

HCI Meilenstein 4

Elektronisches Curriculum

Team 1

Pascal Attwenger, Philipp Hiermann, Sandra Markhart

13. Juni 2014

1 Einleitung

Im Verlauf der letzten Wochen wurde in Gruppenarbeit ein neues Interface für die Prüfungsleistungen und das Mittelungsblatt ("eCurriculum") entwickelt. Ziel dieser Studie ist es zu überprüfen, ob unser neues Interface wirklich besser zu bedienen ist als das alte Interface.

x

2 Beschreibung des Studienaufbaus

Die Studie vergleicht unser neues Interface mit dem alten Interface (univis/Mitteilungsblatt), in Folge dessen, sind alle Hypothesen auf diese Interfaces anzuwenden und die Aufgaben werden immer jeweils mit beiden Interfaces durchgeführt.

2.1 Hypothesen

Alternativhypothese 1: User können mit unserem neu erstellten Interface Aufgaben besser lösen als mit dem alten Interface.

Alternativhypothese 2: User sind mit unserem neu erstellten Interface zufriedener als mit dem alten Interface.

2.2 Testbare Aufgaben

- Welche Lehrveranstaltungen können im Modul "Modul VMI Vertiefung Medieninformatik" absolviert werden? (Mitteilungsblatt)
- Wieviele ECTS bringt die UE Arbeitstechniken Multimediajournalismus? (Mitteilungsblatt)

- Welche Note habe ich in der Übung “UE Technische Grundlagen und Systemsoftware”? (univis)

2.3 Variablen

2.3.1 Performanzmetriken

- Zeit in Sekunden
- Anzahl der Klicks bei den univis-Aufgaben (deprecated)

2.3.2 Subjektives Nutzerfeedback

Ein AttrakDiff-Fragebogen, bei dem folgende Eigenschaften mit 7 verschiedenen Möglichkeiten zu bewerten sind:

- einfach - kompliziert
- menschlich - technisch
- verständlich - unverständlich
- übersichtlich - unübersichtlich
- innovativ - konservativ
- kreativ - phantasielos
- schön - hässlich
- fröhlich - deprimierend

Datei auf cewebs: Meilenstein 4 - Team 1 - Fragebogen

2.4 Pre-Test

In Folge des Pre-Tests mussten wir feststellen, dass die Variable “Klicks” nicht zielführend war, da in den meisten Fällen nur ein Klick benötigt wurde, weshalb diese in der Studie weggelassen wurde.

Die restlichen Daten konnten in die tatsächliche Studie übernommen werden.

2.5 Testpersonen

NM: weiblich, 47, noch nie mit dem Univis gearbeitet

DK: männlich, 27, studiert Medieninformatik an der Uni Wien

2.6 Methodik

3 Resultate

Zeit in Sekunden

Name	Mitteilungsblatt/Univis			eCurriculum		
	Aufgabe 1	Aufgabe 2	Aufgabe 3	Aufgabe 1	Aufgabe 2	Aufgabe 3
RL	80,3	133,8	65,3	30,6	29,7	27,6
JM	80	80,4	42,3	25,9	80,5	14,4
MS	98,3	13,4	28,5	16,9	110,7	13,5
JF	91,7	11,5	84	16,8	31,6	33,3
NM	90	89	148	10	51	19
DK	5	8	32	10	15	16
JB	122	177	47	17	29	32
PH	97	133	20	25	19	48

Subjektives Nutzerfeedback

Name	Mitteilungsblatt							
	einfach	menschlich	verständlich	übersichtlich	innovativ	kreativ	schön	fröhlich
RL	2	2	1	7	7	6	7	6
JM	5	4	5	6	4	5	6	6
MS	5	4	3	6	6	7	5	4
JF	3	6	3	4	5	5	4	6
NM	5	4	3	6	6	6	6	5
DK	2	6	3	6	7	7	5	4
JB	4	4	5	3	5	6	7	4
PH	2	4	5	1	4	5	7	4

Name	Univis							
	einfach	menschlich	verständlich	übersichtlich	innovativ	kreativ	schön	fröhlich
RL	2	2	1	7	7	6	7	6
JM	5	4	5	6	4	5	6	6
MS	5	4	3	6	6	7	5	4
JF	3	6	3	4	5	5	4	6
NM	5	4	3	6	6	6	6	5
DK	2	6	3	6	7	7	5	4
JB	4	4	5	3	5	6	7	4
PH	2	4	5	1	4	5	7	4

	eCurriculum							
Name	einfach	menschlich	verständlich	übersichtlich	innovativ	kreativ	schön	fröhlich
RL	1	2	1	2	3	4	3	3
JM	3	4	3	3	4	4	4	4
MS	3	3	2	1	2	2	2	2
JF	1	2	2	1	1	2	2	2
NM	3	3	2	3	4	4	2	4
DK	2	3	2	2	3	2	3	3
JB	1	3	2	2	5	3	3	4
PH	3	3	1	2	5	2	4	1

Stellen sie die Ergebnisse mittels deskriptiver Statistiken dar (tabellarisch und visuell). Optional: Führen sie statistische Signifikanztests durch, z.b. mittels t-test oder ANOVA (maximal +10 Bonuspunkte).

4 Diskussion

5 Schlussfolgerungen

6 Appendix

7 Reflexion über das Gesamtprojekt

7.1 Kernerkenntnisse und Designempfehlungen aus dem Projekt

tabellarische Form des Studienplans ist gut angekommen, Mitteilungsblatt in elektronischer Form, Gliederung des Curriculums nach Semester anstatt der eigenartigen Modulgruppen, direkte Anmeldung zu den Lehrveranstaltungen wenn diese noch nicht absolviert wurden, Studienfortschritt als Anzeige, we are motherfucking awesome

7.2 Arbeitsverteilung, Kommunikation, Lernprozess und Zufriedenheit

Meistens trafen wir uns alle 2 Wochen bzw. dann wenn ein neuer Meilenstein anstand für etwa 3,5 Stunden um den Meilenstein zu besprechen und zu bearbeiten. Die Treffen haben wir uns dabei entweder direkt in der Einheit oder per Email ausgemacht. Den 1. Meilenstein haben wir dabei bis auf die Erwartungen jedes einzelnen Teammitglieds zusammen gelöst. Für den 2. Meilenstein trafen wir uns nur für die Erstellung des Low-Fidelity-Prototypen. Der restliche Meilenstein 2 wurde dann in Einzelarbeit, mit Absprache per Mail gelöst. Bei Meilenstein 3 und 4 haben wir die Fragebögen und die Vorgehensweise für die Interviews jeweils in unseren Treffen festgelegt. Die Befragung hat dann jeder für sich geführt. Die Auswertung der Interview bzw. des Experiments wurde dann wieder in einem Treffen durchgeführt.

Zur Arbeitsverteilung ist dabei insgesamt zu sagen, dass viele Aufgaben zusammen gelöst wurden. Der High-Fidelity-Prototyp wurde, bis auf ein paar visuelle Änderungen und Verbesserungsvorschläge von mir erstellt. Bei der Durchführung der Interviews und des Experiments haben zwar alle Teammitglieder beigetragen, jedoch wurden die meisten Befragungen von Pascal durchgeführt. Beschreibung der Prototypen und die Beschreibung und Diskussion der Auswertungen wurde dann wieder von allen Teammitgliedern durchgeführt.

Mitnehmen kann ich aus Human-Computer-Interaction und dem damit verbundenem Projekt, dass die Einbeziehung der späteren Enduser viel zur Usability beiträgt. Durch die Erstellung von Prototypen und anschließende Usability-Interviews wurde man auf viele Usability-Probleme aufmerksam und konnte diese dann auch verbessern. Auch hat man durch die Durchführung Aspekte die die Usability verbessern und Methoden mit denen die Usability mit Endusern oder auch ohne getestet werden kann, kennen gelernt.

Insgesamt bin ich mit dem Endprodukt unseres Projektes sehr zufrieden. Was mir jedoch weniger gefallen hat, ist die Dokumentation der Ergebnisse und der Prototypen, da die Ausformulierungen oft viel Zeit in Anspruch genommen haben. Auch ist es für mich schwierig genug Personen für die Interviews bzw. für das Experiment zu finden, wobei ich froh war, dass dies dann unser sozialerer Kollege größtenteils übernommen hat. Interessant fand ich jedoch wiederum die Ergebnisse aus dem Usability-Feedback und aus den Experimenten, da man hierdurch sieht, wie der High-Fidelity-Prototyp von den Usern gesehen wird.