

1 Band D

1.1 Walkthrough einer Benutzerschnittstelle

1.1.1 Was ist ein Walkthrough

Ein Walkthrough ist eine begleitet Führung durch die Applikation bei der die einzelnen Benutzerschnittstellen erklärt werden. Dies sollte den Testpersonen die Basics der Applikation erklären.

1.1.2 Walkthrough Durchführen

Als Testperson wird der Kleine Bruder einer der Teammitglieder verwendet.

Zuerst wird die Navbar erklärt und was alles damit gemacht werden kann. Durch die intuitive Gestaltung ist nicht viel Erklärung notwendig. Weiter geht es zum Hauptteil der Seite mit der Interaktiven Karte, da dies ein Platzhalter ist kann hier nicht viel gemacht werden. Zum Schluss der Hauptseite wird der Footer und dessen einzelnen Seiten erklärt. Durch die Symbolnutzung ist das nicht aufwendig. In den Einstellungen werden dann die verschiedenen Möglichkeiten mit den Dropdowns vorgezeigt mit einem Fokus auf die Accessibility menu. Als letztes wird das Suchfeld erklärt. Testmässig wird auch noch ein Kontaktformular ausgefüllt.

Damit ist der kurze Walkthrough der App fertig. Alle wichtigen Benutzerschnittstellen wurden vorgezeigt und können jetzt von der Testperson effizient verwendet werden.

1.1.3 Usability-Test

Ein Usability-Test ist ein Test bei dem einem Testuser eine Aufgabe gestellt wird und dieser versucht dies in der Applikation umzusetzen. Bsp. Fülle ein Rückmeldeformular aus oder ändere die Schriftgrösse auf 200%. Das sind alle Aufgaben welche die normalen Nutzer während der durchschnittlichen Nutzung der App abschliessen müssen.

1.1.3.1 Usability-Test durchführen

Für unseren Usability Test werden wir der Testperson 3 Aufgaben stellen welche der Durchschnittsnutzer bewältigen können muss.

- Die Schriftgrösse auf 200% stellen
- Die E-Mail Kontaktadresse schreiben
- Den QR-Code und das Suchfenster verwenden.

Der Usability-Test ist gut ausgefallen. Alle Aufgaben konnten innerhalb von kürzester Zeit abgeschlossen werden ohne weiteren Input.

Da der Tester die Applikation problemlos navigieren konnte lässt sich daraus schliessen, dass die Benutzerfreundlichkeit eher hoch ist.

Da alle Aufgaben schnell und mit minimalem Aufwand abgeschlossen werden konnten, kann man auch daraus schliessen dass die Effizienz der Applikation auch eher hoch ist.

Als Kommentar zu unserer Applikation gab einer der Testpersonen an, die Applikation sei "sehr Sigma".

1.2 Usability quantifizieren und verbessern

Reflexion zur Usability-Überprüfung Für die Bewertung der Benutzerfreundlichkeit unseres Prototyps habe ich einen standardisierten Fragebogen benutzt. Die Rückmeldungen der Testperson habe ich anschliessend ausgewertet und mit einer Nachbefragung vertieft (Gespräch, weshalb sie dieses Feedback gegeben hat). Dabei kamen konkrete Verbesserungsvorschläge zusammen, zum Beispiel, dass sich das Menü automatisch schliessen sollte, wenn man einen Menü-Punkt auswählt. Diese Rückmeldungen haben wir fast alle direkt umgesetzt. Trotzdem zeigte die Auswertung, dass sich die Nutzererfahrung verbessert hat. Die meisten fanden das Design ansprechend und die Navigation einfach. Abschliessend habe ich die gesammelten Daten analysiert und daraus konkrete Verbesserungsschritte abgeleitet. Ich finde, dass wir durch diesen Prozess ein gutes Verständnis dafür entwickelt haben, wie man Benutzererfahrung misst und sinnvoll optimiert und dass schon kleine Änderungen einen grossen Unterschied machen können.