

Projekt Teil 3: Implementierung, Nutzertest und Abschluss des Projekts

Wichtige Informationen zur Umsetzung des Projekts:

- Verwenden Sie kein urheberrechtlich geschütztes Material! Das betrifft insbesondere Bilder und Texte - erstellen Sie Ihr Material selbst oder verwenden Sie frei verfügbares Bildmaterial.
- Sie dürfen Code aus den Übungsstunden (Folien, Beispiele) und Ihren Abgaben verwenden.
- Umsetzung ausschließlich mit HTML und CSS, d.h. keine Verwendung von Java Script o.ä.
- Gliedern und kommentieren Sie Ihren Code, so dass er leicht verständlich ist.
- Die Verwendung von Templates ist prinzipiell erlaubt, beachten Sie jedoch:
 - Quelle des Templates angeben
 - Begründen Sie, warum Sie dieses Template verwenden:
Warum passt es genau zu Ihrem Projekt?
 - auch für Templates gilt: nur HTML/CSS, Verständlichkeit des Codes (ggf. überarbeiten)
- Die Verwendung von WYSIWYG-Editoren zur Erstellung der Webseite ist nicht zulässig!
- Dokumentieren Sie die Entwicklung des Projekts mit Screenshots, **halten Sie alle Zwischenergebnisse fest!** Die Dokumentation muss mit \LaTeX erstellt werden.
- Geben Sie in der Dokumentation die Namen aller Mitglieder Ihres Projektteams an. Verzichten Sie darauf, Ihre Namen in der Webseite / im Code anzugeben, so dass bei der abschließenden Peer Review (Aufgabe 6*) keine Rückschlüsse auf Ihr Projektteam möglich sind.

Aufgabe 1: Materialsammlung für Ihr Projekt

Überlegen Sie sich, welchen Textinhalt Sie für Ihr Projekt (noch) benötigen. Schreiben/Überarbeiten Sie Ihre Texte und beachten Sie dabei unbedingt die Regeln für das Schreiben von Texten im Web! Bereiten Sie Ihren Text grafisch auf, um dem Nutzer die Übersicht zu erleichtern (z.B. durch Listensätze, Hervorhebungen, ...).

Suchen / Erstellen Sie das von Ihnen benötigte Bildmaterial für Ihre Webseite. Sie dürfen bereits erstelltes Material aus Aufgabenblatt 2 verwenden.

0 Punkte - Bearbeitung empfohlen bis 17.1.2016 - Abgabe: In fertigem Projekt (Bewertung erfolgt dort)

Aufgabe 2: Technische Umsetzung des Projekts

1. Entwickeln Sie nun Ihre Webseite. Verwenden Sie dabei:
 - Ihren Prototypen als Grundlage
 - Ihre Ergebnisse der heuristischen Evaluation
 - das gesammelte Material für Ihr Projekt

Berücksichtigen Sie bei der Entwicklung die theoretischen Grundlagen aus der Vorlesung und das Feedback, das Sie bei Ihrer Präsentation erhalten.

Wir empfehlen Ihnen, zunächst den Grundaufbau und das Design der Seite umzusetzen. Erstellen Sie anschließend die von Ihnen vorgesehenen Navigationselemente und füllen Sie zum Schluss die Seiten mit dem vorgesehenen Inhalt.

2. Prüfen Sie Ihre Webseite auf Funktionalität (ist alles verlinkt, was verlinkt sein sollte?). Dokumentieren Sie, wie Sie die Probleme behoben haben, die bei der heuristischen Evaluation aufgetaucht sind. Beschreiben Sie ebenfalls kurz Änderungen/Ergänzungen, die nicht direkt aus Ihren Ergebnissen dieser Evaluation resultieren.

10 Punkte - Bearbeitung empfohlen bis **24.1.2016** - Abgabe: Als *WebsiteV1.zip* Archiv: mit allen benötigten Dateien (.html/.css-Dateien, Bilder, ...)

Aufgabe 3: Prüfung der Barrierefreiheit

Prüfen Sie Ihre Webseite mit Hilfe des BITV-Tests 2 auf Barrierefreiheit. Füllen Sie dazu den folgenden Test aus:

<http://testen.bitvtest.de/selbstbewertung/test.php>

Drucken Sie das ausgefüllte Formular in *BITV-Test.pdf* oder speichern Sie die Seite ab und packen Sie *alle* Dateien in *BITV-Test.zip*.

Verwenden Sie weitere Tools ¹ um Ihre Webseite auf Barrierefreiheit zu prüfen. Dokumentieren Sie gefundene Probleme und beschreiben Sie, wie Sie diese lösen können. Passen Sie Ihre Website entsprechend an.

4 Punkte - Bearbeitung empfohlen bis **31.1.2016** - Abgabe: *BITV-Test.pdf* oder *BITV-Test.zip*, weitere Prüfungen / Ergebnisse unter *Barrierefreiheit* in *Dokumentation.pdf*

Aufgabe 4: Nutzertest

Prüfen Sie Ihre überarbeitete Version der Webseite mit Hilfe eines Nutzertests. Dieser soll Ihnen die aktuelle Güte Ihrer Webseite aufzeigen und Ihnen helfen, weitere Probleme/Aspekte bezüglich der Weiterentwicklung zu identifizieren. Bearbeiten Sie dazu jeden Teilschritt des Nutzertests und halten Sie Ihr Vorgehen und die Ergebnisse in der Dokumentation unter dem Abschnitt *Nutzertest* fest.

1. Zielsetzung des Nutzertests

Überlegen Sie gemeinsam in Ihrem Team, welche Fragestellung Ihr Nutzertest beantworten soll. Beispielsweise könnten Sie evaluieren, ob das Szenario, das Ihre Gruppe umsetzt, mit Ihrem Prototyp effektiv, effizient und ohne Frust erreicht werden kann.

2. Vorbereitung

Bereiten Sie gemeinsam einen entsprechenden Nutzertest vor. Verwenden Sie die Methode *Thinking Aloud*. Bereiten Sie alle notwendigen Dokumente und Hilfsmittel für den Nutzertest vor.

3. Durchführung

Führen Sie den Test mit insgesamt 3 Probanden durch, wobei jedes Teammitglied jede Rolle (Versuchsleiter/in, Protokollant/in, evtl. Beobachter/in) einmal ausführen soll.

Versuchsleiter/in: Die/Der Versuchsleiter/in interagiert mit dem Nutzer und führt den Versuch durch.

Protokollant/in: Die/Der Protokollant/in zeichnet die vorgesehenen Daten auf. Wir empfehlen dafür ein handschriftliches Skript.

¹In den Übungsgruppen werden verschiedene Tools vorgestellt

4. Auswertung

Werten Sie die Daten aus dem Nutzertest wie folgt aus:

- Bilden Sie **Themenblöcke** und ordnen Sie diesen die Probleme (bzw. Anmerkungen) zu, die im Nutzertest festgestellt wurden.
- Bewerten Sie die Priorität / Schwere jedes Problems, indem Sie jedem eine Zahl zwischen 1 (sehr hohe Priorität) und 7 (keine Priorität) zuordnen.
- Erarbeiten Sie Lösungsvorschläge für die gefundenen Probleme **höherer Priorität** und korrigieren Sie diese in Ihrer Webseite.

Schreiben Sie abschließend einen kurzen Bewertungsbericht über die Usability Ihrer Webseite.

12 Punkte - Bearbeitung empfohlen bis 31.1.2016 - Abgabe: WebsiteV2.zip mit der Nutzertest durchgeführt wurde; alle verwendeten / erstellten Dokumente, Protokolle etc.; Bearbeitung der Aufgabe unter Abschnitt Nutzertest in Dokumentation.pdf

Aufgabe 5: Abschluss

Das Projekt steht vor dem Abschluss. Sie haben jetzt die Gelegenheit, letzte Überarbeitungen an Ihrer Website durchzuführen. Halten Sie alles, was Sie jetzt noch ändern im Abschlusskommentar fest. Geben Sie an dieser Stelle einen kurzen Ausblick, welche Erweiterungsmöglichkeiten / Verbesserungen in der Zukunft noch umgesetzt werden könnten. Begründen Sie, warum Ihre Webseite eine gute Implementation Ihrer Projektidee ist.

Prüfen Sie abschließend Ihre Dokumentation auf Vollständigkeit. Die Gesamtdokumentation muss enthalten:

1. Dokumentation zur Erstellung des Papierprototypen (*Projekt Teil 1, ggf. überarbeitet*)
2. Ergebnisse der heuristischen Evaluation (*Projekt Teil 2: Aufgabe 1*)
3. Ergebnisse der Prüfungen auf Barrierefreiheit (*Projekt Teil 3: Aufgabe 3*)
4. Dokumentation und Bewertungsbereich zum Nutzertest (*Projekt Teil 3: Aufgabe 4*)
5. Abschlusskommentar zum Projekt (Ausblick, fehlende Umsetzungen, ...)
6. Arbeitsaufteilung der Gruppenmitglieder

10 Punkte - Bearbeitung empfohlen bis 31.1.2016 - Abgabe: Fertige WebsiteFinal.zip nach allen durchgeführten Korrekturen, Dokumentation.pdf

Abgabe

Geben Sie alle Dateien, die Sie für die verschiedenen Aufgaben des Projekts erstellt haben, im Moodle-System ab.

Geben Sie die Dokumentation als .pdf-Datei ab. Die verschiedenen Versionen der Webseiten packen Sie **jeweils** mit allen benötigten Dateien (ggf. in Unterordnern) in ein zip-Archiv.

Insgesamt können **36 Punkte** erreicht werden. Abgabefrist ist **7.2.2016, 23:55 Uhr**.

Gestaltung und sichtbarer Aufwand werden in die Bewertung mit einbezogen!

Aufgabe 6*: Peer Review

Zum Abschluss des Kurses *User Interface Design* sollen Sie Projekte Ihrer Kommilitonen fachkundig bewerten. Die Projekte, die Sie konkret bewerten sollen, schicken wir **jedem einzelnen**

bis zum 9.2.2016 per E-Mail zu. Ihre Bewertung geben Sie über das Moodle-System ab. Nähere Informationen erhalten Sie mit der E-Mail.

Die Teilname an der Peer Review ist verpflichtend, um eine Note für den Kurs *User Interface Design* zu erhalten². Denken Sie daran, dies bis zum 28.2.2016 zu erledigen!

²ebenso, wie das Bestehen aller Quizzes mit mindestens 80%