

# Evaluierungsplan für PoMMo

Um die beiden PoMMo Apps zu evaluieren, führen wir einen qualitativen, summativen, lokalen Usability Test mit acht Testteilnehmern durch.

Ziel der Evaluierung ist es, die App in einer Laborumgebung zu testen, um Probleme, Feedback oder Anmerkungen der Testteilnehmer zu erheben. Die Teilnehmer werden zum einen aus einer Elterngruppe und zum anderen aus einer Kindergruppe bestehen. Die Personen der Elterngruppe müssen auf jeden Fall Kinder haben. Die Kindergruppe werden sich im Rahmen unserer Zielgruppe bewegen, die Kinder im Alter von zehn bis 15 Jahren beinhaltet. Beide Gruppen werden aus mindestens vier Teilnehmern bestehen, damit genug relevante Daten erhoben werden können.

Da wir die Apps auf ihre Alltagstauglichkeit testen wollen und nicht den ersten Gebrauch der App, bekommen die Teilnehmer vor der Evaluierung eine zwei-minütige Eingewöhnungsphase, in der sie die App ausprobieren und testen können. Erst danach erfolgt die eigentliche Evaluierung mit der Erledigung von Aufgaben.

Den Teilnehmern werden jeweils einige Aufgaben gegeben, die sie selbstständig mit der App abarbeiten sollen. Es wird sich dabei um einen Thinking-Aloud-Prozess handeln, das heißt, dass die Testpersonen zum lauten Mitdenken aufgefordert werden und sämtliche Äußerungen aufgezeichnet werden. Die Testleiter werden falls notwendig Hilfestellungen zur Erledigung der Aufgabe beziehungsweise zur Benützung der App geben.

Im Anschluss an die Aufgaben wird es jeweils ein Follow-up-Interview geben. Dieses wird gezielte Fragen beinhalten, die die Testpersonen zur weiteren Reflexion über die App anregen sollen. Dabei soll nicht nur die Usability und das "Look and Feel" der App genauer besprochen, sondern auch über etwaige Bedenken oder weitere Featureideen eruiert werden.

## Allgemeine Einschränkungen:

- Die Apps sind nur auf Deutsch verfügbar.
- Die Apps werden nicht auf allen Smartphone-Betriebssystemen unterstützt.  
Folgende System werden unterstützt:
  - Apple: ab iOS 7
  - Android: ab 4.3
- Das Smartphone darf während des Tests nur im Hochformat verwendet werden.
- Texteingaben sind nur mittels Tastatur auf dem Smartphone erlaubt (keine Spracheingaben).

## Messen der Usability:

- Subjektive Zufriedenheit: Thinking-aloud während der Anwendung und ein Post-Test Interview
- Fehlerhafte Eingaben: Durch Beobachten und Thinking-aloud und Dokumentieren (Ausnahme: Tippfehler werden nicht beachtet.)
- Fehler: während des Beobachtens dokumentieren und Thinking-aloud Aufnahmen (keine Vorab-Klassifizierung in Fehlerklassen)

## Testbedingungen:

### Charakteristiken der Teilnehmer:

- Vor dem eigentlichen Test gibt es eine zwei-minütige Eingewöhungsphase. Jede/r Teilnehmer/in testet nur die für ihre/seine Zielgruppe entsprechende App.
- Beide Apps werden von gleich vielen Teilnehmern getestet.
- Alter der Teilnehmer:
  - Kinder: zwischen 10-15 Jahre
  - Eltern: keine Altersbeschränkung
- Teilnehmer für die Eltern-App müssen mindestens 1 Kind haben.
- Geschlecht: wird nicht berücksichtigt
- Emotionaler Status (z.B. Motivation, Stress): wird nicht berücksichtigt
- Mentale und physische Fähigkeiten: Fixiert auf normale Fähigkeiten
- Einstellung der Teilnehmer gegenüber Smartphones und (neue) Technologien: wird nicht berücksichtigt
- Erfahrung der Teilnehmer mit Smartphones: Abfragen im Interview
- Erfahrung der Teilnehmer mit digitalem Geld: Abfragen im Interview
- Kultureller Hintergrund der Teilnehmer: wird nicht berücksichtigt

### Gerät:

- Geräteart: fixiert auf Smartphones; die Teilnehmer verwenden ein ihnen zur Verfügung gestelltes Smartphone für den Test. Dabei wird darauf Rücksicht genommen, welches Betriebssystem (Apple iOS oder Android) die Teilnehmer im Alltag gewohnt sind.
- Bildschirmauflösung: Variable je nach Gerät
- Eingabegerät: Touchscreen-Eingaben auf dem Gerät

### Aufgaben:

- Zugewiesene Aufgaben zu den Teilnehmer: fixiert; alle Teilnehmer in einer Gruppe (Eltern oder Kinder) bekommt dieselben Aufgaben zum Testen. Die Reihenfolge der Aufgaben ist fixiert.
- Offene vs. spezielle Aufgaben: fixiert auf spezielle Aufgaben, da die Messung der Abweichungen genauer möglich ist und die Ergebnisse besser miteinander verglichen werden können.
- Aufgaben sind nicht in die GUI der Apps implementiert, Aufgabenblatt wird dem Benutzer ausgedruckt zur Verfügung gestellt.

### Aufgaben für die Eltern:

- Kind registrieren
- Monatliches Taschengeld einstellen
- Geldanforderung zustimmen/ablehnen
- Informationen aus dem Buchungsverlauf auslesen
- Information aus der Statistik auslesen

### Interviewfragen für die Eltern:

- Wie ist Ihre allgemeine Meinung zu der App?
- Wie finden Sie insbesondere die graphische Aufbereitung?
- Wie finden Sie insbesondere die Menüführung?
- Sind bei Ihnen irgendwelche Bedenken bezüglich der Benützung der App aufgetaucht?
- Können Sie sich vorstellen, diese App in Ihrer Familie zu verwenden?
- Wieviel Taschengeld erhält Ihr Kind? Wie oft bekommt Ihr Kind Taschengeld? Von wem erhält er/sie es?
- Haben Sie sonstige Anmerkungen, Vorschläge oder Feedback?

s

### Aufgaben für die Kinder:

- Bezahlen
- Geld anfordern
- Informationen zu Buchungen auslesen
- Informationen aus der Statistik auslesen

### Interviewfragen für die Kinder:

- Wie findest du die App? Was gefällt dir und was nicht so?
- Würdest du diese App verwenden?
- Wie oft und wie viel Taschengeld bekommst du? Von wem bekommst du meistens dein Taschengeld?
- Hast du sonst noch etwas zu sagen oder eine Idee?