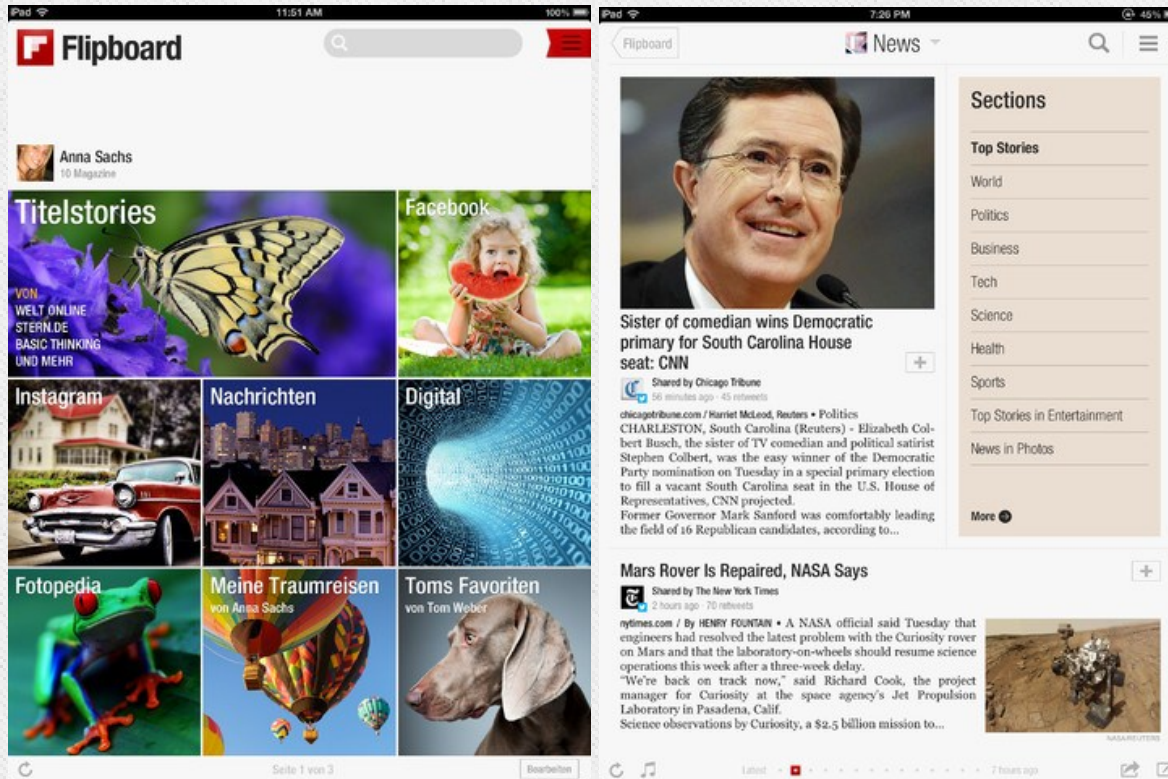


Prof. Dr. Sarah Spitzer

Usability als neue Anforderung für Verlage

Mit praktischem Beispiel eines
Usability-Tests



Customer Ratings

Current Version:

★★★★★ 1028 Ratings

All Versions:

★★★★★ 167182 Ratings

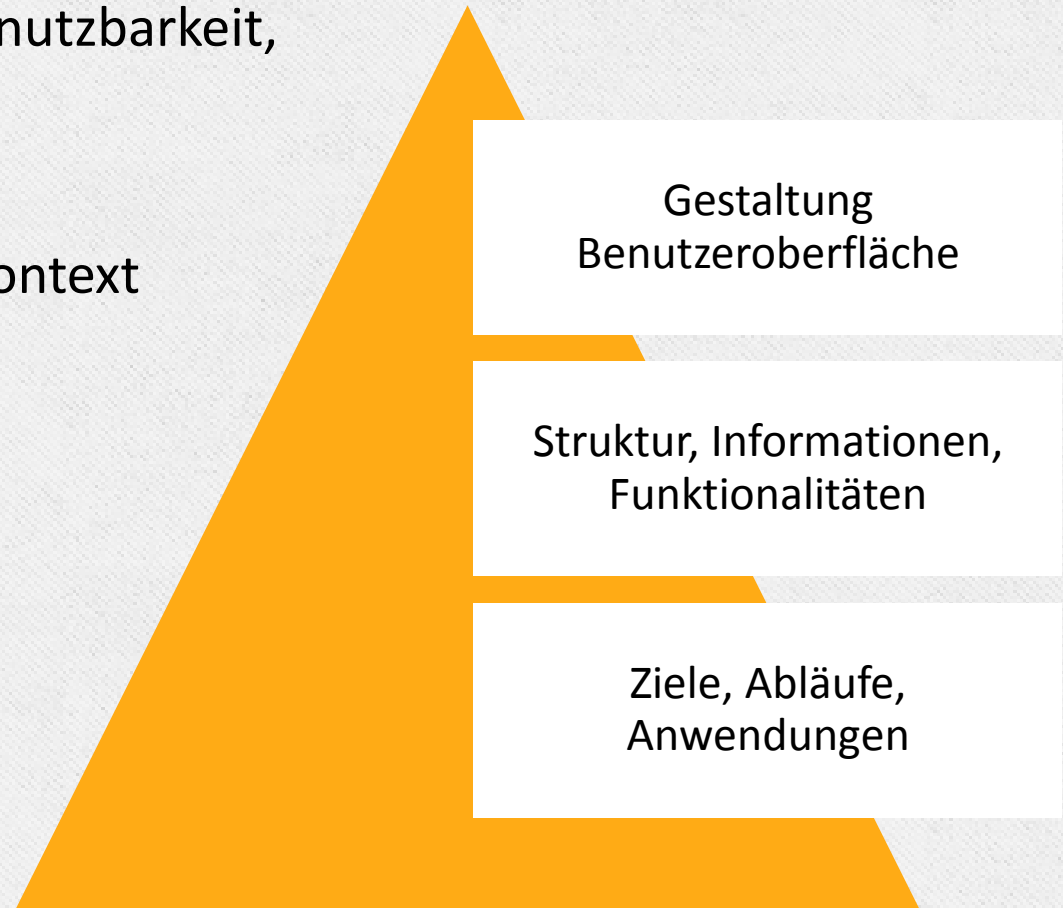
Customer Reviews

Wonderful! ★★★★★

by AureaGenus_US

Thank you for adding the feature that I asked. Now I can copy URLs right after touching share button and paste it into Chrome browser for iPad. It is really comfortable to use.

- Benutzerfreundlichkeit, Benutzbarkeit, Gebrauchstauglichkeit
- verschiedene Ebenen im Kontext der Nutzung- nicht nur die Gestaltung der Benutzeroberfläche!
- Usability Engineering als fortlaufender Prozess



- definiert Gebrauchstauglichkeit als
„(..) das Ausmaß, in dem ein Produkt durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Nutzungskontext genutzt werden kann, um bestimmte Ziele effektiv und effizient und zufriedenstellend zu erreichen.“

- 3 zentrale Kriterien

Effizienz

Effektivität

Zufriedenheit

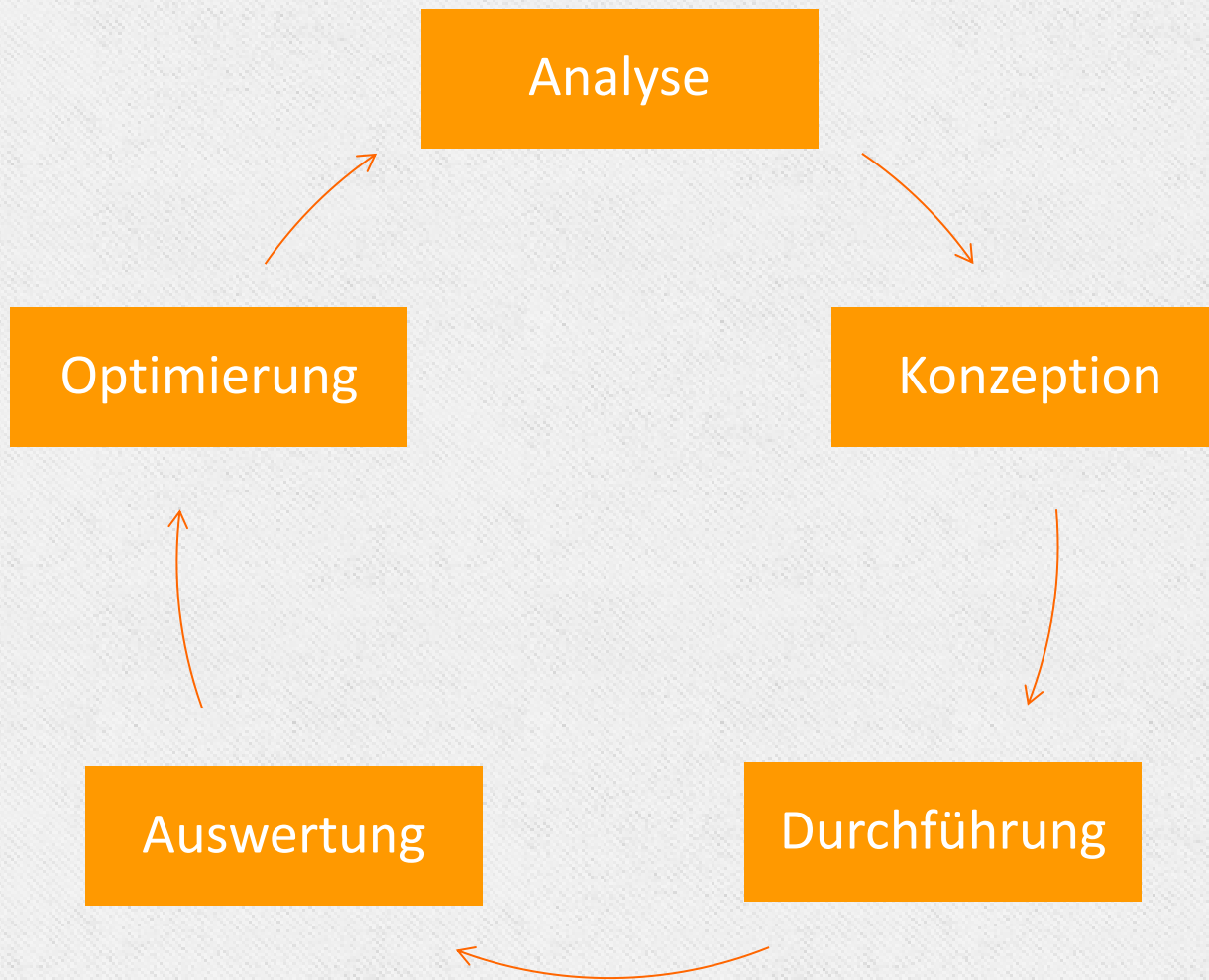
- Usability bildet eine Grundlage für erfolgreiche digitale Produkte

- erlauben Nutzer Ziele zu erreichen
- besitzen eine hohe Conversion Rate
- setzen Geschäftsziele um
- transportieren ein positives Markenimage

- liefern Inhalte schnell
- folgen einem logischen Aufbau
- schonen Ressourcen
- benötigen einen geringen Wartungsaufwand

- haben ihre Ziele erreicht
- haben ein positives Nutzungserlebnis
- besitzen eine höhere Zahlungsbereitschaft
- kehren zurück

- Inwieweit entspricht ein Produkt den Kriterien Effektivität, Effizienz und Zufriedenheit?
- beim Usability Test wird das Produkt von Probanden (potenzielle Nutzer) anhand realer bzw. realistischer Aufgaben getestet
- Aktionen, Reaktionen und Äußerungen werden beobachtet und festgehalten
- Aufdeckung von Usability-Problemen für eine spätere Verbesserung des Produkts



- Zieldefinition: Identifizierung von Usability-Problemen von 3 iOS-Apps



Italienische Rezepte



Homöopathie



Vögel bestimmen

- zentrale Fragestellungen
 - Wie wenden Kunden/wendet die GU-Zielgruppe Apps an?
 - Wie navigiert die Zielgruppe durch eine App?
- Vorbereitung für Tests
 - Was sind die Key-Features der Apps, die getestet werden sollen?
 - Sind bereits Usability-kritische Eigenschaften bekannt?

- Entwicklung von realistischen Testszenarien
- Erstellung eines Aufgabenkatalogs, der relevante Funktionen des Produktes abdeckt
- Rekrutierung von Probanden, z.B. auf Basis von Zielgruppendefinitionen
 - mit 5 Probanden können bis zu 85 Prozent aller Usability-Probleme gefunden werden
 - mit 10 Probanden bis zu 95 Prozent

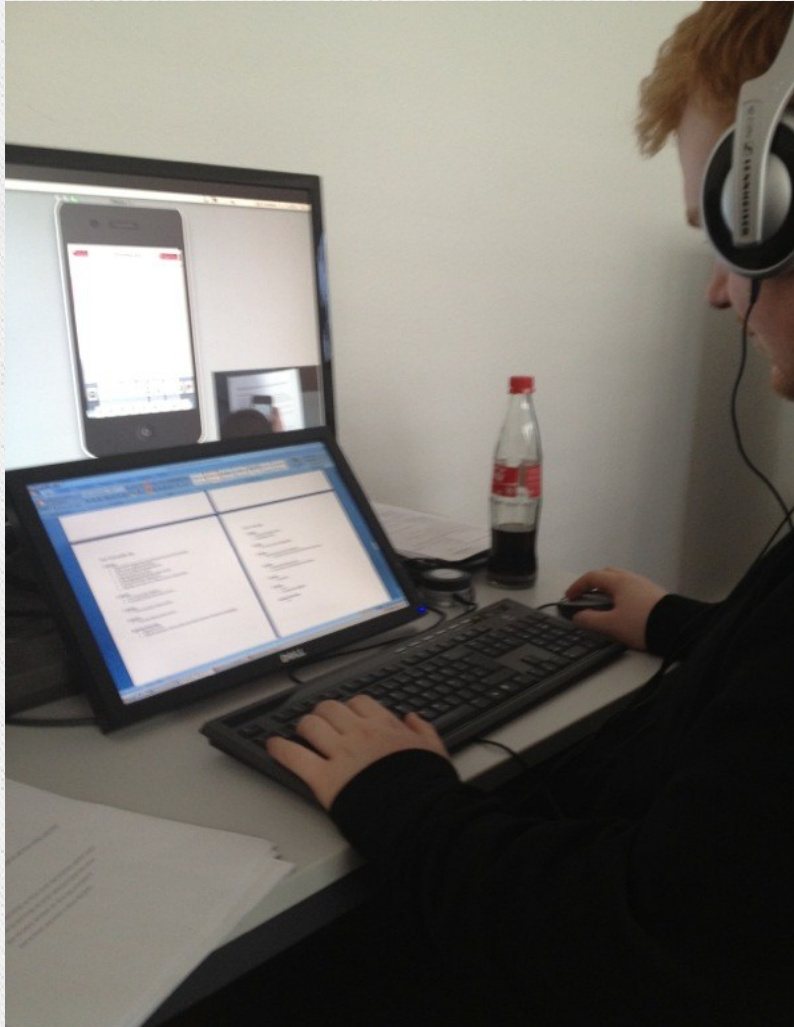


- 6 weibliche Probanden, 28 bis 61 Jahre alt, Smartphone-Affinität
- Szenario: „*Sie kochen heute Abend für eine Freundin.*“
- Aufgaben für die Probanden
 - Rezept für Vorspeise und Hauptgericht auswählen
 - Zutaten auf Einkaufsliste setzen
 - Zutaten löschen und hinzufügen
 - Rezept als Favorit speichern
 - Küchenuhr stellen

- Moderator leitet den Test
- Proband wird zum lauten Denken animiert
- Abschlussinterview zum Gesamteindruck
- Ton- und Video- sowie iPhone-Bildschirmaufzeichnungen um Aktionen, Äußerungen und Verhalten des Probanden festzuhalten
- Test-Team erstellt Protokolle und steuert die Technik

- Aufnahmen der Probanden mit Hilfe verschiedener Kameras
- Abfilmen des iPhone-Bildschirms mit spezieller Software macht Eingaben der Probanden sichtbar





- Im Nebenraum werden Protokolle erstellt
- Nachprotokollierung und Vervollständigung erfolgt mit Hilfe der Video-Aufzeichnungen

- kein Anspruch auf Repräsentativität – qualitative Aussagen!
- Definition und Priorisierung der Usability-Probleme
 - Häufigkeit
 - Auswirkung
 - Beständigkeit
- Veranschaulichung der Ergebnisse in Form eines Berichtes
- Ableitung von Handlungsempfehlungen möglich

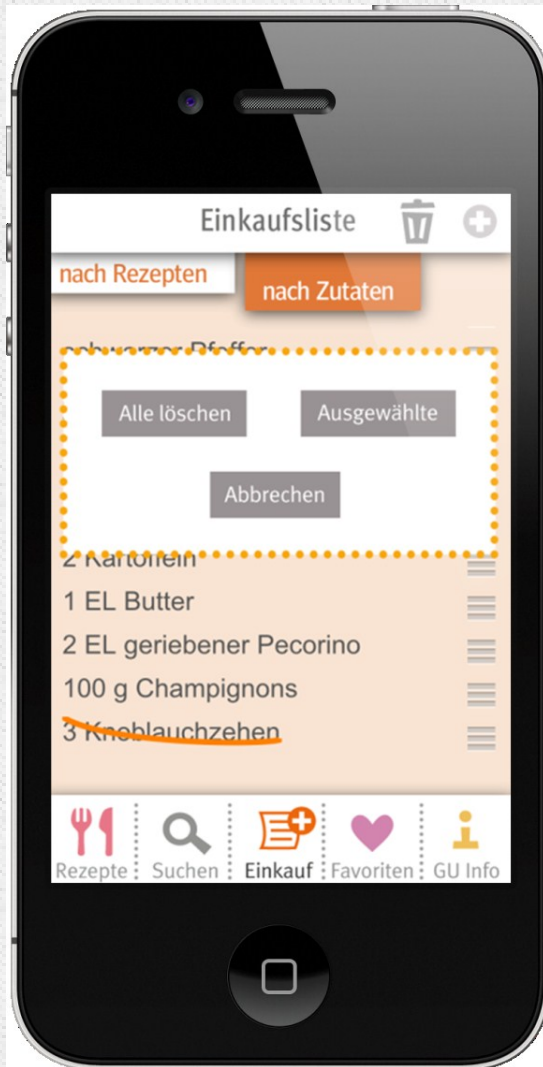
Aufgabe: „Fügen Sie die Zutaten des Rezeptes zur Einkaufsliste hinzu.“



- Scrollen an das Ende der Zutatenliste notwendig, um „Hinzufügen-Button“ zu sehen
- intuitiv betätigten die Probanden den „Einkauf“-Button in der unteren Navigationsleiste, der allerdings nur eine Übersicht liefert
- Priorität wurde als hoch eingestuft

Aufgabe: „Löschen Sie die Knoblauchzehen von der Einkaufsliste.“

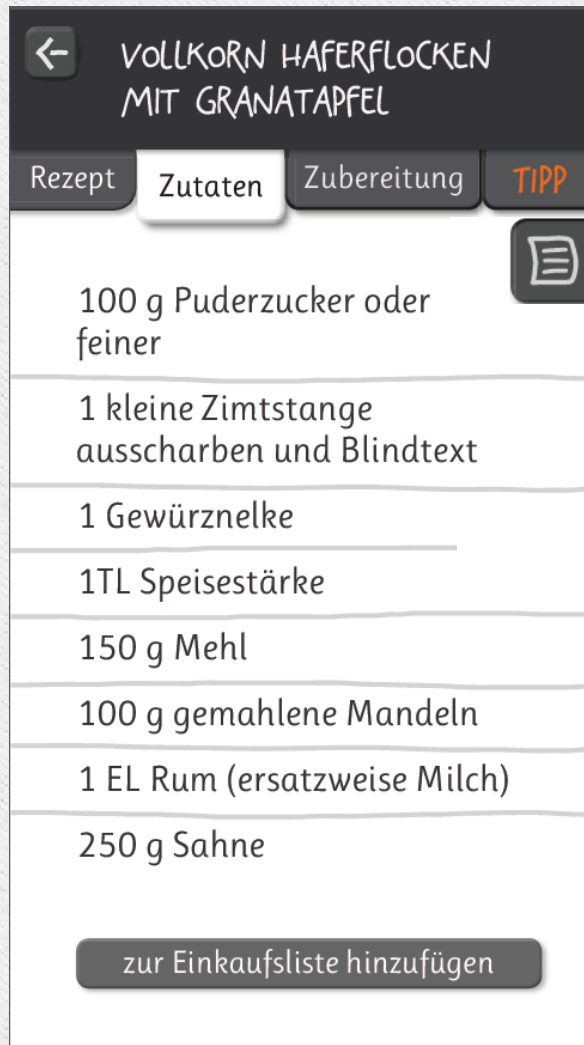
- Probanden wollten Zutaten per Drag & Drop in den Papierkorb ziehen
- Probanden assoziierten durchgestrichene Zutaten nicht mit „Ausgewählte“ im Löschen-Menü
- Priorität wurde als sehr hoch eingestuft



- Einbeziehung der tatsächlichen Nutzer verhindert „Betriebsblindheit“
- konkrete Probleme in der Nutzung der Produkte werden unter realitätsnahen Bedingungen aufgedeckt
- Unterschiede in der Nutzererfahrung werden berücksichtigt
- detaillierte und anschauliche Erkenntnisse können zu einer Verbesserung des Produktes beitragen

Vorteile der Verankerung von Usability im Entwicklungsprozess

- Erfolgssicherheit - Risiko negativer Kundenerfahrungen sinkt
- Fokussierung auf Nutzerprobleme erleichtert Priorisierung in Entwicklung
- Kosteneinsparung - Probleme werden frühzeitig erkannt
- erhöht Markenwert und Kundenloyalität
- Tester generieren neue Ideen



- Die Usability-Tests lieferten für GU wertvolle Erkenntnisse.
- Die Usability-Probleme wurden beim Relaunch der App berücksichtigt.
- Die Tests sind für GU ein wichtiges Instrument, um Zielgruppen frühzeitig einzubeziehen.
- Usability-Tests werden künftig schon in der Entwicklungsphase durchgeführt.

- Durchführung eines Tests für AKEP-Mitglieder
- beinhaltet Vorgespräch, Konzepterstellung, Durchführung und Auswertung
- mit eigenen Probanden (aus der Zielgruppe) oder Studenten der Hochschule der Medien Stuttgart
- Komplettpreis: 5.000€