
Anlage zum Übungsblatt 12 (12.01.2016)

Usability-Test

Anleitung für TestbeobachterIn

Sie sind bereit, als TestbeobachterIn bei einem Usability Test zu fungieren. In dem Ihnen vorliegenden Dokument wird kurz erläutert, worin Ihre Aufgaben bestehen und was wir von Ihnen erwarten.

Ihre Hauptaufgabe ist es, die TestnutzerInnen bei der Durchführung des Usability Tests zu beobachten und alle wichtigen Informationen zu dokumentieren. Sie finden dafür eine Problemliste in `12-Problemliste.doc`.

Bitte halten Sie sich an die folgenden Richtlinien:

Durchführung Usability Test

- Beobachten Sie die TestnutzerInnen ohne einzugreifen. Dies ist sehr wichtig, um die Testergebnisse nicht zu verfälschen.
- Greifen Sie nur unterstützend ein, wenn die TestnutzerInnen nicht mehr weiterkommen.
- Legen Sie zuerst den Ablauf der User Stories fest.
- Ermitteln Sie während der Test-Sitzung die folgenden Daten und tragen sie diese in die Problemliste ein:
 - a. Name des/der TestnutzerIn
 - b. Programm, welches getestet wird
Rolle der TestnutzerIn VerwalterIn oder AusleiherIn
 - c. Startzeit und Endzeit
 - d. Startzeit pro Teilschritt der Testaufgabe (letzteres als eine Zeile in der Problemliste)
 - e. Endzeit pro Teilschritt des Testaufgabe (letzteres als eine Zeile in der Problemliste)
 - f. Beobachtungen und Probleme: Tragen Sie die Beobachtungen und Probleme bei der entsprechenden User Story ein und vergeben Sie eine Nummer für jedes Beobachtung bzw. Problem. Geben Sie auch an, wenn bei der Durchführung der einzelnen Testaufgabenschritte keine Probleme auftraten.

Auswertung Usability Test

Im Anschluss an den Test werten Sie die Ergebnisse im Team aus. Dazu stellen Sie dem/der TestnutzerIn folgende Fragen und tragen die Ergebnisse in die Problemliste ein.

- Zufriedenheit: (Fragen Sie nach Beendigung des Tests, welchen subjektiven Eindruck er/sie von dem Programm hat. Lassen Sie sich zu diesem Zweck auf einer 5 Punkte Skala die Einschätzung zu folgenden Fragen geben:
 - A. Wie verständlich und selbsterklärend fanden Sie das getestete Programm (*Movie Manager* Anwendung und *Movie Manager* Webclient)?
(schwer verständlich) 1 2 3 4 5 (leicht verständlich)
 - B. Wie gut hat Ihnen die ästhetische Erscheinung des *Movie Manager* Webclients gefallen?
(hässlich) 1 2 3 4 5 (schön)
 - C. Wie einfach ist es, die Benutzung des *Movie Manager* Webclients zu erlernen?
(schwer) 1 2 3 4 5 (leicht)

Im Anschluss daran ermitteln Sie bitte noch die beiden folgenden Werte und tragen Sie diese in die Problemliste ein:

- Effektivität:
Anteil der User Stories, die die TestnutzerIn mit Hilfe des Programms erledigen konnte. (Kann ein/eine TestnutzerIn nur 4 von 6 User Stories mit Hilfe des Programms erfolgreich bearbeiten, so ist die Effektivität $4/6 = 66\%$)
- Effizienz:
Zeit, die die TestnutzerInnen für die Erfüllung der User Stories benötigten, d.h. Effizienz = Endzeit – Startzeit.