

Rohmaterial zum Usability Test

Testgegenstand: Professorbewertung app

Stereotyp: Student am Ende des 1. Semesters

Test-Aufgaben

Der Test-Benutzer arbeitet die folgenden Aufgaben ab:

- 1) Loggen Sie sich ein (Login und Passwort werden auf Papier vorbereitet)
- 2) Simulieren Sie einen vermeintlichen Doppelklick, indem Sie auf Mathe1 klicken, und dann auf Prof. Dr. Hechler. Versuchen Sie nun zurück zur Übersicht der Professoren, die Mathe1 anbieten, anzukommen.
- 3) Wählen Sie die Professorin, bei welcher Sie tatsächlich Mathe1 hatten. (Kallrath)
- 4) Lesen Sie sich die Kommentare durch, und erzählen Sie bitte, was Sie vom Design denken.
- 5) Nun bewerten Sie Fr. Kallrath.
- 6) Sie haben sich bei der Bewertung vertippt, ändern Sie die Bewertung (von Fr. Kallrath)
- 7) Kehren Sie zurück zum Hauptmenü
- 8) Ihnen steht das zweite Semester vor. Sie wollen sich anschauen, was für Professoren das Fach „Betriebssysteme“ anbieten.
- 9) Schauen sie sich die detaillierte Übersicht vom Herrn Moore an.
- 10) Nun versuchen Sie eine Bewertung für den Prof in AuD zu hinterlassen.
- 11) Finden Sie heraus, wer die Top 3 Professoren sind.

Test-Kriterien

Test-Moderator und Test-Beobachter beobachten und protokollieren mit Bezug auf die folgenden Kriterien:

a) Effektivität (Erfolg/Misserfolg)

- 1) auf Anhieb erfolgreich
- 2) nach Fehlversuchen erfolgreich
- 3) Benutzer konnte Aufgabe nicht erfüllen (Funktion nicht gefunden /nicht verstanden)
- 4) Aufgabe ist nicht lösbar (Funktion fehlt)

b) Effizienz

- Benutzer wird direkt aktiv / zögert /sucht /grübelt (Bei Protokoll 1-4)
- Anzahl erforderlicher Touchgesten (minimal/tatsächlich)
- Anzahl erforderlicher Screen-Wechsel (minimal/tatsächlich)

c) Zufriedenheit

- Benutzer scheint erfreut /zufrieden /genervt zu sein (Bei Protokoll 1-3)

d) Robustheit

- Verhalten beim Beenden und Neustart
- Verhalten beim Pausieren (d.h. App im Hintergrund) und Reaktivieren
- Verhalten beim Drehen des Smartphones (Hochformat/Querformat)

Aufgabenplan mit Voraussetzungen und Erledigungskriterien

Aufgabe	Beschreibung	Kriterien
1	Loggen Sie sich ein (Login und Passwort werden auf Papier vorbereitet)	PreReq: UniPath geöffnet Erfüllt: Hauptmenü erreicht MaxTime: 1 Minute
2	Simulieren Sie einen vermeintlichen Doppelklick, indem Sie auf Mathe1 klicken, und dann auf Prof. Dr. Hechler. Versuchen Sie nun zurück zur Übersicht der Professoren, die Mathe1 anbieten, anzukommen.	PreReq: Hauptmenü Ansicht Erfüllt: Zurück bei Mathe1 Ansicht MaxTime: 3 Minutes
3	Wählen Sie die Professorin, bei welcher Sie tatsächlich Mathe1 hatten. (Kallrath)	PreReq: Mathe1 Ansicht Erfüllt: Kallrath Mathe1 Ansicht MaxTime: 1 Minute
4	Lesen Sie sich die Kommentare durch, und erzählen Sie bitte, was Sie vom Design denken.	PreReq: Kallrath Mathe1 Ansicht Erfüllt: Meinung geäußert MaxTime: 1 Minute
5	Nun bewerten Sie Fr. Kallrath.	PreReq: Kallrath Mathe1 Ansicht Erfüllt: Kommentar gespeichert MaxTime: 2 Minutes
6	Sie haben sich bei der Bewertung vertippt, ändern Sie die Bewertung (von Fr. Kallrath)	PreReq: Button „zurück“ zwei Mal angewandt Erfüllt: Hauptmenü Ansicht MaxTime: 1 Minute
7	Kehren Sie zurück zum Hauptmenü	PreReq: Kallrath Ansicht Erfüllt: Bewertung geändert MaxTime: 2 Minute
8	Ihnen steht das zweite Semester vor. Sie wollen sich anschauen, was für Professoren das Fach „Betriebssysteme“ anbieten.	PreReq: Hauptmenü geöffnet -> wechsel zum 2. Semester -> Betriebssysteme Erfüllt: Betriebssysteme Ansicht erreicht MaxTime: 2 Minutes
9	Schauen sie sich die detaillierte Übersicht vom Herrn Moore an.	PreReq: Betriebssysteme Ansicht Erfüllt: beide Professoren angeklickt MaxTime: 1 Minute
10	Nun versuchen Sie eine Bewertung für den Prof in AuD zu hinterlassen.	PreReq: AuD Ansicht geöffnet Erfüllt: Bewertung abgegeben MaxTime: 2 Minutes
11	Finden Sie heraus, wer die Top 3 Professoren sind.	PreReq: Hauptmenü Ansicht Erfüllt: Leaderboard Ansicht MaxTime: 2 Minutes

Testprotokoll:

Aufgabe	Effektivität (1-4)	Effizienz (1-3) (min/tat.) (min/tat.)	Zufriedenheit (1-3)
1	1	$1 - (6/6) - (0/0)$	2
2	1	$1 - (3/3) - (3/3)$	2
3	1	$1 - (1/1) - (1/1)$	1
4	1	$1 - (0/0) - (0/0)$	2
5	1	$1 - (2/2) - (1/1)$	2
6	1	$1 - (2/2) - (1/1)$	2
7	1	$1 - (2/2) - (2/2)$	2
8	1	$1 - (2/2) - (2/2)$	2
9	1	$1 - (1/1) - (1/1)$	2
10	1	$1 - (5/5) - (4/4)$	2
11	1	$3 - (3/3) - (3/3)$	2

Design Review

Des Weiteren haben wir folgende Fragen an den Proband gestellt:

- 1) Schrift gut lesbar?
 - Ja, die Schrift ist gut lesbar, man wird durch die Schrift nicht genervt
- 2) Icons gut erkennbar und Funktion verständlich?
 - Alle Icons waren verständlich
- 3) Farbgebung
 - Die Farbkomposition ist nichts besonderes, aber erfüllt die Funktionalität und macht die Nutzung leichter
- 4) Größe der Bedienelemente
 - Die Modulnamen könnten etwas kleiner sein, aber sonst war alles gut
- 5) Sinnvolle Gruppierung der Bedienelemente?
 - Alle Bedienelemente waren logisch platziert
- 6) Abstände und Ränder
 - Abstände und Ränder sind optimal
- 7) Sinnvolles Verhalten beim Drehen des Smartphones (keine Zustandsänderung, kein Abbruch von Abläufen)
 - Die fehlende Umdrehung ist eher positiv, denn ein horizontaler Bild würde nur wenige Module anzeigen können, und so muss man nicht über „locked Portrait“ nachdenken, falls das Handy aktiv gedreht wird

Liste der Verbesserungen

- 1) Reflektieren Sie innerhalb Ihrer Gruppe die Ergebnisse der verschiedenen Evaluierungsverfahren. Welche Ergebnisse und Erkenntnisse lassen sich ableiten?
 - Unsere App war einfach zu navigieren für die Altersgruppe 20 – 30
 - Die Icons und Buttons sind bereits selbsterklärend, Fehler bei der Benutzung sind so gut wie nicht existent.
 - Unsere Probanden hätten sich noch mehr Features gewünscht im Bereich der Kommentare (siehe Punkt 2)
- 2) Erstellen Sie eine Liste mit potentiellen Schwachpunkten und sich daraus ergebenden Verbesserungsvorschlägen.
 - Es gibt keinen Schutz in Kommentaren gegen Schimpfwörtern. Also könnten die Professoren Opfer des Cyberbullyings werden. Hier müsste eine „Filter-“funktion eingebaut werden
 - Wir haben zwar Pflicht einen Kommentar zu schreiben, bei einer Bewertung aber die Länge ist nicht determiniert. Für Aussagekräftige Kommentare könnte man ein Mindestlimit der Wörter setzen
 - Iterieren ob die Modulbuttons etwas kleiner gemacht werden sollten
 - Datenbank mit API von OBS befüllen, anstatt eigenes zu betreiben.