# Evaluation

Im nächsten Schritt wird eine Evaluation auf Basis des User Interface-Prototypen durchgeführt. Aus den Informationen die daraus gewonnen werden, können weitere iterative Überarbeitungen vorgenommen werden. Es werden zwei Evaluations Methoden angewendet: Zum einen der „Cognitive Walkthrough“ (vgl. Polson, Lewis, Rieman, & Whartson, 1992) der den Fokus auf den Benutzer im Umgang mit dem Interface legt und zum anderen die „Observation“ („Think aloud“ nach Nielsen), hierbei wird eine Testperson gebeten frei und zwanglos mit der Anwendung zu interagieren und dabei seine Gedanken laut zu äußern. Die Tabelle zu den Ergebnissen befindet sich im Anhang.

Tabelle: Usability Probleme

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr**. | **Kurzbeschreibung des Problems** | **Schweregrad** | **Priorisierung** | **Häufigkeit** | **Aufwand** | **Maßnahmen** |
| 1. |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

# Cognitive Walkthrough

Nachdem die Evaluations Methoden angewendet wurden, werden die Änderungen in der Reihenfolge der wichtigsten Vorgehensschritte umgesetzt. Das User Interface wird iterativ verbessert und optimiert.

(Grafik einfügen)

Benutzercharakteristiken

Die Stakeholder dieses Systems sind Wähler und Kandidaten. Genauere Informationen liegen in den User Profiles vor.

Beispielaufgaben

In den präskriptiven Use Cases wurden die Aufgaben definiert.

Wähler als Primär Akteur

1. USE CASE: Eine These veröffentlichen
2. USE CASE: Eine Position zu einer These beziehen
3. USE CASE: Eine Begründung zu einer These hinzufügen
4. USE CASE: Kommentar zu einer Begründung hinzufügen
5. USE CASE: Die Übereinstimmung berechnen lassen
6. USE CASE: Thesen bewerten
7. USE CASE: Thesen sortieren
8. USE CASE: Thesen nach Begriffen durchsuchen
9. USE CASE: Registrieren
10. USE CASE: Einloggen

Kandidat als Primär Akteur

1. USE CASE: Eine These veröffentlichen
2. USE CASE: Eine Position zu einer These beziehen
3. USE CASE: Eine Begründung zu einer These hinzufügen
4. USE CASE: Kommentar zu einer Begründung hinzufügen
5. USE CASE: Thesen bewerten
6. USE CASE: Thesen sortieren
7. USE CASE: Thesen nach Begriffen durchsuchen
8. USE CASE: Registrieren
9. USE CASE: Einloggen

## Untersuchung der Handlungssequenzen

Es wird davon ausgegangen dass der optimale Lösungsweg gefunden wurde um die Handlungssequenzen zu untersuchen. Es sollen nach jedem Schritt folgende Fragen beantwortet werden:

1. Wird der Benutzer versuchen, den richtigen Effekt zu erzielen?
2. Wird der Benutzer erkennen, dass die korrekte Aktion zur Verfügung steht?
3. Wird der Benutzer eine Verbindung herstellen zwischen der korrekten Aktion und dem gewünschten Effekt?
4. Wenn die korrekte Aktion ausgeführt worden ist: wird der Benutzer den Fortschritt erkennen?

Bei einer verneinten Frage soll das Usability Problem in einer Tabelle protokolliert werden.

**1.USE CASE: Eine These veröffentlichen**

1. Nach der Registrierung/Anmeldung den Navigationsbutton finden; Aus den verschiedenen Auswahlmöglichkeiten zu „These veröffentlichen“ gehen

2.Erkennen wo das Texteingabefeld für eine These ist; Die Kategorie Auswahl finden; Sich eine Kategorie für die eigene These aussuchen; Den „Veröffentlichen“ Button drücken

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Schritt | Wird der Benutzer versuchen, den richtigen Effekt zu erzielen? | Wird der Benutzer erkennen, dass die korrekte Aktion zur Verfügung steht? | Wird der Benutzer eine Verbindung herstellen zwischen der korrekten Aktion und dem gewünschten Effekt? | Wenn die korrekte Aktion ausgeführt worden ist: wird der Benutzer den Fortschritt erkennen? |
| 1 | Ja | Ja | Ja | Ja |
| 2 | Ja | Ja | Ja | Ja |

**2.USE CASE: Eine Position zu einer These beziehen**

1. Zu „Thesen sehen“ Navigieren

2.Nach lesen einer These die Radiobuttons finden und die entsprechende Position „Pro“, „Neutral“ oder „Contra“ drücken

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Schritt | Wird der Benutzer versuchen, den richtigen Effekt zu erzielen? | Wird der Benutzer erkennen, dass die korrekte Aktion zur Verfügung steht? | Wird der Benutzer eine Verbindung herstellen zwischen der korrekten Aktion und dem gewünschten Effekt? | Wenn die korrekte Aktion ausgeführt worden ist: wird der Benutzer den Fortschritt erkennen? |
| 1 | Ja | Ja | Ja | Ja |
| 2 | Ja | Ja | Ja | Ja |

**3.USE CASE: Eine Begründung zu einer These hinzufügen**

1. Zu „Thesen sehen“ navigieren; Eine These aus der Liste auswählen; Den „Mehr“ Button zu einer These finden und drücken;

2. Die Position der Begründungen sichtbar erkennen; Das Texteingabefeld für eine Begründung finden; Nachdem eine Begründung verfasst wurde, den „Abschickpfeil“ finden und drücken

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Schritt | Wird der Benutzer versuchen, den richtigen Effekt zu erzielen? | Wird der Benutzer erkennen, dass die korrekte Aktion zur Verfügung steht? | Wird der Benutzer eine Verbindung herstellen zwischen der korrekten Aktion und dem gewünschten Effekt? | Wenn die korrekte Aktion ausgeführt worden ist: wird der Benutzer den Fortschritt erkennen? |
| 1 | Ja | Ja | Ja | Ja |
| 2 | Ja | Ja | Ja | Ja |

**4.USE CASE: Kommentar zu einer Begründung hinzufügen**

1. Zu „Thesen sehen“ navigieren; Eine These aus der Liste auswählen; Den „Mehr“ Button zu einer These finden und drücken;

2. Erkennen in welcher Position zu einer Begründung man sich befindet; Eine Begründung auswählen; Erkennen wo sich das Texteingabefeld für Kommentare befindet; Nach der Eingabe eines Kommentars, den „Abschickpfeil“ finden und drücken

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Schritt | Wird der Benutzer versuchen, den richtigen Effekt zu erzielen? | Wird der Benutzer erkennen, dass die korrekte Aktion zur Verfügung steht? | Wird der Benutzer eine Verbindung herstellen zwischen der korrekten Aktion und dem gewünschten Effekt? | Wenn die korrekte Aktion ausgeführt worden ist: wird der Benutzer den Fortschritt erkennen? |
| 1 | Ja | Ja | Ja | Ja |
| 2 | Ja | Ja | Ja | Ja |

**5.USE CASE: Die Übereinstimmung berechnen lassen**

1. Zu „Matching“ navigieren; Den „Matching“ Button finden und drücken

2. Ansicht und Reihenfolge der Auflistung der Kandidaten verstehen und erkennen welcher Kandidat am nächsten zur eigenen Meinung ist; Finden und drücken des „Mehr“ Buttons für die Ansicht der Positionen des jeweiligen Kandidaten zu Thesen

3. Verstehen welche Position der Kandidat zu den jeweiligen Thesen hat

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Schritt | Wird der Benutzer versuchen, den richtigen Effekt zu erzielen? | Wird der Benutzer erkennen, dass die korrekte Aktion zur Verfügung steht? | Wird der Benutzer eine Verbindung herstellen zwischen der korrekten Aktion und dem gewünschten Effekt? | Wenn die korrekte Aktion ausgeführt worden ist: wird der Benutzer den Fortschritt erkennen? |
| 1 | Ja | Ja | Ja | Ja |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |

**6.USE CASE: Thesen bewerten**

1. Zu „Thesen sehen“ navigieren; Den „Like“ Button erkennen und drücken wenn die These gefällt

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Schritt | Wird der Benutzer versuchen, den richtigen Effekt zu erzielen? | Wird der Benutzer erkennen, dass die korrekte Aktion zur Verfügung steht? | Wird der Benutzer eine Verbindung herstellen zwischen der korrekten Aktion und dem gewünschten Effekt? | Wenn die korrekte Aktion ausgeführt worden ist: wird der Benutzer den Fortschritt erkennen? |
| 1 | Ja | Ja | Ja | Ja |

**7.USE CASE: Thesen sortieren**

1. Zu „Thesen sehen“ navigieren; Erkennen wo sich die Sortieroptionen befinden; Die einzelnen Sortieroptionen verstehen

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Schritt | Wird der Benutzer versuchen, den richtigen Effekt zu erzielen? | Wird der Benutzer erkennen, dass die korrekte Aktion zur Verfügung steht? | Wird der Benutzer eine Verbindung herstellen zwischen der korrekten Aktion und dem gewünschten Effekt? | Wenn die korrekte Aktion ausgeführt worden ist: wird der Benutzer den Fortschritt erkennen? |
| 1 | Ja | Ja | Ja | Ja |
| 2 | Ja | Ja | Ja | Ja |

**8.USE CASE: Thesen nach Begriffen durchsuchen**

1. Zu „Thesen sehen“ navigieren; Erkennen wo sich die Suchleiste befindet

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Schritt | Wird der Benutzer versuchen, den richtigen Effekt zu erzielen? | Wird der Benutzer erkennen, dass die korrekte Aktion zur Verfügung steht? | Wird der Benutzer eine Verbindung herstellen zwischen der korrekten Aktion und dem gewünschten Effekt? | Wenn die korrekte Aktion ausgeführt worden ist: wird der Benutzer den Fortschritt erkennen? |
| 1 | Ja | Ja | Ja | Ja |
| 2 | Ja | Ja | Ja | Ja |

**9.USE CASE: Registrierung**

1. Den „Registrierungs“ Button finden und drücken; Verstehen welche Daten eingegeben werden müssen; Den „Bestätigungs“ Button finden und drücken

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Schritt | Wird der Benutzer versuchen, den richtigen Effekt zu erzielen? | Wird der Benutzer erkennen, dass die korrekte Aktion zur Verfügung steht? | Wird der Benutzer eine Verbindung herstellen zwischen der korrekten Aktion und dem gewünschten Effekt? | Wenn die korrekte Aktion ausgeführt worden ist: wird der Benutzer den Fortschritt erkennen? |
| 1 | Ja | Ja | Ja | Ja |
| 2 | Ja | Ja | Ja | Ja |

**10.USE CASE: Einloggen**

1. Den „Einloggen“ Button finden und drücken; Erkennen welche Daten eingegeben werden müssen; Den „Bestätigungs“ Button finden und drücken;

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Schritt | Wird der Benutzer versuchen, den richtigen Effekt zu erzielen? | Wird der Benutzer erkennen, dass die korrekte Aktion zur Verfügung steht? | Wird der Benutzer eine Verbindung herstellen zwischen der korrekten Aktion und dem gewünschten Effekt? | Wenn die korrekte Aktion ausgeführt worden ist: wird der Benutzer den Fortschritt erkennen? |
| 1 | Ja | Evtl. nein | Ja | Ja |

Tabelle: Usability Probleme

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr**. | **Kurzbeschreibung des Problems** | **Schweregrad** | **Priorisierung** | **Häufigkeit** | **Aufwand** | **Maßnahmen** |
| 1. | Der Benutzer wird evtl. nicht unmittelbar erkennen, dass er zum Einloggen in das System nicht seinen Benutzernamen und seine Email benötigt, sondern nur eins von beiden. | gering | niedrig | 1x | gering |  |
|  |  |  |  |  |  |  |