

Evaluation Assignment

Assignment 4

Evaluation Strategy

Warum bewerte ich?

Wir haben unseren Prototyp mit dem Eyetracker untersucht, um zu prüfen ob das System selbsterklärend ist. Wir wollen schauen, welche Elemente unseres Prototyps sichtbar und für den Benutzer wahrnehmbar sind. Wir versuchen herauszufinden, welche Elemente die Nutzer aufmerksam betrachten und welche sie komplett übersehen. Bei der Untersuchung soll sich zeigen, inwiefern noch an der Affordanz eines Elementes gearbeitet werden muss. Erkennt der Benutzer z.B., dass eine Schaltfläche ein Button ist und man ihn anklicken kann um auf eine weiterführende Seite zu gelangen? Außerdem ist es wichtig für uns zu schauen, wie benutzerfreundlich das System ist.

Welches Usability- oder UID-Prinzip untersuchen wir?

Wir legen vor allem darauf Wert, ob ein Element sichtbar und selbsterklärend ist. Also legen wir den größten Wert auf die Affordanz, da wir finden, dass das vor allem bei einer Anwendung von Kindern gegeben sein muss. Das ist auch bei Konsistenz der Fall. Wenn das fehlt, kann es bei Kindern schnell zu Verwirrung kommen. Daher legen wir auch Wert auf diesen Aspekt.

Welche Art von Daten möchte ich erheben?

Wir erheben einerseits durch die Think Aloud Methode und den Notizen zu den einzelnen Probanden qualitative Daten, also zum Beispiel Eindrücke und Meinungen der Probanden über bestimmte Elemente wie zum Beispiel die Gestaltung der Applikation.

Andererseits erheben wir auch akkumulierte Daten anhand der Heat Maps, die wir durch unseren Eye Tracking Test gewonnen haben.

Zudem sammeln wir durch die Blickberichte der einzelnen Probanden auch individuelle Daten.

Wer ist meine Zielgruppe (Persona)?

Unsere Zielgruppe sind Kinder im Alter von 6-12 Jahren.

Da wir dafür aber leider keine passenden Probanden gefunden haben, haben wir den Prototypen an Studenten getestet.

Was bewerte ich?

Wir führen den Test mit einem High-Fidelity Prototyp durch, den wir mit Adobe XD erstellt haben. Dabei sind aber noch nicht alle Funktionen verfügbar, die im fertigen Produkt auffindbar sind.

Welche Einschränkungen habe ich?

Wir testen nicht unsere eigentliche Zielgruppe.

Es handelt sich um einen horizontalen Prototyp, wodurch wir Feedback erhalten.

Evaluation Method

Aufgaben

Unsere Probanden sollten sich zunächst die Blutzuckerwerte-Tabelle ansehen. Anschließend hatten sie die Aufgabe, sich Fotos der vergangenen Mahlzeiten des Anwenders anzuschauen.

Der Benutzer sollte im Menü zunächst das Mess-Icon auswählen und anschließend die Option Measurement Device auswählen. Anschließend soll der Benutzer auf den Button "Show all" bei der Wertetabelle klicken um die bereits gemessenen Werte in der Tabelle anzeigen zu lassen.

Für die zweite Aufgabe muss der Benutzer den Zurück-Button auswählen und anschließend im unteren Menü auf das Kamera Symbol klicken. So gelangt er zur Fotogalerie und kann sich Bilder von verschiedenen Tagen ansehen.

Bezug zu Evaluationsstrategie

Hierbei wird dann sichtbar, ob alle Probanden erfolgreich die Aufgaben erledigen konnten, das heißt, ob das System selbsterklärend ist. Durch das anschließende kurze Interview mit dem Probanden und dem gemeinsamen Anschauen der Eyetracker-Aufzeichnung konnten wir herausfinden, wieso sie zum Beispiel der Proband sehr lange auf ein Element geschaut hat. Das könnte eventuell ein Hinweis darauf sein, dass ein Element nicht eindeutig dargestellt und wahrgenommen wurde.

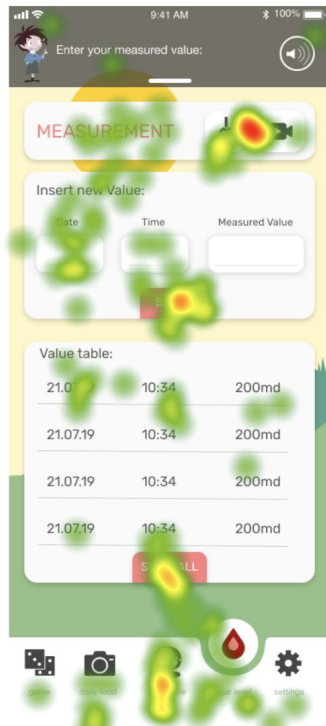
Evaluationstabelle

Number	Evaluation Result	Comment / Fix	Status	Priority
1	measurements level is shown on body of vampire	vampire loses color	needs to be done	medium (just another detail)
2	next measurement is shown on home screen	vampire tells kid to vaccinate / changes color...	needs to be done	high
3	foto screen implementation	include new menu point where kid needs to make fotos of food every day, vampire reminds child	done	high
4	change measurement screen according to measure method	select measure method and change the screen	done	high
5	develop game idea in app	think about a game for kids, eg. like Doodle Jump or Memory	done	high
6	Tutorial for measurement	include a video tutorial which explains how to measure the blood sugar of the child	done	high
7	Logo Design change	neutral vampire character	done	high
heuristic evaluation on first screen				
8	swiping or navigating the environment	you can see more of the environment e.g. different landscapes	more screens in progress	high
9	integrate more settings at bottom navigation	e.g. eating plan & documentary with fotos	done	high
10	color adaptations	increase contrasts (hand of vampire, speech bubble)	done	high
11	text should be hearable	integrate a speaker icon in speech bubbles	needs to be done	high
12	icon for measurements should be customized	e.g. clock to display the measurements	done	medium

13	animation at measurement icon	when it's time to measure the blood level the icon should be emphasized. E.g. red exclamation mark or just the icon blinking	needs to be done	medium
14	Show time at display		done	low
15	adapt the space between text		done	medium
16	set animations	movements of character (going in knees), background interactions, menu circles and items get bigger, bubbles pop up, move the character in one direction	done	medium
17	navigation wheel animation	animations, circle the wheel with Einrastfunktion	not yet	medium
18	background animation	slowly movement of clouds..., when character is moving complete change of background	done	medium

Evaluation Results

Heat Maps	Results
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Der Fokus ist der Vampir ➤ deckt sich mit den Erwartungen, da er den meisten Platz des Bildschirms einnimmt und am interessantesten aussieht ➤ Text wird auch beachtet - wichtig ➤ aktuelle Position im Menü erhält auch viel Aufmerksamkeit - um zu schauen, wo man sich befindet + Icon auch interessant ➤ Aufgabe war zu den Messungen zu gehen - auch eindeutig durch Messungs icon
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ hier stehen dem Beobachter 3 Wege zur Verfügung ➤ da es ums Messen geht liegt der Fokus der Benutzer auch beim Wegweiser mit der Aufschrift Messungen ➤ Der Videotutorial Wegweiser wurde auch lange betrachtet ➤ Ein Proband meinte, dass die Beschriftung nicht klar war und das er sich deswegen Zeit beim auswählen gelassen hat ➤ Trotz dessen navigieren alle Benutzer wie erwartet zum Messscreen



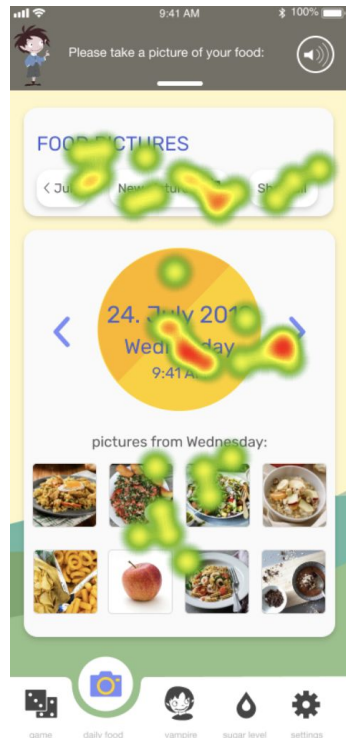
- Der Fokus liegt auf der Geräteauswahl und dem Videotutorial
- Außerdem fallen die Save und Show all Buttons auf
- Die Aufgabe war, sich die Messwerte anzuschauen
- Trotz der verteilten Aufmerksamkeit entscheidet sich der Benutzer für den erwarteten Weg

BACK

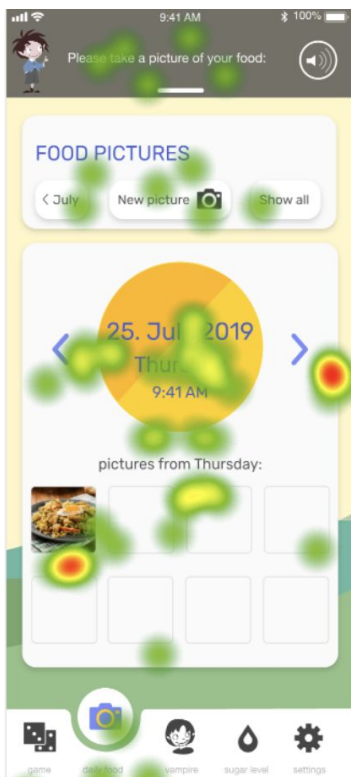
Add Export EDIT

Date	Time	Measured Value
21.07.19	10:34	200md
21.07.19	10:34	200md
21.07.19	10:34	200md
21.07.19	10:34	200md
21.07.19	10:34	200md
21.07.19	10:34	200md
21.07.19	10:34	200md
21.07.19	10:34	200md
21.07.19	10:34	200md
21.07.19	10:34	200md
21.07.19	10:34	200md
21.07.19	10:34	200md

- hier war die Aufgabe erfolgreich erledigt - der Bildschirm wird etwas überflogen
- da es zur nächsten Aufgabe geht, liegt der Fokus auf den Zurück Button



- Bei der zweiten Aufgabe ging es darum sich die Fotogalerie der fotografierten Mahlzeiten anzusehen
- Das war für alle Probanden einfach, da das Kamera Icon selbsterklärend ist
- Hier liegt der Fokus auf dem Datum und dem Pfeil zum nächsten Tag und der Option "New Picture"
- Der Proband navigiert wie erwartet



- Der Fokus liegt auf den Pfeil zum nächsten Tag und auf dem Bild vom essen
- Der Benutzer hat wie erwartet mit der App interagiert

Change Requests

Task / Issue	Recommendation	Importance
Die Beschriftung der Wegweiser ist unklar.	Neubeschriftung um Affordanz und Selbstbeschreibungsfähigkeit zu erhöhen.	Must have
Vampir etwas bleicher gestalten.	Farbe des Vampires aufhellen.	Nice to have
Unklar was passiert, wenn auf Vampir geklickt wird.	Eventuell den Vampir sagen lassen: "Wenn du mich berührst, dann...". Das ist auch leicht verständlich für Kinder.	Must have
Kein Feedback, nachdem Messgerät ausgewählt wird.	Dem Benutzer eine Rückmeldung geben, ob seine Aktion erfolgreich war oder nicht.	Must have