

Vorschläge der Studierenden zur Entwicklung von Guidelindes
für die Konzeption interaktiver und unterhaltsamer Fernsehangebote

Aufgabe: Nennen sie 5 Grundregeln, an die sich die Entwickler von interaktiven Zusatzdiensten für Kabelfernsehen halten sollten, um das Unterhaltungserleben der Rezipienten zu unterstützen!

1. Interaktivität nicht zu detailreich sein
=> darf nicht in Stress ausarten
2. Muss einen zusätzlichen Nutzen bringen
3. Muss verlässlich sein
=> man muss wissen, was einen ungefähr erwartet
=> man muss sich auf die Interaktivität einlassen können, ohne Angst vor eventuellen Folgen zu haben (insb. ältere Nutzer mit wenig /ohne Internet - Erfahrung)
4. Muss ein „Aha“- Erlebnis erzeugen
=> man muss erleben, welchen „Mehrwert“ Interaktivität bietet
5. Grad der Interaktivität muss mit der Erfahrung des Nutzers wachsen

1. Berücksichtigt aktuelle Ereignisse (diese können auf verschiedene Rezipientengruppen aufgeteilt und für alle anders dargestellt werden)
2. Spannung beim Angebot möglich machen (man sollte sich trotz des ausgewählten Genres überrascht fühlen)
3. Die Möglichkeit der Wiederholung muss irgendwie gewährleistet werden
4. Am Besten eine Möglichkeit schaffen, leichter über andere Medien an Zusatzinfos zu kommen (Vernetzung der Aufgaben, Antworten, Musik...)
5. Einen angemessenen Zeitraum für Interaktivität wählen)

1. Interaktivität nicht in zu hohem Maße machen, da es alle Bildungsniveaus erreichen soll => vielleicht verschiedene Ebenen der Interaktivität
2. Spannung nicht allein an Interaktivität festmachen, sondern durch spannende Teile einbauen, die ohne Interaktivität des Zuschauers auskommen
3. Voyeurismus -Effekt einbauen, bei dem der Zuschauer den Eindruck bekommt, etwas Neues über Person XY zu erfahren.
4. Spannungsbogen einbauen
5. Zusatzinfos einbauen

1. Zielgruppe beachten
 - Bildungsgrad
 - Fähigkeit der Informationsverarbeitung
 - Interesse an Interaktivität
2. Ebenen der Interaktivität beachten
 - Welche Ebene ist adäquat und umsetzbar?
3. Situation / Umfeld der Zielgruppe beachten
 - Das Energiebudget hat Auswirkungen auf das Bedürfnis nach Interaktivität

1. Emotionen (Spannung, Humor, Trauer,...)
2. Aktualität/Trends
3. Vielfalt (bzgl. der Themen)
4. Einfache technische Handhabung (incl. Erklärung)
5. Fernsehmoderatoren sollten positive Ausstrahlung haben

1. Sollte einen bestimmten Inhalt haben
2. Sollte einen Sinn ergeben
3. Sollte verständlich sein
4. Sollte Interesse wecken
5. Sollte mir ermöglichen, selber entscheiden zu können, was ich sehen möchte

1. Grad der Interaktivität sollte potentiell Publikum berücksichtigen (Bildung,...)
2. Wahlmöglichkeit, ob Interaktivität gewünscht
3. Keine Überforderung des Publikums in Bezug auf Bedienbarkeit
4. Interaktives Element sollte Mehrwert bieten

1. Dem Rezipienten Freiheit geben bzw. Auswahlmöglichkeiten, welchen Grad der Interaktivität er nutzen möchte
2. Zeitliche Unabhängigkeit der Rezipienten bei der Angebotsauswahl
3. Kontrollierbarkeit des Angebots seitens der Rezipienten
4. Herausstellung des kommunikativen Charakters der Interaktivität

1. Es muss einfach sein, unkompliziert, nutzerfreundlich
2. Es muss zum aktiv-werden motivieren
3. Auf die Zielgruppe zugeschnitten sein
4. Bedürfnisse befriedigen (der Zielgruppe)
5. Leicht zugänglich sein

1. Keine Überforderung: muss auch weniger gebildete Rezipienten ansprechen
2. Einhaltung eines ausgeglichenen Aktivierungslevels: Interaktivität soll nicht stören
3. Einhaltung eines gewissen Maßes an Kontrolle, Rezipient soll sich in Interaktivität nicht verlieren können
4. Stimulation: Rezipient soll nicht berieselt werden.

1. Interaktion mit mind. einem Interaktionspartner (Programmanbieter/andere User)
2. Es sollten Inhalte geboten werden, die den User entscheiden lassen, welche Medieninhalte er nutzen möchte und welche Inhalte am Besten zu seiner Stimmung passen
3. Das Medium sollte so gut wie möglich an den Tagesablauf der User angepasst sein
4. Das Medium sollte über ein großes Archiv von aktuellen, auch älteren Inhalten verfügen (Foreneinträge, Dokus, Musik...)

1. Sensationen! „Zeig mir etwas, das ich noch nicht kenne“
2. Personifizierung
3. Rezipient muss Bezug zum Inhalt herstellen können
4. Rezipienten nicht überfordern

1. Einfach (Bedienung)
2. Strukturiert (Oberfläche, Auswahl)
3. Aussagekräftig (evtl. Kurzbeschreibung)
4. Vielfältig (Infos, Filme, Dokumentationen)
5. Zeitlich unbegrenzt (immer abrufbar)

1. Themenvielfalt schaffen
2. Abwechslung zwischen Aktivität und Passivität des Nutzers ermöglichen
3. Einfachheit in der Bedienung ermöglichen
4. Auf Moderatoren/Administratoren sollte nicht verzichtet werden, dass sonst einzelne mit populistischen Aktionen Interaktivität zerstören können