

NUTZERFORSCHUNG MIT KINDERN

EFFEKTIVE DURCHFÜHRUNG VON
FORSCHUNGSARBEITEN MIT TEILNEHMERN
IM ALTER VON 3-16 JAHREN

Thomas Visby Snitker



Springer Vieweg

Nutzerforschung mit Kindern: Effektive Durchführung von Forschungsarbeiten mit Teilnehmern im Alter von 3-16 Jahren

Thomas Visby Snitker
Nordhavn, Denmark

ISBN-13 (pbk): 978-1-4842-9821-3 ISBN-13 (electronic): 978-1-4842-9822-0
<https://doi.org/10.1007/978-1-4842-9822-0>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Dieses Buch ist eine Übersetzung des Originals in Englisch „User Research with Kids“ von Snitker, Thomas Visby, publiziert durch APress Media, LLC im Jahr 2021. Die Übersetzung erfolgte mit Hilfe von künstlicher Intelligenz (maschinelle Übersetzung). Eine anschließende Überarbeitung im Satzbetrieb erfolgte vor allem in inhaltlicher Hinsicht, so dass sich das Buch stilistisch anders lesen wird als eine herkömmliche Übersetzung. Springer Nature arbeitet kontinuierlich an der Weiterentwicklung von Werkzeugen für die Produktion von Büchern und an den damit verbundenen Technologien zur Unterstützung der Autoren.

Copyright © 2023 by Thomas Visby Snitker

Der/die Herausgeber bzw. der/die Autor(en), exklusiv lizenziert an APress Media, LLC, ein Teil von Springer Nature

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.

Planung/Lektorat: Shivangi Ramachandran

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Springer Vieweg ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft APress Media, LLC und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: 1 New York Plaza, New York, NY 10004, U.S.A.

Jeder vom Autor in diesem Buch referenzierte Quellcode oder anderes ergänzendes Material ist für die Leser auf GitHub über die Produktseite des Buches unter www.apress.com/9781484261149 verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter <http://www.apress.com/source-code>.

Das Papier dieses Produkts ist recyclebar.

Inhaltsverzeichnis

Über den Autor	v
Danksagungen.....	vii
Kapitel 1: Verständnis für Kinder und ihre Erfahrungen	I
Kapitel 2: Wie man einwandfreie Forschung in 18 Schritten (nicht) ruiniert	25
Kapitel 3: Erfolg durch bessere Forschungspraxis	85
Kapitel 4: Richtung Unendlichkeit und darüber hinaus: Ein KX-Score	95
Kapitel 5: Was zu bewerten ist	117
Kapitel 6: Wie Sie den Kids' Experience (KX) Score nutzen können	127
Kapitel 7: Herausforderungen und Möglichkeiten in der Forschung mit Kindern aus Sicht der Praktiker	143
Kapitel 8: Zusammenfassung	183

Über den Autor

Thomas Visby Snitker ist Senior User Research Manager bei LEGO (The LEGO Agency) und ehemaliger CEO, Eigentümer und Gründer eines Forschungsunternehmens unter seinem eigenen Namen (2005). Thomas hat eine Leidenschaft für Nutzer Zentrität, Forschung, User Experience (UX) und Usability. Er schreibt gerne und hat zwei Kapitel, „User Research Throughout the World“ und „The Impact of Culture on User Research“, im *Handbuch der globalen Benutzersforschung* (Morgan Kaufman, 2009) beigetragen. Er hat auch ein Buch mit dem Titel *Durchbruch zur anderen Seite: Nutzung der Benutzererfahrung im Web, interaktives Fernsehen und mobile Dienste* veröffentlicht.

Thomas ist ein häufiger Redner auf dänischen und internationalen Konferenzen, wie der UX Masterclass, und bloggt gelegentlich für die dänische Ausgabe von *Computerworld*. Darüber hinaus fungiert er als externer Gutachter an der IT-Universität Kopenhagen, der Copenhagen Business School, der Technischen Universität Dänemark und der Information Science School of Copenhagen.

Bevor er SnitkerGroup gründete, arbeitete Thomas als Usability-Spezialist in der IT (bei KMD), in einer Medienagentur (Mediacom/Beyond Interactive) und einer Webagentur (Signal Digital/GreyDigital).

Er ist der Vater von Sigge, Anders und Peter und lebt in Dänemark mit seiner Frau Katie und ihren Katzen. Er genießt die kulturellen Aktivitäten, die man von einem selbstbeschriebenen Mainstream-Cis-Mann, der im letzten Jahrhundert geboren wurde, erwarten würde - von Fotografie und Musik bis hin zu Kochen, Wordfeuding und Radfahren.

Hier ist er, circa 1972, 2011 und 2017. Er freut sich, von Ihnen zu hören unter thomas@snitker.com.



Danksagungen

Herzlichen Dank an die fünf Praktiker: Camilla Balslev von DR (Dänemarks Rundfunkgesellschaft), Garrett James Jaeger von der LEGO Foundation, Jennifer Wells von CodeSpark, Nanna Borum vom LEGO Creative Play Lab und Rasmus Horn von LEGO Education.

Ein großes Dankeschön an Derek Zinger und Gregg Bernstein, Dina Kapengut, Hakan Gonen, Emil Voxby, Stephanie Pedersen, Johanne Kirkeby, Hannah Jensen, Kashmiri Stec, Fylla Fjordside, Jaleh Behravan, Pia Breum Corlin, Peter Birkedal, Rasmus Horn, Nancy Mahmoud, (Super)Nicklas Lind und Carsten Baagøe Stokholm für unermüdliche Überprüfungen und an Esteban Kolsky für das Feedback.

HAFTUNGSAUSSCHLUSS: LEGO, das LEGO-Logo, die Brick- und Knob-Konfigurationen und die Minifigur sind Marken der LEGO-Gruppe, die dieses Buch nicht sponsert, autorisiert oder befürwortet.