

Usability Goals

Goal #: 6

Task: F110

Operational Definitions:

Expert: 3. Versuch

Novice: Erste zwei Versuche

Learn: fehlerfreie Performance

Satisfaction: 1: sehr unzufrieden, 5: zufrieden
10: sehr zufrieden

Priority Definitions

1= Für Release benötigt

2= Wichtig, wenn nicht zu teuer oder zeitaufwendig

3= Wünschenswert, falls einfach umzusetzen

Ease-of-Learning Goals		
Priority	Measure	Goal
-	N-Time	-
1	N-Trials	3
1	N-Errors	3

Ease-of-Use Goals		
Priority	Measure	Goal
-	E-Time	-
1	E-Errors	0

Satisfaction Goals		
Priority	Measure	Goal
1	Expert	min. 7
2	Novice	min. 4