Susanna Blanke, Niklas Donhauser, Leonard Hübner, Julius Windloff

Aufgabe 2.1:

a) Der UEQ misst die User Experience bzw. genauer: Attractiviness, Efficiency, Perspicuity, Denpendability, Stimulation und Novelty

b) Der UEQ kann nicht verwendet werden, um Verbesserungen in der Usability Experience aufzuzeigen.

c) Der UEQ sollten am Ende einer Benutzung angewendet werden. Es sollte vermieden werden einzelne Items auszutauschen oder diese gar wegzulassen, da sonst die Daten schwer zu interpretieren sind.

d) Der UEQ kann verwendet werden, um verschiedene Softwareprodukte zu vergleichen. Dies liegt an einer großen Datenbank (452 Benchmarks gesamt und 158 Business und 85 Webseiten und Web Services), die die Werte von anderen Produkten angibt. Außerdem werden im UEQ immer die gleichen 26 Items in den 6 verschiedenen Skalen verwendet.

Aufgabe 2.2:

a) Die Legende beschreibt den Mythos „general public“. Dabei geht es darum, dass bei Nutzerstudien oft von einer „general public“ gesprochen wird, also von einem Allgemeinen Nutzer, der die Allgemeinheit repräsentiert. Diesen gibt es jedoch nicht. Bei solchen Studien muss zuerst der Nutzer identifiziert werden, der die Anwendung benutzen soll.

b) Dieser Term ist kontraproduktiv, da dies Gruppe nicht existiert. Ebenfalls benötigt man zum Testen der Anwendung auch Nutzer, die auch als Zielgruppe betrachtet wird. Somit müssen diese Nutzer verschiedene Eigenschaften erfüllen um als Proband in Frage zu kommen.

c) Individual User Characteristics beschreibt welche Eigenschaften der Nutzer besitzt sollte, damit er auch als Nutzer des Produktes identifiziert werden kann. Die Task Analysis beschreibt, welche Ziele der Nutzer mit einer Anwendung erreichen will und wie diese zu erreichen sind. Dabei wird der Nutzer sehr stark in die Evaluation eingebunden. Bei der Functional Analysis, wird auch die Art der Aufgabe eingegangen, also was wirklich gemacht werden muss, um an das Ziel zu kommen. Bei Evolution of the User wird drauf eingegangen, dass der Nutzer neue Möglichkeiten mit einer Software entdeckt und diese dann auch implementiert werden sollten vom Entwickler (z.B.: Das Hinzufügen von Shortcuts). (Quelle: https://dl.acm.org/doi/book/10.5555/2821575)

Aufgabe 2.3:

a)