

Evaluation der UI

Um das bisher entwickelte User Interface zu evaluieren wird das MCI Modell der Usability Evaluation verwendet. Hierzu werden wir uns in die Vorstellungen der entwickelten Personae hineinversetzen, im Cognitive Walkthrough, die UI anhand ihrer der Vorstellungen der Personaevaluieren und weiterentwickeln.

Die UI wurde zunächst in einer Rohfassung entwickelt, bei der auf Farbe und Design verzichtet wurde. In einer folgenden Iteration entwickeln wir eine vollständige UI, welche allen Anforderungen der Persona entsprechen, und somit verständlich übersichtlich und funktional ist.

Anhand der Personae:

Michael Speier, der jung und computeraffin ist hat mit der rohen Fassung der UI wenig Probleme, lediglich wünscht er sich eine bessere Übersicht über die einzelnen Funktionen zu haben, damit er nicht so viel Zeit verliert, wenn er vor der Fahrt am Steuer seines neuen Autos einen Parkplatz sucht. Hierzu wünscht er sich Parkplätze auf einen Tastendruck angezeigt zu bekommen. Zudem findet er die Farblosen Menüs ziemlich trist und wünscht sich ein moderneres Design.

Anhand von Heribert Möller, ein Mann fortgeschrittenen Alters, kann man die UI vor allem für ältere Menschen evaluieren, die nicht allzu computer affin sind und kaum beziehungsweise gar keine Erfahrung mit Apps beziehungsweise Smartphones haben. Ihm gefallen sofort die großen Buttons, die er problemlos auch ohne Erfahrung mit dem Gerät verwenden kann. Er freut sich sehr über das implementierte Parkleitsystem, da es nach Heribert in Zukunft helfen könnte seinen Parkplatz weiter zu füllen. Ihm gefällt dabei allerdings nicht, dass sein Parkplatz nicht direkt in der App sichtbar ist, während man die Funktionen auswählen kann.

Verena Bleibtreu fehlt absolut die Farbe in dem Rohmodell. Außerdem findet sie ähnlich wie Michael Speier, dass es zu wenig Funktionen auf den einzelnen Bildschirmen gibt. Sie wünscht sich eine Oberfläche mit allen Funktionen um die Bedienzeit zu verringern. Ihr gefällt sehr das Nachrichten verschickt werden können, allerdings wünscht sie sich auch hier mehr Informationen über den Empfänger ihrer Nachrichten. Außerdem hätte sie gerne die Möglichkeit Bilder zu verschicken.

Ergebnisse:

Insgesamt hat man anhand der Personae viel Feedback zu den weiteren Entwicklungsschritten der Oberflächen der App bekommen. Die Funktionen sind bisher auf mehreren Bildschirmen, die in Grau-Weiß gefärbt sind aufgeteilt.

Dies sollte sich ändern, indem man möglichst alle häufig genutzten Funktionen auf der Karte einblendet. Um dies zu ermöglichen muss anstatt auf Text auf Piktogramme gesetzt werden, welche dennoch verständlich bleiben müssen. Dies birgt allerdings einen Kompromiss zugunsten von jungen computeraffinen Nutzern, welche Piktogramme und mehrere Buttons auf einem Bildschirm bereits kennen. Um die Funktionen weiterhin auch als Text und somit leichter verständlich darstellen zu können, muss ein zusätzliches Menü, welches die Funktionen über möglichst großen und leserlichen Text darstellt zusätzlich designed werden.

Das Rohdesign wurde im Anschluss soweit überarbeitet um bei den bei dem Cognitive Walkthrough entstandenen Anforderungen weiterhin zu bestehen. Es wurde blau gefärbt und ein seitliches Menü eingefügt. Die beiden UI Fassungen lassen sich im Projektordner ansehen.

