tüll

Gender / Typ
Frauen, Herren, Unisex, Kinder, Tier, Fantasy

Sparte
Tanz, Schauspiel, Oper, Orchester, Chor

Aufführung
Epoche, Stücktitel, Darsteller, Rolle

Bekleidungsart
Bluse, Hemd, Shirt, Pullover, Hose, Jupe, Kleid, Anzug, Jacken, Mantel, Uniform, Schuhe, Accessoires, Plüsch

Bekleidungstyp
Ärmellos, Abendkleid, Bodenlang, Cocktailkleid, Glücklich, Herz-Ausschnitt, Hemdkleid, Knöchellang, mit Ärmel, Raglanärmel, Sommerkleid, Stehkragen

Material

Materialart
Baumwolle, Chiffon, Cord, Denim, Leine, Lyocell, Polyester, Samt, Seide, Viskose, Wolle

Muster
Uni, Karriert, Gestreift, Gepunktet, Floral, Gemustert, Verlauf, Anderes

Materialoptik
Battist, Jacquardgewebe, Marquissette, Gestrickt, Tüll, Satin

Farbrichtung
Gelb, Beige, Weiss, Transparent, Orange, Violett, Grau, Silber, Rot, Blau, Braun, Gold, Rosa, Grün, Schwarz, Multicolor

Waschanleitung
Temperatur: 20°, 30°, 40°, 50°, 60°, 70°
Reinigungsart: Chemische Reinigung, Ozonschrank, Handwäsche, Maschinenwäsche
Trocknen: Lufttrocknen, Tumbler
Bügeln: mit Dampf, ohne Dampf, nicht bügeln

Zuweisen von
Mitarbeitern

Kostümname

Gender / Typ

Sparte

Epoche, Stück,
Darsteller:in, Rolle

Bekleidungsart

Bekleidungstyp

Material

Muster

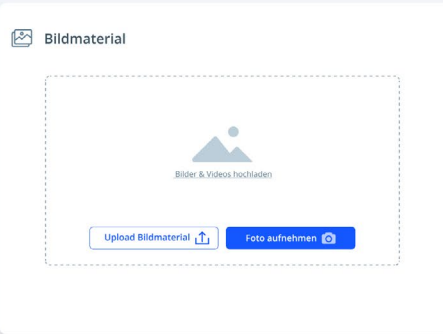
Materialoptik

Farbrichtung

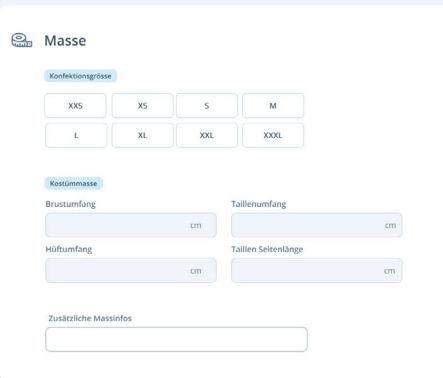
Waschanleitung

3

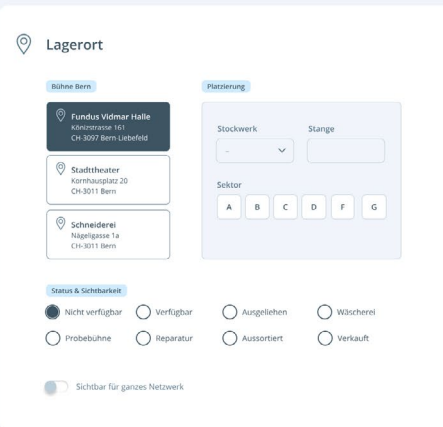
Inventarisierungsmaske
Teil 2: Die Kostümabteilungen legen hohen Wert auf detaillierte Massangaben. Innerhalb des Testings soll untersucht werden, ob für eine schnelle Erfassung oder auch Kostümsuche auch eine Konfektionsgrösse von Nutzen sein könnte.



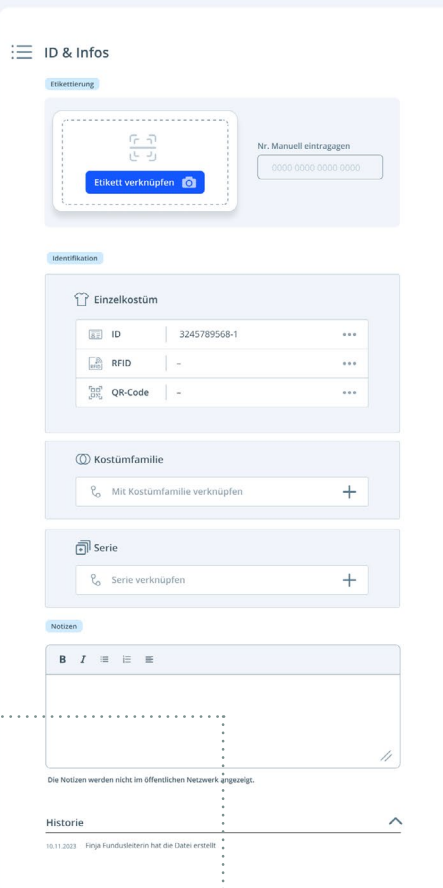
Bilder hinzufügen



Masse



Lagerort & Freigabe für Netzwerk



ID & Etikett Verknüpfung

Verknüpfen mit Kostümteilen

zu Serie hinzufügen

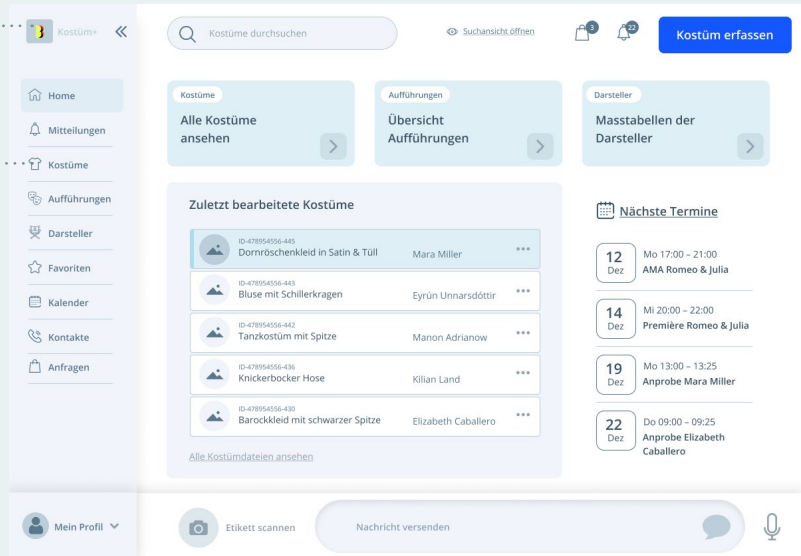
4

Nachricht schreiben:
User können sich auf Kostümebene austauschen

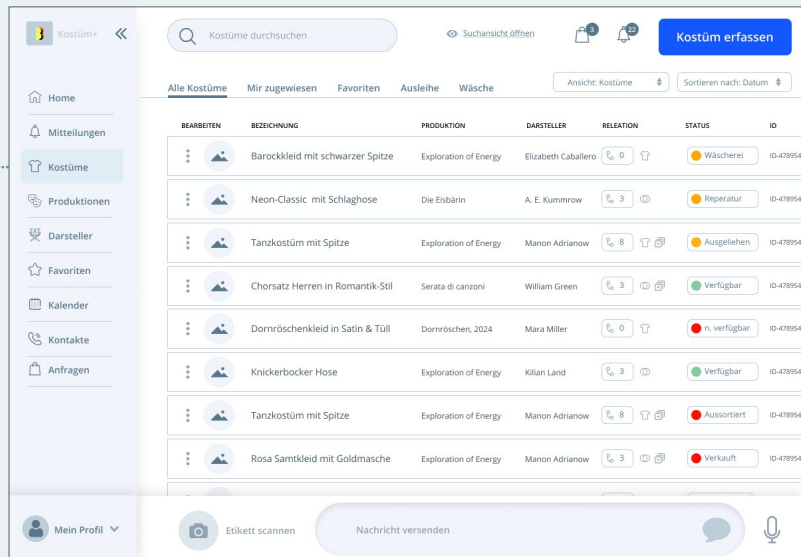


5

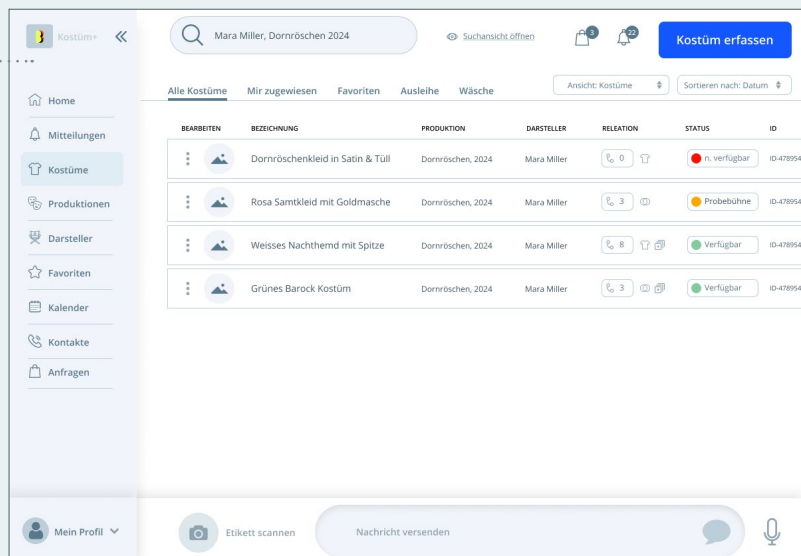
Die Kostümübersicht kann via Menu oder Suche aufgerufen werden



Kostümübersicht



Kostüme können via Suche oder Filterung gefunden oder eingegrenzt werden.



3

Szenario «Kostüm suchen»

Szenario «Probekostüm suchen»

Du arbeitest im Theater in der Kostümabteilung als Kostümassistentin und bist damit beauftragt, ein Probekostüm im Fundus für die anstehende Produktion von «Der kleine Prinz» zu finden.

1

Suchen

- Das gesuchte Kostüm sollte dem grünen Originalkostüm für die Rolle des Prinzen möglichst nahekommen, und du hast ein Referenzbild zur Orientierung.
- Dir schwebt ein Herren Jumpsuit vor.
- Der Schauspieler, der die Rolle des Prinzen spielt, ist 1,86 Meter gross und wiegt 95 Kilogramm.
- Dein Ziel ist es, das geeignete Kostüm in einer angemessenen Grösse mithilfe der bereitgestellten Benutzeroberfläche zu suchen.

2

Merken

- Der «Overall in grünem Satin mit Ballon Hose aus Aladin gefällt dir besonders gut. Merke es dir für einen späteren Zeitpunkt vor.
- Der grüne Satin-Jumpsuit mit der roten Gürtelschnalle aus der Aufführung «Kleiner Prinz 2012» sieht dem Original sehr ähnlich, schau es dir im Detail an. Auch dieses Kostüm setzt du auf deine Merkliste.

3

Teilen

- Nun informierst du den Kostümbildner Klaas über die gefundenen Kostüme.

Szenario «Original-Kostüm extern suchen»

4

Du arbeitest im Theater in der Kostümabteilung als Kostümassistentin und wirst vom Kostümbildner beauftragt, im Fundus des Theaters ein Kostüm einer Artischocke zu suchen.

- Der Schauspieler, der dieses Kostüm tragen wird, trägt normalerweise die Grösse Medium (M).

5

- Im Fundus des eigenen Theaters ist jedoch kein Kostüm einer Artischocke vorhanden. Dein Ziel ist es, ein passendes Kostüm zu suchen und bei anderen Theatern anzufragen.

1

Filter, Menu oder Suche für Kostümsuche verwenden

Menu

Kostümfilter

Rampenverkauf
Fundus Südpol
Luzern
05.05.2024
Save the date! >

Kostüme

Damen	Herren
Tier	Fantasy
Unisex	Kinder

Epochen

Barock	30-er	40
--------	-------	----

Sparte

Tanz	Schauspiel	Op
------	------------	----

Arbeitsuniformen

Polizei	Spital	Re
---------	--------	----

Netzwerk

1.1

Kostüme

- Damen >
- Herren >
- Unisex >
- Kinder >
- Tiere >
- Fantasy >

- Nachrichten >
- Support >
- Netzwerk >
- Mein Profil >

Filter

1.2

Filter

Kategorie

Gender oder Typ

Damen	Herren
Unisex	Kinder
Tiere	Fantasy

Bekleidungsart

<input type="checkbox"/> Anzüge	<input type="checkbox"/> Blusen
<input type="checkbox"/> ...	<input type="checkbox"/> ...

Filter anwenden

Suche

4

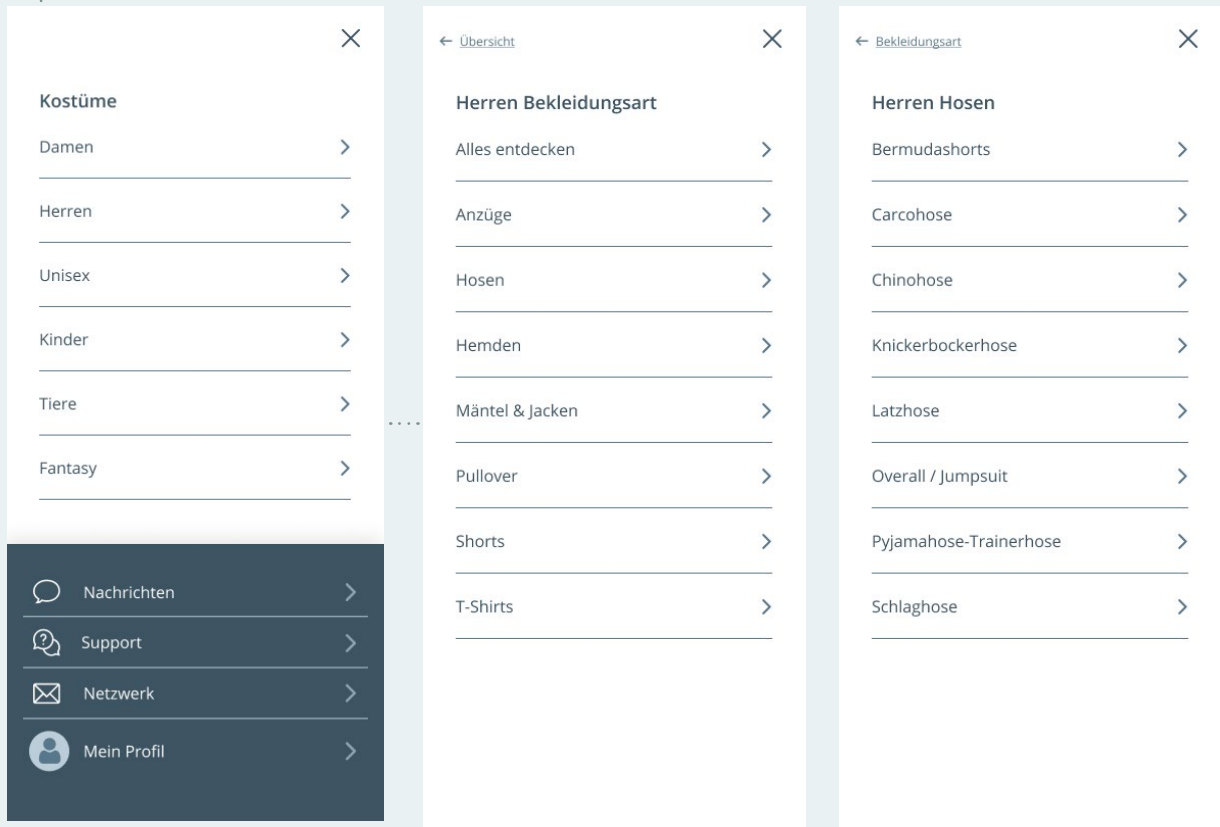
Abbrechen

Suche

Q W E R T Y U I O P
A S D F G H J K L
Z X C V B N M

1.1

Kostümsuche via 3-stufiges Menu:
Level 1 Gender, Typ / Level 2 Bekleidungsart /
Level 3 Bekleidungstyp



1.2

Kostümsuche via Kostümfilter

Filter ✕

Kategorie

Gender oder Typ

Damen Herren

Unisex Kinder

Tiere Fantasy

Bekleidungsart

Anzüge Blusen

Hosen Mäntel

Pullover Shirt

Jacken Uniformen

Filter anwenden

Kostümtyp

Sparte

Alle Schauspiel

Tanz Oper

Film Anderes

Nur Kostümserien anzeigen

Aufführung

Jahr ▼

Regie & Assistenz

Masse

Konfektionsgrösse

Genauere Masse

Oberkörper

Armlänge 0 cm

Rückenlänge 0 cm

Schulterbreite 0 cm

Tailenweite 0 cm

Hüftumfang 0 cm

Unterkörper

Bundlänge 0 cm

Schrittlänge 0 cm

Oberschenkelweite 0 cm

Wadenweite: - cm 0 cm

Material

Materialart

Häufig verwendet

Material

Materialart

Häufig verwendet

Muster

Farben

Kostümübersicht

Kostümfilter

Jumpsuits Herren

8975 Kostüme

Auswählen

Jumpsuit
Overall in grünem Satin mit Ballon Hose
Aladin, 2015
Mittelalter
✓ Luzerner Theater

Jumpsuit
Grüner Satin-Jumpsuit mit roter Gürtelschnalle
Der kleine Prinz, 2012
20-er Jahre
✓ Luzerner Theater

Jumpsuit
Jumpsuit Grün mit Brusttasche
Dornröschen, 2023
20. Jh.
✓ Luzerner Theater

Jumpsuit
Overall in waldgrün und offenem Kragen
Die Walküre, 2023
20. Jh.
○ Luzerner Theater

Jumpsuit
Flanell- Jumpsuit mit Kordelzug
Monte Rosa, 2024
80-er Jahre
✓ Luzerner Theater

Jumpsuit
Khakigrüner Safari Overall
Kuscheltier-Safari, 2023
20-er Jahre
○ Luzerner Theater

Kostüm Detailseite

Zurück | Herren > Hosen > Jumpsuit

Jumpsuit

Grüner Satin-Jumpsuit mit roter Gürtelschnalle

Grüner Jumpsuit im Stil der 20er Jahre. Produziert nach Vorlage des kleinen Prinzen von Antoine de Saint-Exupéry

♂ M ♀

✓ Luzerner Theater

Anfragen

Teilen Merken

Kostümspezifikationen

Kategorie

Gender / Typ
Herren

Epoche
20-er Jahre

Segment
Schauspiel

Bekleidungsart
Hose

Bekleidungstyp
Jumpsuit / Overall / Einteiliger Hosenanzug / Langärmelig

Aufführung

Stücktitel
Der kleine Prinz 2012

Darsteller
Hugo Tiedje

Rolle:
Der kleine Prinz

Regie
Teresa Rotemberg

2

Kostüme merken via Kostümübersicht oder Detailansicht

Zur Merkliste hinzufügen

Durchsuchen

Romeo & Julia 2024

Der kleine Prinz 2024

Molières Amphitryon 2024

Jörg Widmann & Cuarteto Quiroga

Exploration of Energy

Neue Merkliste erstellen

Neue Merkliste erstellen

Probekostüme Kleiner Prinz

Speichern

Q W E R T Y U I O P
A S D F G H J K L
Z X C V B N M
123 space Next

Kostümfilter

Jumpsuits Herren

8975 Kostüme

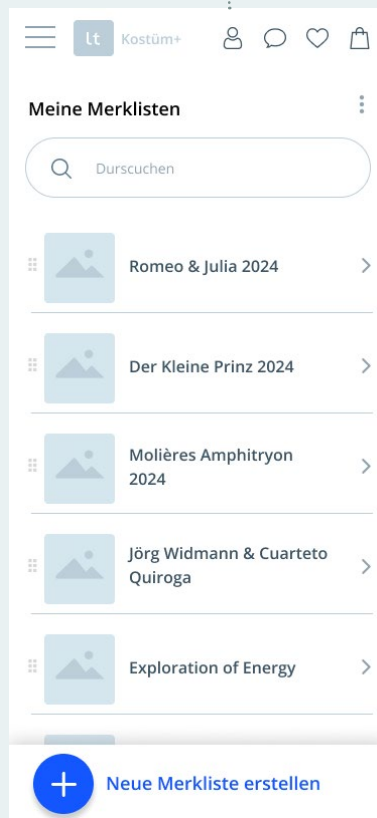
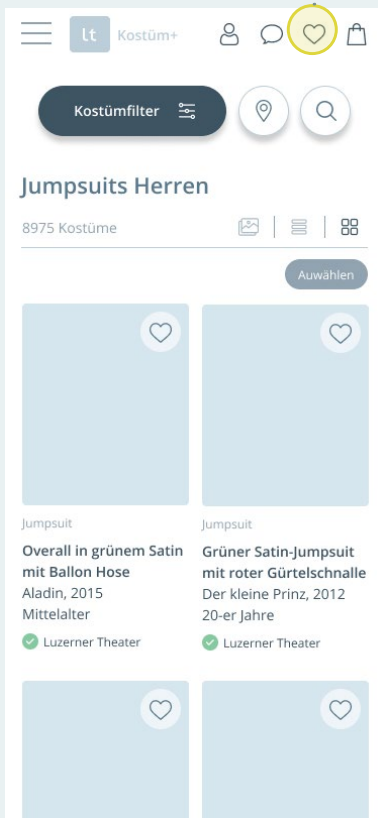
Auswählen

Jumpsuit
Overall in grünem Satin mit Ballon Hose
✓ gemerkt

Jumpsuit
Grüner Satin-Jumpsuit mit roter Gürtelschnalle

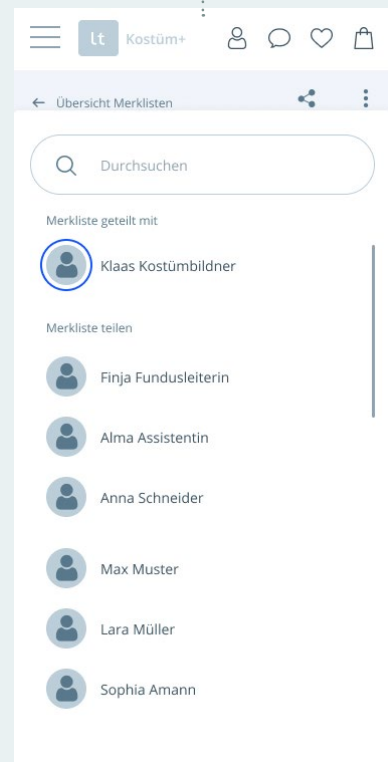
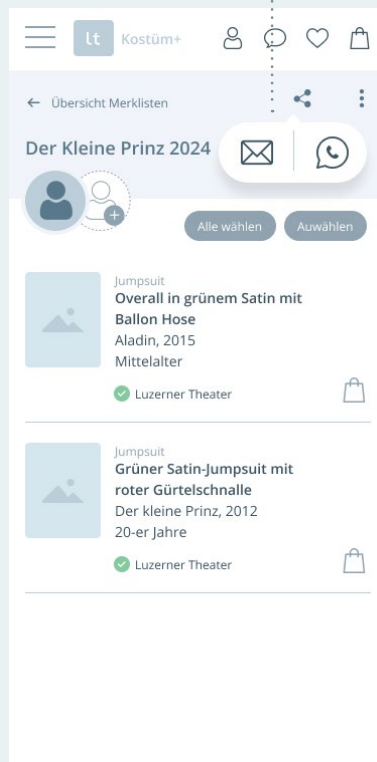
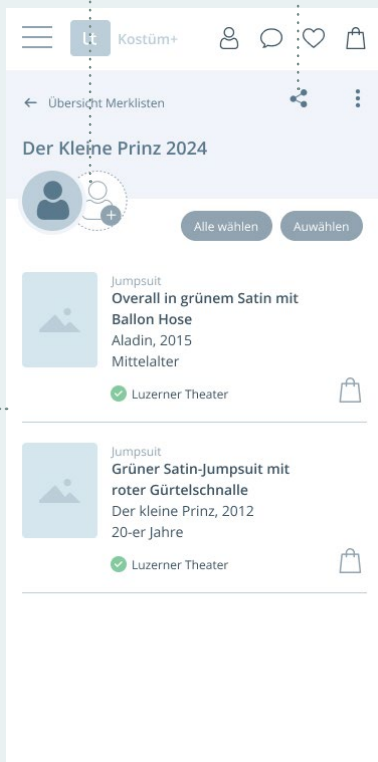
Neue Merkliste erstellen oder auf bestehender List merken

Zur Merkliste



3

Merkliste teilen via E-Mail, WhatsApp, oder Mitarbeiter hinzufügen

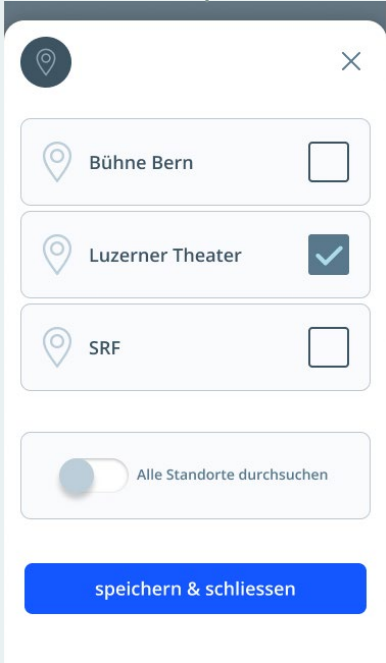


Via Whatsapp oder E-Mail teilen

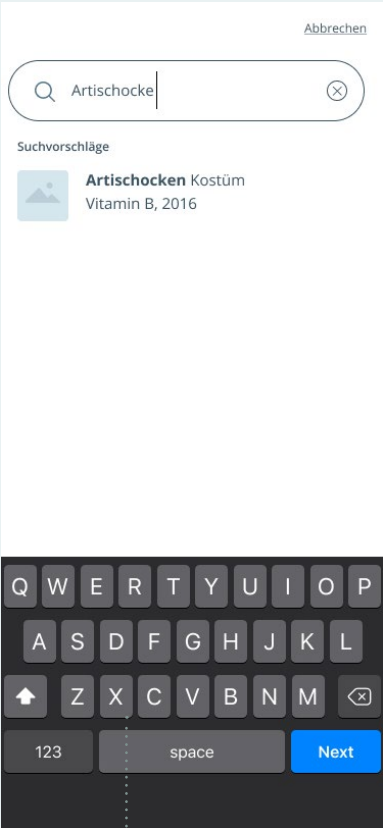
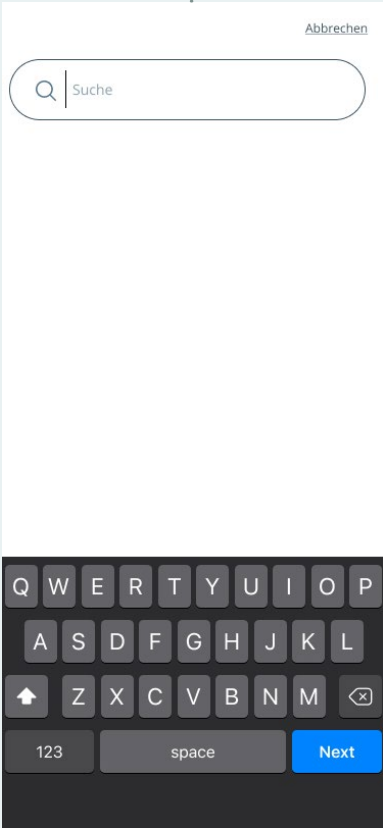
Mitarbeiter zur Merkliste hinzufügen

4

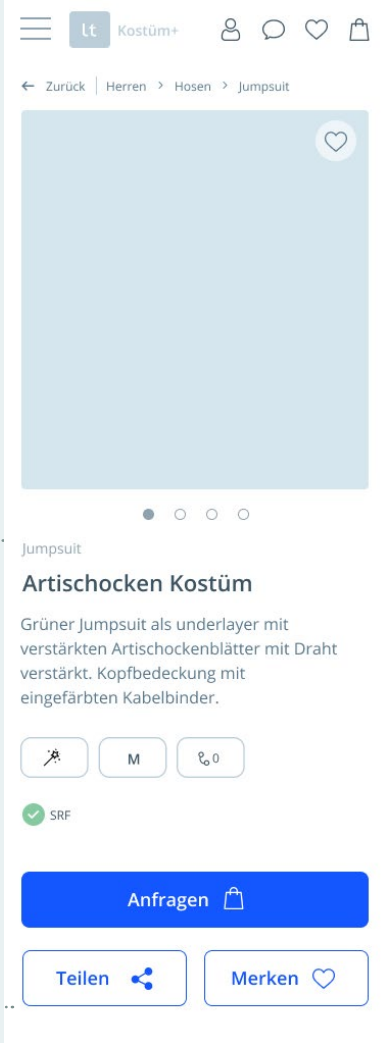
Standort Eingrenzung & Sucheingabe



Der Standort funktioniert unabhängig vom Kostümfilter und der Suche.



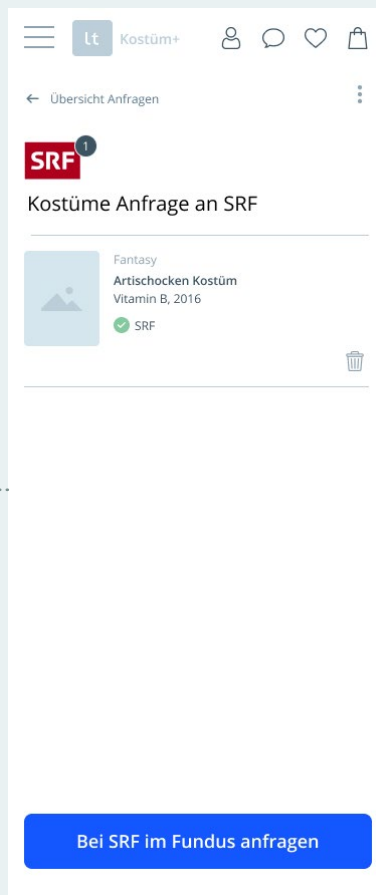
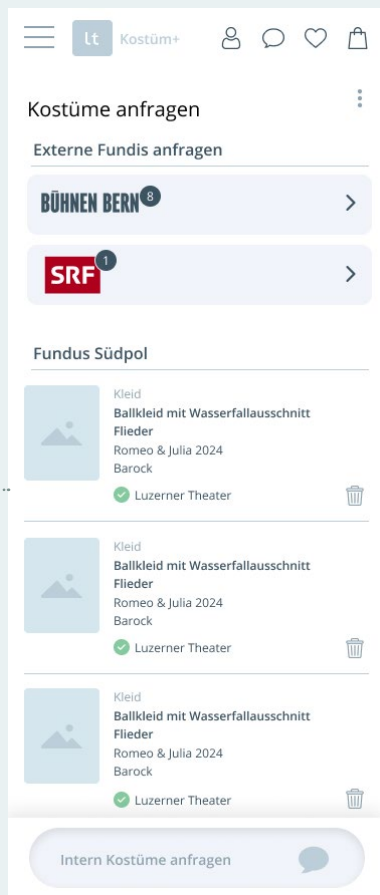
Autocomplete Funktion



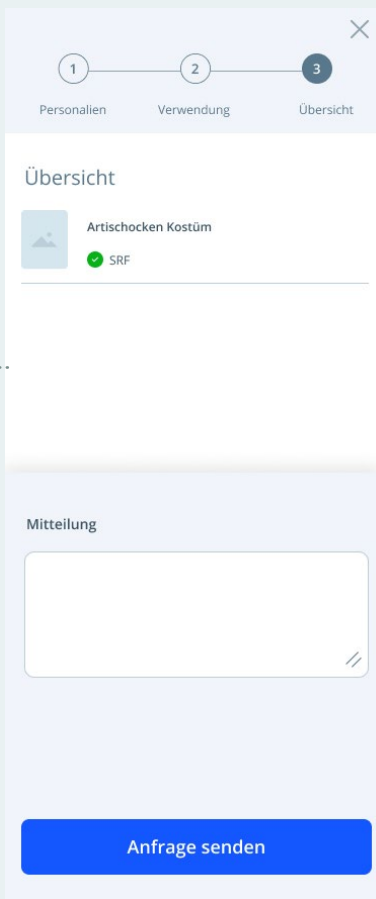
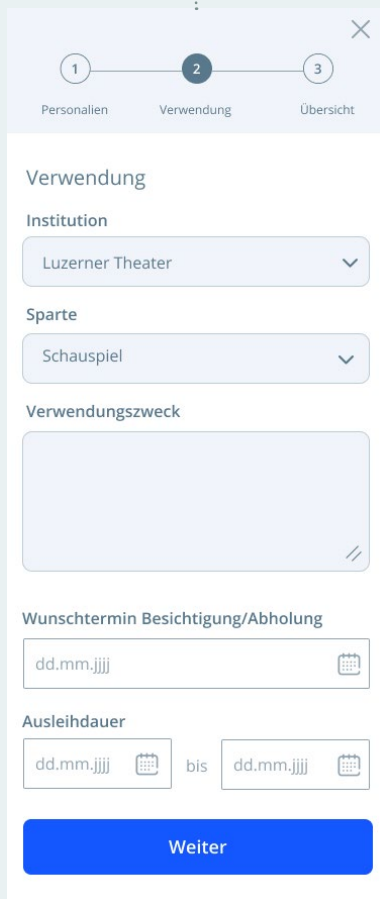
Detailansicht Kostüm: Kostüm anfragen

5

Warenkorb sortiert nach internen und externe Institutionen



Externe Anfrage stellen



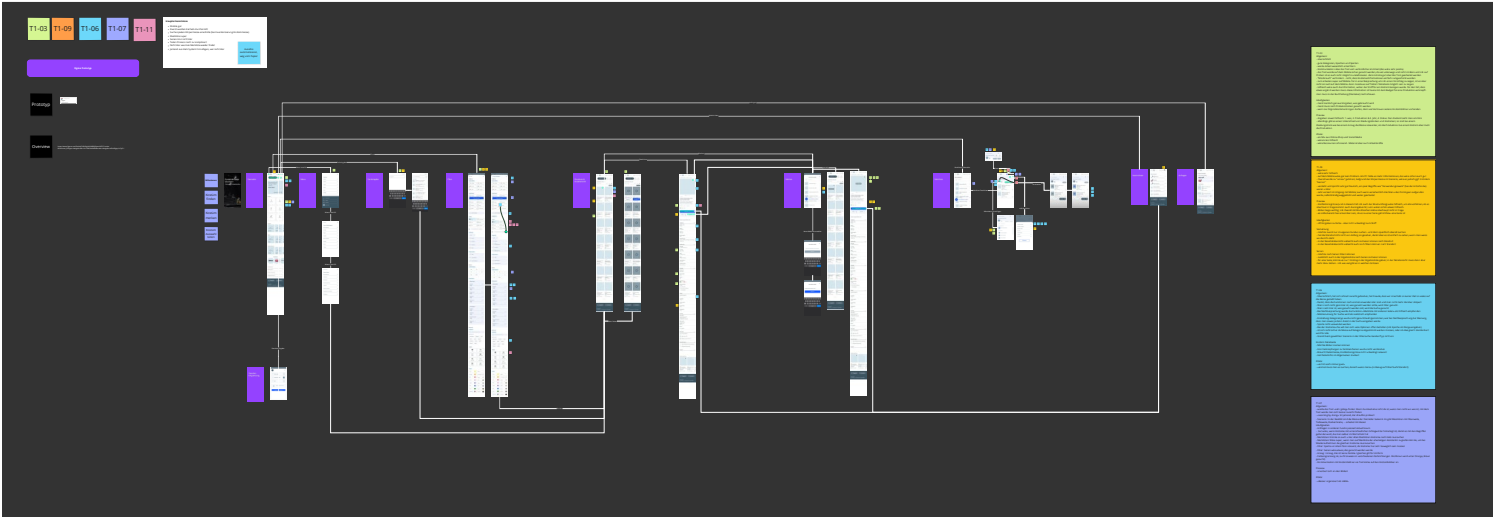
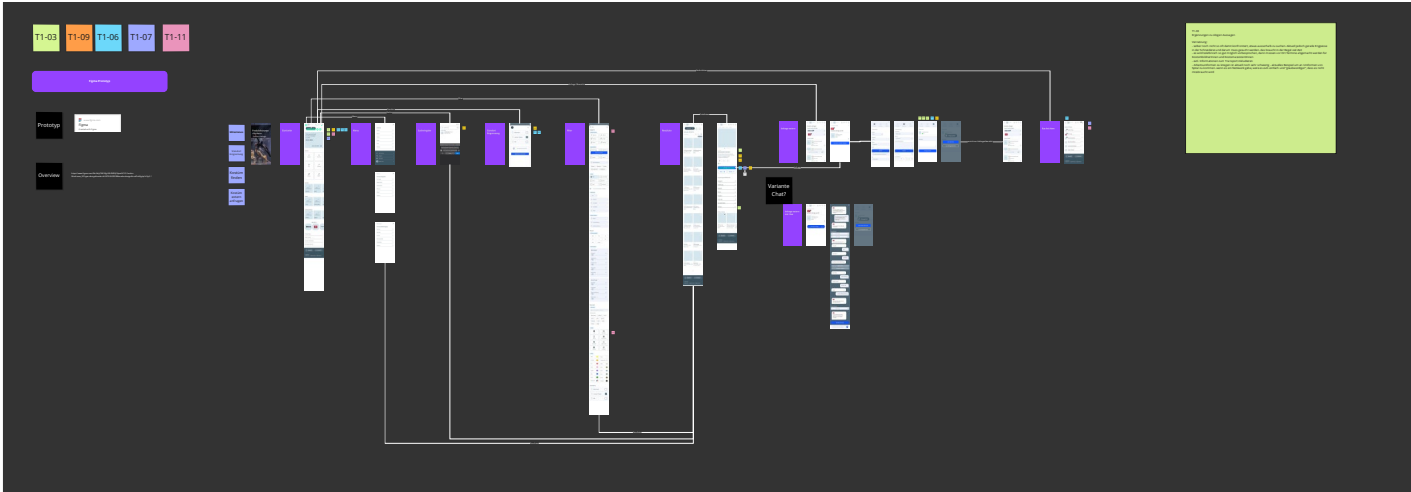
5 Kostüm extern anfragen

16.9.4 Issue Map Usability Testings 1

Issue Map Szenario Inventarisierung



Issue Map Szenario «Suche intern & extern»



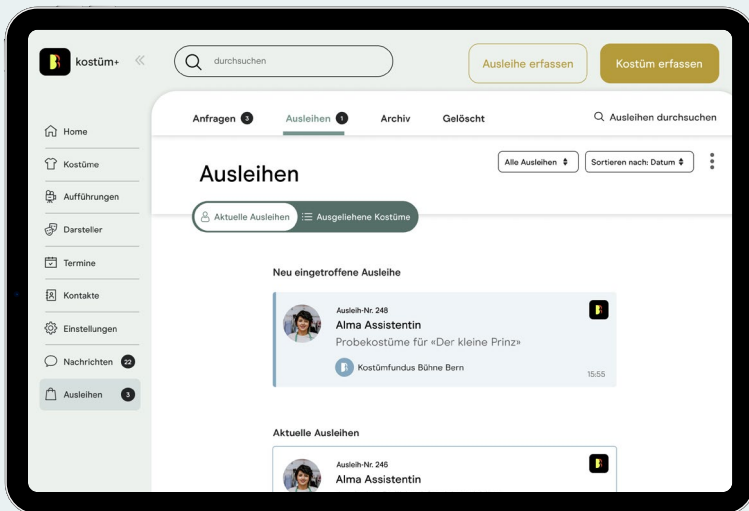
16.9.5 Iteration Wireframe

Überarbeitung des Prototyp nach Testingrunde 1

Thema	Anpassung
Darstellung mehrteilige Kostüme und Serien	Icon wurden hinterfragt und wo nötig ausgewechselt. Zudem werden sie textlich mit «Mehrteilig» und/oder «Serie» bezeichnet, um auf Anhieb verstanden zu werden
Speichern/Schliessen	X steht nur noch für schliessen. Eigener Button für Speichern bleibt bestehen.
Sticky Footer Inventarisierung	Bei der Inventarisierung wird der Chat nicht mehr als Sticky Footer, sonder via Side-Nav zugänglich gemacht.
Merkliste teilen	Die Option «Merkliste mit Mitarbeiter teilen» wird in die Allgemeine Teilfunktion integriert
Kostümfilter Konfektionsgrösse	Zu den internationalen werden zusätzlich die europäischen Konfektionsgrössen hinzugefügt.
Kostümfilter Körpermasse	Im Gegensatz zur Inventarisierung, wo Kostümmasse eingegeben werden, werden bei der Sucheingabe Körpermasse der Darstellenden eingetragen. Hierzu wird der Prototyp erweitert durch Slider mit Spannweit-Eingabe.
Status & Sichtbarkeit	Weitere Status sind hinzugefügt worden.
Waschanleitung	«nicht Reinigen» wurde als Auswahl hinzugefügt, zudem werden sämtliche Optionen als «multiselect» und nicht mehr als «single select» dargestellt.
Material/Materialoptik	Material und Materialoptik wurden zusammengefügt
Allgemein	Funktionsumfang der Inventarisierung sowie die Kostümübersicht ist leicht reduziert und vereinfacht worden.

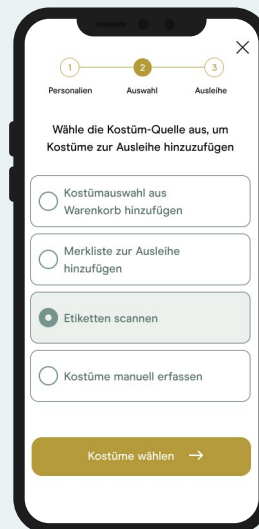
Diese Änderungen sind nach der ersten Testingrunde am Prototyp vorgenommen worden.

16.9.6 Prototyp Interface Design



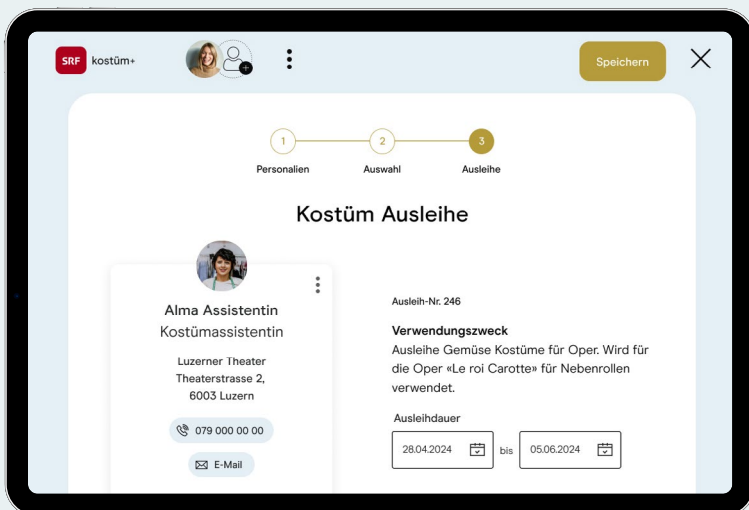
Interne Ausleihe (Inventarisierungs-Modus)

<https://www.figma.com/proto/k9qEzK04q4le5a2klzqLxu/02-Kostueme-Interface-T2?page-id=1463%3A24477&type=design&node-id=1474-84540&viewport=-22796%2C3671%2C1.09&t=MnOEOJNgocBc7lLh-1&scaling=scale-down&mode=design>



Interne Ausleihe (Such-Modus)

<https://www.figma.com/proto/k9qEzK04q4le5a2klzqLxu/02-Kostueme-Interface-T2?page-id=1463%3A11157&type=design&node-id=1463-16868&viewport=-19417%2C-14633%2C1.29&t=kUW3lFTMPVzlpapA-1&scaling=scale-down&mode=design>



Externe Ausleihe (Inventarisierungs-Modus)

<https://www.figma.com/proto/k9qEzK04q4le5a2klzqLxu/02-Kostueme-Interface-T2?page-id=1090%3A36723&type=design&node-id=1471-69473&viewport=-34277%2C5081%2C0.51&t=2eQUAhy7WHslcx2Y-1&scaling=scale-down&mode=design>

16.9.7 Forschungsziele Usability Testings 2

Was sollen wir im Testing rausfinden?



Auch in der zweiten Testingrunde sind vor der Erstellung der Testsznarien die Forschungsziele zusammengetragen worden.

16.9.8 Testszzenarien Testing 2

Szenario «Interne Ausleihe erfassen»

Teil 1 «Alma Assistentin erstellt Ausleihe»

Hintergrund: Stell dir vor, du seist Alma Assistentin bei Bühnen Bern. Du bist für die Probekostüme der Theateraufführung des «Kleinen Prinzen» verantwortlich. Du hast bereits im Voraus eine Merkliste erstellt und bist nun Freitag Abends allein im Kostümfundus unterwegs, um die ausgewählten Kostüme für die Probebühne zu holen.

Schritte

- 1
 - Du öffnest die Kostüm+ App auf deinem Mobiltelefon.
 - Du begibst dich zum Kostümfundus und suchst die auf deiner Merkliste vermerkten Kostüme.
- 2
 - Nachdem du die Kostüme gefunden hast, möchtest du sicherstellen, dass die Fundus-Verantwortlichen wissen, dass sich diese auf der Probebühne befinden. Du erfasst die Kostüme als Ausleihe für die Probebühne.
 - Du kontrollierst die Liste auf deinem Gerät und änderst den Status der Kostüme auf «Probebühne».
 - Du schliesst die Ausleihe für die ausgewählten Kostüme ab.
 - Du schliesst die Ausleihe ab.

1

Merkliste zur Ausleihe hinzufügen-
gen oder Neue Ausleihe erfassen
und dann Kostüme hinzufügen

9:41 kostüm+ Übersicht

Der Kleine Prinz 2024

Alle Auswählen Auswählen

ID-123456780 / Jumpsuit
Overall in grünem Satin mit
Ballon Hose
Fundus Vidmar
OG 1 – R12 – D
✓ Bühne Bern

ID-321456789 / Jumpsuit
Grüner Satin-Jumpsuit mit
roter Gürtelschnalle
Fundus Vidmar
OG 1 – R12 – C
✓ Bühne Bern

ID-432156789 / Kleid
Balkleid mit
Wasserfallausschnitt Flieder
Fundus Vidmar
OG 1 – R05 – A
✓ Bühne Bern

9:41 kostüm+ Übersicht

Anfragen & Ausleihen

Externe Fundis anfragen

luzerner theater 8

SRF 1

Kostüme Bühne Bern

ID-123456789 / Kleid
Balkleid mit
Wasserfallausschnitt Flieder
Fundus Vidmar
OG 1 – R05 – A
✓ Bühne Bern

ID-123456787 / Kleid
Historisches Kleid mit
Krinoline
Fundus Vidmar
OG 1 – R12 – D
✓ Bühne Bern

ID-123456780 / Jumpsuit
Grüner Satin-Jumpsuit mit
roter ...
Fundus Vidmar
OG 1 – R12 – C
✓ Bühne Bern

Ausleihe erfassen

Anfragen

9:41 kostüm+ Übersicht

Merkliste ausleihen

Merkliste teilen

Drucken

Umbenennen

Liste Löschen

Schliessen

Auswahl aus Merkliste erstellen

Neue Merkliste erfassen

Ganze Merkliste via Bearbeitungsfunktionen
zur Ausleihe hinzufügen.

1 Personalien 2 Auswahl 3 Ausleihe

Meine Personalien

Alma Assistentin
Kostümassistentin
Bühne Bern

079 000 00 00

E-Mail

Verwendungszweck

Ausleihe diverse Probekostüme für die Aufführung kleiner Prinz.

Ausleihdauer

12.12.2023 bis 05.06.2024

Nächster Schritt →

1 Personalien 2 Auswahl 3 Ausleihe

Wähle die Kostüm-Quelle aus, um Kostüme zur Ausleihe hinzuzufügen

Kostümauswahl aus Warenkorb hinzufügen

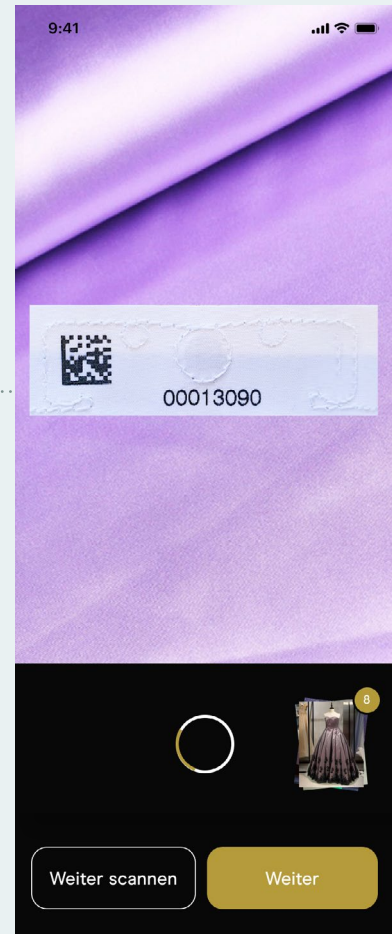
Merkliste zur Ausleihe hinzufügen

Etiketten scannen

Kostüme manuell erfassen

Kostüme wählen →

Den User stehen verschiedene Optionen zur Verfügung, um Kostüme einer Ausleihe hinzuzufügen.



Bei einem entsprechenden Etikettiersystem, können die Kostüme via scan eingelesen werden.


2

Interne Ausleihe erfassen: Personalien prüfen, Verwendungszweck angeben. Kostüme hinzufügen.

1 Personalien 2 Auswahl 3 Ausleihe

Kostüm Ausleihe

Ausleih-Nr. 246



Alma Assistentin
Kostümassistentin

Bühne Bern

☎ 079 000 00 00


✉ E-Mail

Verwendungszweck
Ausleihe diverse Probekostüme für die Aufführung kleiner Prinz

Ausleihdauer
28.04.2024 bis 05.06.2024


Ausleihliste
Alle Status ändern [Alle löschen](#)

● Probebühne ▼




ID-123456780 / Jumpsuit
Overall in grünem Satin mit Ballon Hose
Aladin & die Wunderlampe 2015 / Mittelalter

● Probebühne ▼




ID-321456789 / Jumpsuit
Grüner Satin-Jumpsuit mit roter Gürtelschnalle
Der kleine Prinz, 2012, 20-er Jahre

● Probebühne ▼




ID-432156789 / Kleid
Ballkleid mit Wasserfallausschnitt Flieder
Romeo & Julia 2023 Barock

● Probebühne ▼




ID-123886789 / Kleid
Historisches Kleid mit Krinoline
Molières Amphitryon 2023

● Probebühne ▼




ID-123456789 / Kleid
Ärmelloses Abendkleid mit Masche
Exploration of Energy

● Probebühne ▼




ID-123886789 / Kleid
Historisches Kleid mit Krinoline
Molières Amphitryon 2023

● Probebühne ▼




ID-123456789 / Kleid
Ärmelloses Abendkleid mit Masche
Exploration of Energy

● Probebühne ▼




ID-223456789 / Kleid
Rokoko Kleid mit Tüll & besticktem Mantel
Romeo & Julia 2023, Barock

● Probebühne ▼




ID-993456789 / Kleid
Historisches Kleid mit weisser Spitze
Molières Amphitryon 2023

● Probebühne ▼




ID-19856789 / Fantasy
Lauch Überhang mit Moos Imitation
Die Schnecke, 2018

● Probebühne ▼



ID-323456789 / Kleid
Historisches Kleid mit Ornamenten
Molières Amphitryon 2023

● Probebühne ▼




ID-444456789 / Fantasy
Weisses Nachthemd mit Knöpfen
Molières Amphitryon 2023

● Probebühne ▼

Ausleihe erstellen →

9:41



Ausleihe erfolgreich erfasst.

Zur Startseite

2

Ausleihübersicht: Status anpassen, Ausleihbestätigung

Szenario «Interne Ausleihe prüfen»

Teil 2 «Finja Fundus prüft Ausleihen»

Hintergrund: Du bist Finja Fundus, die Fundusmitarbeiterin bei Bühnen Bern. Es ist Montagmorgen, und du siehst, dass neue Ausleihen zu bearbeiten sind. Deine Aufgabe ist es, die Ausleihen von Alma Assistentin zu überprüfen, sicherzustellen, dass alles in Ordnung ist, und zusätzliche Informationen zu den aktuellen Ausleihen und den auf der Probebühne befindlichen Kostümen zu erhalten.

Schritte

- 3
 - Du öffnest das Fundus-Verwaltungssystem oder die entsprechende Software auf deinem Arbeitscomputer am Montagmorgen.
 - Suche nach den neuen Ausleihen und identifiziere diejenigen, die von Alma Assistentin gemacht wurden.
 - Prüfe die Informationen zu den von Alma Assistentin ausgeliehenen Kostümen und ihren aktuellen Standorten. Stelle sicher, dass alles korrekt ist.
 - Nachdem du überprüft hast, dass alles in Ordnung ist, schliesst du die Datei.
 - Jetzt möchtest du zusätzliche Informationen erhalten:
- 4
 - Finde eine Liste aller aktuellen Ausleihen und erhalte allgemeine Informationen darüber.

Erfahre, welche Kostüme sich insgesamt auf der Probebühne befinden.
 - Nachdem du die gewünschten Informationen erhalten hast, schliesst du die Datei oder die Software.

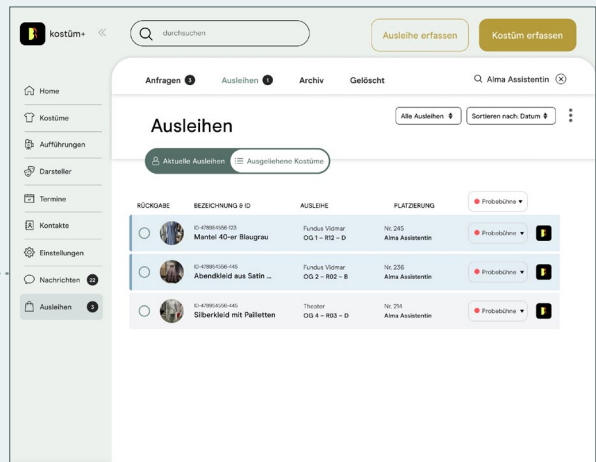
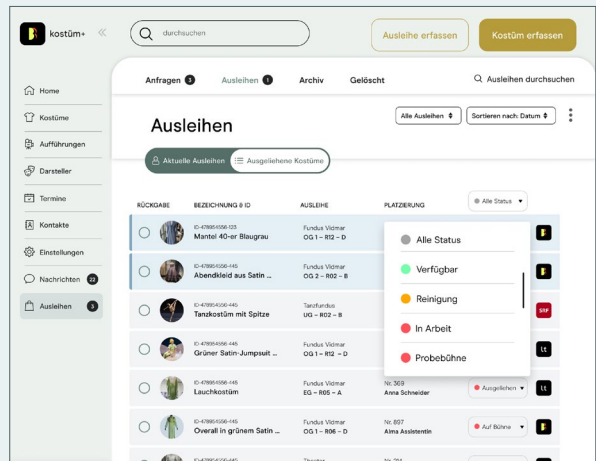
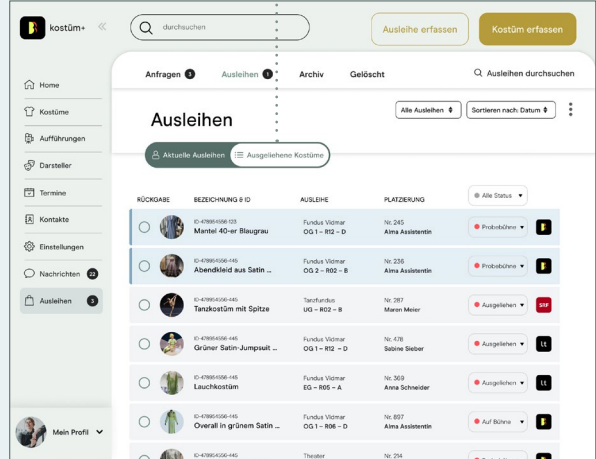
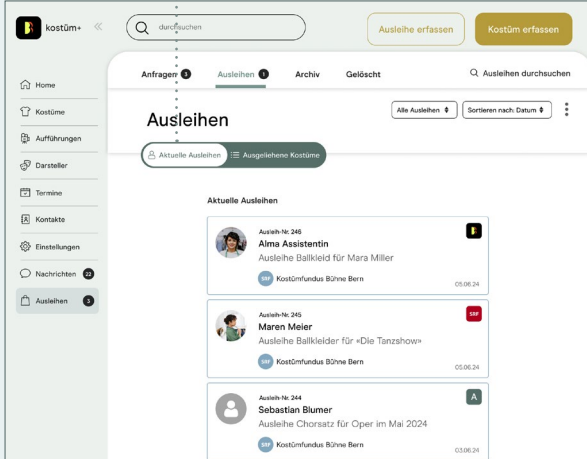
Anfrageübersicht

Ausleihübersicht

3

Anfragen & Ausleihen ansehen
oder bearbeiten

Ausleihe intern Detailansicht



4 Ansicht ausgeliehene Kostüme mit Filtereinstellungen

Szenario «Externe Ausleihe»

1

Artischocke – Anfrage ansehen + Ausleihe extern»

Du arbeitest im SRF Fundus, kommst am Morgen ins Büro/Atelier und möchtest heute als erstes die Anfragen und Ausleihen bearbeiten und bist gespannt ob du neue Anfragen erhalten hast.

Die neuste Anfrage aus dem Luzerner Theater fällt dir sofort auf.

- Du liest die Anfrage durch und siehst dir die Kostümauswahl an.
- Da alle Kostüme im Fundus verfügbar sind und einer Ausleihe nichts im Wege steht, schreibst du eine Nachricht an Alma Assistentin und gibst dein OK für die Ausleihe.
- Du navigierst zurück zur Übersicht der Anfragen.

Nun hast du mit einer Kollegin zum kurzen Kaffee abgemacht und verlässt das Büro/Atelier.

- Zurück im Büro findest du eine Antwort von Alma Assistentin und liest diese kurz durch
- Zum Schluss möchtest du noch kurz nachschauen, wie viele «an dich» zugewiesenen Anfragen du hast.

2

Externe Ausleihe erstellen

Für heute hat sich Alma Assistentin vom Luzerner Theater im Fundus SRF angemeldet um die angefragten Kostüme anschauen zu kommen und diese im besten Fall gleich ausleihen zu können. Nach einer ausführlichen Durchsicht vor Ort möchte sie alle drei Kostüme ausleihen.

Du erfasst die Kostüme und erstellst eine Ausleihe

- Du gibst die Preise für die Kostüme ein
- Du wechselst den Status der Kostüm

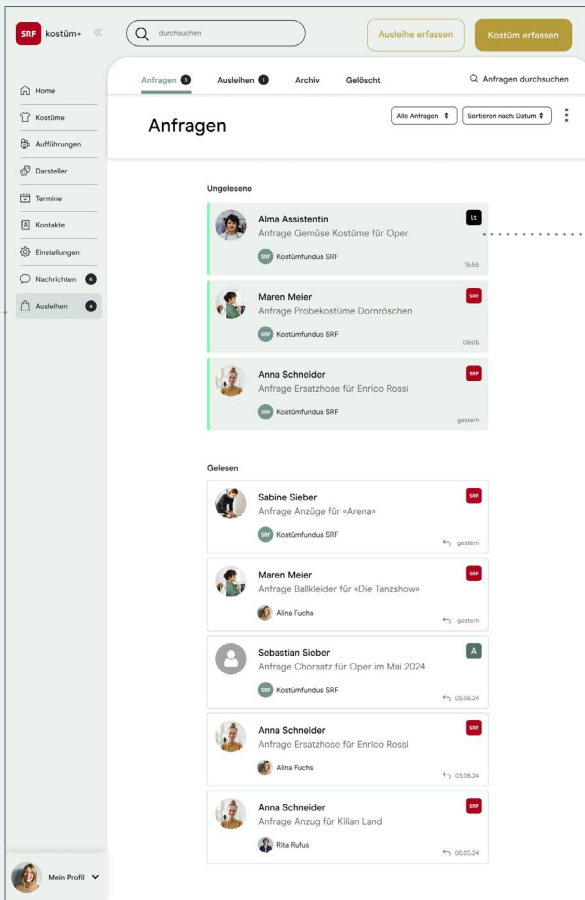
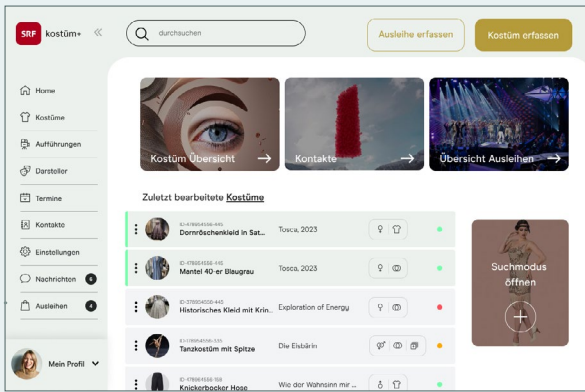
3

Rückgabe

3 Monate später bringt Alma Assistentin vom Luzerner Theater die ausgeliehenen Kostüme zurück.

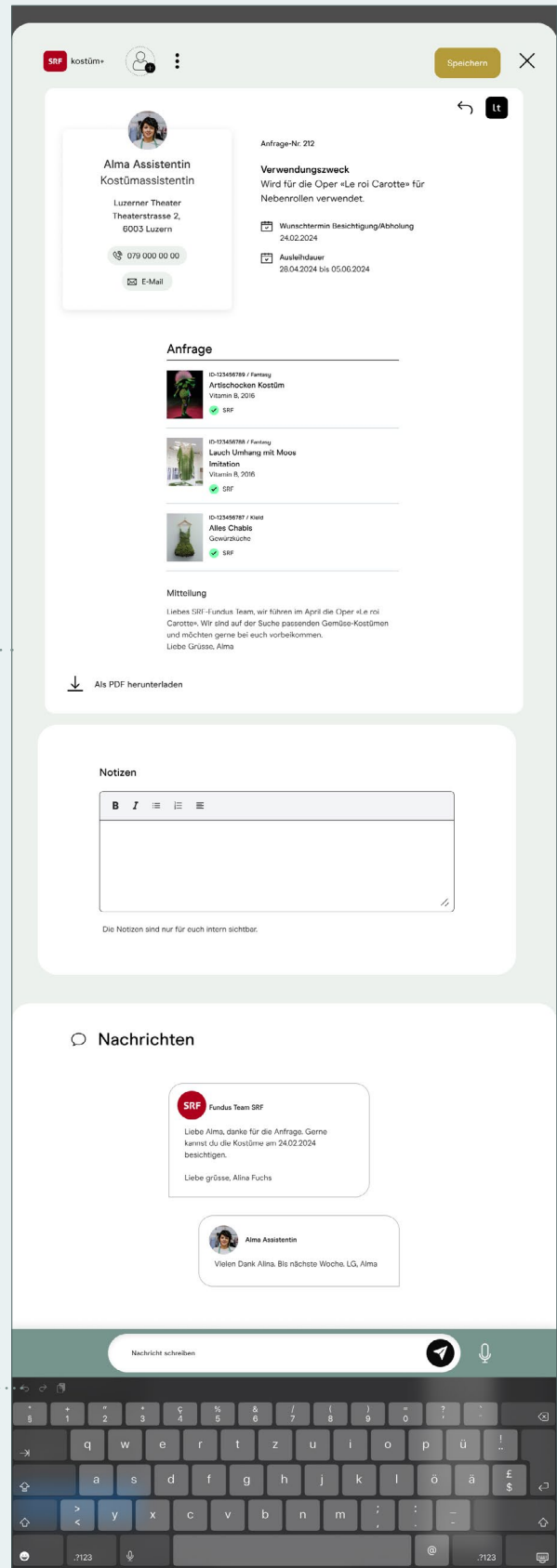
Du erfasst die Kostüme und erstellst eine Ausleihe

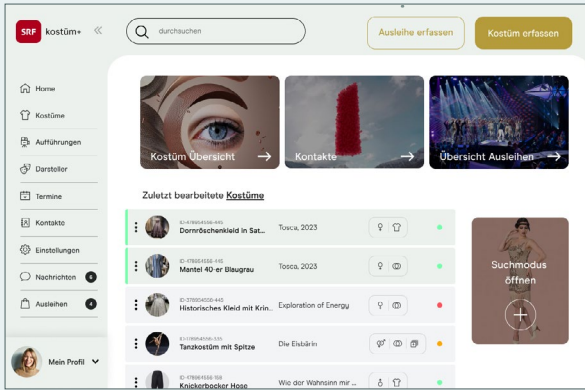
- Du kontrollierst die Kostüme und gleichst diese mit der Ausleihliste ab.
- Die gibst an, dass die Kleider in die Wäscherei sollen und beendest die Ausleihe



1

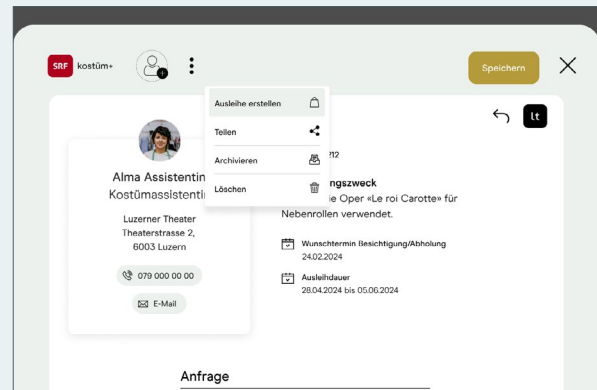
Externe Anfrage ansehen und bearbeiten:
User gelangt via Menu «Ausleihe» zur Anfrage-
übersicht. Anfragen können direkt via Chat
beantwortet werden. Persönliche Notizen
sind dabei für Externe nicht sichtbar.



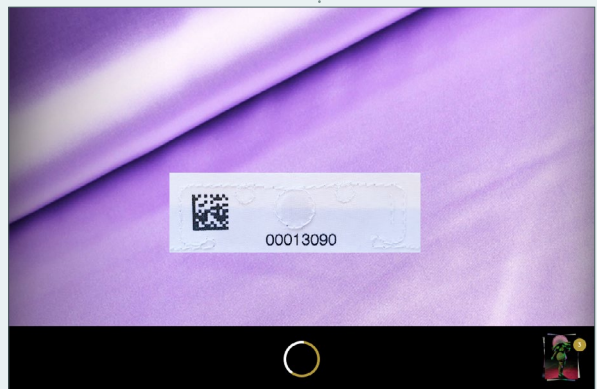
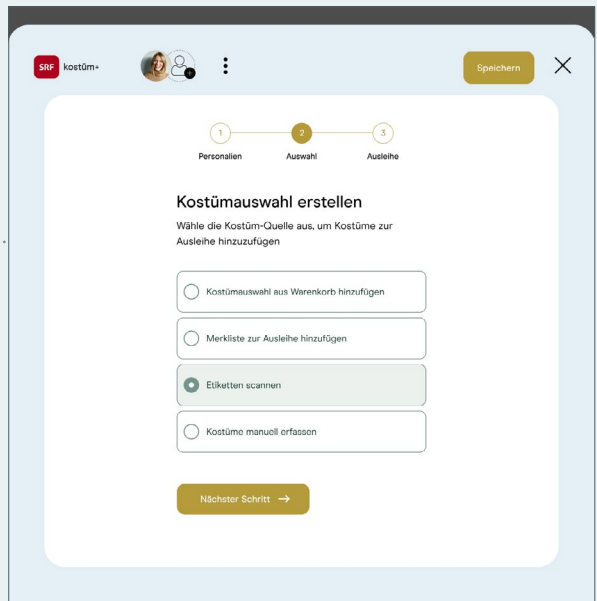
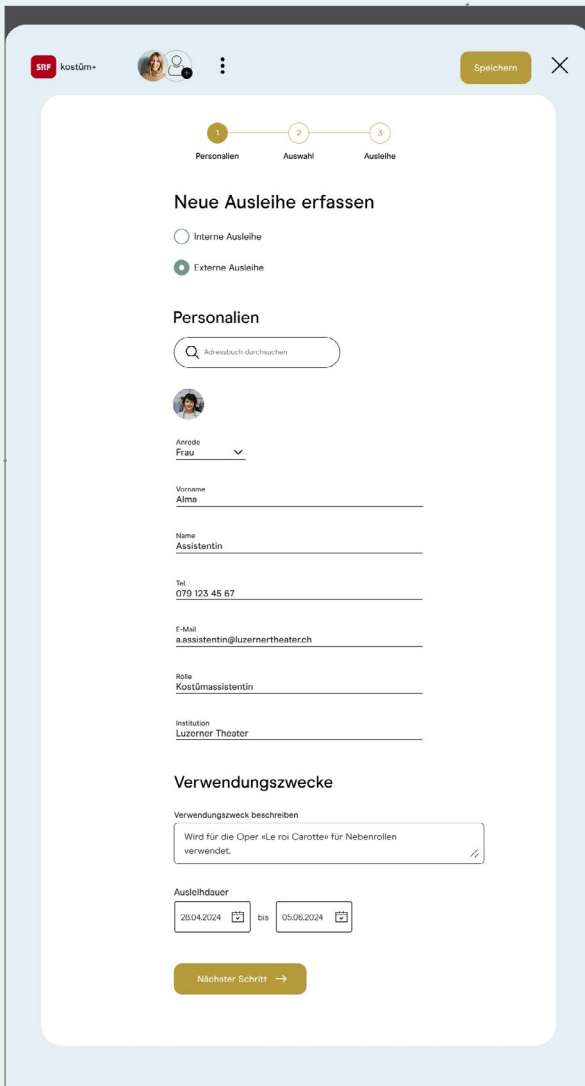


Eine neue Ausleihe kann via CTA Button schnell erstellt werden.

Bei der Erfassung einer Ausleihe wird zwischen interner und externer Ausleihe unterschieden.

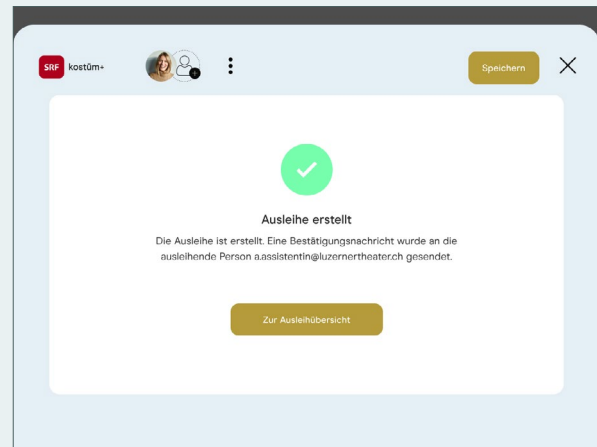
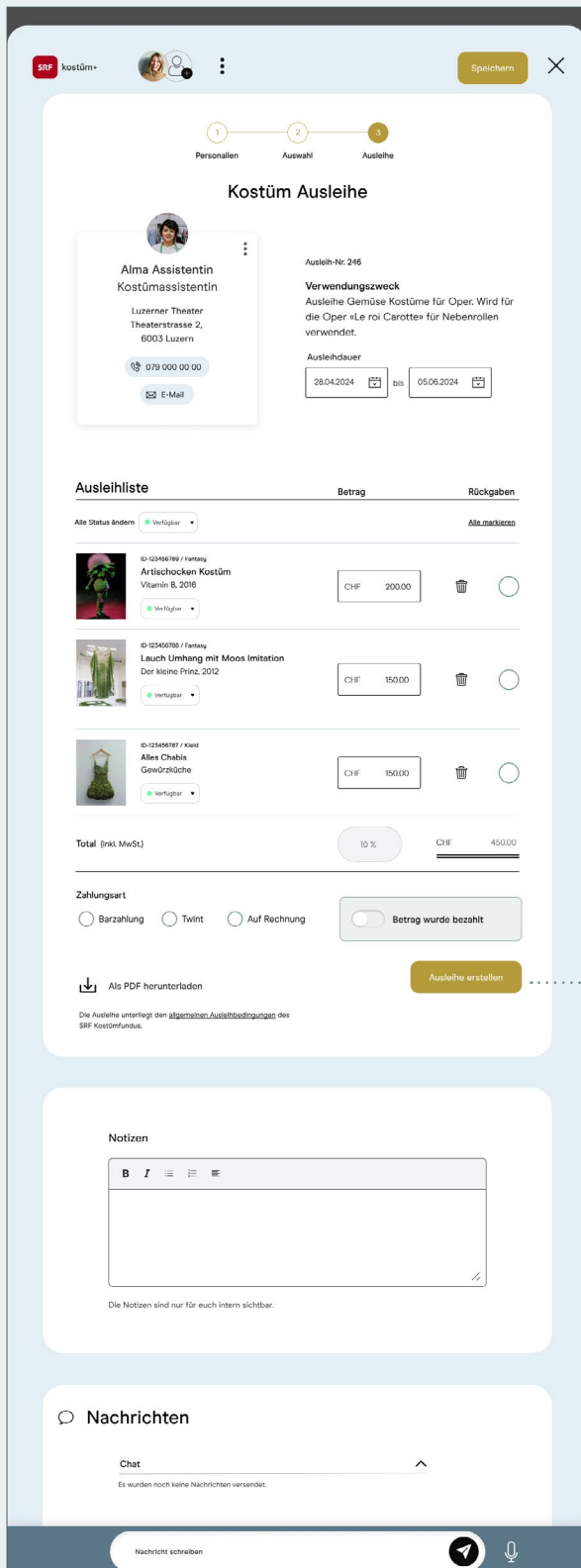


Eine Ausleihe kann auch via Anfrage erstellt werden. Der Vorteil ist dabei, dass die Kostüme nicht zusätzlich eingeleesen werden müssen.



2

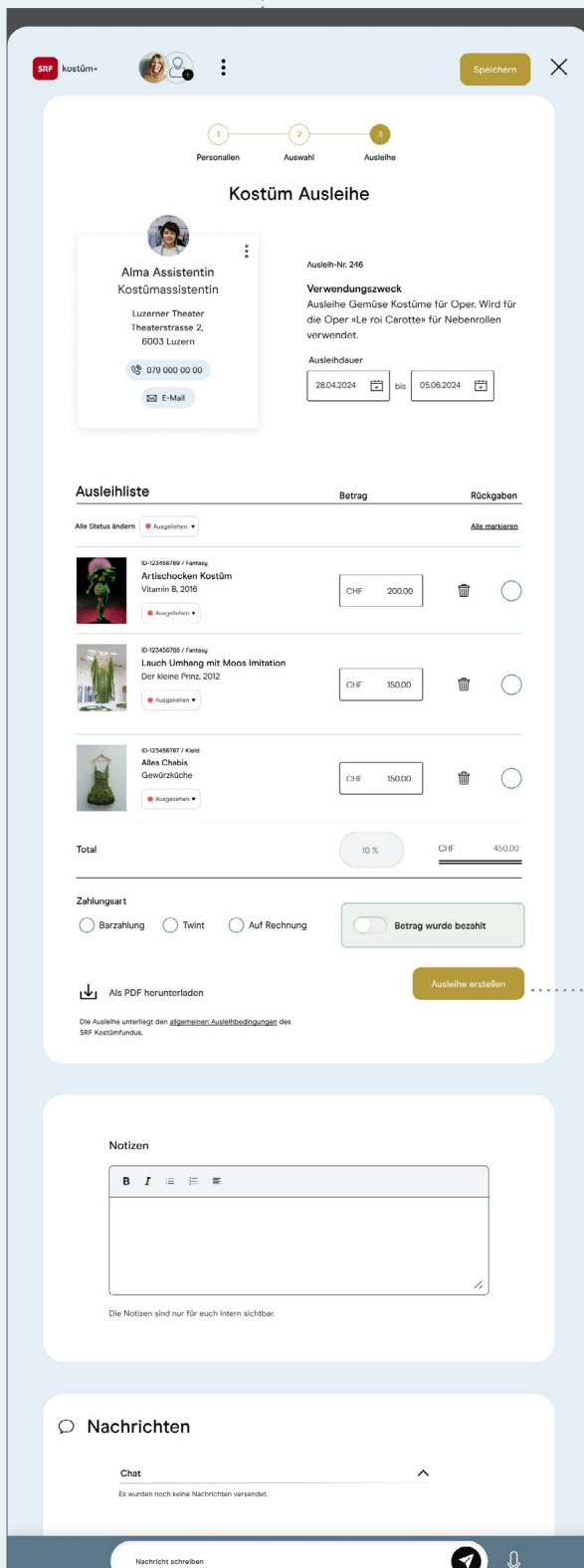
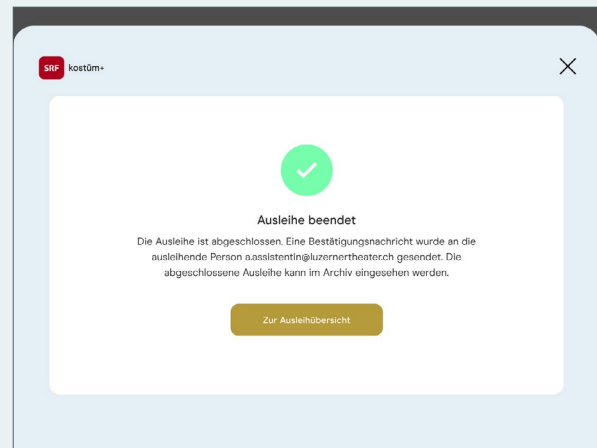
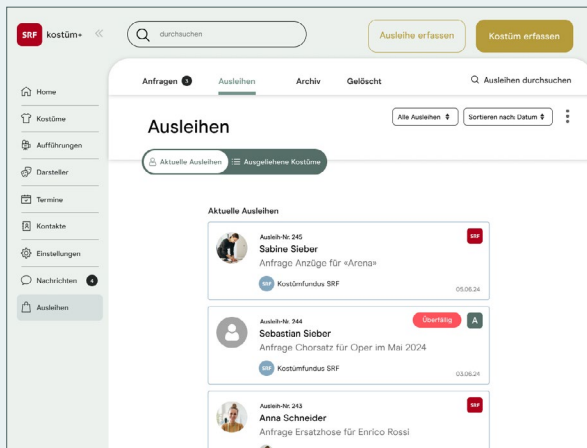
Neue Ausleihe erfassen: In diesem Beispiel werden die Etiketten der Kostüme gescannt.



2

Ausleihübersicht & Bestätigung: Das Template für die Erfassung der externen Ausleihe unterscheidet sich dadurch, dass zusätzlich die Ausleihgebühren und die Zahlungsart erfasst werden.

Ausleihliste durchsuchen



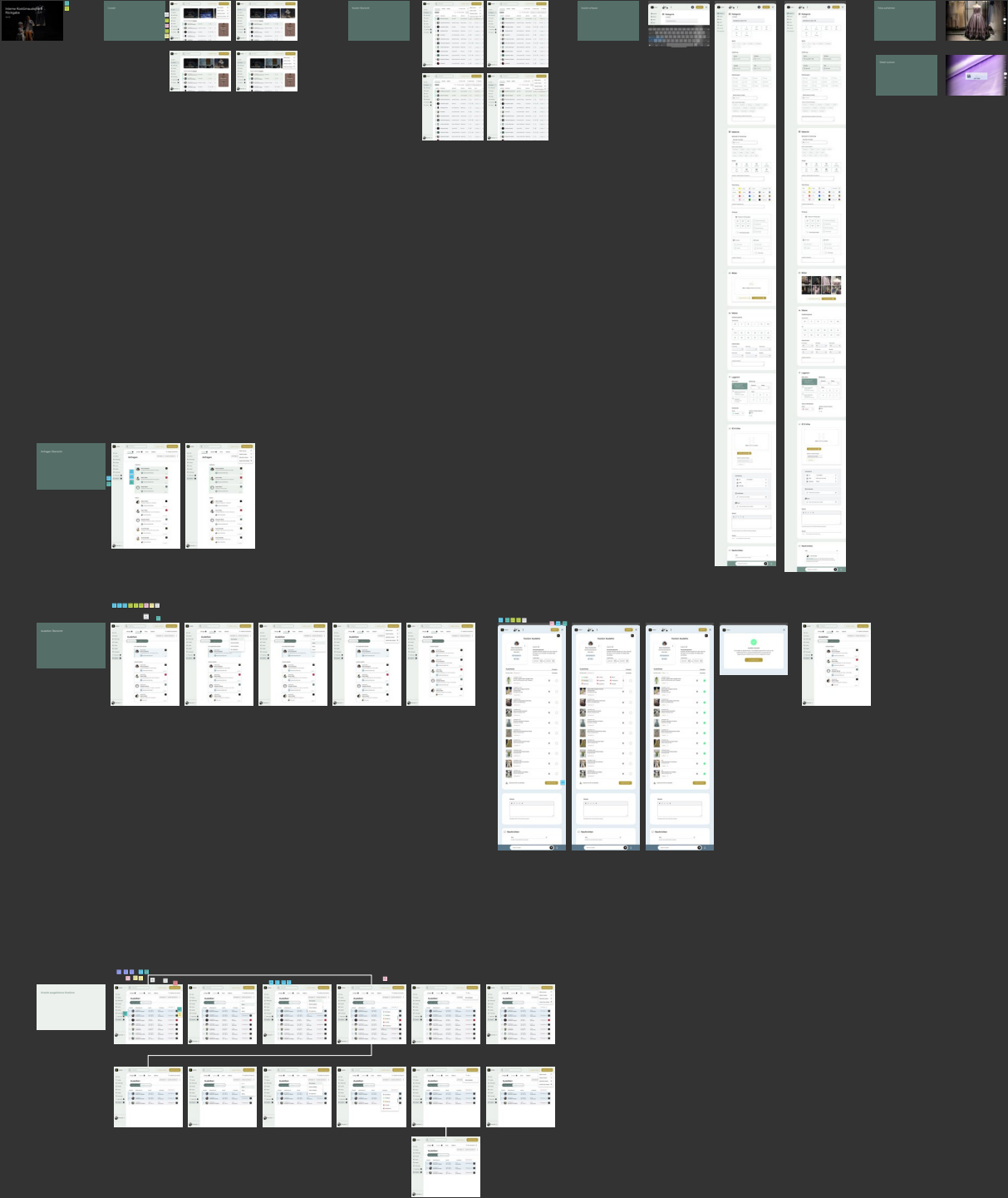
3

Rücknahme & Ausleihe beenden: Um die Ausleihe zu beenden, kann bei der Rückgabe nach der Ausleih-nr. gesucht werden.

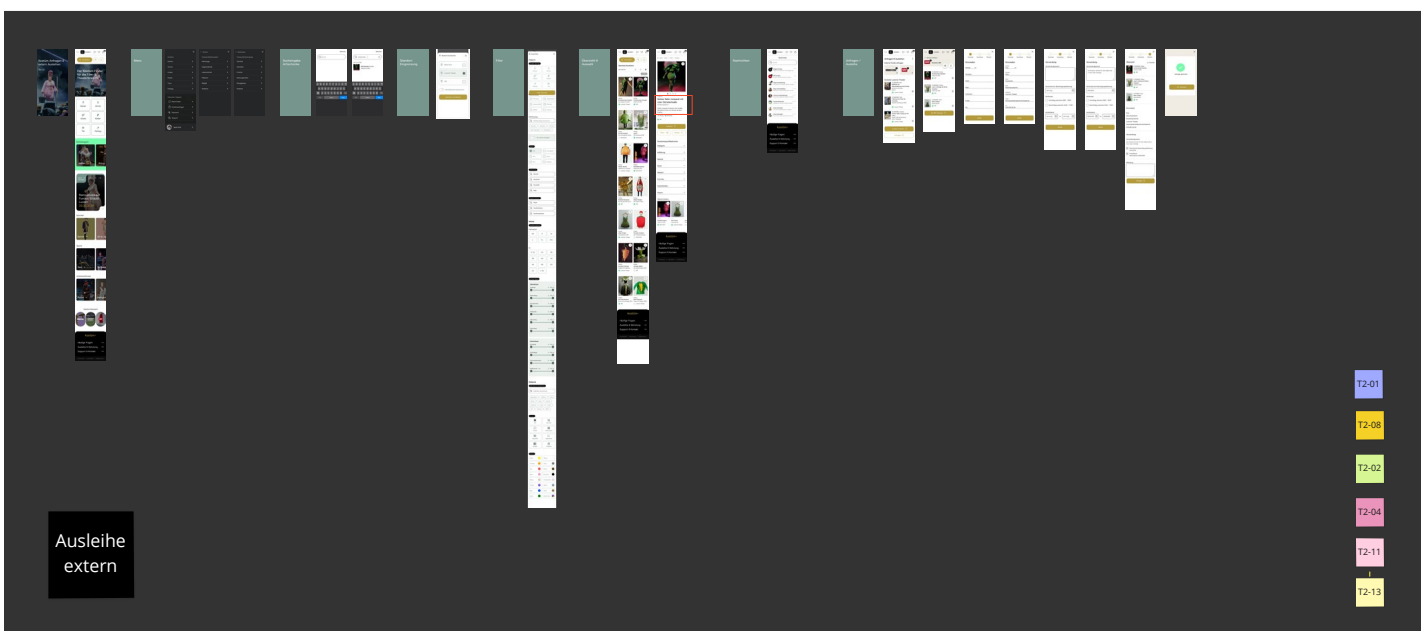
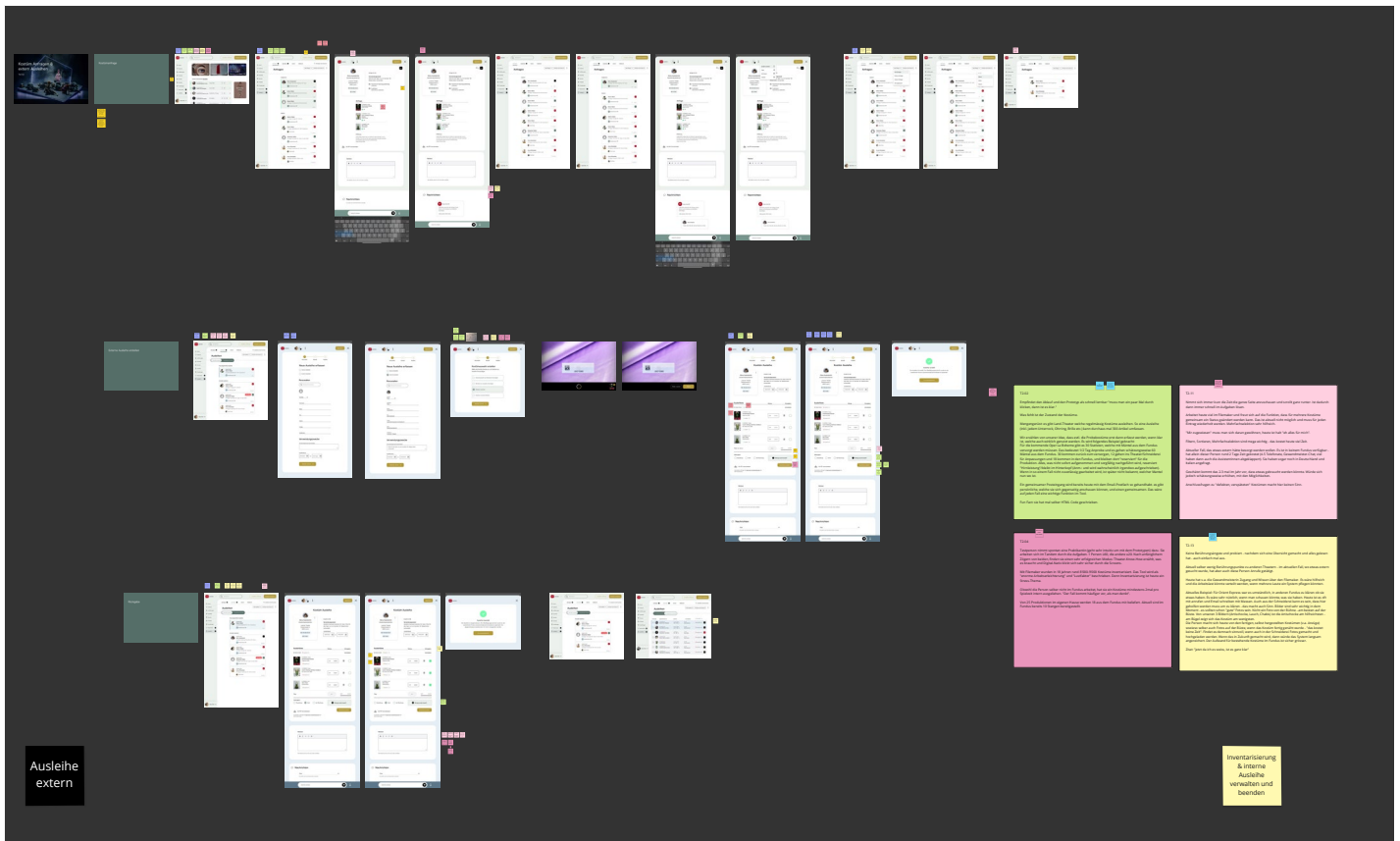
16.9.9 Issue Map Usability Testing 2

Issue Map «interne Ausleihe»





Issue Map «externe Ausleihe»



16.9.10 Iteration User Interface Design

Überarbeitung des Prototyp nach Testingrunde 2

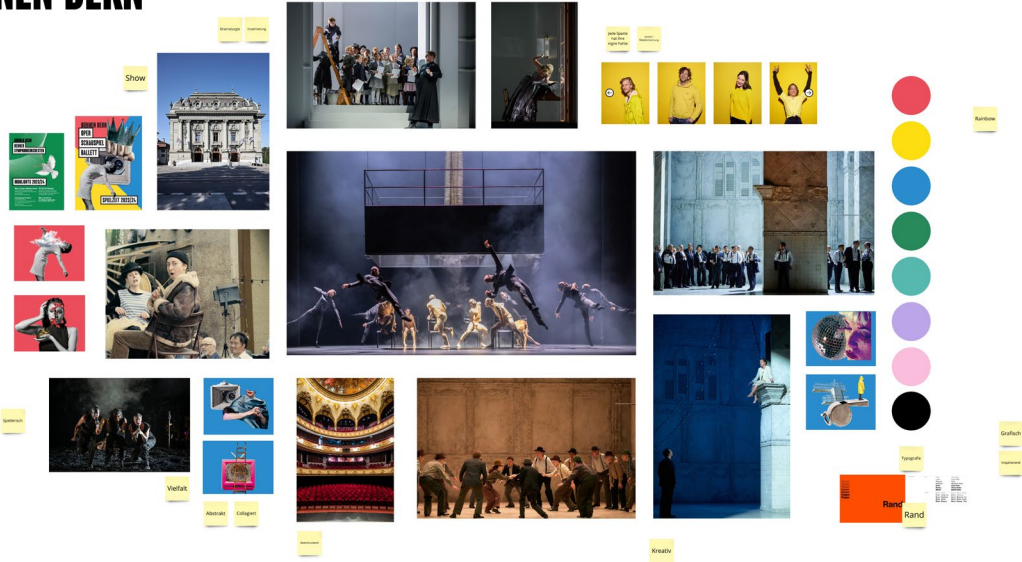
Thema	Anpassung
Standort auf Ausleihliste anzeigen	So wird es möglich die Kostüme schnell im Fundus zu suchen, ohne dass jedes einzelne Kostüm angewählt werden muss.
Reihenfolge Kostümwahl und Personalien bei Ausleihprozess	User sind aus dem Alltag gewohnt zuerst Kostüm/Einkauf zu wählen und erst danach die Personalien anzugeben. So bleibt der gewohnte Userflow bestehen.
Status Reservation einfügen	Der fehlende Zwischenstatus, bevor eine Ausleihe abgeschlossen werden kann.
Herstellungskosten einfügen	Gerade im Sinn der Nachhaltigkeit und Kostentransparenz interessant die Kosten aufzeigen zu können.
Automatische Status Änderung beim Auslösen der Ausleihe	Der Status der Kostüme wird bei der Erfassung automatisch auf Ausleihe gesetzt. Die User können den Status nach wie vor übersteuern oder individuell je Kostüm anpassen.
Zusatzkosten erfassen	Optional können nun bei der externen Ausleihe Zusatzkosten Ausleihe Zusatzkosten erfasst werden

Diese Änderungen sind nach der zweiten Testingrunde am Prototyp vorgenommen worden.

16.9.11 Interface Design

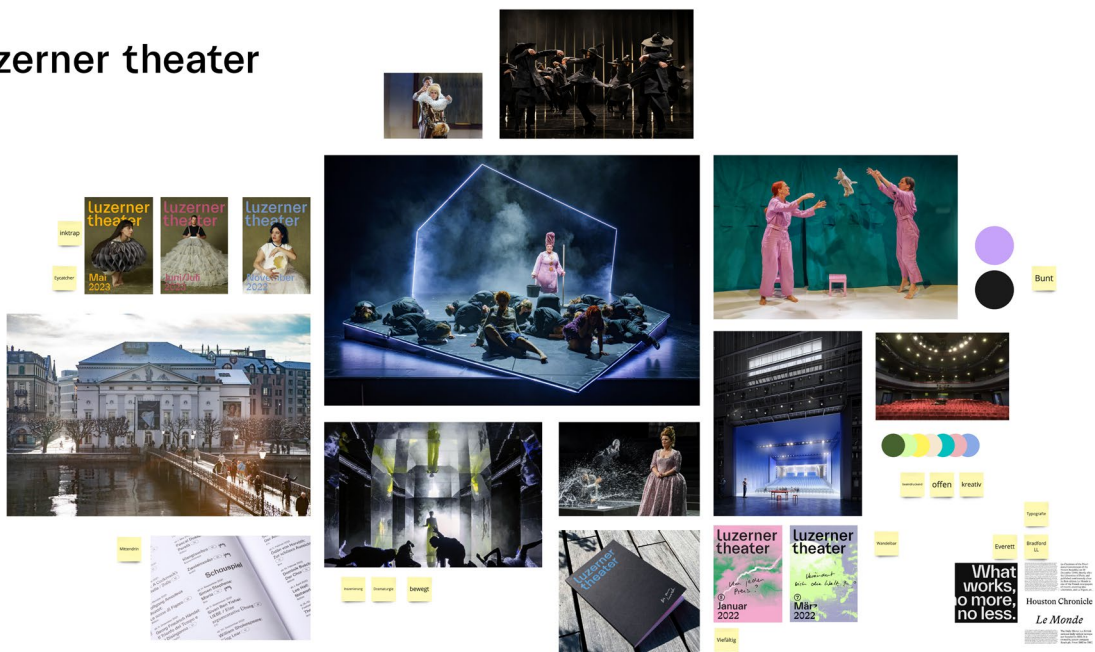
Moodboards

BÜHNEN BERN

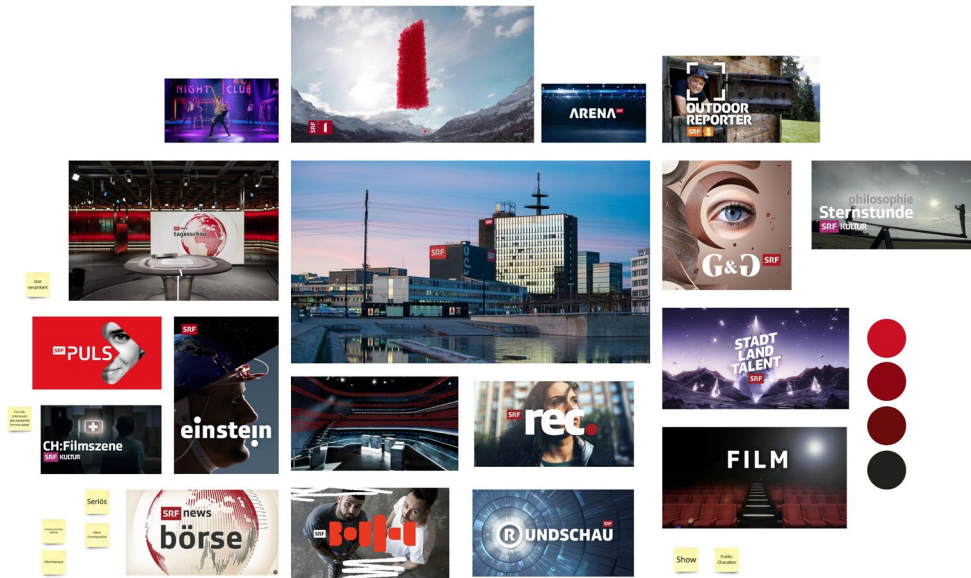


Moodboard Bühnen Bern

luzerner theater



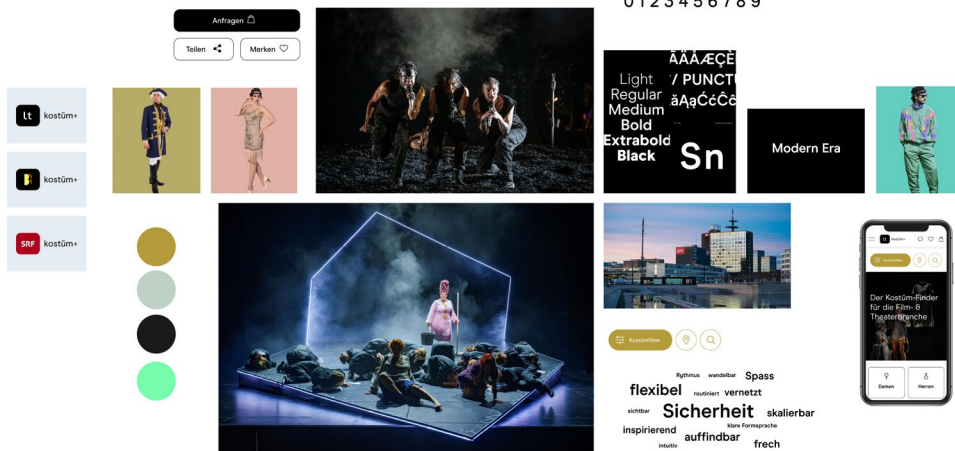
Moodboard Luzerner Theater



Moodboard SRF

kostüm+

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789



Moodboard Kostüm+

Finaler Prototyp

Produktkonzept «Inventarisierung» mit Erweiterung «Ausleihe»

Inventarisierung & Interne Ausleihe (Tablet):

<https://www.figma.com/proto/kEjPXKl6nl-lu7s9cmJvfkg/03-Kostueme-Interface-final?page-id=1463%3A24477&type=design&node-id=1474-84540&viewport=-3951%2C1269%2C0.19&t=BoCP51d1m8FkCNOY-1&scaling=scale-down&mode=design>

Externe Anfrage & Ausleihe bearbeiten (Tablet):

<https://www.figma.com/proto/kEjPXKl6nl-lu7s9cmJvfkg/03-Kostueme-Interface-final?page-id=1090%3A36723&type=design&node-id=1471-69473&viewport=-36460%2C4929%2C0.54&t=rZh633nKl8SyV78k-1&scaling=scale-down&mode=design>

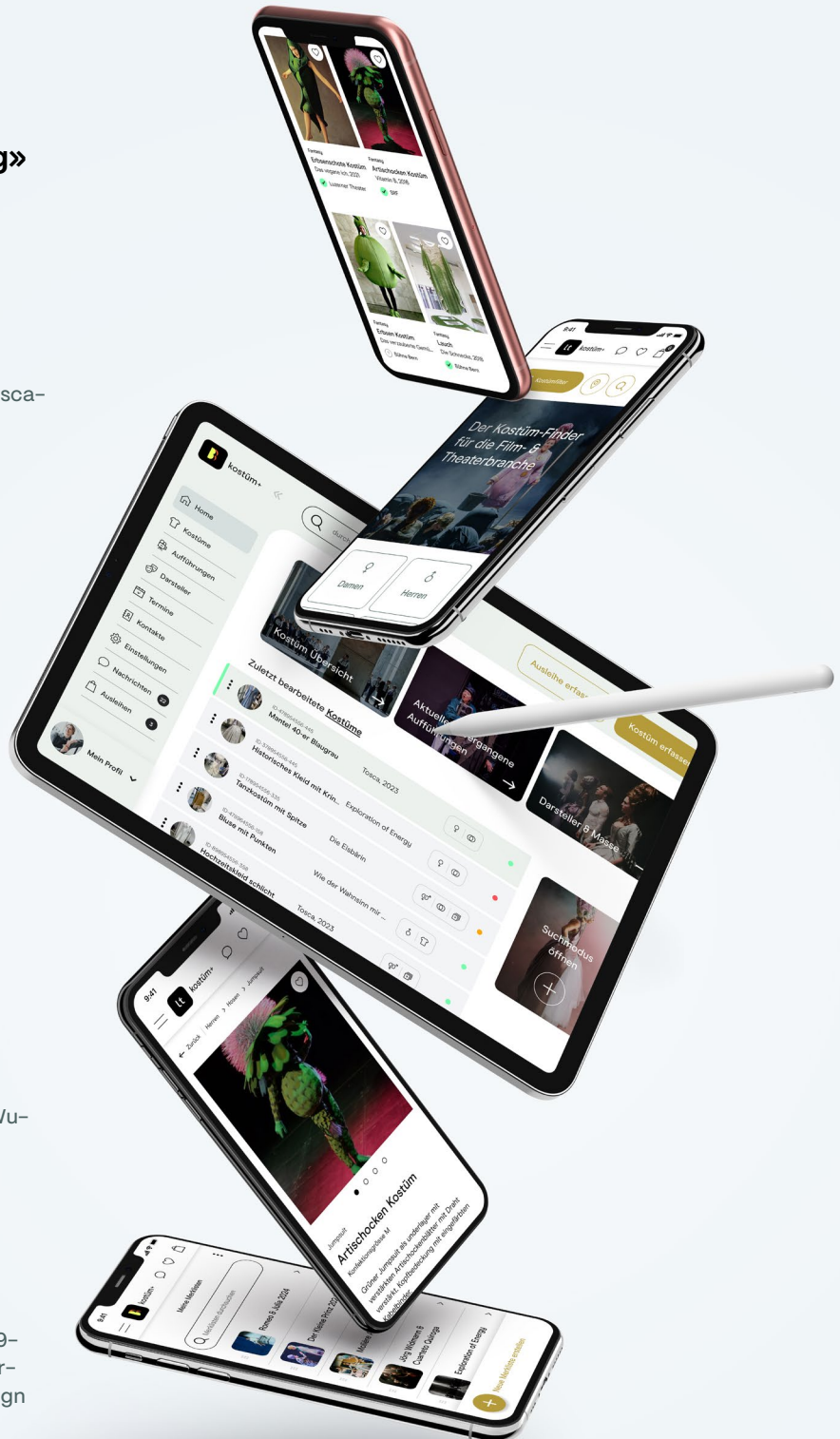
Produktkonzept «Suche»

Interne Suche, merken, teilen & Ausleihe Mobile:

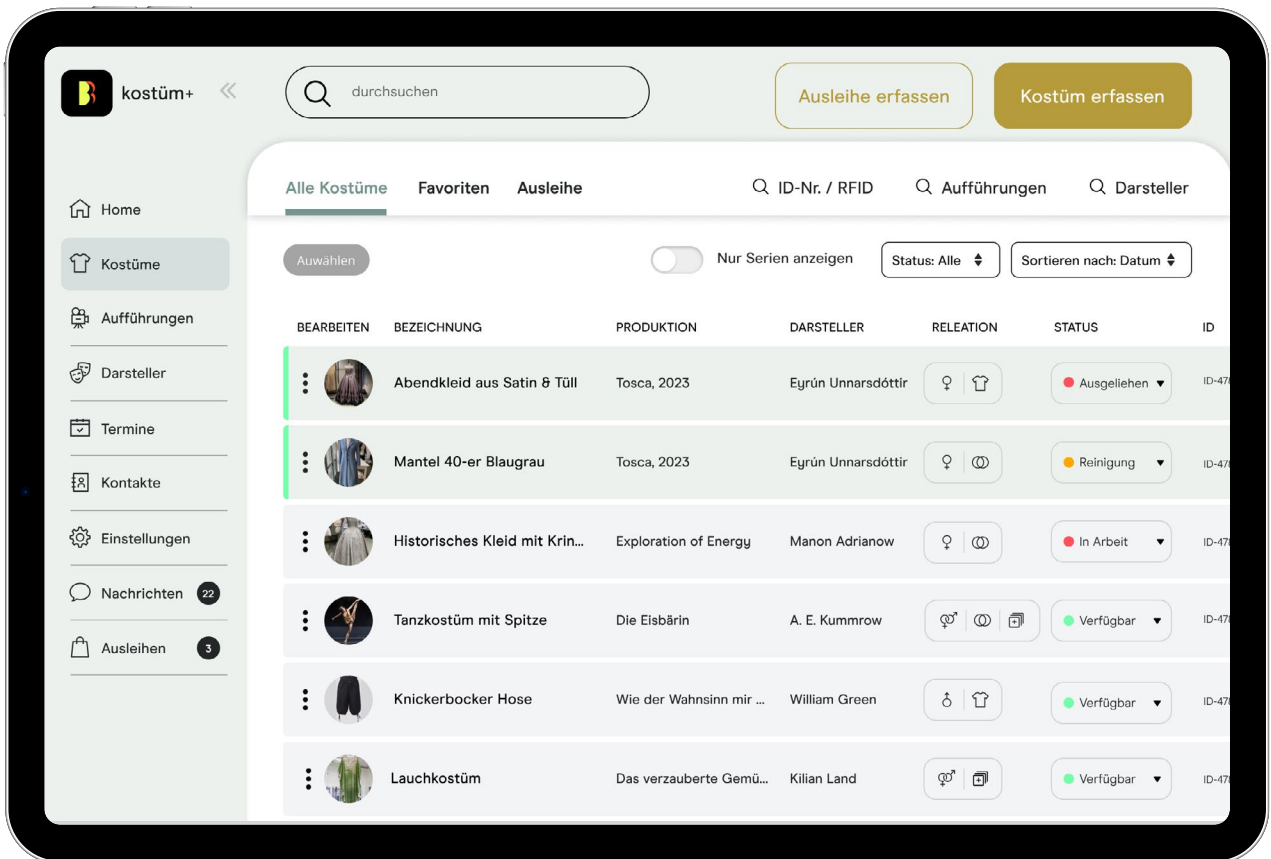
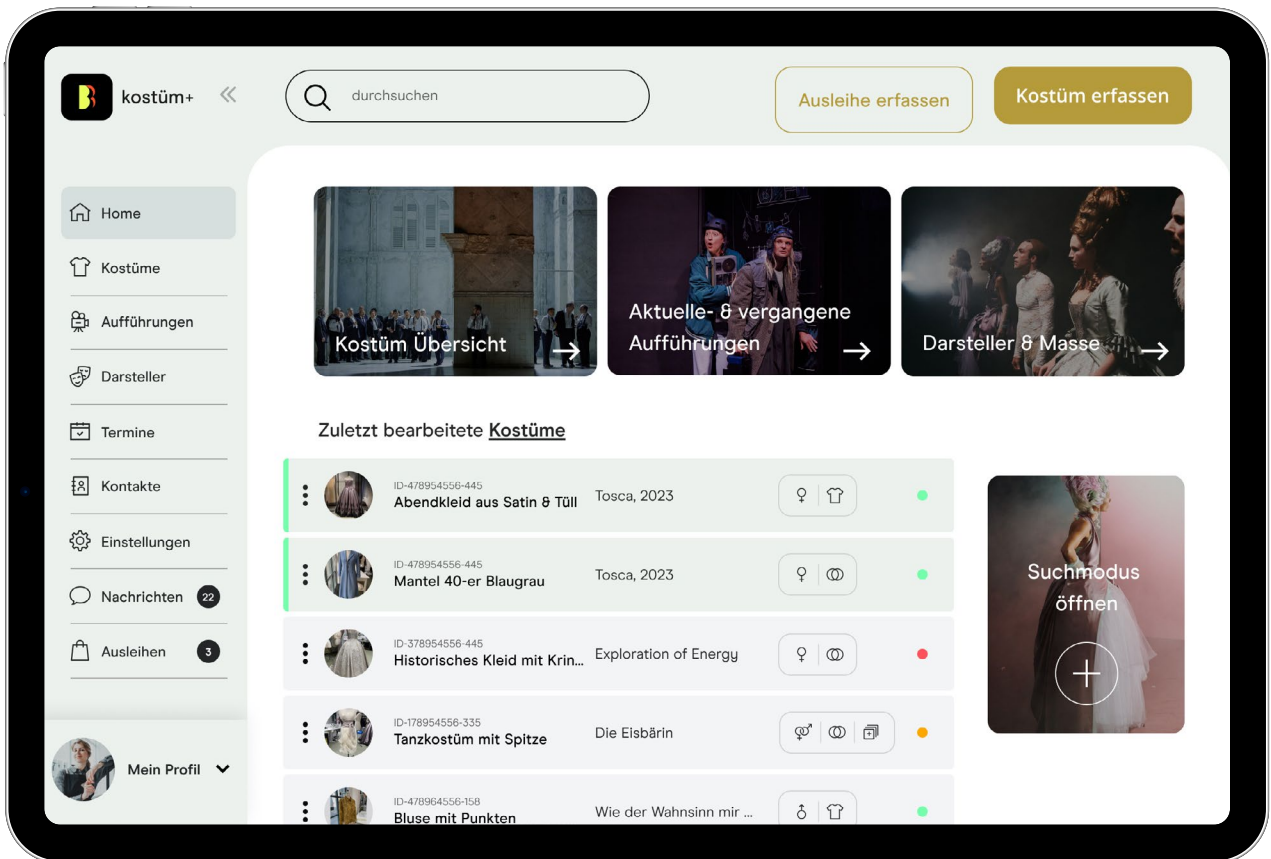
<https://www.figma.com/proto/kEjPXKl6nl-lu7s9cmJvfkg/03-Kostueme-Interface-final?page-id=1463%3A11157&type=design&node-id=1463-16868&viewport=-13532%2C-10321%2C0.92&t=2DZOqLXmBF7AOCWu-1&scaling=scale-down&mode=design>

Externe Suche & Anfrage Mobile:

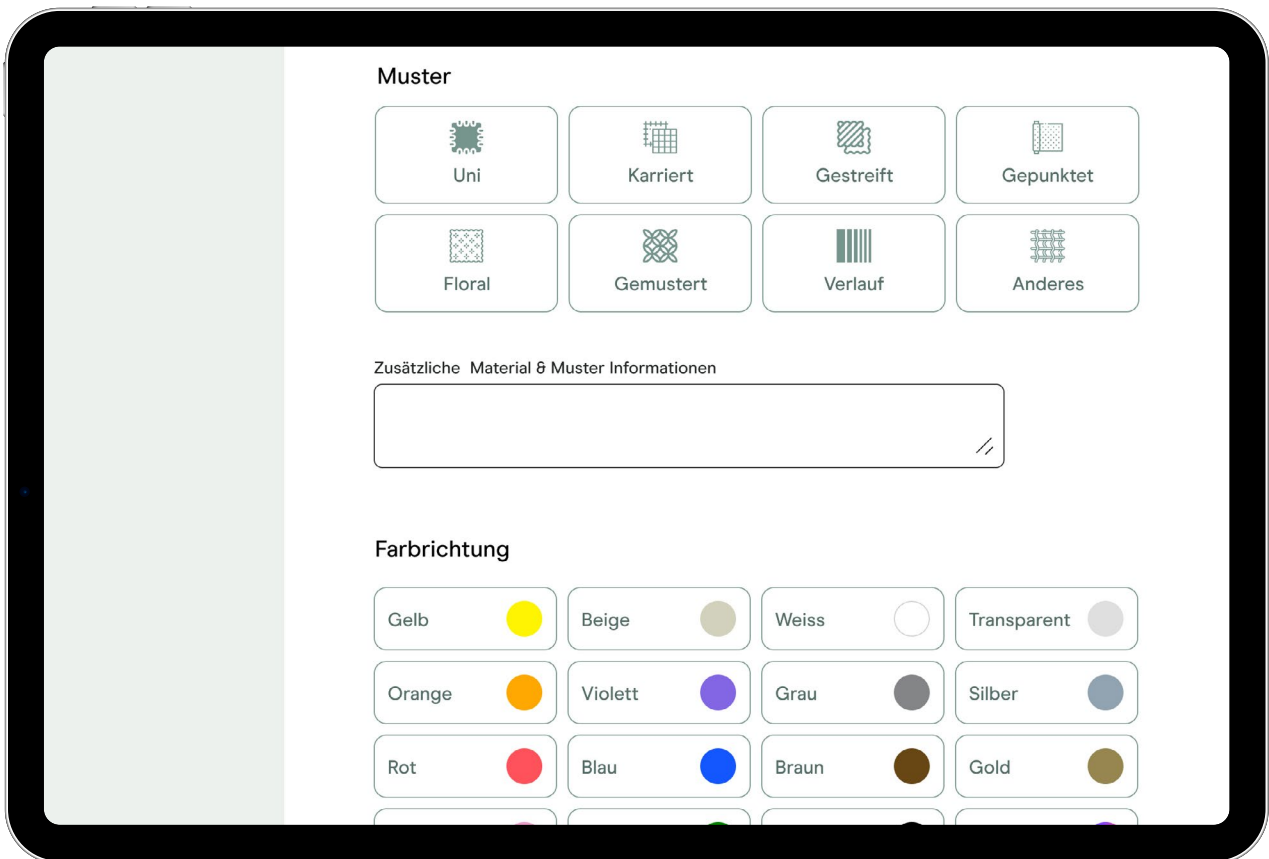
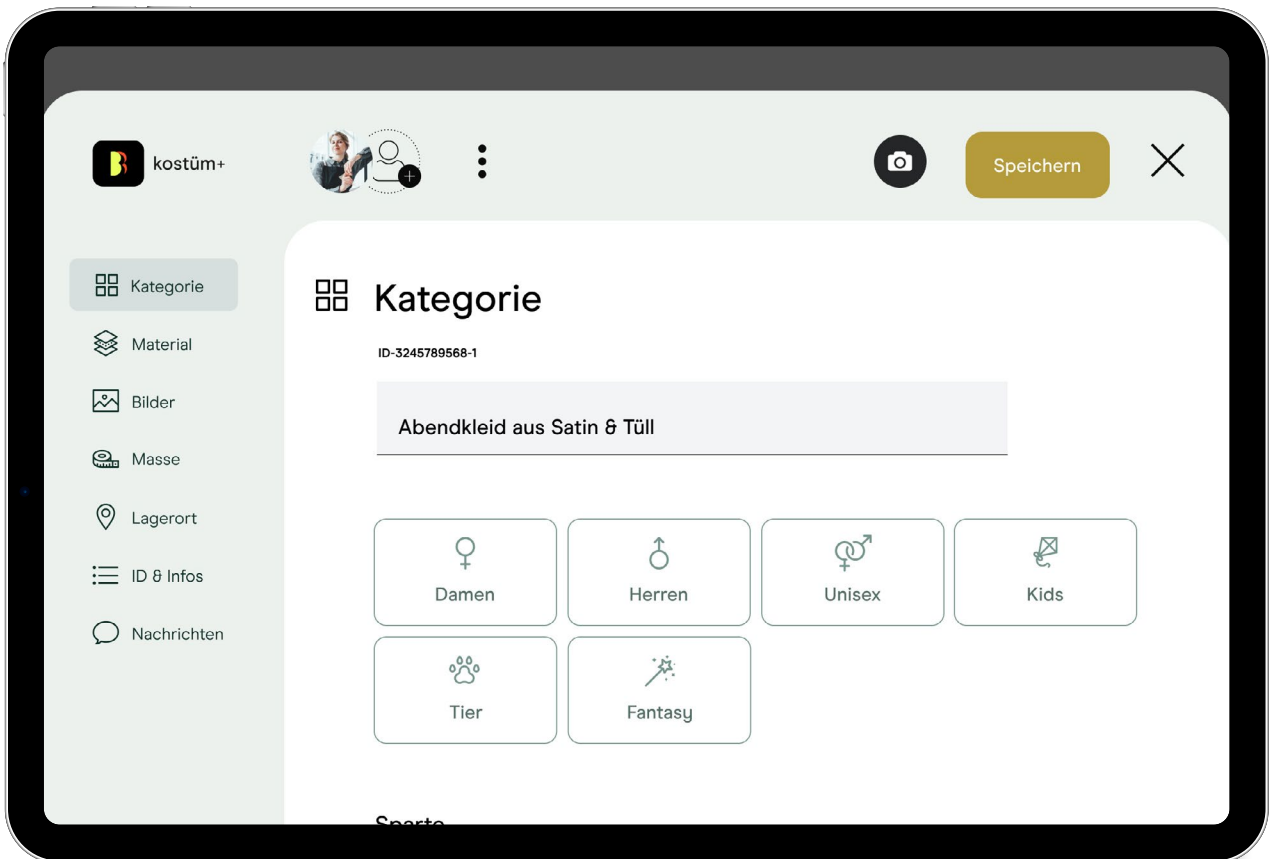
<https://www.figma.com/proto/kEjPXKl6nl-lu7s9cmJvfkg/03-Kostueme-Interface-final?page-id=1043%3A49647&type=design&node-id=1459-5387&viewport=-6969%2C-14352%2C0.53&t=rSER-kKXQryTkJEsp-1&scaling=scale-down&mode=design>



Layout Tablet Keyscreens



Ansicht Cockpit und Kostüm Übersicht



Ausschnitt Template Kostüm Erfassung

Bekleidungsart

Anzug

Bluse

Hemd

Hose

Jacken

Jupe

Kleid

Pullover

Mäntel

Shirt

Uniform

Plastisch

Accessoires

Schuhe

Bekleidungstyp hinzufügen

Häufig verwendete Bekleidungstypen

Ärmellos

Abendkleid

Bodenlang

Coctailkleid

Glockig

📍 Lagerort

Bühne Bern

📍 Fundus Vidmar Halle
Könizstrasse 161
CH-3097 Bern-Liebefeld

📍 Ballettfundus Vidmar Halle
Könizstrasse 161
CH-3097 Bern-Liebefeld

📍 Stadttheater
Kornhausplatz 20
CH-3011 Bern

Platzierung

Stockwerk - ▼

Stange - ▼

Sektor

A

B

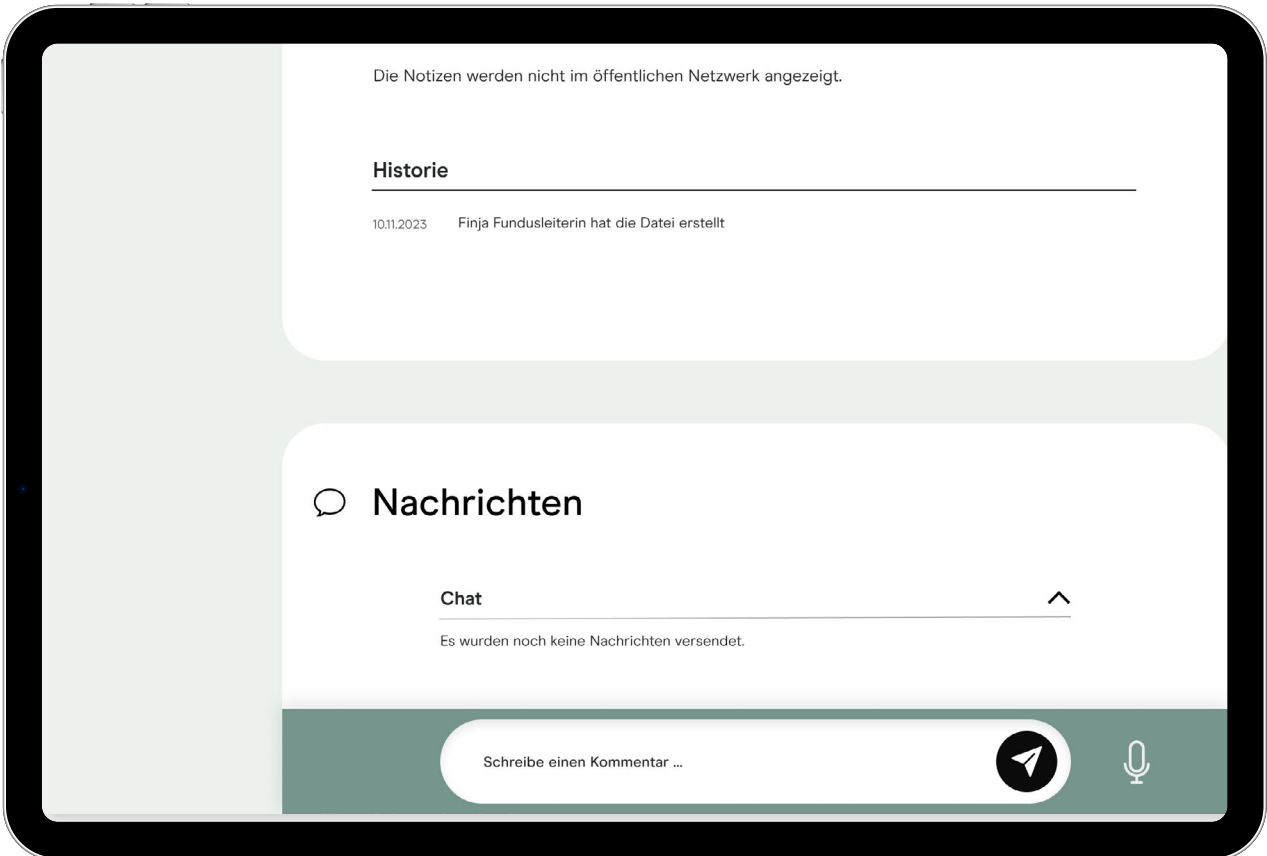
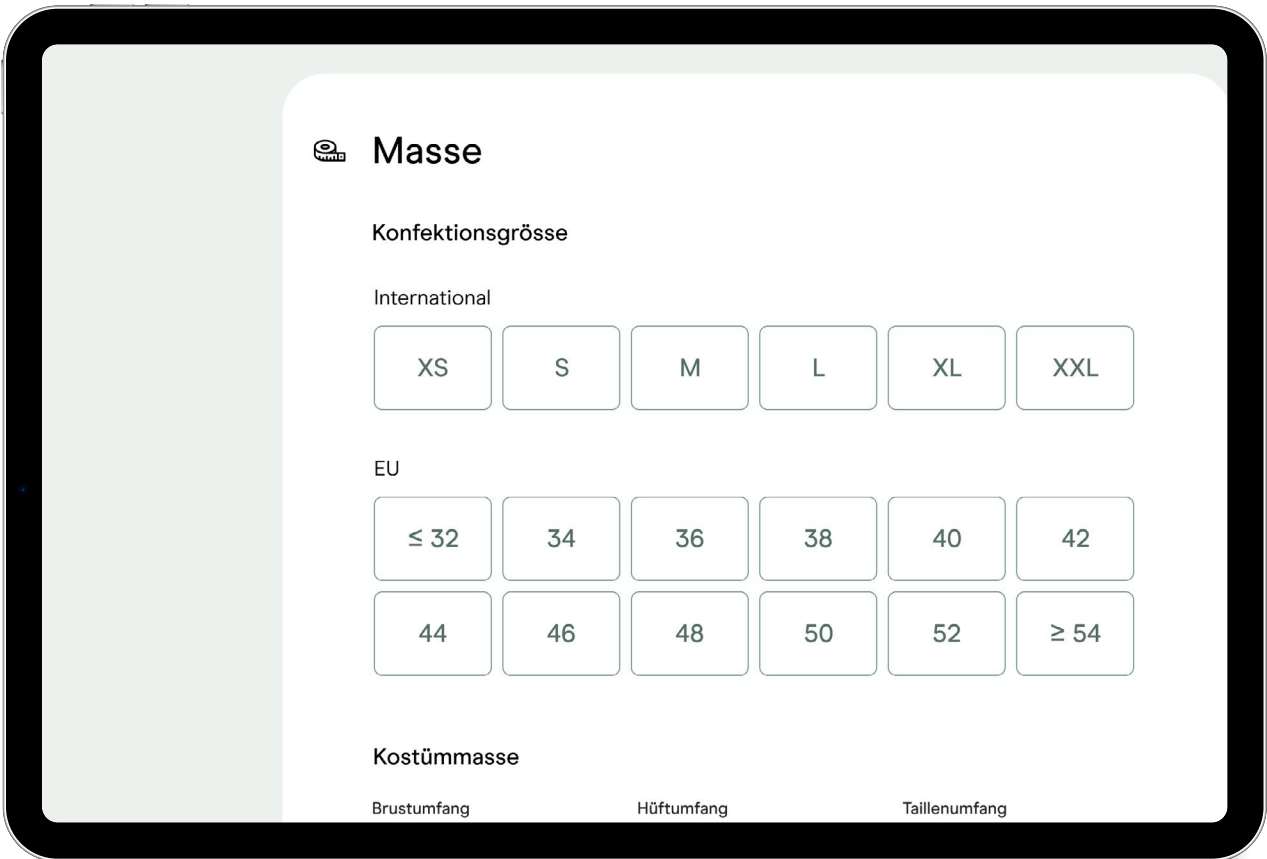
C

D

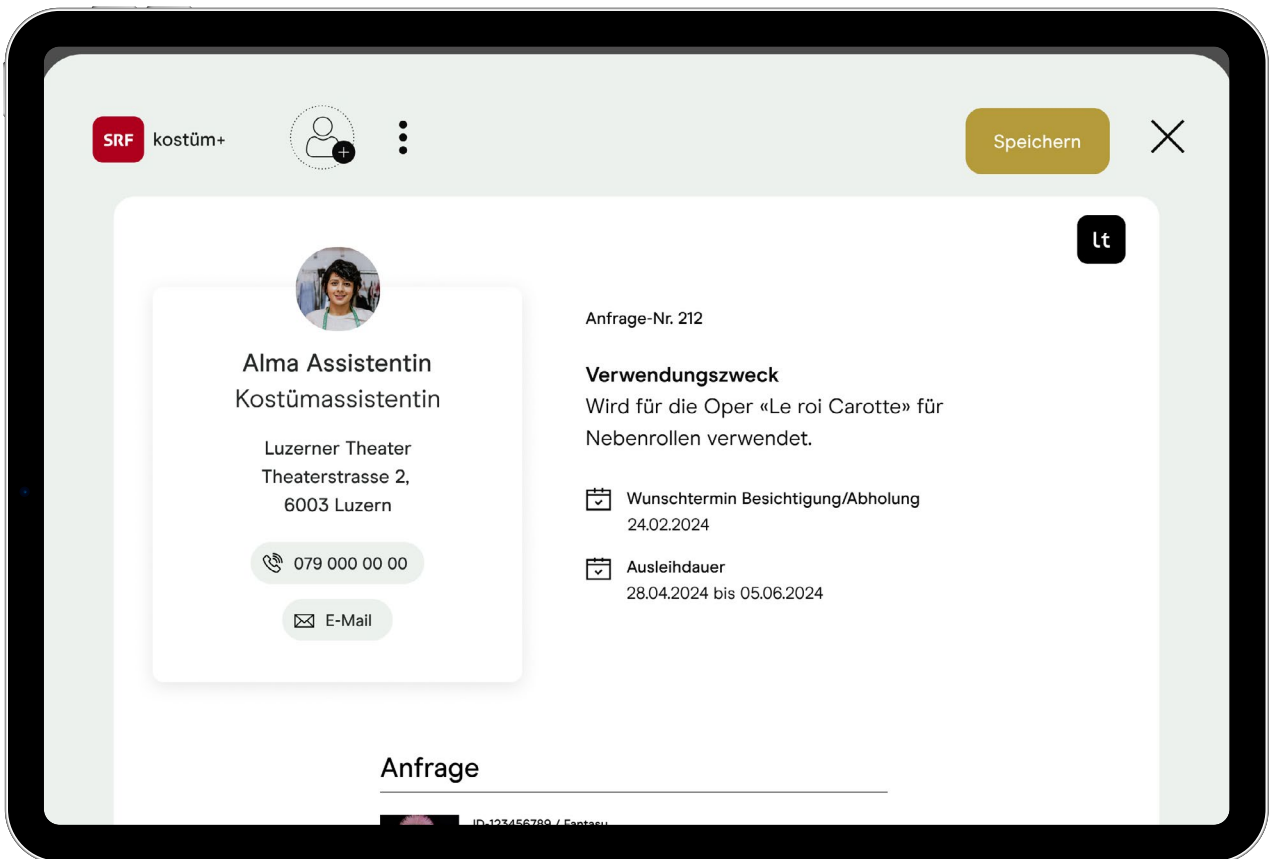
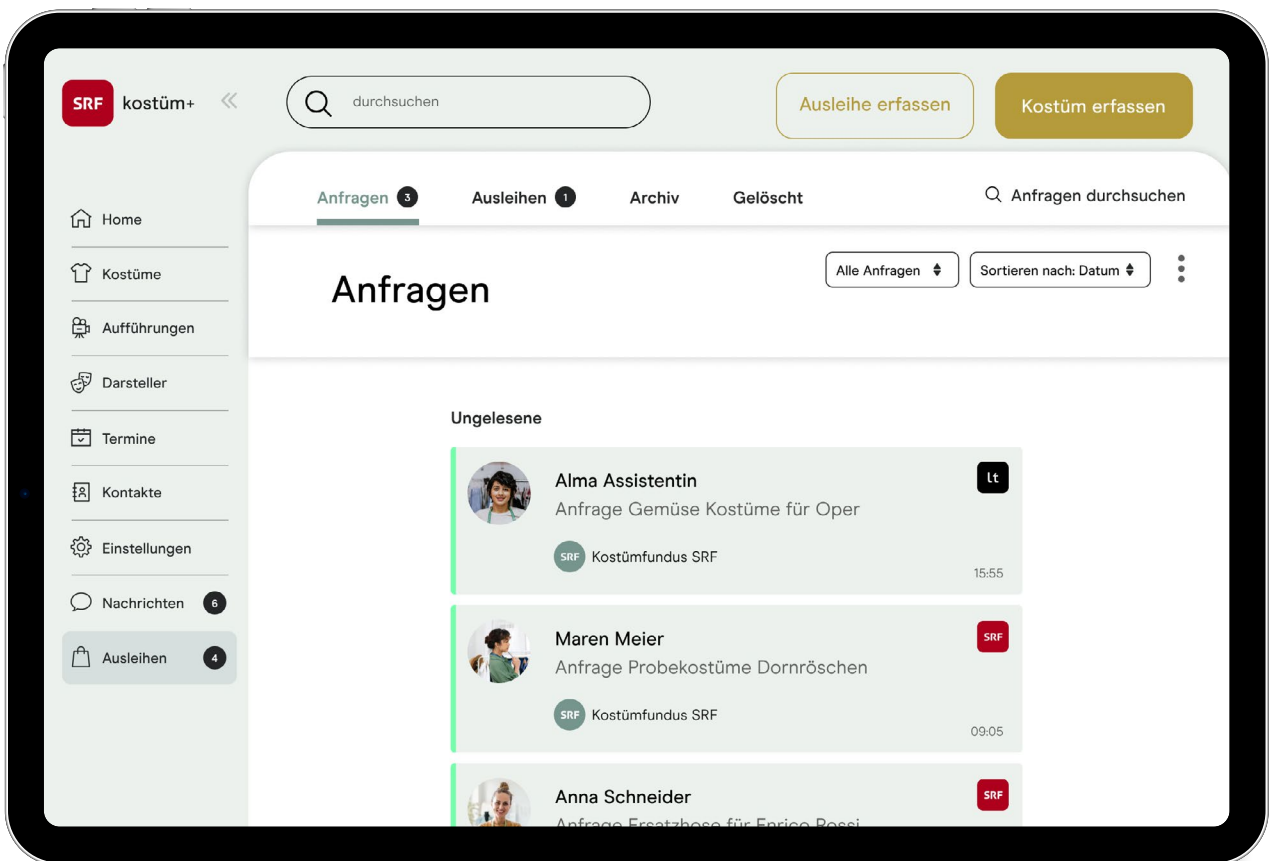
E

F

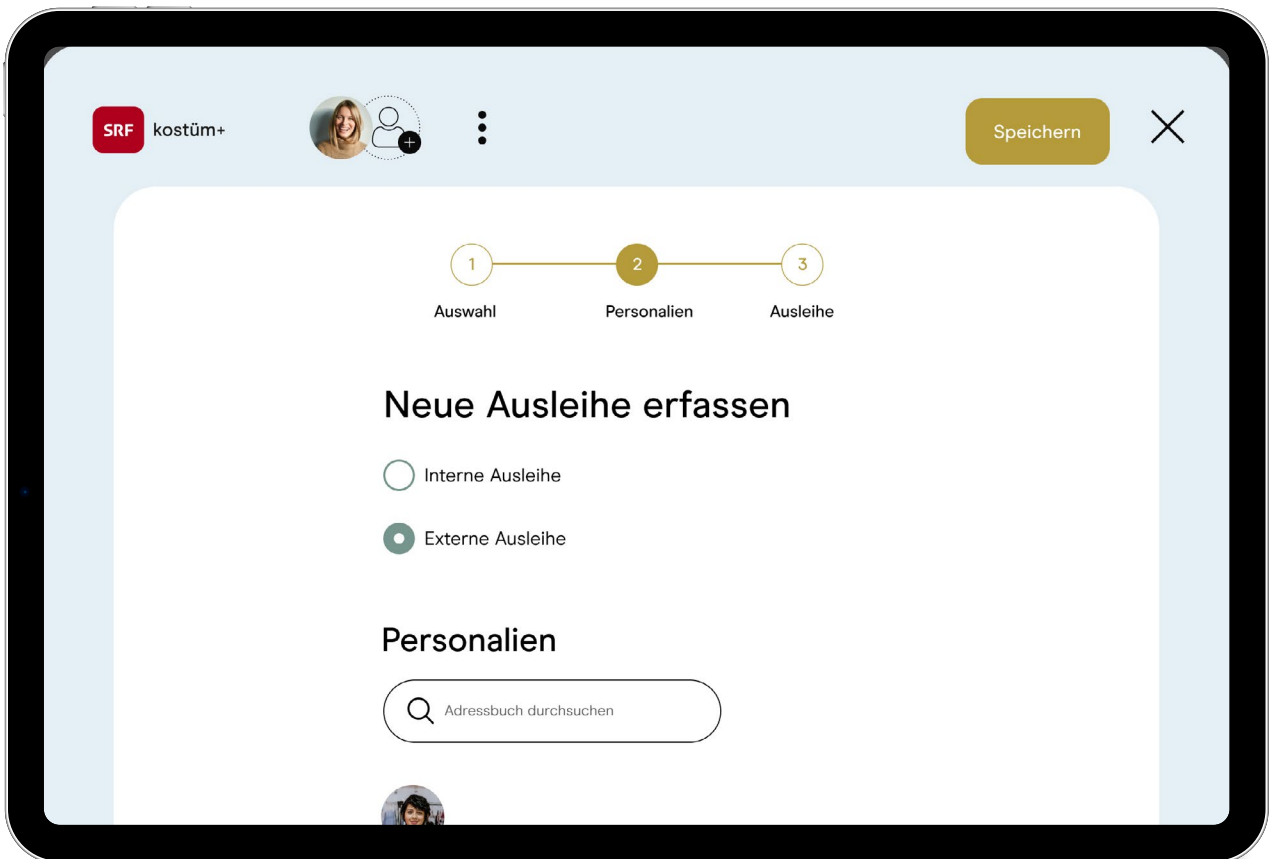
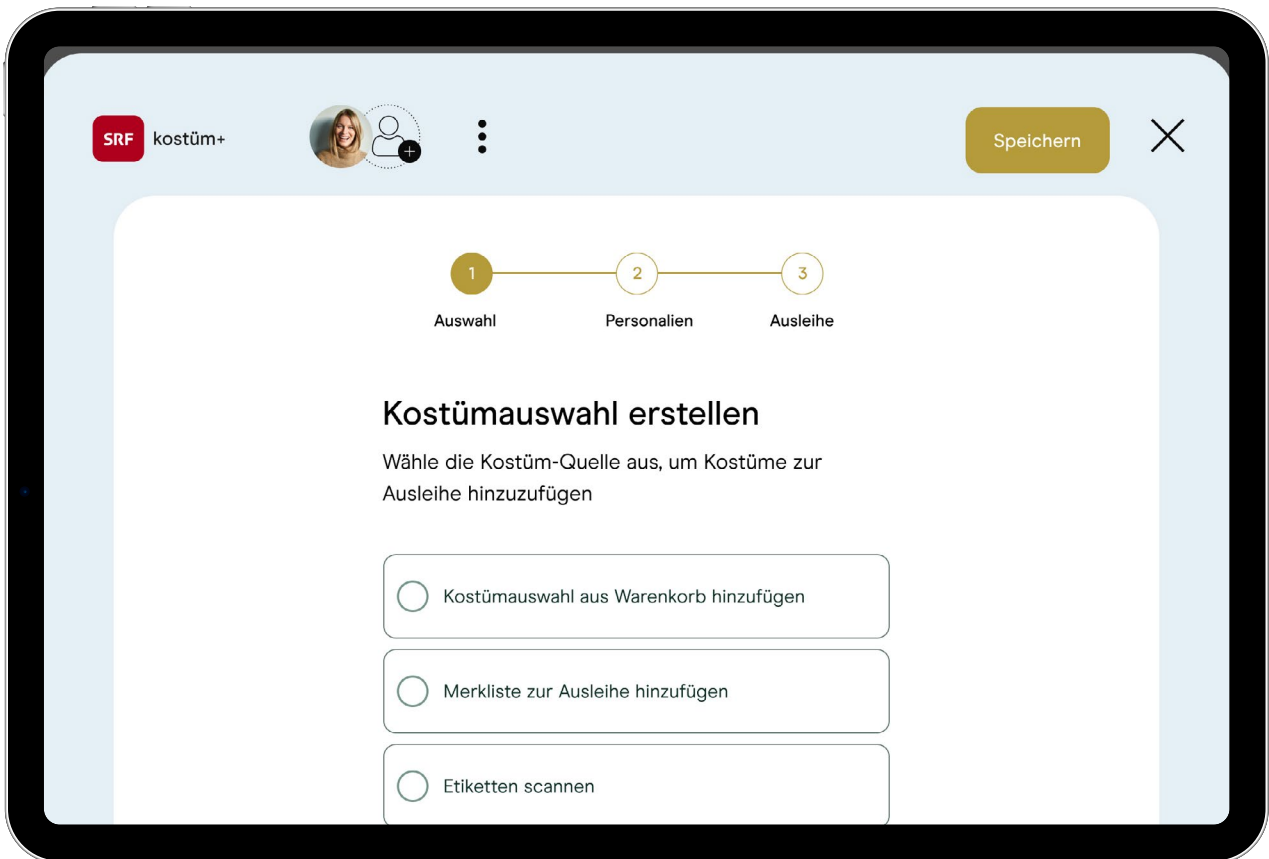
Sichtbarkeit












Ausschnitt Template Kostüm Erfassung



Übersicht und Detailansicht Kostüm Anfragen



Erfassung einer Ausleihe

Ausleihliste		Betrag	Rückgaben	
Alle Status ändern ● Reinigung ▼			Alle markieren	
	ID-123456789 / Fantasy Artischocken Kostüm Vitamin B, 2016 ● Reinigung ▼	CHF 200.00		
	ID-123456788 / Fantasy Lauch Umhang mit Moos Imitation Der kleine Prinz, 2012 ● Reinigung ▼	CHF 150.00		
	ID-123456787 / Kleid Alles Chabis Gewürzküche ● Reinigung ▼	CHF 150.00		
Total (inkl. MwSt.)		10 %	CHF	450.00

Bezahlung & Notizen

Zahlungsart

Barzahlung

Twint

Auf Rechnung

Zusatzkosten

CHF

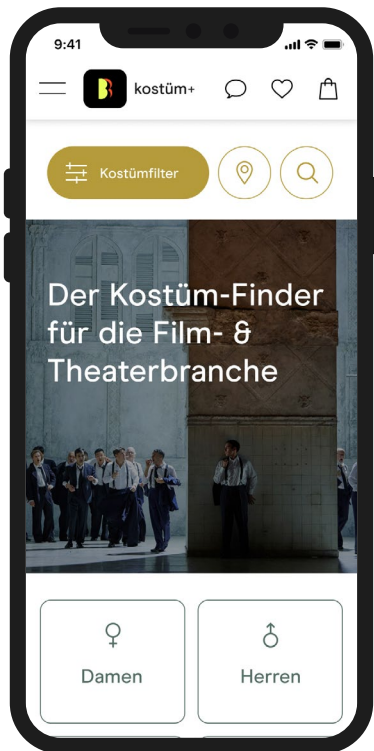
Betrag wurde bezahlt

Notizen

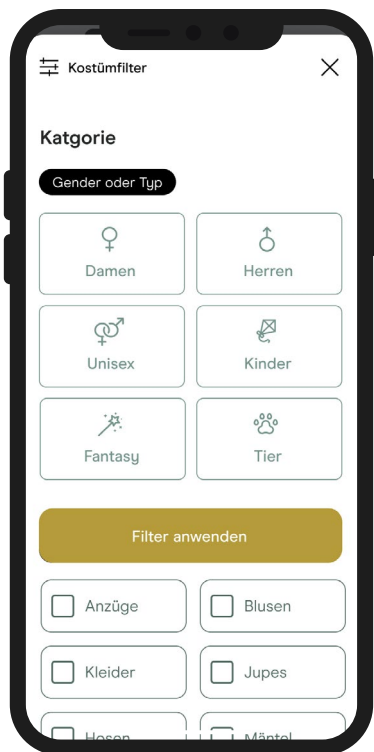
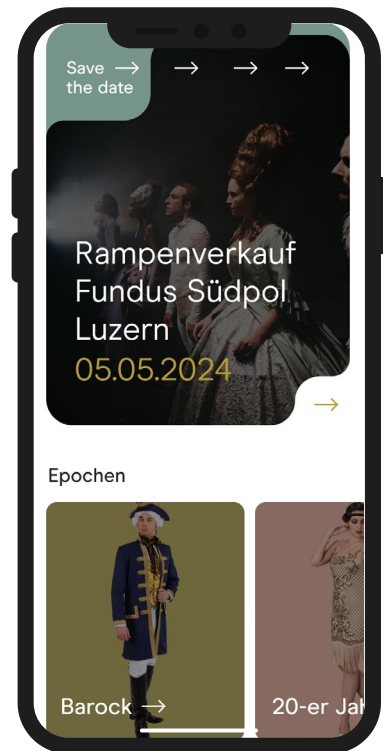
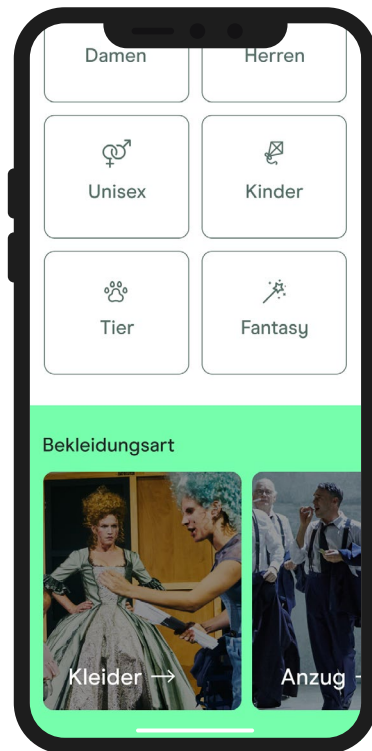
B I ☰ ☷ ☹

Ausschnitt Ausleihübersicht

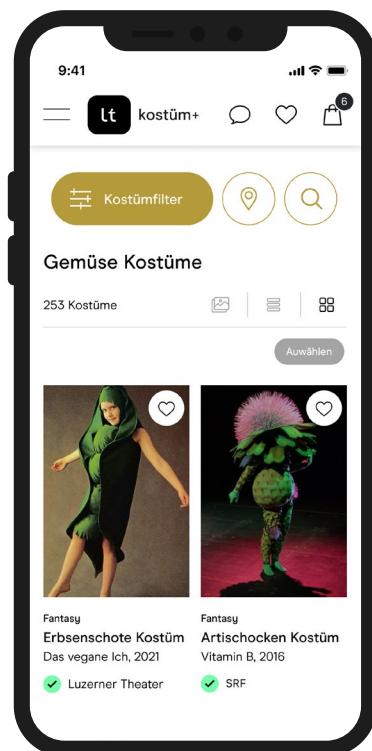
Layout Mobile Keyscreens



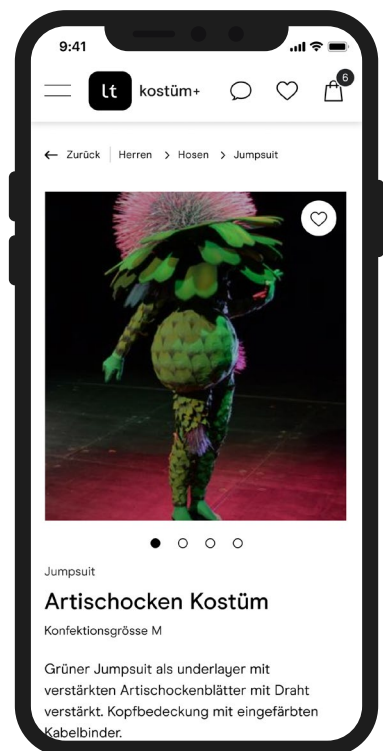
Ausschnitte Startscreen



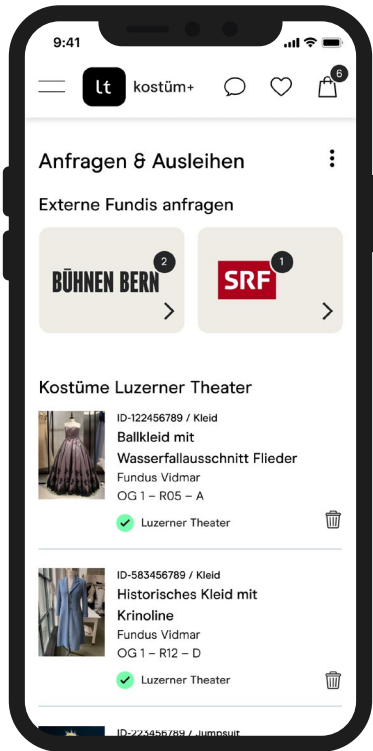
Ausschnitt Kostümfilter



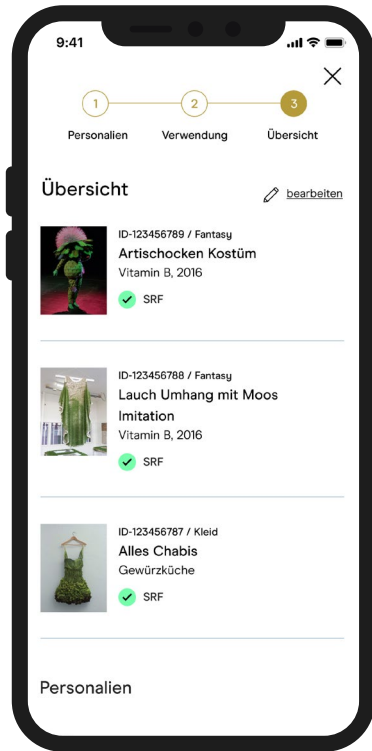
Ausschnitt Kostüm Übersicht



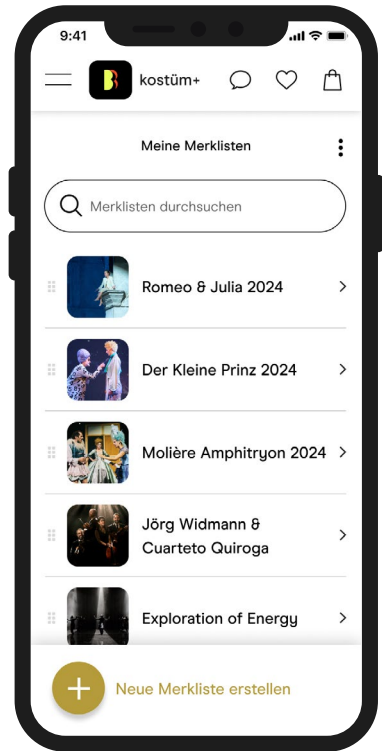
Ausschnitt Kostüm Detailansicht



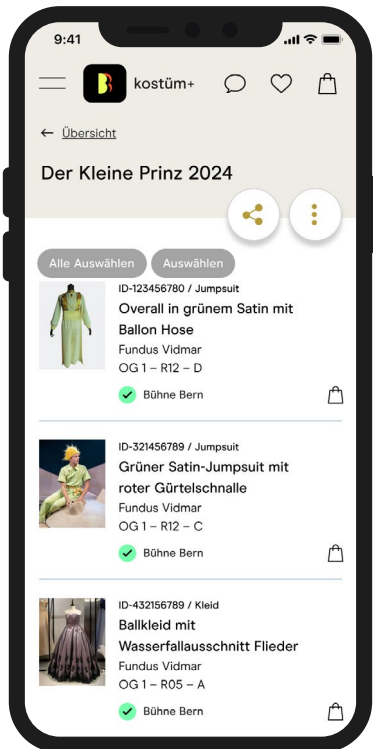
Warenkorbübersicht



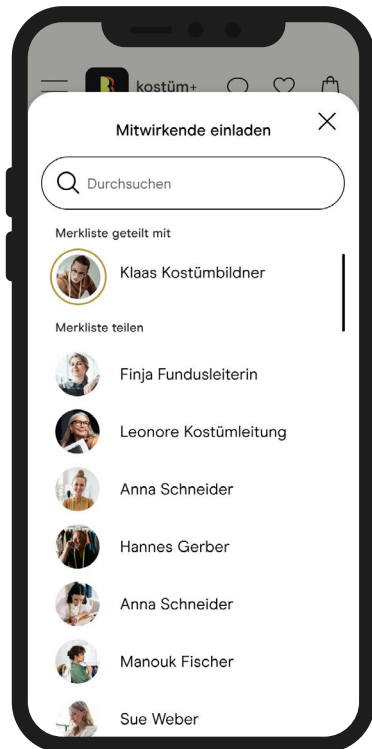
Erfassung interne Ausleihe



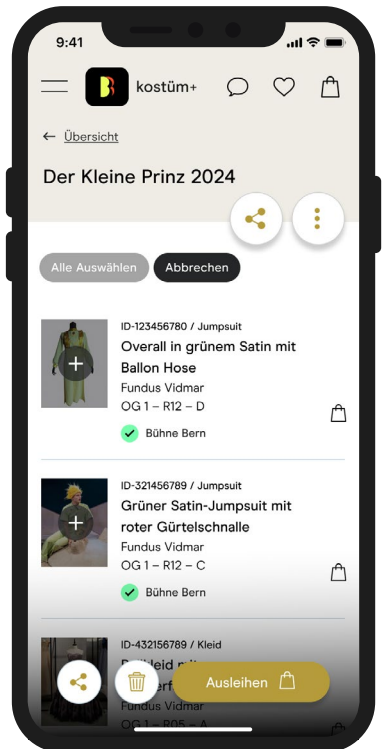
Merkliste Übersicht



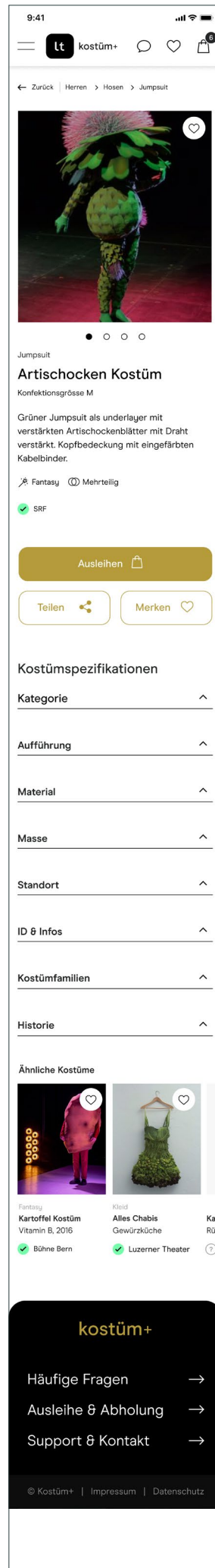
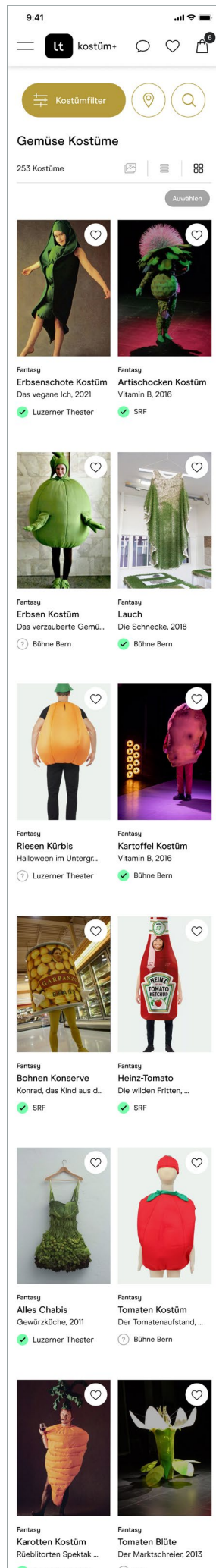
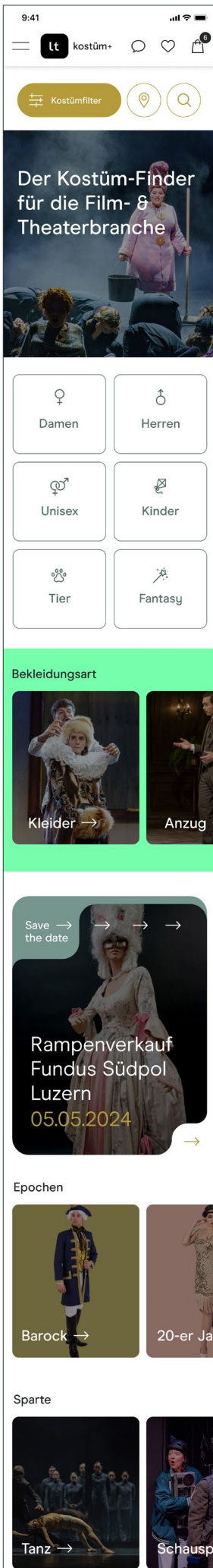
Merkliste Detailansicht



Mitarbeiter zur Merkliste hinzufügen



Merkliste bearbeiten

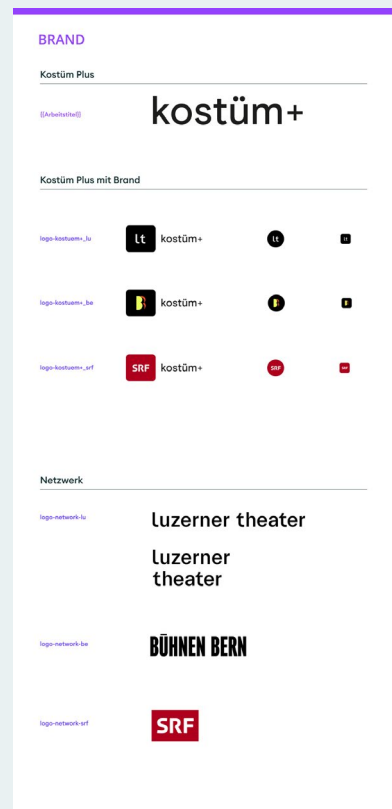
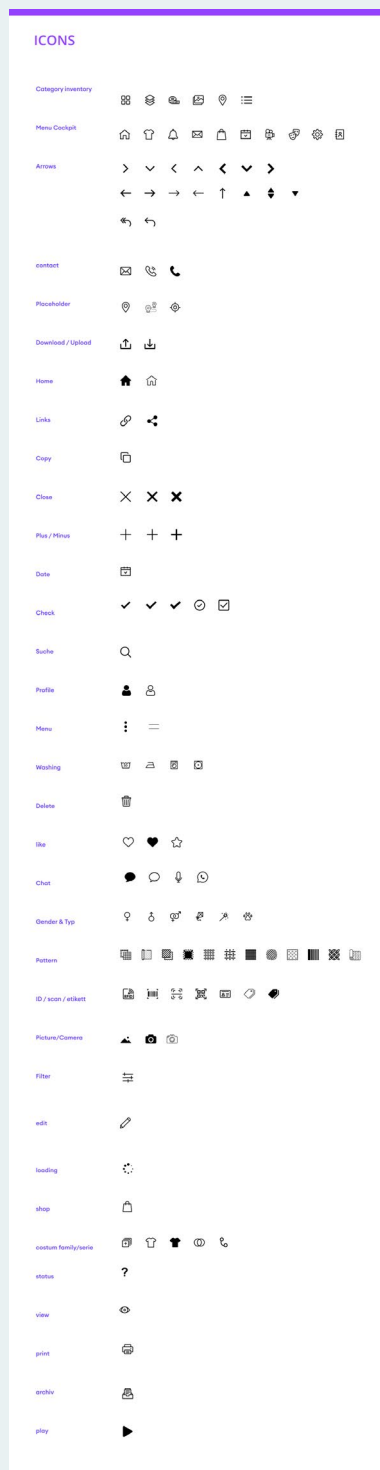
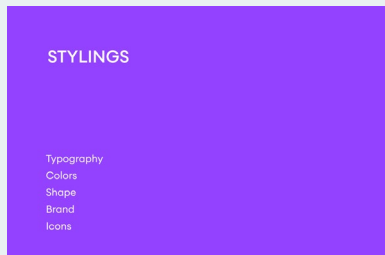


Von links nach rechts:

1. Startseite
2. Kostümübersicht
3. Kostümdetailseite

16.9.12 Designsystem

Das Designsystem ist unterteilt in Stylings, Komponenten, Navigationselemente, Module und Designelemente. Für die beiden Produktkonzepte «Inventarisierung» und «Suche» ist wo möglich immer auf den selben Pattern aufgebaut worden. Wo nötig, sind entsprechende Pattern fallspezifisch designt worden.



COMPONENTS

Actions
Controls
User Assistens

ACTIONS

01 Primary Action

action-primary: Button CTA, Anfragen

action-primary-hover: Button CTA, Anfragen

action-primary-disabled: Button CTA, Anfragen

action-primary-inverted: Button CTA, Anfragen

action-primary-hover-inverted: Button CTA, Anfragen

action-primary-disabled-inverted: Button CTA, Anfragen

02 Secondary Action

action-secondary: Button CTA, Anfragen

action-secondary-hover: Button CTA, Anfragen

action-secondary-disabled: Button CTA, Anfragen

action-secondary-inverted: Button CTA, Anfragen

action-secondary-hover-inverted: Button CTA, Anfragen

action-secondary-disabled-inverted: Button CTA, Anfragen

02 Tertiary Action

action-tertiary: [Icon]

action-tertiary-hover: [Icon]

action-tertiary-disabled: [Icon]

SHADOWS

Shadow Types

shadow-100, shadow-200, shadow-300, shadow-400

Shadow-values

	shadow-100	shadow-200	shadow-300	shadow-400
x position	0px	0px	0px	0px
y position	0px	20px	10px	24px
Blur	4px	8px	12px	24px
Spread	0px	0px	0px	0px
Opacity	20%	10%	10%	10%
color	● #f00000	● #f00000	● #f00000	● #f00000

BASIC CONTROLS

Radio Button

Radio Button: Ja

Anwendungen: Accessoires, Kostümauswahl aus Warenkorb hinzufügen

Rückgabe:

Radio Button & Checkbox

Checkbox:

Anwendung: Chemische Reinigung, Chemische Reinigung, Lesener Theater, Bühne fern

Toggle

Toggle:

Anwendung: Alle Standorte durchsuchen

Inputfield

Input Field:

Buttons:

Buttons:

Textarea:

Dropdown:

Notizen:

Die Notizen werden nicht im öffentlichen Netzwerk angezeigt.

Suche

Suche:

Ergebnisse:

Progressbar

Progressbar:

CONTROLS - SELECT

Gender / Typ

Gender / Typ:

Pattern

Pattern:

Waschtemperatur / Konfektiionsgröße

Waschtemperatur / Konfektiionsgröße:

Standort

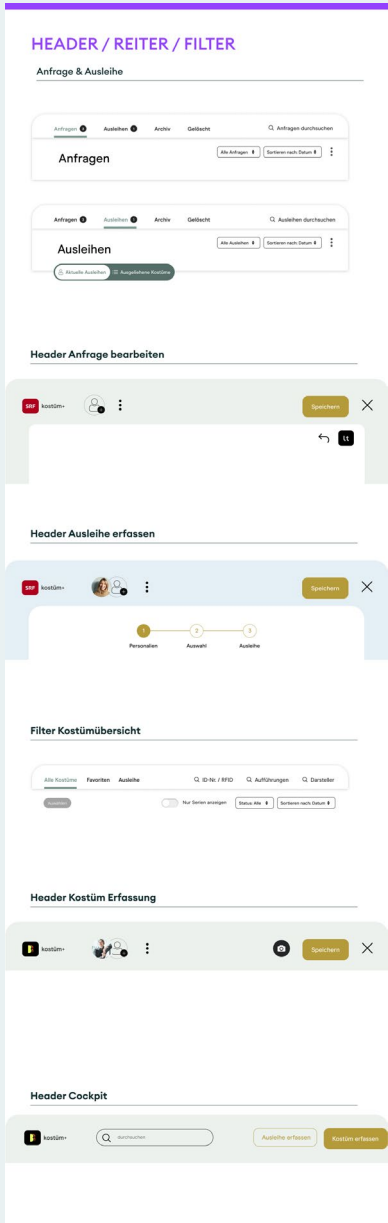
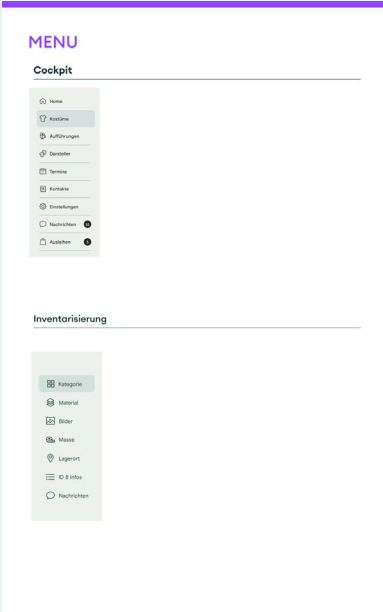
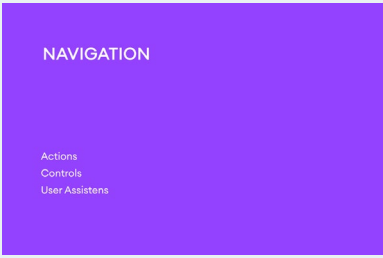
Standort:

Farben

Farben:

Tag

Tag:



ELEMENTE & MODULE

- Cockpit
- Kostüme
- Inventarisierung
- Anfrage
- Ausleihe

MODUL COCKPIT

Zuletzt bearbeitete Kostüme

- Maske 40er Blaugrau
- Meteorisches Kleid aus Kaka...
- Fantastisches mit Spitze
- Kinderkostüm Rosa

MODUL KOSTÜM ÜBERSICHT

Default

Filter: Nur Serien anzeigen | Status: Alle | Sortieren nach Datum

BEZUGSWERTE	BEZUGSWERT	PRODUKTION	QUALITÄT	BEZUGSWERT	STATUS
Maske 40er Blaugrau	Trock, 2022	Eigen Unverändert	Beständig		aktiv
Meteorisches Kleid aus Kaka...	Exploration of Energy	Menschen Antriebe	in Arbeit		aktiv
Fantastisches mit Spitze	Die Stadlin	A. & K. Kammow	verfügbar		aktiv
Kinderkostüm Rosa	Wie der Waldes mit...	William Green	verfügbar		aktiv

Zuletzt bearbeitet

Filter: Nur Serien anzeigen | Status: Alle | Sortieren nach Datum

BEZUGSWERTE	BEZUGSWERT	PRODUKTION	QUALITÄT	BEZUGSWERT	STATUS
Maske 40er Blaugrau	Trock, 2022	Eigen Unverändert	Beständig		aktiv
Meteorisches Kleid aus Kaka...	Exploration of Energy	Menschen Antriebe	in Arbeit		aktiv
Fantastisches mit Spitze	Die Stadlin	A. & K. Kammow	verfügbar		aktiv
Kinderkostüm Rosa	Wie der Waldes mit...	William Green	verfügbar		aktiv

MODUL BILDER

Default

Masse

Konfektionsgröße

International

XS S M L XL XXL

EU

≤ 32	34	36	38	40	42
44	46	48	50	52	≥ 54

Konfektionsmaß

Bustenumfang	Hüftumfang	Taliumumfang
cm	cm	cm
Manchettlänge	Hüftbreite	Beinlänge
cm	cm	cm

Zusätzliche Maßeinheiten

Selected

Masse

Konfektionsgröße

International

XS S M L XL XXL

EU

≤ 32	34	36	38	40	42
44	46	48	50	52	≥ 54

Konfektionsmaß

Bustenumfang	Hüftumfang	Taliumumfang
cm	cm	cm
Manchettlänge	Hüftbreite	Beinlänge
cm	cm	cm

Zusätzliche Maßeinheiten

MODUL ID & ETIKETT

Etikett verknüpfen

ID & Infos

Etikett verknüpfen

Etikett Nr. Manuell eingeben

5685 6755 1234 3456

Speichern

ID & Verknüpfungen

Identifikations

- ID: 204789568-1
- RFID: 5685 6755 1234 3456
- GR-Code: 389902

Kostenstellen

- Kostenstelle verknüpfen

Series

- Series verknüpfen oder erstellen

MODUL NACHRICHTEN

Default

Nachrichten

Chat

Schreibe einen Kommentar...

Write

Schreibe einen Kommentar...

Send

Nachrichten

Chat

Frage Funktionen

Schreibe einen Kommentar...

MODUL BILDER

Default

Bilder und Videos hochladen oder aufnehmen

Upload Bildmaterial

Foto aufnehmen

Select

Selected

Upload Bildmaterial

Foto aufnehmen

Default

Material

Materialart & Verarbeitung

Materialien hinzufügen

Häufig verwendete Materialien

Muster

Zusätzliche Material & Muster Informationen

Farbfrüchtigung

Zusätzliche Farbfrüchtigung

Reinigung

Temperatur & Reinigungsart

Trocknen

Bügeln

Zusätzliche Wascheinträge

Selected

Material

Materialart & Verarbeitung

Materialien hinzufügen

Häufig verwendete Materialien

Muster

Zusätzliche Material & Muster Informationen

Farbfrüchtigung

Zusätzliche Farbfrüchtigung

Reinigung

Temperatur & Reinigungsart

Trocknen

Bügeln

Zusätzliche Wascheinträge

AUSLEIHEN

Teaser

Neue eingetragene Ausleihe

Aktuelle Ausleihen

Überfällige Ausleihen

Ausleihe erstellen

Neue Ausleihe erfassen

Personalien

Verwendungszweck

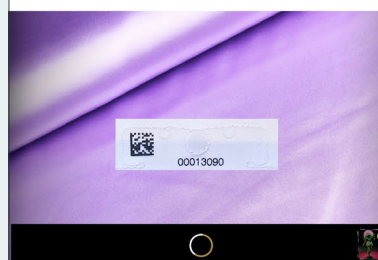
Ausleihdauer

Nächster Schritt

Kostümauswahl erstellen

Wähle die Kostüm-Quelle aus, um Kostüme zur Ausleihe hinzuzufügen

Nächster Schritt



Ausleihen Übersicht

Ausleihe Nr. 246

Alma Assistentin

Verwendungszweck

Ausleiher

Ausleihe erstellen

Ausleihliste

Zahlungstyp

Als PDF herunterladen

Ausleihe erstellen

Notizen

Die Notizen sind nur für euch intern sichtbar.

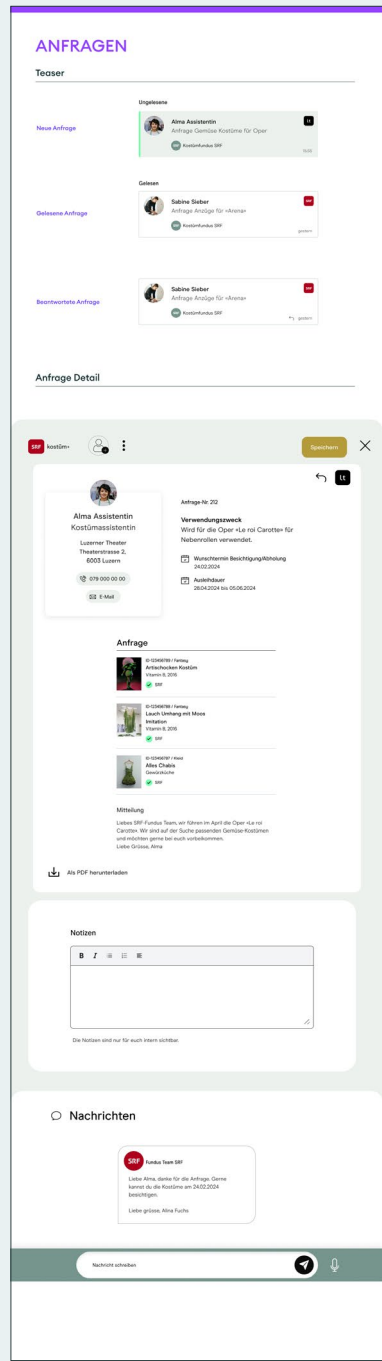
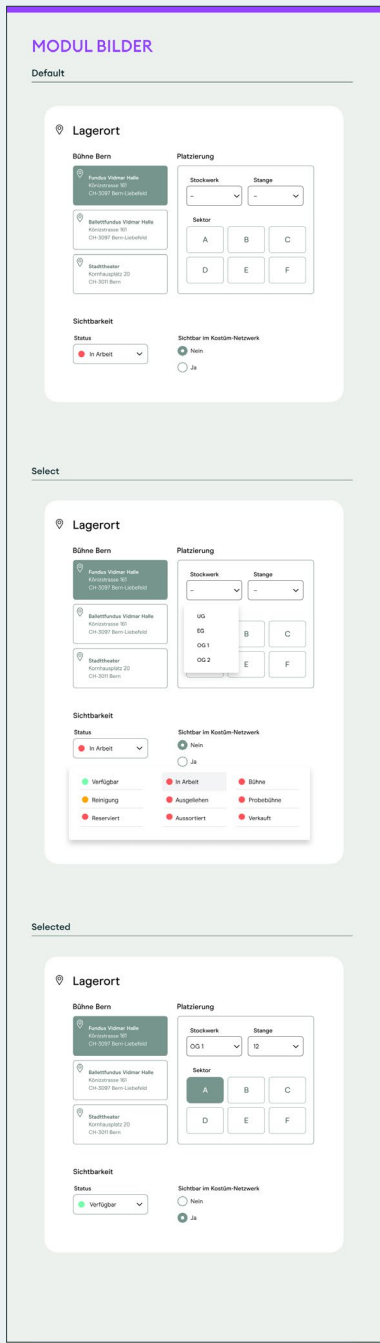
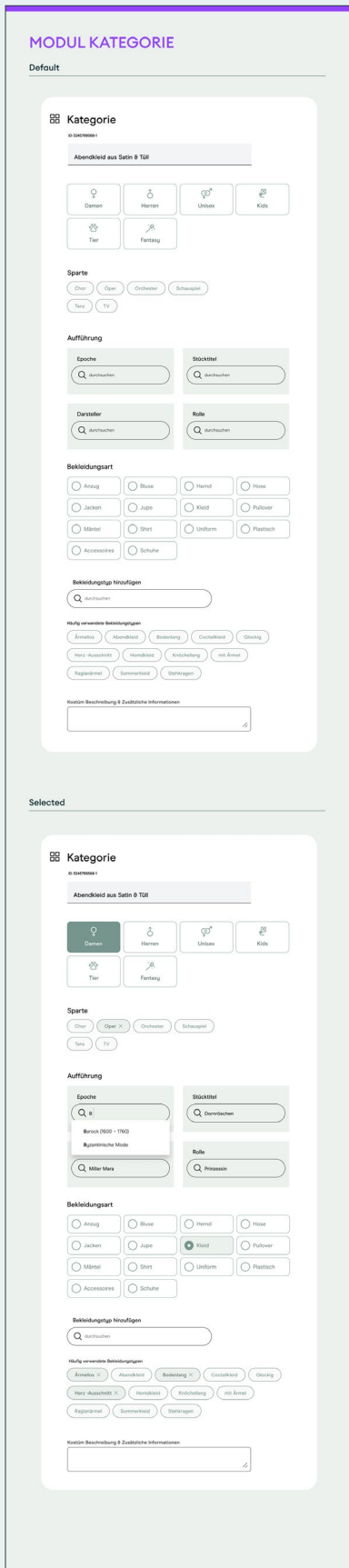
Nachrichten

Chat

7

Ausgeliehene Kostüme

ANFRAGE	AUSLEIHER	AUSLEIHE	PLATZIERUNG	STATUS
00000001	Maria Müller	Fachbesitzer 001-102-9	Nr. 105	Produktion
00000002	Anna Schmidt	Fachbesitzer 002-1-102-8	Nr. 106	Produktion
00000003	Thomas Weber	Fachbesitzer 003-1-102-7	Nr. 107	Produktion
00000004	Sarah Klein	Fachbesitzer 004-1-102-6	Nr. 108	Produktion
00000005	Michael Bauer	Fachbesitzer 005-1-102-5	Nr. 109	Produktion
00000006	Julia Meyer	Fachbesitzer 006-1-102-4	Nr. 110	Produktion
00000007	David Fischer	Fachbesitzer 007-1-102-3	Nr. 111	Produktion
00000008	Christina Wolf	Fachbesitzer 008-1-102-2	Nr. 112	Produktion
00000009	Robert Huber	Fachbesitzer 009-1-102-1	Nr. 113	Produktion





Controls-Select

Gender Typ

 Damen	 Herren
--	---

 Unisex	 Kinder
---	---

 Tier	 Fantasy
---	--

 Damen	 Herren
--	---

 Unisex	 Kinder
--	--

 Fantasy	 Tier
--	---

Pattern

 Uni	 Karriert
--	---

 Floral	 Gemustert
---	--

 Gestreift	 Gepunktet
--	--

 Verlauf	 Anderes
--	--

Farbe

Gelb 	Weiss 
--	---

Orange 	Grau 
--	--

Rot 	Braun 
---	---

Rosa 	Schwarz 
--	---

Beige 	Transparent 
---	---

Violett 	Silber 
---	--

Blau 	Gold 
--	--

Grün 	Multicolor 
--	--

Tag

Gemüse	Getränke	Früchte
--------	----------	---------

Nahrungsmittel	Süssigkeiten
----------------	--------------

Konfektionsgrösse

XS
XS

Search-Filter

Default

Select

Der kleine Lord

Der kleine Maulwurf

Der kleine Prinz

Der kleine Wassermann

Selected

Basic Controls

Radio Button

Lebensmittel

Lebensmittel

Kostümauswahl aus Warenkorb hinzufügen

Kostümauswahl aus Warenkorb hinzufügen

Checkbox

Lebensmittel

Lebensmittel

Luzerner Theater

Luzerner Theater

Luzerner Theater

Alle Standorte durchsuchen

Toggle

Nur Serien anzeigen

Nur Serien anzeigen

Verfügbarkeit

- Luzerner Theater
- Luzerner Theater
- Bühne Bern
- Bühne Bern
- SRF
- SRF

Merken

Alle Auswählen

Alle Auswählen

Alle Auswählen

Auswählen

Progressbar

1

1

ELEMENTE & MODULE SUCH-MODUS

Modul Heading



Footer

kostüm+

- Häufige Fragen →
- Ausleihe & Abholung →
- Support & Kontakt →

© Kostüm+ | Impressum | Datenschutz

Navigation

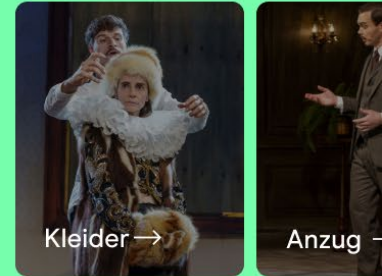
☰ Lt kostüm+ 🗨️ ❤️ 🛒

- Kostüme ×
- Damen >
- Herren >
- Unisex >
- Kinder >
- Tiere >
- Fantasy >
- Netzwerk & Support
- Nachrichten >
- Kostümanfragen >
- Netzwerk >
- Support >
- Mein Profil >

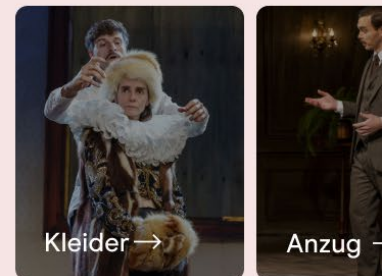
- ← Übersicht ×
- Herren Bekleidungsart
- Alles entdecken >
- Anzüge >
- Hosen >
- Hemden >
- Mäntel & Jacken >
- Pullover >
- Shorts >
- T-Shirts >

Highlight Teaser

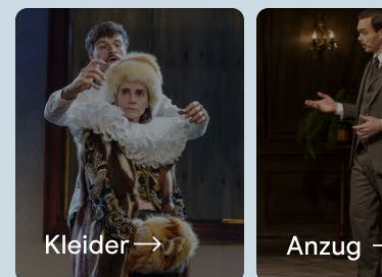
Bekleidungsart



Bekleidungsart




Bekleidungsart




Call To Action

Save → the date → → →



Rampenverkauf
Fundus Südpol
Luzern
05.05.2024 →

Save → the date → → →



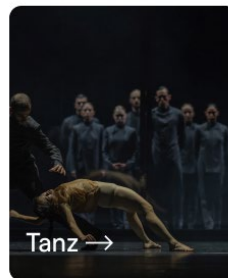
Rampenverkauf
Fundus Südpol
Luzern
05.05.2024 →

Modul Kategorien

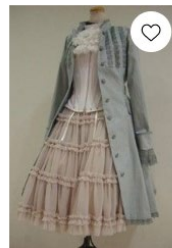
Epochen



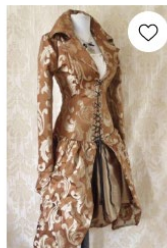
Sparte



Modul Kostüm Teaser



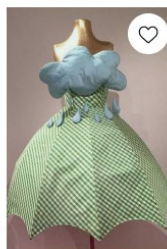
Erbenschote Kostüm
Das vegane Ich, 2021
✓ Luzerner Theater



Artischocken Kostüm
Vitamin B, 2016
✓ SRF



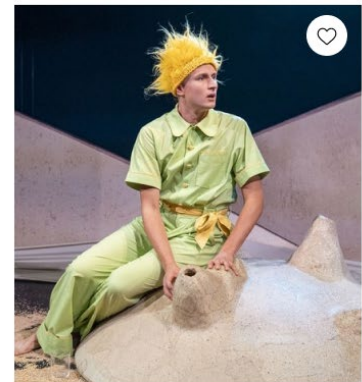
Lauch
Die Schnecke, 2018
✓ Bühne Bern



Erbsen Kostüm
Das verzauberte Gemü...
? Bühne Bern

Heading Kostüm Detailpage

← Zurück | Herren > Hosen > Jumpsuit



Jumpsuit


Grüner Satin-Jumpsuit mit roter Gürtelschnalle

Konfektionsgrösse M

Grüner Jumpsuit. Produziert nach Vorlage des kleinen Prinzen von Antoine de Saint-Exupéry.

♂ Herren Mehrteilig

✓ Bühne Bern

Ausleihen 

Teilen 

Merken 

Standort

📍 Standorte durchsuchen 

📍 Bühne Bern

📍 Luzerner Theater

📍 SRF

Alle Standorte durchsuchen

speichern & schliessen

Kostüm Spezifikationen

Kostümspezifikationen

Kategorie

Gender / Typ

Herren

Epoche

20-er Jahre

Segment

Schauspiel

Bekleidungsart

Hose

Bekleidungstyp

Jumpsuit / Overall / Einteiliger Hosenanzug / Langärmelig

Aufführung

Stücktitel

Der Kleine Prinz 2012

Darsteller

Hugo Tiedje

Rolle:

Der Kleine Prinz

Regie

Teresa Rotemberg

Kostümbildner

Klara Behr

Kostümassistenz

Alma Assistentin

Material

Materialart

Baumwolle

Materialoptik

Satin

Muster

Uni

Farbrichtung

Grün Rot

Waschanleitung

20°

Lufttrocknen

Chemische Reinigung

Dampfbügeln

Masse

Konfektionsgröße

Masse

Konfektionsgröße

M

Rocklänge

120 cm

Taillenumfang

63 cm

Brustumfang

78 cm

Hüftumfang

94 cm

Standort

Bühne Bern

Südpol
Arsenalstrasse 28
6010 Kriens

Platzierung

Stockwerk: UG 1
Regal Nr: 32
Sektor: C

Status

Luzerner Theater

ID & Infos

ID 3245789568-1

RFID 4567-3929

QR-Code [www.fundus.ch/...](http://www.fundus.ch/)

Kostümteile

[Grüner Mantel mit rotem Innenfutter](#)

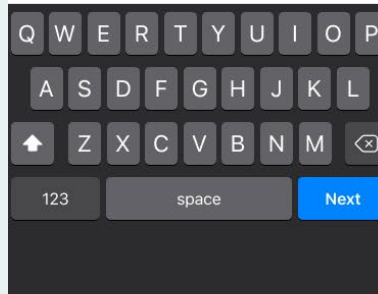
[Stiefeletten Leder schwarz](#)

Historie

Suche

Default

[Abbrechen](#)



Type

[Abbrechen](#)

Suchvorschläge



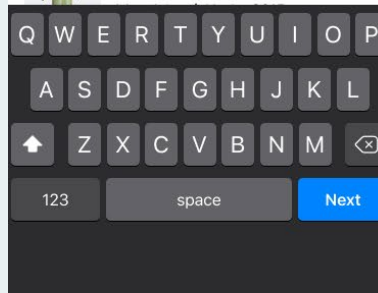
Jumpsuit Grün mit Brusttasche
20. Jh. | Dornröschen 2023



Grüner Satin-Jumpsuit mit roter
Gürtelschnalle
20-er | Der kleine Prinz 2012



Jumpsuit in grünem Satin mit
Ballon Hose



Merklisten

Übersicht

Meine Merklisten

Suchfeld: Merklislen durchsuchen

- Romeo & Julia 2024
- Der Kleine Prinz 2024
- Molière Amphitryon 2024
- Jörg Widmann & ...

+ Neue Merkliste erstellen

Neue Merkliste

Neue Merkliste erstellen

Gib deiner Merkliste einen Namen

Speichern

Q W E R T Y U I O P
A S D F G H J K L
↑ Z X C V B N M ↵
123 space Next

Neue Merkliste erstellen

Probekostüme Kleiner Prinz

Neue Merkliste erstellen

Probekostüme Kleiner Prinz

Speichern

Q W E R T Y U I O P
A S D F G H J K L
↑ Z X C V B N M ↵
123 space Next

Detail Ansicht

kostüm+

← Übersicht

Der Kleine Prinz 2024

Alle Auswählen Auswählen

- ID-123456780 / Jumpsuit
Overall in grünem Satin mit Ballon Hose
Aladin & die Wunderlampe 2015 / Mittelalter
✓ Bühne Bern
- ID-321456789 / Jumpsuit
Grüner Satin-Jumpsuit mit roter Gürtelschnalle
Der kleine Prinz, 2012 20-er Jahre
✓ Bühne Bern
- ID-432156789 / Kleid
Balkkleid mit Wasserfallausschnitt Flieder
Romeo & Julia 2023 Barock
✓ Bühne Bern

Merkliste Teilen

Icons: Email, WhatsApp, Person, Share

Mitwirkende einladen

Durchsuchen

Merkliste geteilt mit

- Klaas Kostümbildner

Merkliste teilen

- Finja Fundusleiterin
- Leonore Kostümleitung
- Anna Schneider
- Hannes Gerber
- Anna Schneider
- Manouk Fischer
- Sue Weber
- Milena Moser

Bearbeiten via Menu

- Auswahl erstellen
- Merkliste anfragen
- Merkliste teilen
- Drucken
- Umbenennen
- Löschen
- Archivieren

Schliessen

Bearbeiten via Menu

- Auswahl erstellen
- Merkliste anfragen
- Merkliste teilen
- Drucken
- Umbenennen
- Löschen
- Archivieren

Schliessen

Bearbeiten via Auswahl

kostüm+

← Übersicht

Der Kleine Prinz 2024

Alle Auswählen Abbrechen

- Overall in grünem Satin mit Ballon Hose**
Aladin & die Wunderlampe
2015 / Mittelalter
Bühne Bern
- Grüner Satin-Jumpsuit mit roter Gürtelschnalle**
Der kleine Prinz, 2012
20-er Jahre
Bühne Bern
- Balkkleid mit Wasserfallausschnitt Flieder**
...
Bühne Bern

Modul Kostüm Heading



Jumpsuit

Grüner Satin-Jumpsuit mit roter Gürtelschnalle

Konfektionsgrösse M

Grüner Jumpsuit. Produziert nach Vorlage des kleinen Prinzen von Antoine de Saint-Exupéry.

Herren Mehrteilig Serie

Luzerner Theater

Ausleihen

Teilen

Merken



Jumpsuit

Grüner Satin-Jumpsuit mit roter Gürtelschnalle

Konfektionsgrösse M

Grüner Jumpsuit. Produziert nach Vorlage des kleinen Prinzen von Antoine de Saint-Exupéry.

Herren Mehrteilig Serie

Luzerner Theater

Ausleihen

Teilen

Merken

Nachrichten

Nachrichten

Suchen

- Südpol Fundus** 15:55
Liebe Alma, danke für die Anfrage, die ...
- SRF Fundus** 14:22
Hi Alma, die Artischoke ist abhol ...
- Finja Fundusleitung** 10:00
Hey Alma, die Kostüme werden morgen ...
- Klaas Kostümbildner** Dienstag
Merkliste ist überarbeitet, lass uns die ...
- Leonore Kostümleitung** 2011.23
Liebe Alma, folgende Kostüme müssen ...
- Fundus-Netzwerk** 2011.23
Aufgepasst: Grosser Rampenverkauf ...
- Anna Schneider** 2011.23
Hoi Alma, Anpassungen für Kostüm ...
- Anna Schneider** 2011.23
Bin auf dem Weg, Hosen sind in 5 min. ...

Ausleihen

Übersicht



Meine Personalien



Alma Assistentin
Kostümassistentin
Bühne Bern

☎ 079 000 00 00

✉ E-Mail

Verwendungszweck

Ausleihdauer

12.12.2023



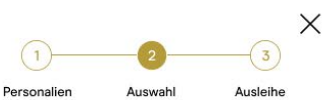
bis

dd.mm.jjjj



Nächster Schritt →

Ausleihe via scan



Wähle die Kostüm-Quelle aus, um Kostüme zur Ausleihe hinzuzufügen

Kostümauswahl aus Warenkorb hinzufügen

Merkliste zur Ausleihe hinzufügen

Etiketten scannen

Kostüme manuell erfassen

Ausleihe via scan



Wähle die Kostüm-Quelle aus, um Kostüme zur Ausleihe hinzuzufügen

Kostümauswahl aus Warenkorb hinzufügen

Merkliste zur Ausleihe hinzufügen

Etiketten scannen

Kostüme manuell erfassen

Kostüme wählen →



Ausleihe via Merkliste



Ausleihe via Merkliste



Wähle die Kostüm-Quelle aus, um Kostüme zur Ausleihe hinzuzufügen

Kostümauswahl aus Warenkorb hinzufügen

Merkliste zur Ausleihe hinzufügen

Etiketten scannen

Kostüme manuell erfassen

Kostüme wählen →

Merkliste auswählen

🔍 Merklisten durchsuchen



Merkliste wählen →


Übersicht

Übersicht

1 — 2 — 3
Personalien Auswahl Ausleihe

Kostüm Ausleihe

Ausleih-Nr. 246



Alma Assistentin
Kostümassistentin

Bühne Bern

☎ 079 000 00 00


✉ E-Mail

Verwendungszweck
Ausleihe diverse Probekostüme für die Aufführung kleiner Prinz

Ausleihdauer
28.04.2024 bis 05.06.2024


Ausleihliste
[Alle Status ändern](#) [Alle löschen](#)

● Probebühne ▾




ID-123456780 / Jumpsuit
Overall in grünem Satin mit Ballon Hose
Aladin & die Wunderlampe 2015 / Mittelalter

● Probebühne ▾ 🗑



ID-321456789 / Jumpsuit
Grüner Satin-Jumpsuit mit roter Gürtelschnalle
Der kleine Prinz, 2012, 20-er Jahre

● Probebühne ▾ 🗑




ID-432156789 / Kleid
Balkleid mit Wasserfallausschnitt Flieder
Romeo & Julia 2023
Barock

● Probebühne ▾ 🗑

Ausleihe erstellen →

Feedback



Ausleihe erfolgreich erfasst.

Zur Startseite

Anfragen

Übersicht


Anfragen & Ausleihen ⋮

Externe Fundis anfragen

luzerner theater ⁹ >


SRF ¹ >

Kostüme Bühne Bern




ID-123456789 / Kleid
Balkleid mit Wasserfallausschnitt Flieder
Romeo & Julia 2023
Barock

✓ Bühne Bern 🗑



ID-123456787 / Kleid
Historisches Kleid mit Krinoline
Molières Amphitryon 2023

✓ Bühne Bern 🗑



ID-123456780 / Jumpsuit
Grüner Satin-Jumpsuit mit roter ...
Aladin & die Wunderlampe 2015 / Mittelalter

✓ Bühne Bern 🗑

Ausleihe erfassen 🛒


Anfragen ✉

Übersicht Externe Auswahl

← [Übersicht Anfragen](#)


SRF ¹ Kostüme SRF

☎ ⋮



ID-123456789 / Fantasy
Artischocken Kostüm
Vitamin B, 2016

✓ SRF 🗑



ID-123456788 / Fantasy
Lauch Umhang mit Moos Imitation
Vitamin B, 2016

✓ SRF 🗑

← Übersicht Anfragen

SRF ¹ Kostüme SRF

 ID-123456789 / Fantasy
Artischocken Kostüm
Vitamin B, 2016
✓ SRF

 ID-123456788 / Fantasy
Lauch Umhang mit Moos
Imitation
Vitamin B, 2016
✓ SRF

 ID-123456787 / Kleid
Alles Chabis
Gewürzküche
✓ SRF

Bei SRF anfragen 

Personalien

1 — 2 — 3
Personalien Verwendung Übersicht

Personalien

Anrede ▾

Vorname _____

Name _____

Rolle _____

Institution _____

E-Mail _____

Tel. _____

Weiter

Verwendungszweck

1 — 2 — 3
Personalien Verwendung Übersicht

Verwendung

Verwendungszweck

Wunschtermin Besichtigung/Abholung

dd.mm.jjjj 

Zeitfenster

Vormittag zwischen 9:00 – 12:00

Nachmittag zwischen 14:00 – 17:00

Ausleihdauer

dd.mm.jjjj  bis dd.mm.jjjj 

Weiter

Übersicht

1 — 2 — 3
Personalien Verwendung Übersicht

Übersicht  bearbeiten


 ID-123456789 / Fantasy
Artischocken Kostüm
Vitamin B, 2016
✓ SRF


 ID-123456788 / Fantasy
Lauch Umhang mit Moos
Imitation
Vitamin B, 2016
✓ SRF


 ID-123456787 / Kleid


Übersicht

1 — 2 — 3
Personalien Verwendung Übersicht

Übersicht  bearbeiten

 ID-123456789 / Fantasy
Artischocken Kostüm
Vitamin B, 2016
✓ SRF

 ID-123456788 / Fantasy
Lauch Umhang mit Moos
Imitation
Vitamin B, 2016
✓ SRF


 ID-123456787 / Kleid
Alles Chabis
Gewürzküche
✓ SRF


Personalien

Frau
Alma Assistentin
Kostümassistentin
Luzerner Theater
alma.assistentin@luzernertheater.ch
079 000 00 00


Verwendung

Verwendungszweck
Die Kostüme werden für eine Nebenrolle in einer Oper benötigt.

 Wunschtermin Besichtigung/Abholung
24.02.2024

 Ausleihdauer
28.04.2024 bis 05.06.2024

Mitteilung

Anfragen 

Filter

off

Kostümfilter

select

Kostümfilter ✕

Kategorie

Gender oder Typ

Damen Herren

Unisex Kinder

Fantasy Tier

Filter anwenden

Anzüge Blusen

Kleider Jupes

Hosen Mäntel

Pullover Shirt

Jacken Uniformen

Bekleidungstyp

Jumpsuit Langarm Kurzarm

Ausschnitt rund Chinos

Bekleidungstyp

Jumpsuit Langarm Kurzarm

Ausschnitt rund Chinos

Nur Serien anzeigen

Sparte

Alle Schauspiel

Tanz Oper

Film Anderes

Aufführung

Regie & Assistenz

Masse

Konfektionsgrösse

International

XS S M

L XL XXL

EU

Masse

Konfektionsgrösse

International

XS S M

L XL XXL

EU

≤ 32 34 36

38 40 42

44 46 50

52 ≥ 54

Genaue Masse

Oberkörper

Armlänge 0 – 150 cm

Rückenlänge 0 – 150 cm

Schulterbreite 0 – 150 cm

Tailenweite 0 – 150 cm

Hüftumfang 0 – 150 cm

Halsumfang 0 – 70 cm

Unterkörper

Bundlänge 0 – 150 cm

Schrittlänge 0 – 150 cm

Hüftumfang 0 – 150 cm

Halsumfang 0 – 70 cm

Unterkörper

Bundlänge 0 – 150 cm

Schrittlänge 0 – 150 cm

Oberschenkelweite 0 – 150 cm

Wadenweite: – cm 0 – 150 cm

Material

Materialart & Verarbeitung

Materialart durchsuchen

- Baumwolle
- Chiffon
- Cord
- Denim
- Leine
- Lyocell
- Polyester
- Samt
- Seide
- Tüll
- Viskose
- Wolle

Muster

- Uni
- Karriert
- Floral
- Gemustert
- Gestreift
- Gepunktet
- Verlauf
- Anderes

Farben

- Gelb
- Weiss
- Orange
- Grau
- Rot
- Braun
- Rosa
- Schwarz
- Beige
- Transparent
- Violett
- Silber
- Blau
- Gold
- Grün
- Multicolor

reset

Filter zurücksetzen

16.10

Empfehlungen

16.10.1 Weiterführung des Projektes

Um das Projekt rund um den digitalen Kostüm-Finder weiterführen zu können, sollten einige grundlegende Entscheide getroffen werden. Das Projektteam fasst einige mögliche, nicht abschliessende Punkte zusammen:

Empfehlungen

Einigung über Set-up

- Gemeinsame Entwicklung durch mehrere Theater (Empfehlung)?
- Individuelle Entwicklung durch einzelne Theater (nicht zu empfehlen)?
- Auftrag an eine externe Unternehmung zur Entwicklung und klären, wer ist dann Auftraggeber?

Projektorganisation definieren

- Wer übernimmt die Projektleitung? Bsp. Interne Stelle vs. externer Consultant
- Wer ist Teil des Projektteams?

Business Case erstellen

- Mengengerüst im Theater-Case in der Schweiz verstehen → Bedarf, Investition und Nutzen
- Analyse Konkurrenz-Tools, v.a. im Zusammenhang mit Lizenzmodellen
- Kosten im Betrieb budgetieren

Finanzierung sicherstellen

- Business Case an Stiftungen und weitere mögliche Investoren zustellen

Eigentümer-Rechte definieren

- Wem gehört der Code?
 - Umsetzung der Lösung
 - UX-Designer engagieren für die Fertigstellung des Prototyps
 - Entwickler engagieren für die Entwicklung auf Basis des Prototyps
-

16.10.2 Requirements und MVP

Der im Rahmen dieser Masterarbeit entwickelte Prototyp ist eine erste Version eines ausgereiften Prototyps. Nicht alle Themen konnten aus Zeitgründen abgedeckt werden. Aus diesem Grund gibt das Projektteam den Praxispartnern Empfehlungen für die Weiterentwicklung des Prototyps sowie für die Entwicklungsschritte.

Das Projektteam hat dazu ein Requirement Dokument angelegt. In diesem werden sämtliche Funktionen zu den entsprechenden Themen aufgelistet und priorisiert. MVP bedeutet «Minimum Viable Product» und widerspiegelt eine erste minimale Version des Tools. Release steht für die Weiterentwicklung nach dem MVP. Zusätzlich wird in diesem Dokument sichtbar, was der Stand des Prototyps ist. Die Liste soll bei Weiterführung des Projekts helfen, den Überblick zu behalten und Entscheidungen bezüglich der Priorisierung erleichtern. Nachfolgend wird eine Zusammenfassung über die wichtigsten Themenfelder für den MVP aufgezeigt.

MVP Definition

Thema	Requirements	Scope
Cockpit	<ul style="list-style-type: none">• Navigation• Header	<ul style="list-style-type: none">• Cockpit Ansicht• Einstellungen MVP
Inventarisierung	<ul style="list-style-type: none">• Kategorie & Material• Bilder & Masse	<ul style="list-style-type: none">• Lagerort & ID & Etikett• Kostüm Übersicht MVP
Aufführungen	<ul style="list-style-type: none">• Aufführungstitel• Aufführungsjahr• Kostümbildner:innen	<ul style="list-style-type: none">• Regie• Kostümassistent• Rollen MVP
Darsteller:in	<ul style="list-style-type: none">• Name & Nachname• Körpermasse	<ul style="list-style-type: none">• Kontaktdaten• Darsteller:in bearbeiten MVP
Kontakte	<ul style="list-style-type: none">• Kontakte erfassen• Kontakte durchsuchen	<ul style="list-style-type: none">• Netzwerk MVP
Mehrteilige Kostüme	<ul style="list-style-type: none">• Verknüpfung der Kostüme	<ul style="list-style-type: none">• Visuelle Unterscheidung zu Einzelteilen Validierung
ID & Etikett	<ul style="list-style-type: none">• RFID• QR-Code	<ul style="list-style-type: none">• Manuelle Erfassung• ID Validierung
Technisches Set-up		Validierung

Das Projektteam empfiehlt den Praxispartnern, sich im ersten Schritt ganz auf die Bestandsaufnahme zu konzentrieren. Denn ohne diese ist eine Kostümsuche nicht möglich. Innerhalb des Prototyps ist die Erfassung eines einzelnen Kostüms bereits sehr weit fortgeschritten. Hier wird es von Seiten der Praxispartner notwendig sein, ein Vokabular zusammenzustellen, das für die Erfassung der Bekleidungsstypen für die jeweiligen Bekleidungsstypen zur Verfügung gestellt werden soll.

In diesem Schritt wird es innerhalb der Kostümabteilungen notwendig sein, die eigenen Arbeitsabläufe zu analysieren und zu definieren, wann welche Kostüme wie zu erfassen sind und wer dafür verantwortlich ist.

In einem weiteren Schritt kann dann das Produktkonzept «Suche» angegangen werden. Es wird empfohlen, diesen Bereich in mehreren Releases anzugehen. So steht zu Beginn eine saubere Informationsarchitektur, die Darstellung der Kostümübersichten und Detailansichten sowie der Kostümfilter im Vordergrund.

Zu einem späteren Zeitpunkt kann dann die Merkliste sowie eine Suche mit Autocomplete entwickelt werden.

Das ganze Thema Netzwerk macht dann Sinn, wenn die einzelnen Institutionen einen digitalen Fundus an Kostümen zur Verfügung stellen können. Fürs Erste wird hier empfohlen, dass die Möglichkeit besteht, mit den einzelnen Institutionen in Kontakt zu treten.

Requirements & MVP Definition

Requirements Kostüm+					
	MVP	Minimum Viable Product: Die erste minimal funktionsfähige Iteration eines Produkts			
	Release 1	Release 1: Die erste funktionale Erweiterung des Programm nach MVP			
	Releases x	Weitere Anforderungen in weiteren Releases priorisieren und umsetzen			
	Validierung	Validierung notwendig			
ID	Cockpit	Requirements	Stand Prototyp	Exclusions & Constraints	Scope
A01	Navigation	- Sidebar Menu	Komplett	Ein- Ausklapp-Menu kann zu einem späteren Zeitpunkt umgesetzt werden	MVP
A02	Header	- Brand - CTA	Komplett	Nachrichten, Suche & Ausleihe später umsetzen	MVP
A03	Cockpit Ansicht	- Teaser zuletzt erfasste Kostüme - Teaser für Schnellzugriffe auf Kategorien	Komplett	Individuelle Dashboard Zusammenstellung	MVP
A04	Einstellungen	- Profileinstellungen - Admin Rechte verwalten	Offen		MVP
ID	Kostüme Inventarisierung	Requirements	Stand Prototyp	Exclusions & Constraints	Scope
B01	Kategorie	- Inputfield für Kostümname und Zusatzinfos - Gender/Typ: Single Selection - Sparte: Multiselection - Aufführung: Searchfield für Darsteller, Rollen, Epoche, Stücktitel - Bekleidungsart: Single Selection - Bekleidungsart: Filter durchsuchen / Multiselect / Häufig verwendete direkt zugänglich	Komplett		MVP
B02	Material	- Material & Verarbeitung: Filter durchsuchen / Filter durchsuchen / Multiselect / Häufig verwendete direkt zugänglich - Muster: Multiselection - Farbrichtung: Multiselection - Reinigung: Multiselection oder Übersteuerung via Toggle - Inputfield für Zusatzinfos	Komplett		MVP
B03	Bilder	- Bild upload und Video upload - Bilder und Videos direkt aufnehmen - Galerie bearbeiten - Lightbox für Grosse Ansicht	Komplett		MVP
B04	Masse	- Multiselection Konfektionsgrößen International & EU (Auswahl abhängig von Gender/Typ) - Kostümmasse: Inputfields in cm - Inputfield für Zusatzinfos	Komplett		MVP
B05	Lagerort	- Lagerorte mit Adresse - Dropdown Stockwerk & Regal Nr. - Single Selection Sektor - Status: Dropdown	Komplett	- Sichtbar im Netzwerk, später ausbauen	MVP
B06	ID & Etikett	- Jedes Kostüm erhält eine digitale ID - Etikett mit RFID Code einlesbar - Etikett mit QR Code einlesbar - Etikett manuelle Eingabe - Inputfield Herstellungskosten & Ausleihkosten	Gestartet	Funktionsumfang ist abhängig davon, welche Lösung die einzelnen Institutionen anstreben, dies kann je Institution unterschiedlich sein	Validierung
B06	Nachrichten	- Chatfunktion auf Kostümebene	Gestartet	- Später umsetzen	Release X
B07	Kostüm an Kollegen zuweisen	- Kostüm kann weiteren Teammitgliedern zugeteilt werden	Gestartet	- Später umsetzen	Release X
B08	Kostüm Übersicht	- Gesamtübersicht aller Kostüme - Filter & Sortiermöglichkeiten - Kostüme nach ID / Aufführung / Darsteller durchsuchen	Gestartet	- Individuelle Sortierung der Reihenfolge	MVP
B09	Erweiterung Anzug, Deux Piece, Uniformen	- Zusatzauswahl Optionen für die Erfassung eines Kostümteils mit mehreren Teilen	Offen. Die Inventarisierungsmaske kann für diesen Case so ergänzt werden, dass bei der Wahl der entsprechenden Wahl jener Kostümkategorien weitere Auswahlkriterien zur Verfügung stehen.		MVP
B10	Erweiterung Mehrteilige Kostüme	- Verknüpfung mehrteiliger Kostüme	Offen. Die Inventarisierungsmaske kann für diesen Case so ergänzt werden, dass bei der Wahl der entsprechenden Wahl jener Kostümkategorien weitere Auswahlkriterien zur Verfügung stehen.		Validierung
B11	Erweiterung Kostümserien	- Erstellung von Kostümserien	Offen. Im Prototyp angedacht, ist die Stelle, wo Kostümteile untereinander berknüpft werden können. Offen ist der Prozess, wenn von Beginn weg mehrere Kostümteile erfasst werden sollen.		Validierung
B12	Progressbar	- Zeigt die Vollständigkeit der Datenangaben an	Out of Scope. Es hat sich gezeigt, dass diese Funktion wenig Sinn machen würde.		Out of Scope
B13	Accessoires		Out of Scope		Out of Scope
ID	Kostümsuche	Requirements	Stand Prototyp	Exclusions & Constraints	Scope

C01	Kostümübersicht	- Bild - Kostümtitel - Aufführungsname & Jahr - Verfügbarkeit und Institution	Komplett		Release 1
C02	Kostümfilter	- Gender/Typ: Multi Selection - Sparte: Multiselection - Aufführung: Searchfield für Darsteller, Rollen, Epoche, Stüctitel - Bekleidungsart: Multi Selection - Bekleidungstyp: Filter durchsuchen / Multiselect / Häufig verwendete direkt zugänglich" - Konfektionsgrößen - Inputfelder für. Körpermasse - Material durchsuchen - Muster: Multiselection - Farbrichtung: Multiselection	Komplett		Release 1
C03	Kostümfilter Erweiterung	- Masse anhand hinterlegten Masse der Darsteller hinzufügen	Offen		Release X
C04	Kostüm-Suche	- Suche nach Aufführung, Darsteller, Bekleidungsart oder Typ, ID	UI gestartet, technische Untersuchung nötig, um weiterzufahren		Release X
C05	Navigation	- 3-stufig (Kostümkategorie, Bekleidungsart, Bekleidungstyp - Metanavi: Einstellungen / FAQ / Kontakt - Profil Einstellungen	Komplett		Release 1
C06	Kostüm Detailseite	- Bilder & Videos - Bildzoom - Titel - Quickinfos - Kostümspezifikaitionen - Related Content mit ähnlichen Kostümen	Komplett		Release 1
C07	Promotions	- Modul um im Netzwerk anstehende Highlights zu verkünden	Teaser Komplett, Bedürfnisse sind weiter abzuklären und im Zusammenhang mit dem Netzwerk ausbau zur berücksichtigen		Release X
C08	Standord Eingrenzung	- Kostümsuche nach Standorten/ Institutionen eingrenzen	Komplett		Release X

ID	Merkliste	Requirements	Stand Prototyp	Exclusions & Constraints	Scope
D01	Kostüm merken	- Kostüm merken - Merklisten anlegen & bearbeiten - Merklisten teilen - Merklisten ausleihen	Komplett		Release X
D02	Merkliste anlegen und bearbeiten	- Neue Merkliste erstellen oder bearbeiten - Merklisten durchsuchen	Komplett		Release X
D03	Merkliste Detailseite	- Übersicht mit gemerkten Kostümen - Platzierung und Verfügbarkeit sichtbar - Liste kann bearbeitet werden - Liste drucken - Liste löschen - Liste umbenennen - Liste auf Ausleihe setzen	Komplett		Release X
D04	Merkliste teilen	- Liste via E-Mail teilen - Liste via Whatsapp teilen - Mitarbeiter hinzufügen	Komplett		Release X

ID	Anfrage & Ausleihe	Requirements	Stand Prototyp	Exclusions & Constraints	Scope
E01	Anfrage extern oder intern erfassen	- Kostüme aus externen Institutionen werden im Warenkorb je Institution abgelegt - Anfrageformular mit Personalien und Verwendungszweck - Bestätigungs-E-Mail	Komplett		Release X
E02	Anfrage extern bearbeiten	- Keyuser können Anfragen bearbeiten und beantworten - Chatfunktion	Komplett		Release X
E03	Ausleihe intern	- Jeder, der über Tool-Zugang verfügt, kann interne Ausleihe erfassen - Keyuser können interne Ausleihen bearbeiten und verwalten	Komplett		Release X
E04	Ausleihe extern	- Keyuser erfassen externe Ausleihen - Preiseingabefeld - Prozeiteingabefeld - Berechnung Summe inkl. Abzug Prozent - Angabe Zahlungsart - Angabe ob bezahlt - Inputfeld für Zusatzkosten - Notizen - Chatfunktion - Downloadfunktion - Bestätigungs E-Mail - Generieren der Ausleih Nr.	Komplett		Release X
E05	Ausleihübersicht	- Übersicht Ausleihen anhand Ausleih Nr. und Person - Übersicht Ausleihen anhand Kostüme - Filter und Suchoptionen	Komplett		Release X
E06	Rücknahme	- Rücknahme anhand Ausleih Nr. und Person - Rücknahme anhand Kostüme scannen	Rücknahmen anhand Ausleih Nr. und Person Komplett. Zu validieren sind intern ausgeliehene Kostüme, die in grossen Mengen und aus unterschiedlichen Ausleihlisten stammend, zurückgebracht werden	- Rückgabe von grossen Kleidermengen ist zu prüfen, schnelle Rückgabe ist essentiell - Bei der Rückgabe sollte die Möglichkeit bestehen Zusatzkosten einfügen zu können, im Falle von defekten Retouren. - Ev. Button "Rückgabe aufrufen" um direkt die zurückgenommenen Kostüme einlesen zu können.	Validierung

ID	Aufführungen	Requirements	Stand Prototyp	Exclusions & Constraints	Scope
F01	Aufführung erfassen	- Aufführungstitel - Aufführungsjahr - Kostümbildner - Regie - Kostümassistent - Rollen	Offen		MVP
F02	Aufführung finden	- Suche - Sortier & Filter Einstellungen	Offen		Release 1
F03	Aufführung zuweisen	- Teilen mit verantwortliche Personen - Personen entfernen	Offen		Validierung
F04	Rollen mit Kostümen verknüpfen	- Rolle erfassen - Anzahl Kostüme hinzufügen - Kostüme aus Fundus verknüpfen - Neu zu erstellende Kostüme anlegen	Offen		Validierung
ID	Darsteller	Requirements	Stand Prototyp	Exclusions & Constraints	Scope
G01	Darsteller erfassen	- Name & Nachname - Körpermasse - Kontaktdaten - Darsteller löschen Darsteller bearbeiten	Offen		MVP
G02	Darsteller finden	- Filterung oder Suche ermöglichen	Offen		Release 1
G03	Masstabellen	- Körpermasse je Darsteller hinterlegen	Offen		Release X
ID	Kontakte	Requirements	Stand Prototyp	Exclusions & Constraints	Scope
H01	Kontakte erfassen	- Kontaktangaben - Institution - Kontaktdaten bearbeiten oder löschen	Offen		MVP
H02	Kontakte durchsuchen	- Filterung oder Suche ermöglichen	Offen		MVP
H03	Netzwerk	- Mit Netzwerk verknüpfen	Offen	Weitere Abklärungen, ob weitere Features zur Vernetzung gewünscht werden.	Release X
ID	Nachrichten	Requirements	Stand Prototyp	Exclusions & Constraints	Scope
I01	Chat intern	- Chatfunktion auf Kostüm- & Ausleiheebene - Standard Chatintegration für interne Kommunikation	Im Prototyp berücksichtigt, technische Abklärungen für weiteres Vorgehen notwendig		Release X
I02	Chat extern	- Chatfunktion auf Anfrage- und Ausleiheebene - Standard Chatintegration für externe Kontakte, die Zugang zum Tool haben - Chat für Netzwerk-Austausch	Im Prototyp berücksichtigt, technische Abklärungen für weiteres Vorgehen notwendig		Release X

Link zum Requirement Dokument:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1cpilxuM0xWOUccJ7S-IWKALJ9hcpHbsZf9NIR82m-hUQ/edit?usp=sharing>

16.10.3 Checkliste Projektweiterführung

Technologische Entscheidungen

- Entscheidung über die Plattform, auf welcher der Kostüm-Finder bereitgestellt wird (z.B. Webanwendung, mobile App, Desktop-Anwendung).
- Auswahl der geeigneten Programmiersprachen und Frameworks für die Entwicklung der Anwendung, basierend auf den Anforderungen und Zielen des Projekts.
- Festlegung der Datenbanktechnologie für die Speicherung von Kostümdaten und Benutzerinformationen.
- Entscheidung über die Nutzung von Cloud-Diensten für die Hosting-Infrastruktur (z.B., AWS, Azure, Google Cloud) oder lokale Server-Optionen.
- Definition der Architektur für das Frontend (Benutzeroberfläche) und das Backend (Server, Datenbankbindung).
- Klärung über welche Plattform die Chat-Funktion laufen soll. Ggf. ist eine Einbindung in bestehende Kommunikationskanäle zu prüfen.
- Klärung, wie Verarbeitung und Speicherung der Fotos gehandhabt werden (Datenmenge)
- Implementierung von responsive Design-Prinzipien, um sicherzustellen, dass die Anwendung auf verschiedenen Geräten und Bildschirmgrößen optimal funktioniert.
- Klärung von Schnittstellen und Integration mit bestehenden Systemen
- Falls erforderlich, Integration von externen Schnittstellen (APIs) für zusätzliche Funktionen oder Datenquellen.
- Einrichtung einer effizienten Entwicklungs- und Testumgebung für das Team, um einen reibungslosen Entwicklungsprozess zu gewährleisten.
- Klärung der Zugriffsmöglichkeiten von intern, extern.
- Erstellung von detaillierter technischer Dokumentation, um Entwicklern und Administratoren die Wartung und Aktualisierung zu erleichtern.
- Auswahl der geeigneten Identifikationsmöglichkeiten der Kostüme (Bsp. RFID vs. QR-Code vs. andere Technologien) und Prüfung, ob diese mit gängigen Mobiltelefonen eingesetzt werden können.

Datenschutz & Sicherheit

- Integration von Sicherheitsprotokollen und Verschlüsselungstechnologien, um die Anwendung vor möglichen Sicherheitsrisiken zu schützen.
- Berücksichtigung von rechtlichen Aspekten im Umgang mit persönlichen Informationen.
- Implementierung von Datenschutzrichtlinien und Sicherheitsmassnahmen für die Nutzerdaten:
 - » Verschlüsselung von schützenswerten Daten sicherstellen oder entscheiden, dass Datensätze nur lose gespeichert werden und keine Rückschlüsse auf Personen (insbesondere die Darstellenden) zulassen.
 - » Datenschutz von Fotos sicherstellen. Bsp. Dürfen Anprobe Fotos mit Darsteller:in öffentlich gezeigt werden?
 - » Allenfalls mit Berechtigungen arbeiten, dass private Daten (z.B. Körpermasse) und Bilder nur für bestimmte Personen einsehbar sind.
 - » Allgemeine Berücksichtigung des Datenschutzgesetzes (Löschbarkeit, Einsehbarkeit etc. von privaten Daten)
 - » Nötigenfalls Einbezug von externen Datenschutz-Spezialisten

Finanzielle Abklärungen

- Schätzung der Kosten für die Entwicklung und Implementierung des Tools, einschliesslich der Programmierung, Gestaltung der Benutzeroberfläche, Testing und etwaiger Anpassungen.
- Planung für die langfristigen Wartungskosten, die Updates, Fehlerbehebungen und die Gewährleistung einer reibungslosen Funktionalität des Tools abdecken.
- Berechnung der Kosten für die Unterbringung der Lösung auf Servern oder in der Cloud, einschliesslich der Skalierungsmöglichkeiten bei steigender Nutzerzahl.
- Planung für Kosten im Zusammenhang mit dem Betrieb und Support.

Anpassung der Prozesse

- Zeitdruck scheint ein durchgängiges Problem zu sein, weshalb Kostüme nicht wirklich erfasst werden. Es wird empfohlen, in den betroffenen Prozessen explizit Zeit und Ressourcen dafür vorzusehen.
- Einführung einer Kostüm-ID um die Auffindbarkeit und Suche zu erleichtern.
- Einführung eines einheitlichen Messsystems (optimalerweise über alle teilnehmenden Theaterbetriebe hinweg)
- Einigkeit über Art und Qualität der Fotografien
- Definition eines Prozesses zur Inventarisierung (Definition von Verantwortlichkeiten, auch Aufteilung der Rollen innerhalb des Inventarisierungs-Prozesses ist denkbar)
- Festlegung der zu erfassenden Attribute der Kostüme.
- Vernetzung zu anderen Theatern bezüglich Kostümausleihe, Suche & Ausleihe aktiv fördern.

Migration aufs neue System

- Entwicklung eines detaillierten Plans für die Migration von bestehenden Daten in das neue System.
- Sicherstellung, dass das neue System mit vorhandenen Anwendungen, Schnittstellen und Hardwarekomponenten kompatibel ist. Gegebenenfalls müssen Anpassungen vorgenommen werden.
- Implementierung einer umfassenden Testphase, um sicherzustellen, dass alle Funktionen des neuen Systems ordnungsgemäss funktionieren. Dies beinhaltet Tests für Datenintegrität, Funktionalität, Sicherheit und Leistung.
- Vorbereitung von Schulungen für die Benutzer:innen des neuen Systems, um sicherzustellen, dass sie mit den neuen Funktionen und Abläufen vertraut sind.
- Entwicklung eines klaren Zeitplans für die Migration, der minimale Ausfallzeiten oder Beeinträchtigungen für die Benutzer:innen gewährleistet. Dies kann auch die Festlegung von Back-up-Plänen für den Fall unvorhergesehener Probleme beinhalten.
- Kommunikation mit den Benutzer:innen und Stakeholdern über den bevorstehenden Wechsel. Klare und transparente Kommunikation über den Migrationsprozess, Zeitpläne und erwartete Auswirkungen ist entscheidend.
- Durchführung von umfassenden Back-ups aller relevanten Daten, um im Falle von Problemen während der Migration eine schnelle Wiederherstellung zu ermöglichen.

Schulung, Support & Wartung

- Erstellung von Schulungsunterlagen für die Theatermitarbeiter und Nutzer.
- Implementierung eines Supportsystems für eventuelle Anfragen oder Probleme.
- Super-User definieren, die anderen Personen Support bieten können um die Angst und Bedenken im Zusammenhang mit dem neuen System nehmen können.
- Klärung von Bedürfnissen für Back-ups, Monitoring und Supportzeiten.
- Festlegung eines regelmässigen Aktualisierungsplans für die Software.
- Einrichtung eines Wartungsteams zur Behebung von Bugs und Implementierung von Verbesserungen.
- Aufrüstung der Geräte
 - » Tablets
 - » Mobiltelefone
 - » Allenfalls RFID-Scanner

17. Rohdaten

<https://ostch.sharepoint.com/:f:/t/TS-MASHCID-Kostmfundus/EqpZ6bZFbYVOvOmun19PyokBi5w-LYIAXId2rK-kljfTfhw?e=C4TcJR>

MAS HCID Masterarbeit 2023/2024 Kostüm+ – Der digitale Kostümfundus

PROJEKTTEAM Irja Böhm, Heidi Kaufmann, Rebecca Rotondari, Manuela Vielmi

PRAXISPARTNER Bühnen Bern, Luzerner Theater, SRF

COACH Christian Hauri, **CO REFERENT** Patrick Steiger