

Personalisierte Touren mit einem Dynamischen Tour Guide

Ergebnisse aus einer praktischen Evaluierung

Abstrakt

Mobile digitale Touristenführer werden entwickelt, um Touristen auf Sehenswürdigkeiten aufmerksam zu machen, die abseits der Haupttouristenpfade liegen. Mit solchen Anwendungen könnten sich Touristen gleichmäßiger und zielgerichteter in der Destination verteilen, was einer Überfüllung an bestimmten besonders beliebten Attraktionen vorbeugt. Dabei ergänzen mobile Informationssysteme die traditionelle Form der Informationspräsentation wie z.B. gedruckte Karten, Handbücher oder einfache Beschilderung der Destination. Die wichtigste Frage, die sich stellt ist: „Werden mobile Systeme überhaupt von normalen Touristen akzeptiert?“. Sollte dies der Fall sein, stellt sich die Frage inwieweit diese Systeme das Verhalten von Touristen wirklich beeinflussen, oder ob es sich dabei nur um ein Feature handelt, das am Ende dann doch von den herkömmlichen Touristen ignoriert wird. Diese Fragen wurden in einem Feldversuch in Görlitz mit realen Touristen der Stadt untersucht. Dabei wurden drei unterschiedliche Gruppen gebildet, deren Teilnehmer gebeten wurden, die Stadt nur mit den gegebenen Mitteln und ohne Begleitung des wissenschaftlichen Personals zu erkunden. Eine Kontrollgruppe bekam einen herkömmlichen GPS Logger und musste die Stadt mit den derzeit etablierten Standardinformationssystemen (Karten, Handbücher, Stadtführer usw.) erkunden. Im Gegensatz dazu bekamen die zwei anderen Gruppen unterschiedlich konzipierte mobile Informationssysteme. Bei der ersten der beiden mobilen Applikationen handelte es sich um eine Software, die den Touristen im Wesentlichen beim Schlendern durch die Stadt unterstützte. Dabei wurde lediglich eine Karte mit der aktuellen Position und den in der Nähe befindlichen Attraktionen in Form von Piktogrammen angezeigt. Der Tourist konnte an jeder Stelle aktiv Informationen zu den gewünschten Sehenswürdigkeiten abrufen (pull). Die zweite mobile Applikation verlangte zunächst die Eingabe eines Interessensprofils und diverser Tourspezifikationen (z.B. Tourdauer, Restaurantwünsche, Start-, Endpunkt usw.) und berechnete dann eine individuelle Tour durch die Stadt. Der Tourist wurde während der Tour von aktiven Navigationsanweisungen begleitet und bekam dann automatisch die Informationspräsentation, sobald er die Sehenswürdigkeit erreicht hat (push). Die Anwendung reagierte selbstständig auf den aktuellen Kontext und ermöglichte so das automatische Triggern verschiedener Aktionen wie z.B. Informationspräsentation, Navigation, Tourneuberechnung.

Alle Teilnehmer des Feldversuches wurden im Anschluss an die Tour gebeten einen Fragebogen auszufüllen, wo verschiedene Fragen zu deren Computererfahrung, sowie diverse Basisdaten erfasst wurden. Darüber hinaus wurde in die Anwendungen ein Instrumentalisierungsframework integriert, das sämtliche Bewegungs- und Interaktionsdaten mitgeloggt hat. Somit konnte der Einfluss von unterschiedlichen kontextbezogenen Informationen auf das Verhalten von Touristen empirisch evaluiert und untersucht werden.