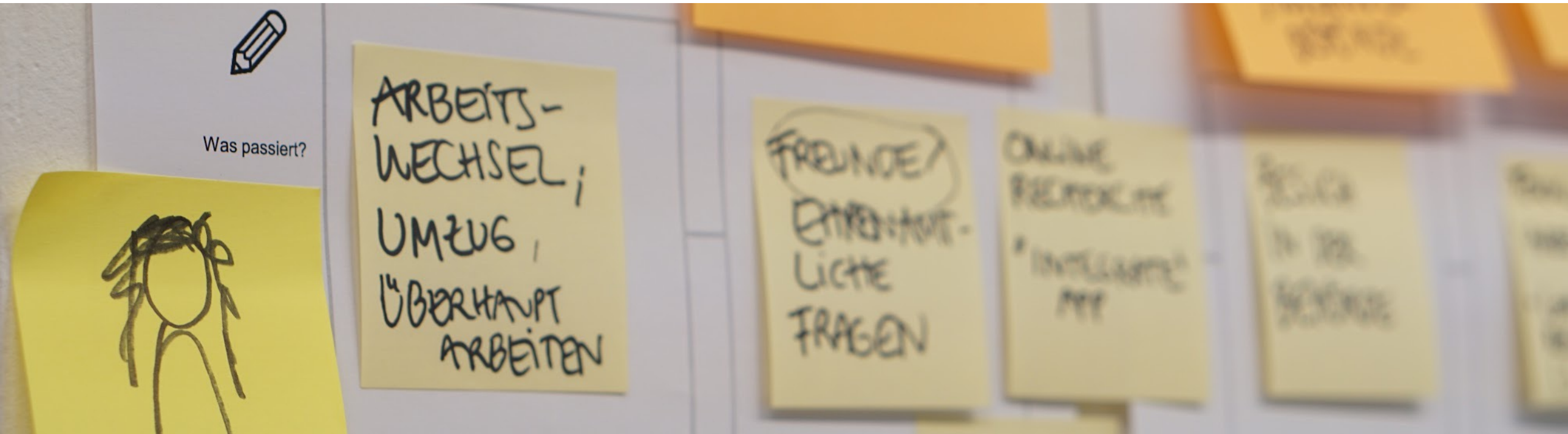




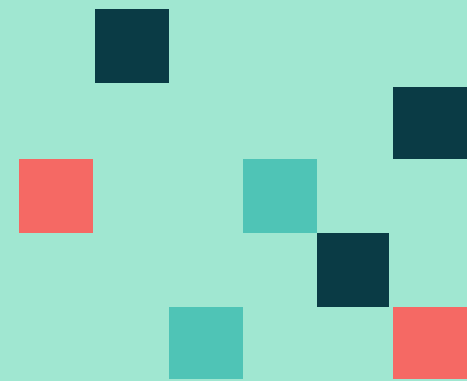
Human Factors im eGovernment-Design

M.Sc. Amelie Piepenbring & M.A. Simone Carrier

TOGI-Symposium | 23.06.2021



#gernPerDu



Über was wir heute sprechen

TOP 1 Das Projekt eGov-Campus

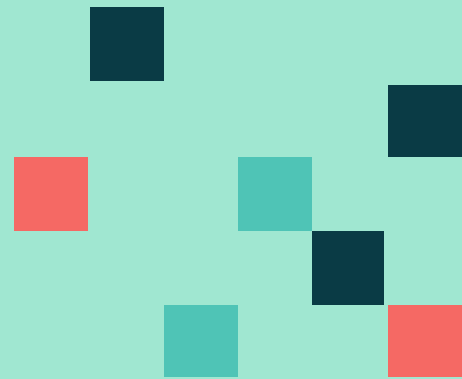
TOP 2 Kompetenzentwicklung in der öffentlichen Verwaltung

TOP 3 Inhalte des Moduls

TOP 4 Ein Manifest für die Verwaltung

TOP 1

Was ist eigentlich der eGov Campus?



UNSER TEAM

Divers und kompetent



Prof. Dr. Dagmar Lück-Schneider
Projektleitung/Forschung/Lehre



Simone Carrier
Lehre



Amelie Piepenbring
Lehre



Judith Schütze
Projektmanagement/Forschung



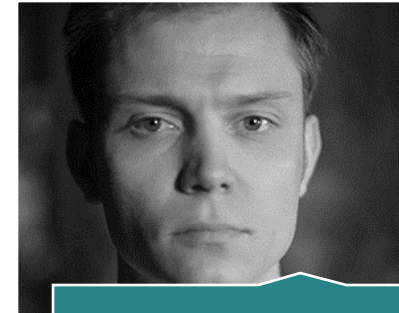
Anne Voigt
Didaktik



Susanne Mey
E-Learning



Matthias Hoffmann
E-Learning

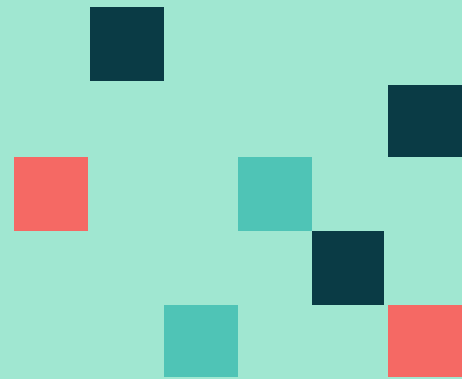


Tim Gehrman
E-Learning

Referent - Präsentationsthema

TOP 2

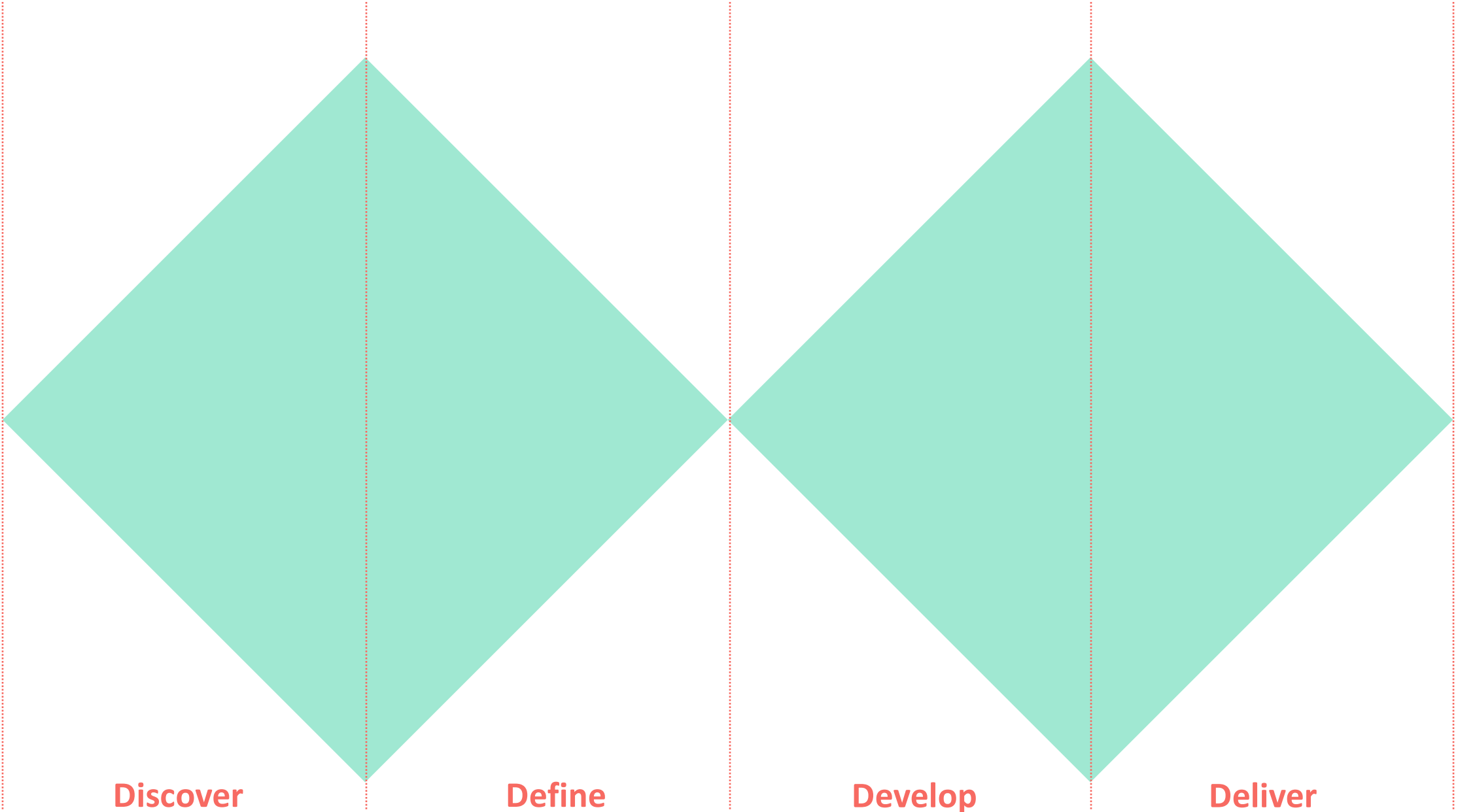
Warum braucht es neue Kompetenzen *in* der Verwaltung?

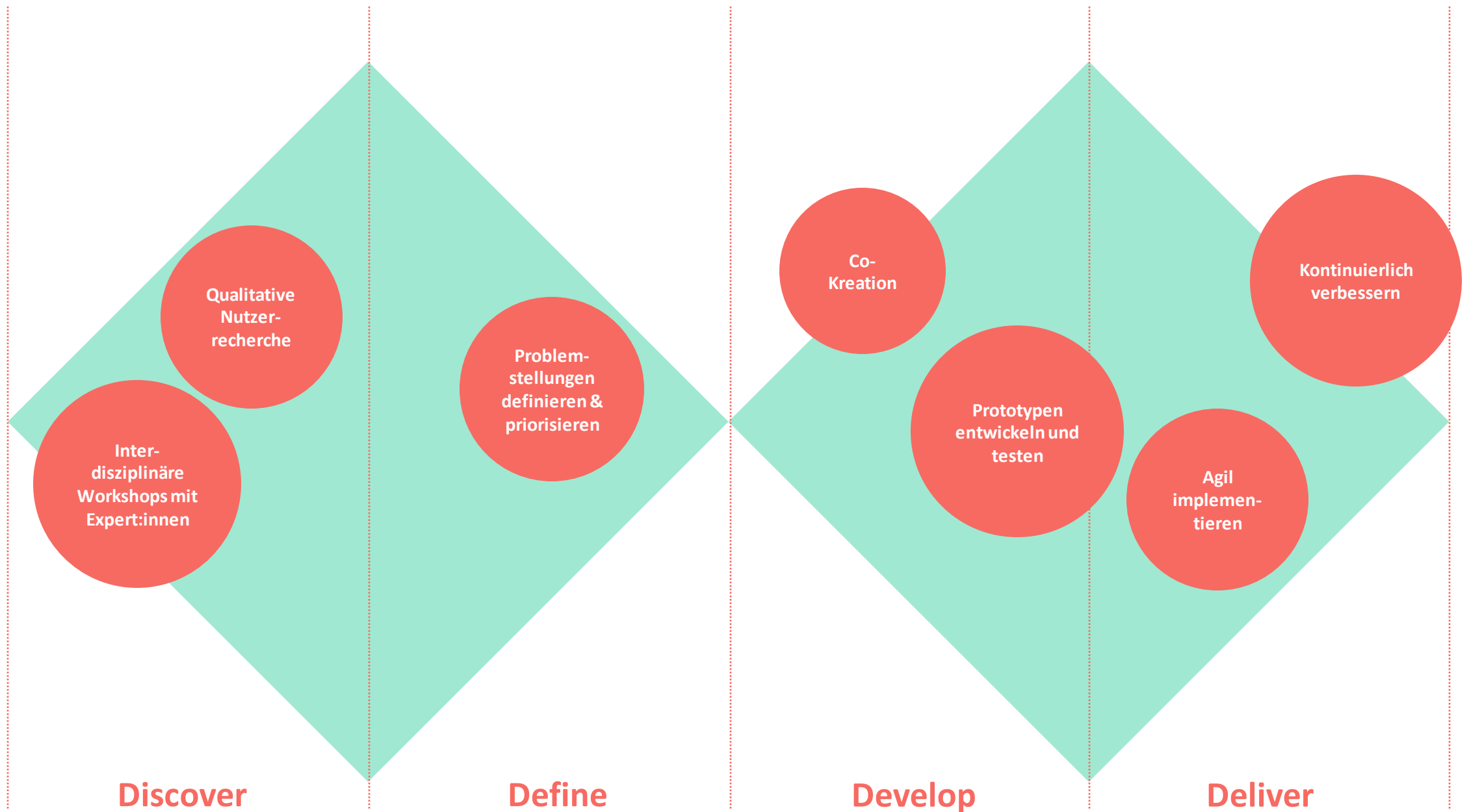


2022 müssen Verwaltungsleistungen digital angeboten werden.

Ab 2022 müssen Verwaltungsleistungen digital angeboten werden.

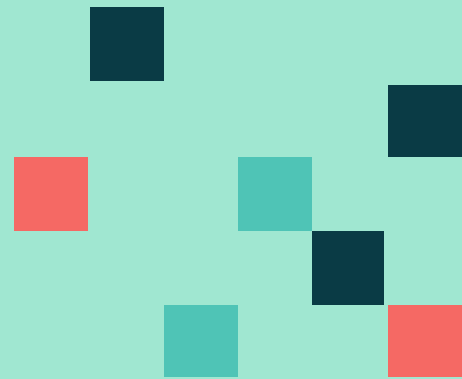
**In Zukunft müssen Verwaltungsmitarbeitende
Verwaltungsleistungen online erbringen
und managen können.**



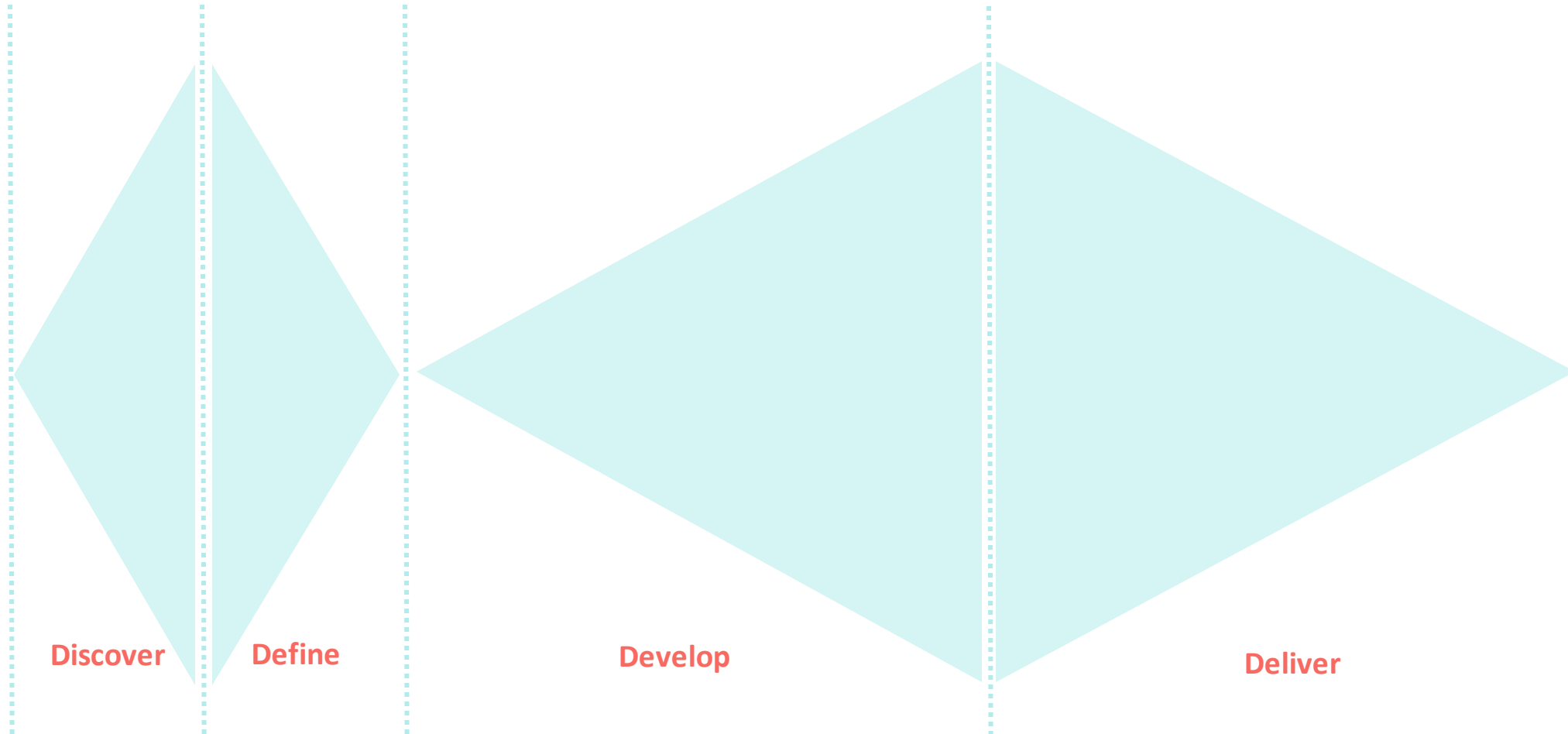


TOP 3

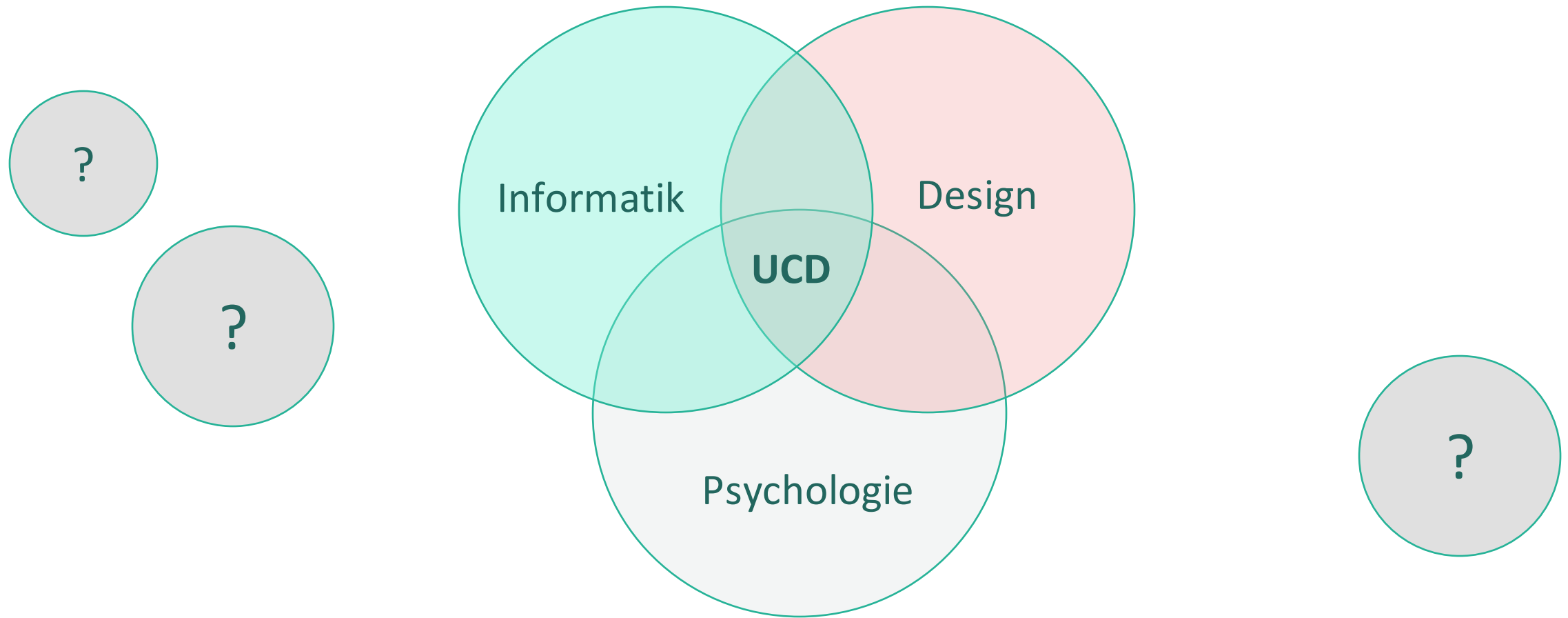
Die Inhalte des Moduls



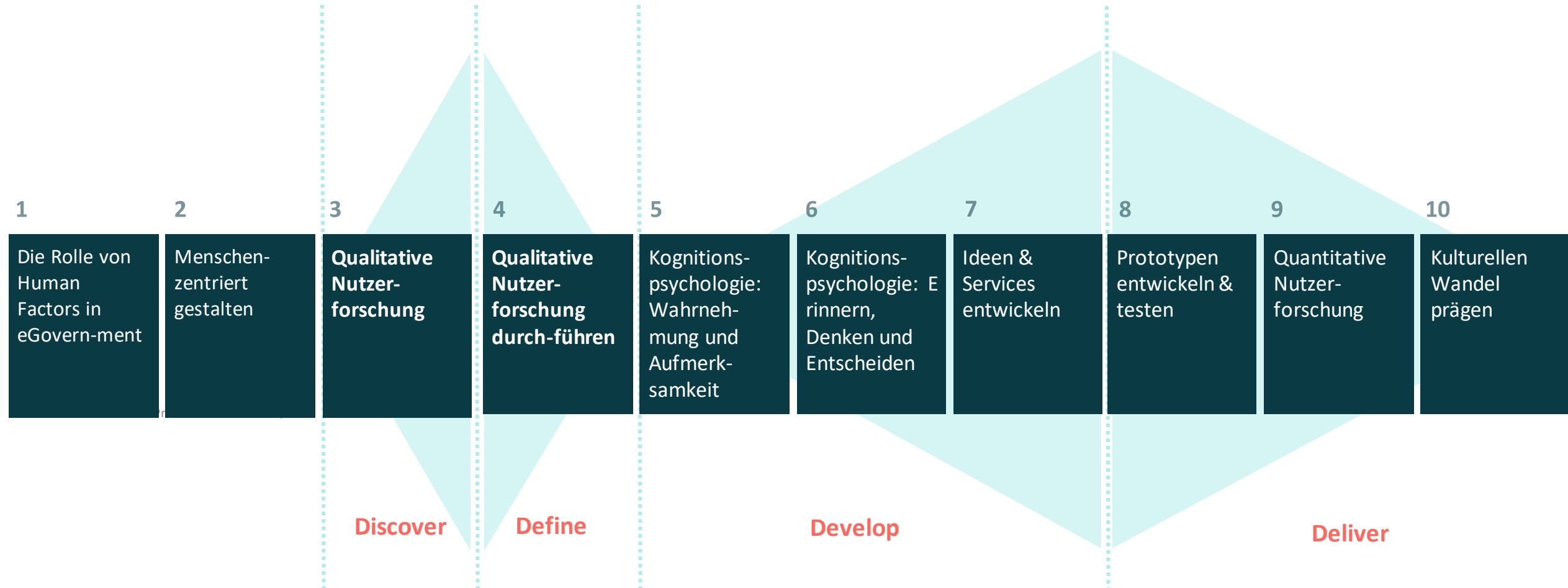
Lernen entlang des Designprozesses



Grundgedanke "Interdisziplinarität"



Übersicht der 10 Lerneinheiten

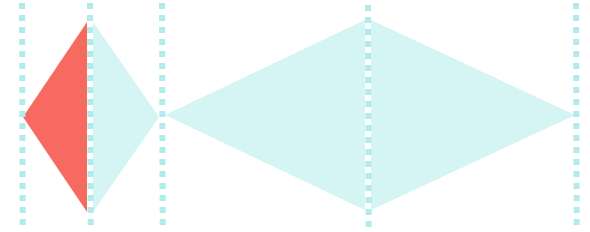


Die Rolle von Human Factors im eGovernment

Welche Rolle Menschzentrierung im eGovernment spielt und welche gesetzlichen Grundlagen bestehen.

Menschenzentriert gestalten

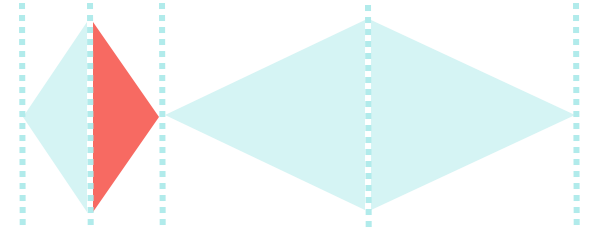
Warum die Nutzenden im Zentrum des Gestaltungsprozesses stehen und wie man menschenzentriert gestaltet.

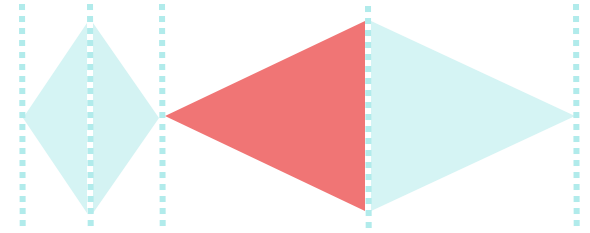


Warum man Nutzenden zuhören muss.

Qualitative Nutzerforschung durchführen

Wie man mit Nutzenden direkt spricht und wie man qualitative Daten auswertet und kommuniziert.

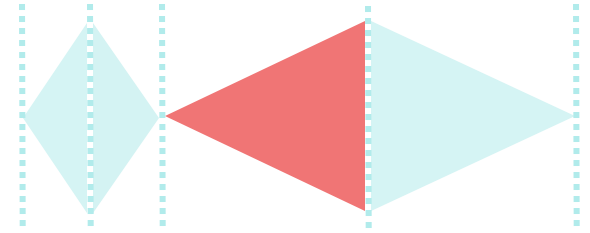




Kognitionspsychologie: Wahrnehmung und Aufmerksamkeit

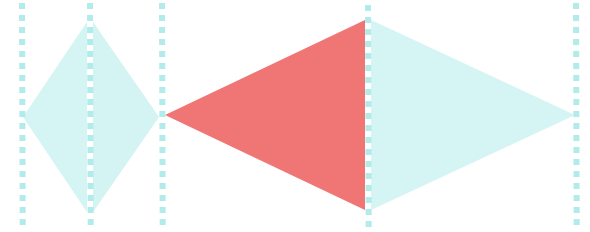
Wie menschliche Wahrnehmung
und Aufmerksamkeit funktioniert
und wie wir dieses Wissen für
Gestaltung nutzen können.

Kognitionspsychologie: Erinnern, Denken und Entscheiden



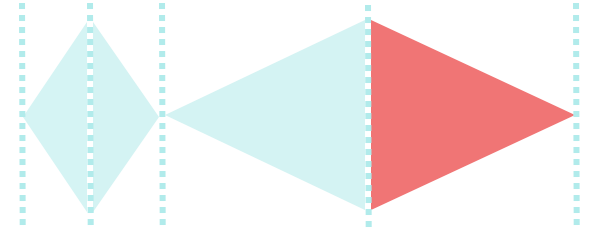
**Wie das menschliche Gedächtnis,
Denken und Entscheiden
funktioniert und wie wir das Wissen
darum für Gestaltung nutzen
können.**

Ideen und Services entwickeln



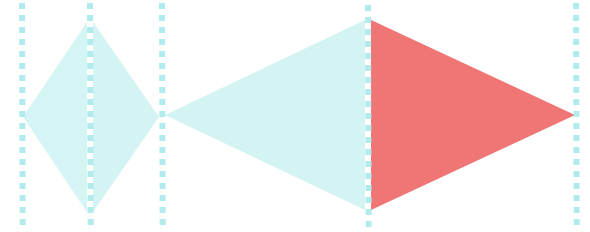
Wie man co-kreativ eine Ideen zum Services entwickelt und wie man verständliche Texte schreibt.

Prototypen entwickeln und testen



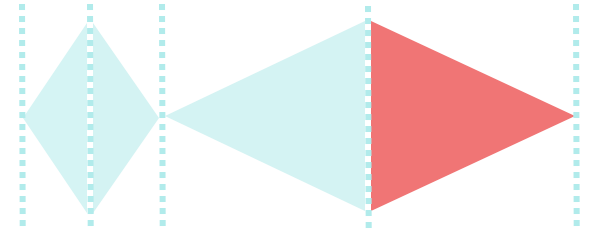
Wie man mit Prototypen Risiken managed und auf Basis von Nutzerfeedback weiterentwickelt.

Quantitative Nutzerforschung



**Wie man Usability messbar macht
und Daten nutzt, um
Services optimieren.**

Organisationen prägen

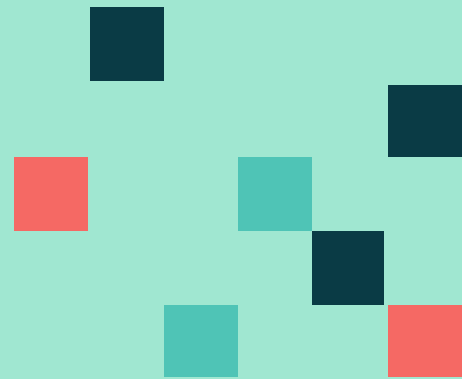


Was die Voraussetzungen für menschenzentrierte Gestaltung sind und wie man Methoden einschleust, auch ohne Mandat vom oben.

TOP 4

Manifest für bessere Gestaltung in der Verwaltung.

!Arbeitsstand!



Manifest für eine bessere Verwaltung

1

Nicht nur Technologie,
auch Kopf und Kultur.

Manifest für eine bessere Verwaltung

2

Nicht nur Stakeholder,
auch Nutzer:innen.

Manifest für eine bessere Verwaltung

3

Nicht nur theoretisch
planen, auch praktisch
testen.

Manifest für eine bessere Verwaltung

4

Nicht nur Neues bauen,
auch Bestehendes
verbessern.

Manifest für eine bessere Verwaltung

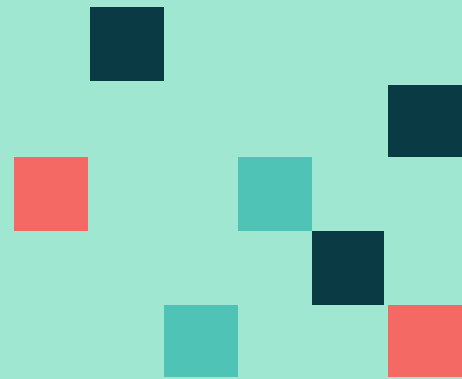
5

Nicht nur
Fachexpert:innen,
auch Neugierde.

Danke!



@PiepAmelie
@simonecarrier



Frage ans Publikum:
**Welchen Punkt sollen wir
noch mit in das Manifest
aufnehmen?**

