

UID Projekt Teil 1

Ulli Hagenlocher, Christoph Schröder, Marc Krause

7. Februar 2016

1. Dokumentation zur Erstellung der Papierprototypen

Projektbeschreibung

Die Idee ist das Spiel "Bodensee Maumau" vorzustellen, zu erklären und damit zur Verbreitung des Spiels beizutragen. Die Website richtet sich an Personen aller Altersgruppen ab 12 Jahren. Sie gibt einen Überblick über das Regelwerk.

Mögliche Szenarien

Szenario 1 Der Nutzer sucht bei einer großen Suchmaschine nach einem Familienspiel. Der erste Treffer führt auf unsere Seite. Der Nutzer gewinnt durch die Übersicht an Interesse.

Szenario 2 Der Nutzer kennt das Spiel bereits, hat aber noch Fragen und besucht daher die Website. Dort kann er im Regelwerk offene Fragen klären.

Szenario 3 Der Nutzer kennt das Spiel bereits. Er möchte durch regelmäßiges Aufsuchen der Website auf dem aktuellem Stand bleiben.

Entwicklung einer Navigationsstruktur

Oberbegriffe:

- Startseite
- News
- Regelwerk
 - Spielvarianten
- Geschichte
- Impressum

Ausgangspunkt ist die Startseite mit einer kurzen Information zum Spiel. Von da gelang der Nutzer zum „Regelwerk“ und kann über die Navigationsleiste auch zu den „News“, „Geschichte“ und „Impressum“. Geht er auf das Regelwerk hat er noch die Möglichkeit zu verschiedenen Unterpunkten zu gelangen. Auf der Unterseite „News“ hat er auch die Möglichkeit direkt zu Unterpunkten von „Regeln“ (neuesten Regeln) zu gelangen.

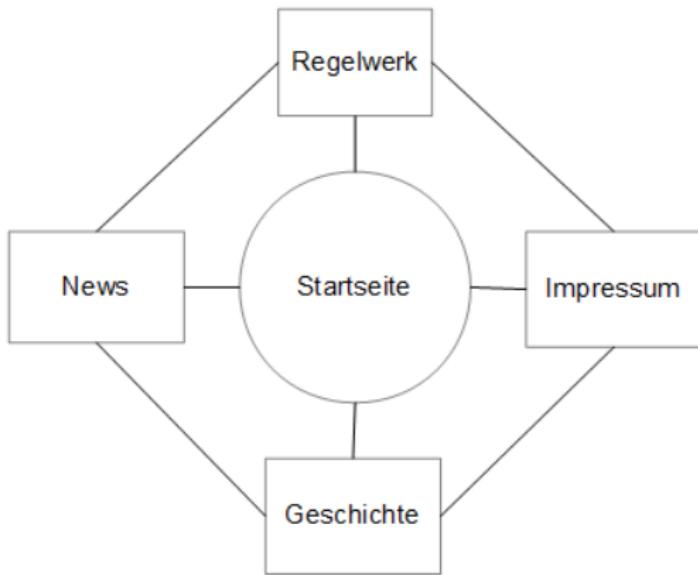


Abbildung 1: Graphische Darstellung der Navigationsstruktur

Papierprototypen

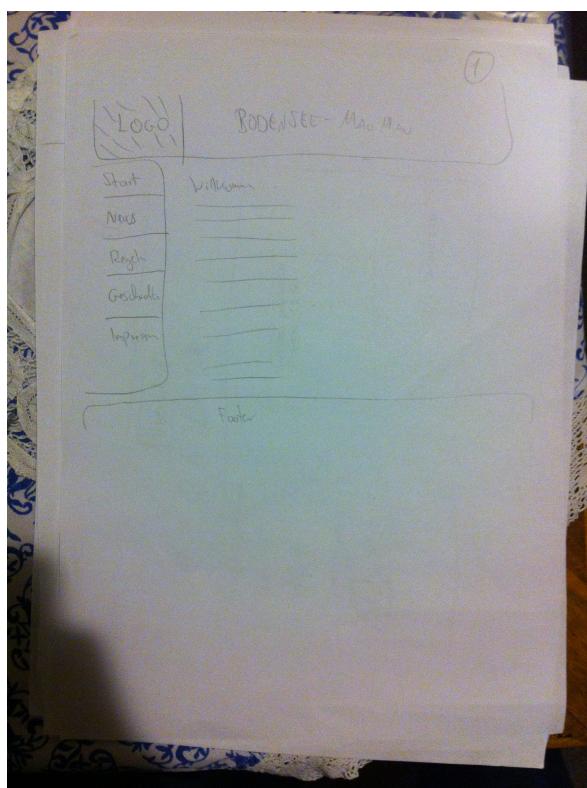
Entwurf 1:

Vorteile

- Einfache Struktur, übersichtlich
- Benutzerfreundlich

Nachteile

- Nicht anprechend (veraltetes Design)



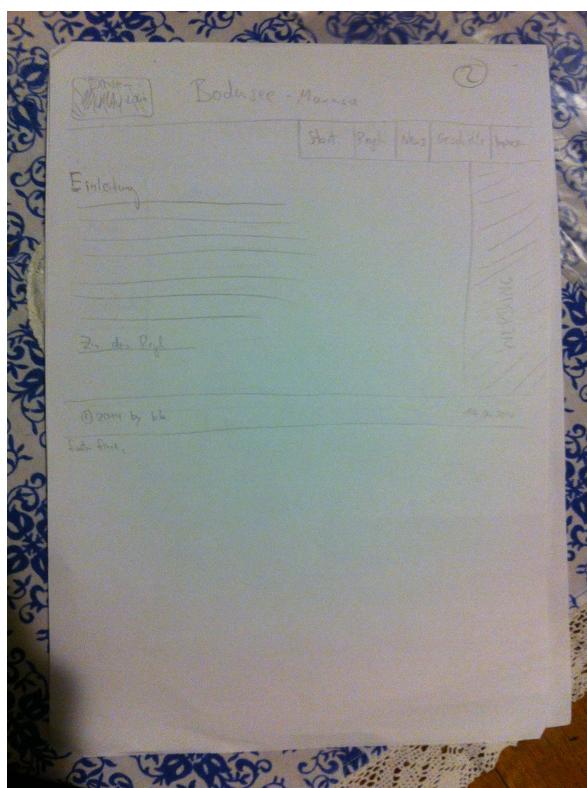
Entwurf 2:

Vorteile

- Aufmerksamkeitsförderndes Design

Nachteile

- Bedingt benutzerfreundlich, Navigationsleiste könnte zu Verwirrung führen



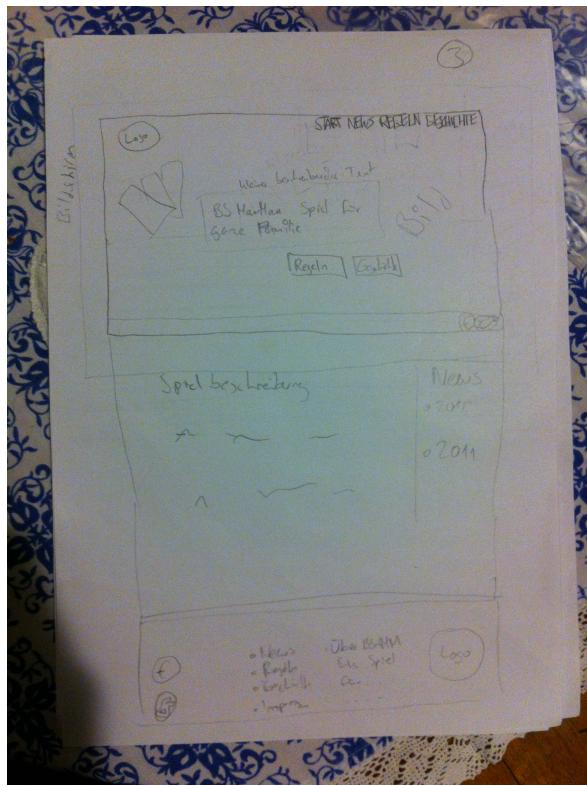
Entwurf 3:

Vorteile

- Modernes Design
- "Call-To-Action" der den Nutzer anregt die Seite tiefer zu erkunden

Nachteile

- Header zu dominant



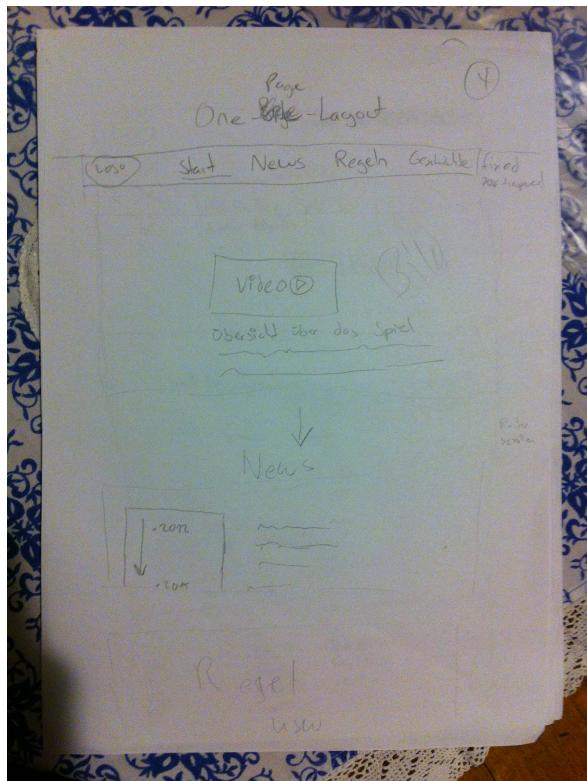
Entwurf 4:

Vorteile

- Video: Manche Nutzer schauen lieber Videos, als Text zu lesen
- Aktuelles Design
- Visuell anprechendes Design

Nachteile

- Video: Manche Nutzer könnten sich dadurch gestört fühlen
- Lange Ladezeit
- Unübersichtlich, da sich der gesamte Inhalt auf einer Seite befindet und gescrolled werden muss, um alles zu erreichen. Der Nutzer benötigt so wahrscheinlich mehr Zeit um gezielt Informationen zu finden.



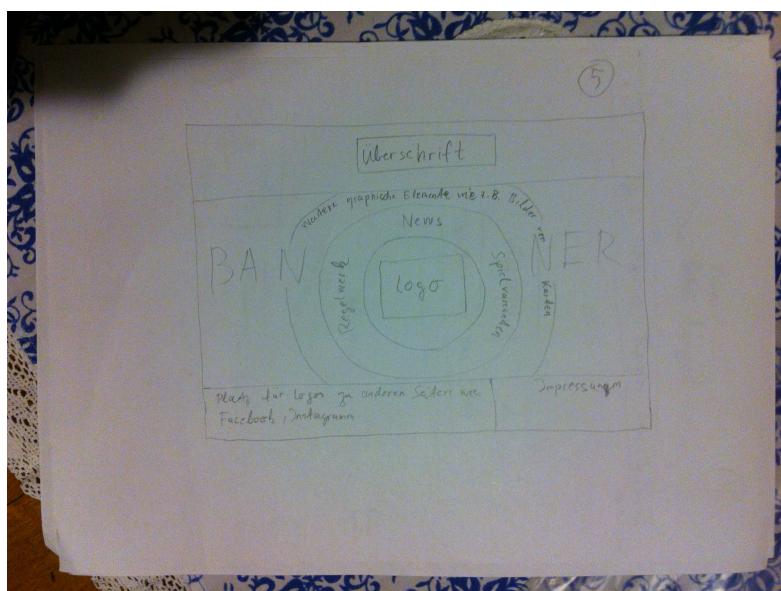
Entwurf 5:

Vorteile

- Aufwändiges, spezielles, daher einprägsames Design

Nachteile

- Hoher Programmieraufwand
- Möglicherweise zu kompliziertes Design für Nutzer
- Bedingt smartphonetauglich
- Bräuchte noch Unterpunkt "bersicht" für Erstnutzer, um zu erfahren um was es sich bei dem Spiel handelt



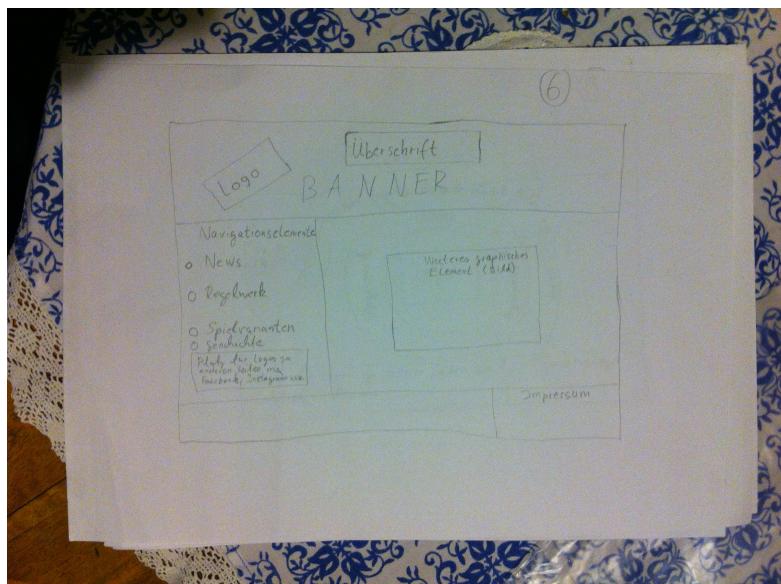
Entwurf 6:

Vorteile

- Siehe Blatt 1
- Dynamisches Design durch schräges Logo
- Bilder statt Text kann interessanter wirken

Nachteile

- Siehe Blatt 1



2. Ergebnisse der Heuristischen Evaluation

1.1 Gewählte Heuristiken

- **Heuristik 1:** Übereinstimmung zwischen dem System und der realen Welt
- **Heuristik 2:** Konsistenz und Standards
- **Heuristik 3:** Sichtbarkeit des Systemstatus
- **Heuristik 4:** Benutzerkontrolle und Freiheit
- **Heuristik 5:** Wiedererkennen statt sich erinnern

1.2 Durchführungen der Heuristiken:

Heuristik 1:

Der nicht deutschsprachige Tester der Heuristik ruft die Seite über seinen Browser auf. Ihm fällt anhand des geschriebenen Textes sofort auf, dass es sich um eine nicht deutschsprachige Seite handelt. Er schaut sich um, ob es möglich ist irgendwo die Sprache zu ändern. Er wird nicht fündig, klickt angeregt durch die Buttons (call-to-action) angeregt auf den Button der zur Seite „Geschichte“ führt und findet noch mehr deutschen Text vor und wieder keine Möglichkeit die Sprache zu ändern. Er verwendet nun das Übersetzungsprogramm des Browsers, was aber nicht besonders gut übersetzt. Bald darauf bricht er ohne wirklichen Informationsgewinn den Besuch der Seite ab.

Heuristik 2:

Der nicht Tester der Heuristik ruft die Seite über seinen Browser auf. Er sucht die Seite nach uneindeutigen Informationen ab und erkennt das Regeln und Geschichte sowohl in der Header Leiste als auch auf den beiden Buttons stehen. Beim runter scrollen stellt er fest, dass der Header fixiert ist und als er am Footer ankommt, dort die selben Informationen wie im Footer vorzufinden sind. Es wurden also Uneindeutigkeiten an zwei Stellen ausfindig gemacht.

Heuristik 3:

Der Tester der Heuristik ruft die Seite über seinen Browser auf. Er landet zunächst auf der Startseite, verweilt eine Weile auf der Seite und scrolled auch nach unten. Nachdem er überzeugt ist alles gesehen zu haben wechselt er über die den Button Regeln auf die Regel Seite. Hier erkennt er, dass die Verlinkung „Regeln“ im Header farblich hervorgehoben wurde. Er sucht nach der Regel für die „5“ und wechselt dann über die Verlinkung im Header auf die „Geschichte“ Seite. Nun fällt ihm auf, dass die Verlinkung „Geschichte“ in Header farblich hervorgehoben wurde und die farbliche Hervorhebung von „Regeln“ wieder verschwunden ist. Der Tester schließt daraus, dass die farblich Hervorhebung Auskunft über den aktuellen Systemstatus gibt. Die Anforderungen der Heuristik können also als erfüllt angesehen werden.

Heuristik 4:

Der Tester der Heuristik ruft die Seite über seinen Browser auf. Er landet zunächst auf der Startseite, verweilt eine Weile auf der Seite und scrolled auch nach unten.

Nachdem er überzeugt ist alles gesehen zu haben wechselt er über den Regeln-Button auf die „Regeln“ Seite. Nachdem er die Regel für die „10“ nachgeschaut hat, wechselt auf die Seite „Geschichte“. Auf der Seite Geschichte liest er die Entstehungsgeschichte des Spiels nach. Mit einem Mal fällt ihm ein, dass er auch die Regel der „3“ nochmals nachschauen möchte. Er geht also über „Regeln“ im Header nochmals auf die Seite „Regeln“ zurück und schaut die Regel nach. Anschließend wechselt er analog auf die Startseite und danach auf die Seite auf das „Impressum“, bevor er seinen Besuch der Seite beendet. Die Anforderungen der Heuristik können also als erfüllt angesehen werden, denn der Nutzer kann zu jede Seite aus jede andere Seite über die Verlinkung im fixierten Header erreichen.

Heuristik 5:

Der Tester der Heuristik ruft die Seite über seinen Browser auf. Er landet zunächst auf der Startseite, verweilt eine Weile auf der Seite und scrolled auch nach unten. Nachdem er überzeugt ist alles gesehen zu haben wechselt er auf die Seite „Regeln“. Danach Aufgrund der Leiste auf linken Seite gelangt er schnell zur gesuchten Regel „Ruf-Hierarchie“. Danach wechselt auf die Seite auf die Seite „News“ Hier sucht er wann die Regel „Ruf-Hierarchie“ eingeführt wurde. Er stellt fest, dass die Regel auf jeden Fall nicht erst kürzlich eingeführt wurde (da auf der News Seite die neusten Regeln oben stehen). Der Tester mehr oder weniger per Zufall etwas nach unten und dann wieder nach oben und sucht mehr oder weniger per Zufall ob er irgendwo über die gesuchte Regel stolpert. Irgendwann scrolled er ganz nach unten und entdeckt, dass die Regel zu den Gründungsregeln gehört.

1.3 Bewertungen der Heuristiken:

Zur Bewertung wie schwerwiegend ein Problem ist wurde eine Skala von 0 – 10 verwendet. Im Grad aufsteigend ist 0 das am wenigsten schwerwiegend und 10 am schwerwiegendsten.

Heuristik 2:

Das Problem der Unklarheit über die Eindeutigkeit ist das bisher schwerwiegendste Problem. Der Nutzer könnte sich evtl. unsicher sein, ob der Link zu Regeln und Geschichte am obersten Bildschirmrand zu den gleichen Seiten führt wie die beiden Buttons, auf denen ebenfalls jeweils Regeln bzw. Geschichte steht. Genau so befinden sich dieselben Verlinkung zu allen Seiten sowohl im Header, als auch im Footer, was bei einem fixierten Header dazu führt, dass sich beide Verlinkungen im Sichtfeld des Seiten Besuchers befinden, wenn bis zum Footer runter gescrolled wurde.

Bewertung : 7

Heuristik 1:

Weitestgehend ist diese Heuristik erfüllt. Die Seite ist vorrangig dafür konzipiert, dass ein Erwachsener sie über PC/Laptop usw. aufruft und mit ihr interagiert. Ein einziger Konflikt mit der realen Welt ist, dass der Nutzer evtl. nicht deutschsprachig sein kann und die Seite rein deutschsprachig ist.

Bewertung: 6

Heuristik 5:

Teilweise wurde die Anforderung dieser Heuristik zufriedenstellend erfüllt. Der fixierte Header setzt immer darüber in Kenntnis auf welcher Seite sich der Nutzer gerade befindet. Auf der Startseite, der Regelseite, der Seite über die Geschichte und dem Impressum sieht der Nutzer durch nahezu alles auf einen Blick. Lediglich auf der News-Seite kann es vorkommen, dass der Nutzer, wenn er bei vielen vorhandenen News weit nach unten gescrolled hat, sich erinnert muss was wo weiter oben stand, wenn er nochmals genau dorthin zurück will.

Bewertung: 5

Bemerkung: Interessanter Weise kann Heuristik 5 im Konflikt zu Heuristik 2 stehen. Wäre der Header nicht fixiert, so würde bei Heuristik 2 die Eindeutigkeit nicht verletzt werden, da der Header sich dann natürlich nicht mehr im Sichtfeld des Besuchers befindet, wenn dieser bis zum Footer runter gescrolled hat. Ohne fixierten Header wird jedoch Heuristik 5 verletzt, da der Nutzer in der Mitte der Seite (Content Bereich) die Informationen aus dem Header nicht mehr in seinem Sichtfeld hat gezwungen ist sich zu erinnern.

Heuristik 3: Diese Heuristik ist weitestgehend erfüllt. Am oberen Bildschirmrand wird farblich markiert auf welcher Seite sich der Besucher der Seite gerade befindet.

Bewertung: 1

Heuristik 4:

Heuristik ist erfüllt. Der Besucher der Seite kann über die Verlinkungen im fixierten Header bzw. Footer von jeder Seite aus zu allen andern Seiten gelangen.

Bewertung: 0

1.4 Verbesserungsvorschläge

Heuristik 1:

Eine Einstellung der Sprache könnte noch hinzugefügt werden, zumindest wichtige Sprachen (Weltsprachen) wie Englisch, Spanisch, Russisch und Französisch. Damit der fremdsprachige Besucher der Seite sofort heraus findet wie die Sprache geändert werden kann könnten z.B. kleine Flaggen im Header angezeigt werden oder ein paar gefächerte kleine Flaggen angebracht werden über welche ein Menü aufgeklappt werden kann, indem dann die Sprache ausgewählt werden kann.

Heuristik 2:

Es bietet sich an die identischen Verlinkungen in Footer und Header nur in einem von beiden zu realisieren. (Nicht den Header nicht fest machen, Siehe 1.2, Heuristik 5, Bemerkung). Auf den Buttons könnte ein andere Text stehen, der semantisch trotzdem aussagt, dass man bei einem Klick darauf auf die Seite Regeln bzw. auf die Seite Geschichte kommt.

Heuristik 3:

- Keine

Heuristik 4:

- Keine

Heuristik 5:

Zur Verbesserung könnte ein Suchfeld auf der News Seite eingefügt werden mit dem der Besucher über Stichworte nach Inhalten suchen kann. Alternativ könnte auch eine Leiste auf der News Seite angebracht werden in der z.B. nur das Datum steht. Der Besucher der News-Seite hat dann zumindest eine gute Erinnerungsstütze in welchem Zeitraum die News liegen, zu denen er nochmals zurückkehren möchte. Optional könnte z.B. eine FAQ im Footer eingefügt werden.

3. Ergebnisse der Prüfung auf Barrierefreiheit

4. Dokumentation und Bewertungsbericht zum Nutzertest

5. Abschlusskommentar

Wir haben es leider nicht geschafft unsere Website vollständig zu implementieren, deswegen entfiel auch der Test auf Barrierefreiheit und die Nutzertests. Bei der Website wurden implementiert: Die Regeln, das Impressum und die Startseite (Regeln, Startseite leider nicht fertig, wobei Regeln ziemlich fertig geworden ist). Was zu beachten ist, ist dass das Grundgerüst für die Website steht, das Grunddesign auch, sowie Logo vorhanden ist. Das Bild im Header ist selbst am Bodensee aufgenommen worden. Im Impressum stehen die benutzten Seiten, für die Dinge, die wir nicht selbst geschrieben haben. Im Ordner Screenshots sieht man die kleine Entwicklung der Website.

Auch wenn man es der Website nicht vielleicht ansieht, hat sie sehr viele Stunden Zeit in Anspruch genommen.

6. Arbeitsaufteilung

Design: Ulli Hagenlocher

Texte für die Website: Christoph Schröder

Code: Marc Krause