**Cognitive Walkthrough**

**Ziel der Evaluation:**

* Probleme von Lernfähigkeit (Learnability) des Nutzers zu identifizieren, die den Nutzer daran hindern könnten, die Aufgabe erfolgreich abzuschließen
* Mögliche Gestaltungsfehler zu identifizieren und deren Lösung bzw. Alternative zu finden

**Persona:**

* Wirtschaftsinformatik Student\*in
* Kocht gelegentlich
* Muttersprachler / und nicht Muttersprachler

**Aufgabe:** In den Dark-Mode wechseln, zurück zum normalen Mode, Sprachmenü finden, eine Zutat auswählen

**Ablauf:**

1. Der Nutzer klickt auf oben in der Startleiste auf die Glühbirne
2. Der Nutzer klickt ein zweites Mal auf die Glühbirne, um zurück zu wechseln
3. Der Nutzer klickt auf das Sprachmenü (Weltkugelsymbol)
4. Der Nutzer klickt auf „Deutsch“
5. Der Nutzer wählt das Drop-Down Menü „Gemüse“ aus und klickt auf „Paprika“
6. Der Nutzer wählt das Drop-Down Menü „Gewürze“ aus und klickt auf „Oregano“
7. Der Nutzer klickt auf das Drop-Down-Menü für „Beilagen“ und wählt „Nudeln“ aus
8. Der Nutzer klickt auf die Taste „Rezepte suchen“
9. Der Nutzer wählt „Nudelauflauf“
10. Der Nutzer klickt auf „Kochansicht“
11. Der Nutzer klickt auf „Zur Hauptansicht wechseln“
12. Der Nutzer beendet den Prozess, indem er auf „zur Rezeptauswahl“ drückt.

**Durchführung:**

1. Interface für den Proband zur Verfügung stellen. Hierzu wird ein interaktives Surface zur Verfügung gestellt. Darauf kann per Link mit dem Computer zugegriffen werden.
2. Walkthrough: jeden Schritt durchgehen

Für jeden Schritt werden folgende Fragen (Wharton, Rieman, Lewis, & Polson, 1994, pp. 106) gestellt:

* Versteht der Nutzer, wie er zum richtigen Ziel kommt?
* Versteht der Nutzer, dass die konkrete Aktion vorhanden ist?
* Wird der Nutzer die korrekte Aktion und den Effekt, nach dem er sucht in Zusammenhang sehen?
* Wird der Nutzer sehen, dass ein Fortschritt erfolgt, wenn die Aktion gemacht wurde?

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Will the user try to achieve the right outcome? | Will the user notice that the correct action is available? | Will the user associate the correct action with the effect that the user is trying to achieve? | If the correct action is performed, will the user see that progress is being made toward the solution of the task? |
| **1. Schritt**  Der Nutzer klickt auf oben in der Startleiste auf die Glühbirne |  |  |  |  |
| **2. Schritt**  Der Nutzer klickt ein zweites Mal auf die Glühbirne, um zurück zu wechseln |  |  |  |  |
| **3. Schritt**  Der Nutzer klickt auf das Sprachmenü (Weltkugelsymbol) |  |  |  |  |
| **4. Schritt**  Der Nutzer klickt auf „Deutsch“ |  |  |  |  |
| **5. Schritt**  Der Nutzer wählt das Drop-Down Menü „Gemüse“ aus und klickt auf „Paprika“ |  |  |  |  |
| **6. Schritt**  Der Nutzer wählt das Drop-Down Menü „Gewürze“ aus und klickt auf „Oregano“ |  |  |  |  |
| **7. Schritt**  Der Nutzer klickt auf das Drop-Down-Menü für „Beilagen“ und wählt „Nudeln“ aus |  |  |  |  |
| **8. Schritt**  Der Nutzer klickt auf die Taste „Rezepte suchen |  |  |  |  |
| **9. Schritt**  Der Nutzer wählt „Nudelauflauf“ |  |  |  |  |
| **10. Schritt**  Der Nutzer klickt auf „Kochansicht“ |  |  |  |  |
| **11. Schritt**  Der Nutzer klickt auf „Zur Hauptansicht wechseln |  |  |  |  |
| **12.Schritt**  Der Nutzer beendet den Prozess, indem er auf „zur Rezeptauswahl“ drückt |  |  |  |  |

1. Walkthrough dokumentieren

|  |  |
| --- | --- |
| Erfolge |  |
| Misserfolge |  |
| Designvorschläge |  |
| Annahmen über Benutzer |  |
| Kommentare zu den Aufgaben |  |
| Sonstiges |  |

**Ergebnis:**

Nach der Durchführung werden die Stärken und Schwächen des Interface bestimmt:

|  |  |
| --- | --- |
| Stärken | Schwächen |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |