

Entwicklung eines gemeinsamen Modells
für die Konzeption interaktiver und unterhaltsamer Fernsehangebote

Abstraktes Gestaltungsziel		Konkrete Anforderungen
Technisch-strukturelle Medieneigenschaften	Usability	<ul style="list-style-type: none"> • einfach zu bedienen • konsistent strukturiert • vorhersehbare Nutzeroberfläche • resistent gegenüber Bedienungsfehlern • leichte Zugangsmöglichkeiten • barrierefrei • Kommunikationsregeln werden eingehalten (Moderation)
	Verschiedene Interaktivitätsebenen	<ul style="list-style-type: none"> • einfache bis komplexe Interaktivität unterstützen, z.B. zeitlich abhängige/unabhängige Strukturen schaffen
Rezipientenorientierte Medieneigenschaften	Personale Faktoren	<ul style="list-style-type: none"> • Bildung • Erfahrung mit interaktiven Medien • Informationsverarbeitungsgeschwindigkeit
	Situative Faktoren	<ul style="list-style-type: none"> • Ereignisse/Veranstaltungen/Events beachten • Tagesverlauf • Jahreszeit-abhängige Aktivitäten
	Individuelle Interessen	<ul style="list-style-type: none"> • täglichen Bedürfnisse unterstützen (Nützlichkeit) • Hobbys • Berufliche Tätigkeiten • politische/gesellschaftliche Themen
Inhaltsorientierte Medieneigenschaften	Abwechslungsreichtum	<ul style="list-style-type: none"> • emotional anregende Inhalte • Informationen über verschiedene Personen • Bezug zur Lebenswelt der Rezipienten • Inhalte, die sich auf das aktuelle Geschehen beziehen
Kommunikationsorientierte Medieneigenschaften	Souveränität	<ul style="list-style-type: none"> • Inhalte nach eigenen Interessen aussuchen können • verschiedene Denk- Erlebens und Handlungsziele vereinbar machen
	Kontrolle	<ul style="list-style-type: none"> • eigene Entscheidungsfähigkeit und Wahlmöglichkeit über den Grad der Interaktivität gewährleisten

