



Fachhochschule Köln

Cologne University of Applied Sciences

Meilenstein 5

im Rahmen der Veranstaltung

“Entwicklung interaktiver Systeme”

im SS 2015

Learn2Quiz!

von Bruno José Carvalho Gonzaga und Christian Ries

Betreuer

Prof. Dr. Gerhard Hartmann

Prof. Dr. Kristian Fischer

Sheree Saßmannshausen

Franz Jaspers

Gummersbach, 29.06.15

Inhaltsverzeichnis

1 Evaluationsergebnisse.....	3
1.1 Ergebnisse	3
1.1.1 Studenten.....	3
1.1.2 Schüler.....	4

1 Evaluationsergebnisse

Die Evaluation wurde anhand der Methode “think aloud” [1] durchgeführt. Um für die Zielgruppe eine bestmögliche Gestaltungslösung zu entwickeln, handelte es sich bei den Probanden um reale Benutzer. Es waren zwei Studenten und zwei Schüler.

Student 1 : Simon Zemke , 26 Jahre alt

Student 2 : Jerrell Wallace , 22 Jahre alt

Schüler 1 : Ben Klee, 15 Jahre alt

Schüler 2 : David Weber , 14 Jahre alt

Alle Probanden haben mit Hilfe des Paperbased-Prototyping die Aufgaben aus den Use Cases die in Meilenstein 3 definiert wurden, abgearbeitet.

1.1 Ergebnisse

In den nachfolgenden Ergebnissen werden nur die Use Cases aufgeführt, zu denen Anmerkungen während der Evaluation gemacht wurden. Unter zusätzlichen Anmerkungen weiter unten finden sich zudem noch extra Anmerkungen der Probanden die Unabhängig von den speziellen Use Cases sind. Die Studenten und Schüler bilden hierbei separate Gruppen.

1.1.1 Studenten

Use Case #	Proband	Anmerkung
Use Case #2 - Registrieren	Student 2	Benachrichtigung über erfolgreiche Registration gewünscht.
Use Case #4 - Gruppe erstellen	Student 1 & 2	Das Plus Symbol „+“ zum Erstellen einer neuen Gruppe wurde von jedem direkt erkannt.
Use Case #4-1 – Gruppeneinladung versenden	Student 1	Das Symbol zur Gruppeneinladung als solches wurde nicht erkannt. Ein kleines Plus”+” Zeichen sollte zur Lösung in das Symbol mit rein.
Use Case #7 - Karteikarte erstellen	Student 1	Zu kurzes Eingabefenster für die Frage
	Studenten 1 & 2	Das Festlegen der richtigen Antwort durch die Radio Buttons wurde von beiden vergessen.
Use Case #9 - Karteikarte kommentieren	Student 1 & 2	Bei vielen Kommentaren sollten man sich Gedanken über die Übersicht machen.
Use Case #13 - Joker nutzen	Studenten 1 & 2	Statt auf den Joker Button wurde auf das Anzeigefeld für die Tipps geklickt.

Zusätzliche Anmerkungen:**Student 1**

- Um die Gruppeneinladung anzunehmen sollte man eventuell nicht erst ins Hauptmenü müssen und da dann auf Einladungen gehen, sondern unabhängig davon in welchen Menü man sich gerade befindet, sollte es durch das Erscheinen eines Pop-up Fensters in dem die Einladung direkt annehmen kann, gelöst werden.
- Im Hauptmenü auf dem Gruppen Button könnte anhand eines Zeichens aufgezeigt werden, dass Gruppeneinladungen eingegangen sind / offen stehen.

Student 2

- Hat die Breadcrumb Navigation nicht benutzt und als solche erkannt.

1.1.2 Schüler

Use Case #	Proband	Anmerkung
Use Case #2 & #3 – Registrieren & Login	Schüler 1	Es fehlt eine Zurück-Schaltfläche (Anwendung muss beendet und erneut geöffnet werden)
Use Case #4-1	Schüler 2	Der Proband hat die Schaltfläche zum Versenden einer Einladung nicht erkannt und stattdessen die „+“-Schaltfläche benutzt.
Use Case #7	Schüler 1 & 2	Beide Probanden haben vergessen (nicht erkannt) die richtige Antwort durch einen Klick auf die Radiobuttons auszuwählen.

Literaturverzeichnis

1: Jakob Nielsen, <http://www.nngroup.com/articles/thinking-aloud-the-1-usability-tool/>, 2012,
Letzter Aufruf: 29.06.2015, 21:18 Uhr