

# Evaluationsmethodik

Ausführung eines Usability Tests beeinflusst Resultate!

## Exkurs empirische Sozialforschung

---

- keine technische Messung
- Verhalten eines Menschen messen
- Beobachten / Befragen sind sozialwissenschaftliche Methoden

### Gütekriterien

- Qualitätskriterien einer wissenschaftlichen Messmethode
- **Hauptgütekriterien** (Objektivität, Reliabilität, Validität)
- **Nebengütekriterien**

### Objektivität

Sind Ergebnisse unabhängig von Einflüssen zustande gekommen

- **Durchführungsobjektivität:** unabhängig von Testleiter und Testsituation
- **Auswertungsobjektivität:** Antworten immer gleich ausgewertet
- **Interpretationsobjektivität:** Testanwender kommen zu selben Schlussfolgerungen

### Reliabilität

Wiederholte Messungen kommen zum gleichen Resultat (keine Störeinflüssen)

- Störvariablen
  - Versuchsleitereffekte
  - Aufgaben nicht eindeutig
  - Probanden
  - Versuchsbedingungen
  - Alles was unkontrolliert Verhalten der Probanden beeinflusst

### Validität

Misst das, was Messung zu messen vorgibt

- Interne Validität
  - Sind Ergebnisse brauchbar oder verfälscht?
  - Kontrolle von Störvariablen
- Externe Validität
  - Können Ergebnisse in Realität übertragen werden
  - Verallgemeinerbarkeit

## Nebengütekriterien

- Nützlichkeit (praktische Relevanz)
- Testökonomie (Ressourcen)
- Zumutbarkeit
- Unverfälschbarkeit (Manipulation)
- Fairness (z.B. Placebo-Medikamente bei Krebspatienten)
- Normierung

## Weitere Herausforderungen

- Kontrollgruppe vorhanden?
- Quantitative / qualitative Forschung
- Stichproben

## Verhalten Testleiter

---

- Testleiter
  - Bin ich objektiv?
  - Beeinflusse ich Testperson?
  - Testsituation standardisieren
- Verhalten
  - Richtige Fragen / Aufgaben gestellt?
  - Erhalte ich valide Ergebnisse?
  - Misst Verfahren was ich testen will?
- Situation
  - Störvariablen eliminieren
  - Testperson sitzt oder steht?
  - Zu viele Personen anwesend?
  - Zu viele externe Einflüsse (z.B. Geräusche)?
- Testperson
  - Gibt viel von sich Preis

- Ist of in fremden Umgebung, setzt sich somit einer unbekannten Situation aus

## **Verhalten Testleiter beim Walkthrough mit Prototypen**

- Neutrales Beobachten statt diskutieren
- keine Suggestivfragen
- zurückhaltend
- nur helfen, wenn Testperson wirklich nicht weiterkommt
- bei Unklarheiten nachfragen: "Was denkst / erwartest Du gerade?"
- evtl. Diskussion am Schluss