

Ablauf

- Das Interaktionsproblem
- Auswertungen der ersten Fragebögen
- Erster Prototyp mit Funktionen (Click-Prototyp)
- Think-Aloud-Tests
- Neue Erkenntnisse
- Finaler Prototyp und seine Eigenschaften
- Feedback (Was haben wir gelernt)

Das Interaktionsproblem

Ihr Stundenplan:

Mein Stundenplan:

< □ Zeit	en Bemerkunger	n □ Langnamen 🕡	Alle Wochen 42 43	44 45 48 47	48 49 50 51 02 03 04 05
	Mo, 29.01.2024	Di, 30.01.2024	Mi, 31.01.2024	Do, 01.02.2024	Fr, 02.02.2024
1. 08:00 - 09:30	MI_ISI SETHMANN I122 nach Bedarf!	MI_MFORM KRUG I012			
2. 09:45 - 11:15	MI_ISI SETHMANN I122	MI_MFORM-L (Z) KRUG I234	MI_SWT TESCHKE 1032C	MI_HCI-L (Z) PAELKE I220	MI_PJ1 PAELKE 1220 DIY-Controller, Teil1
3, 11:30 - 13:00	MI_ISI-L (X+Y) GEN_ZAN I222	KRUG I234	MI_SWT-mÜ (X+Y) TESCHKE I122	MI_HCI PAELKE I012	MI_PJ2 KOPLIN I305 SMC
		MI_ISI-L (Z) KATHMANN I222			MI_PJ3 SCHREIER 1221 Cross Media Corporate Design, To
4. 12:20 - 15:00	MI_ISI-L (X+Y) GEN_ZAN I222	MI_MFORM-L (X) KRUG I234	MI_ENGL1 (Z) SHILLINGTON I122 14:00 h online!!	MI_SWT-L (Z) TESCHKE I234	MI_PJ1 PAELKE 1220 DIY-Controller, Teil1
	MI_ISI I122 Tutorium Baginski	MI_ISI-L (Z) KATHMANN I222	MI_SWT-L (X+Y) TESCHKE I233	MI_HCI-L (X) PAELKE I220	MI_PJ2 KOPLIN I305 SMC
					MI_PJ3 TEUFEL I221 Cross Media Corporate Design, To
5. 15:15 - 16:45	MI_ISI-mÜ (X+Y) GEN_ZAN I222	MI_ISI-mÜ (Z) KATHMANN I222	MI_SWT-L (X+Y) TESCHKE 1233	MI_SWT-L (Z) TESCHKE I234	
			MI_ENGL1 (Z) SHILLINGTON I122 14:00 h online!!	MI_HCI-L (Y) PAELKE I220	
6. 17:00 - 18:30				MI_SWT-mÜ (Z) TESCHKE I234	

Keine Möglichkeit der Anpassung

Verschiedene Studenten nutzen denselben Stundenplan trotz verschiedener Tagesabläufe.

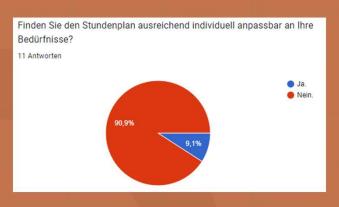
- Private Termine fehlen komplett
- Semestermodule variieren
- Reich an Informationen, die häufig nicht benötigt werden

Dennoch...



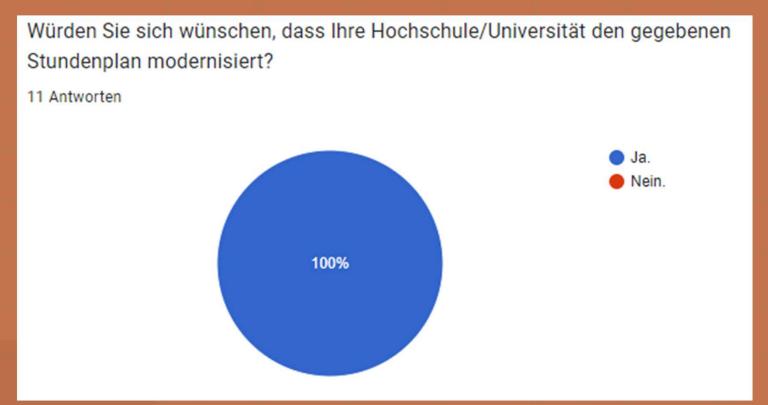
... nutzen rund 82% der Befragten den Stundenplan

und sind damit offensichtlich nicht zufrieden. Sie gehen daher täglich einen unfreiwilligen Kompromiss ein.





Zusammengefasst



Interaktionsproblem gefunden.

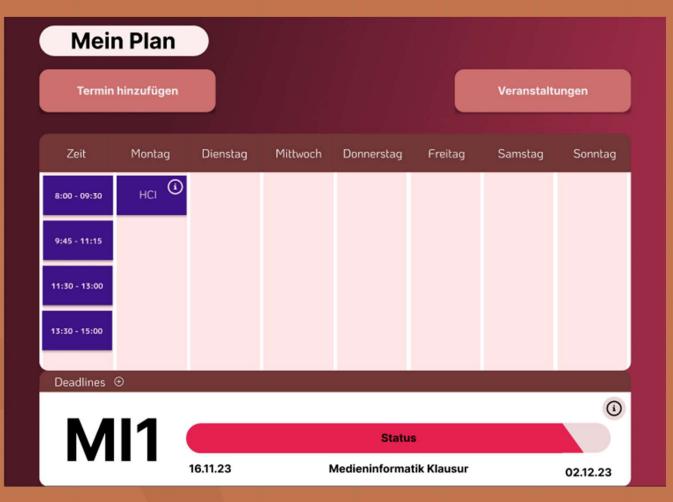
Unser Ansatz

Ein Click-Prototyp (fast) ohne Kompromisse

- Individuelle Modulauswahl
- Einfügen privater Termine (Arbeitszeiten o.ä.)
- Jederzeit anpassbar
- Erstellung personalisierter und optischer Deadlines für Abgaben oder Klausuren
- Nur die nötigsten Informationen
- Als Web-Anwendung für Desktop und Smartphone
- · Als PDF-Datei druckbar für offline Nutzung



Click-Prototyp in Figma



- Übersichtlich
- Veranstaltungen aller Semester
- Eigene Termine hinzufügen
- Optische Deadline-Erinnerung
- Möglichkeit neue Deadlines zu setzen
- Einzigartig

Think-Aloud-Tests

Folgende Aufgaben wurden von uns bereitgestellt:

• Termine hinzufügen

Veranstaltungen hinzufügen

Deadlines hinzufügen

Erkenntnisse der Tests

- Es hat sich bestätigt, dass unser Prototyp einige der Nutzerprobleme löst, jedoch traten neue auf.
- Eine Funktion war aus Nutzerperspektiven etwas verwirrend (Veranstaltungen).
- Die meisten Tests verliefen reibungslos.
- Aus Sicht eines Testers erhält man oft Eindrücke, die als Entwickler nicht sofort aufkamen. Diese Eindrücke zu verwerten ist notwendig.

Überarbeitungen des Prototyps

Kritik so weit wie möglich umgesetzt

Designanpassungen

• Buttons neu angeordnet / benannt

• Funktionen überdacht

Was wir gelernt haben

- Um das Interaktionsproblem genau zu spezifizieren, sind äußere Eindrücke sehr wichtig
- Ein minimalistischer Prototyp ist sehr hilfreich!
- Prototypen sollten viel getestet werden
- Je mehr Tests, desto genauer kann auf das Interaktionsproblem eingegangen werden
- Zeitmanagement

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit