Evaluation

**#1 Use Case - Lebensmittel zum Inventar hinzufügen**

* 1. Action: Der Benutzer loggt sich im System ein und sucht in der Navigation nach dem Lebensmittelinventar.  
  Response: Die Bottom Navigation beinhaltet einen Reiter mit der Beschriftung „Lebensmittelinventar“. Bei dem Klicken auf diesen wird man zu dem Lebensmittelinventar weitergeleitet.   
  Heuristiken: Es wurden keine Heuristiken verletzt.
* 2. Action: Der Benutzer wählt den Button zum Hinzufügen von neuen Lebensmitteleinträgen aus.   
  Response: Ein Dialogfenster öffnet sich. Dieses fordert den Benutzer dazu auf zwischen automatischem oder manuellem Hinzufügen von Einträgen zu wählen. Außerdem ist ein Button zum Abbrechen vorhanden.   
  Heuristiken: Es wurden keine Heuristiken verletzt.
* 3. Action: Der Benutzer wählt den Button zum automatischen Hinzufügen von frischen Lebensmitteln aus.   
  Response: Das System öffnet die im System integrierte Kamera und eine Aufforderung dazu, den QR Code vorzuhalten. Außerdem ist ein Button zum Abbrechen vorhanden.   
  Heuristiken: Es wurden keine Heuristiken verletzt.
* 4. Action: Der Benutzer hält Kamera auf den QR-Code, welcher sich auf dem Kassenbeleg befindet.   
  Response: Das System bestätigt dem Benutzer anhand von einer Message Box, dass die Daten eingelesen wurden. Der erstellte Eintrag ist unter dem Reiter „Lebensmittelinventar“ für den Benutzer abrufbar.   
  Heuristiken: Es wurden keine Heuristiken verletzt.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Action** | **Will users try to achieve the right effect?** | **Will users be able to notice that a correct action is available?** | **Will the user associate the correct action with the effect trying to be achieved?** | **If the correct action is performed, will the user see that progress is being made towards the solution of the task?** |
| 1 | Yes | Yes | Yes | Yes |
| 2 | Yes | Yes | Yes | Yes |
| 3 | Yes | Yes | Yes | Yes |
| 4 | Yes | Yes | Yes | Yes |

**#2 Use Case - Lebensmittel anderen Personen anbieten**

* 1. Action: Der Benutzer loggt sich im System ein und such in der Navigation nach den Angeboten.  
  Response: Die Bottom Navigation beinhaltet einen Reiter mit der Beschriftung „Angebote“. Bei dem Klicken auf diesen wird man zu den Angeboten weitergeleitet.   
  Heuristiken: Es wurden keine Heuristiken verletzt.
* 2. Action: Der Benutzer wählt den Button zur Angebotserstellung aus.  
  Resonse: Es wird ein neuer Screen mit der Überschrift „Angebot erstellen“ geöffnet, welcher dem Benutzer alle zu spezifizierenden Eigenschaften anzeigt. Außerdem wird ein Button zum Abbrechen angezeigt.  
  Heuristiken: Es werden keine Heuristiken verletzt.
* 3. Action: Der Benutzer wählt das abzugebende Lebensmittel aus seinem Inventar aus.  
  Response: Das Lebensmittel sowie alle bereits bekannten Informationen werden als Eigenschaften in dem Erstellungs-Screen eingefügt.   
  Heuristiken: Es wurden keine Heuristiken verletzt
* 4. Action: Der Benutzer füllt die restlichen Felder für das Angebot aus  
  Resonse: Das System präsentiert die eingegebenen Daten innerhalb der Eigenschafts-Felder.   
  Heuristiken: Es werden keine Heuristiken verletzt.
* 5. Action: Der Benutzer wählt den Button zum Angebot erstellen aus.  
  Resonse: Das System bestätigt dem Benutzer anhand von einer Message Box, dass das Angebot erfolgreich erstellt wurde. Das erstellte Angebot ist unter dem Reiter „Angebote“ abrufbar.   
  Heuristiken: Es wurden keine Heuristiken verletzt.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Action** | **Will users try to achieve the right effect?** | **Will users be able to notice that a correct action is available?** | **Will the user associate the correct action with the effect trying to be achieved?** | **If the correct action is performed, will the user see that progress is being made towards the solution of the task?** |
| 1 | Yes | Yes | Yes | Yes |
| 2 | Yes | Yes | Yes | Yes |
| 3 | Yes | Maybe (Yes) | Maybe (Yes) | Yes |
| 4 | Yes | Yes | Yes | Yes |
| 5 | Yes | Yes | Yes | Yes |

**#3 Use Case - Lebensmittel von anderen Personen beziehen**

* 1. Action: Der Benutzer loggt sich im System ein und sucht in der Navigation nach den Angeboten.   
  Response: Die Bottom Navigation beinhaltet einen Reiter mit der Beschriftung „Angebote“. Bei dem Klicken auf diesen wird man zu den Angeboten weitergeleitet.   
  Heuristiken: Es wurden keine Heuristiken verletzt.
* 2. Action: Der Benutzer wählt die Einstellung für die Fußgänger aus.  
  Resonse: Das System bestätigt dem Benutzer die festgelegte Mobilität passt die Abholwerte der angezeigten Angebote an die festgelegte Mobilität an.   
  Heuristiken: Es wurden keine Heuristiken verletzt.
* 3. Action: Der Benutzer wählt die Option aus, die Angebote nach ihrer Relevanz zu sortieren.  
  Response: Das System bestätigt die Auswahl und verändert die Reihenfolge der angezeigten Angebote so, dass die angebotene mit den hohen Abholwerten zuerst angezeigt werden.   
  Heuristiken: Es wurden keine Heuristiken verletzt.
* 4. Action: Der Benutzer wählt ein konkretes Angebot aus.   
  Response: Es öffnet sich ein neuer Screen mit der detaillierten Präsentation des ausgewählten Angebotes. Außerdem wird ein Button zum zurückkehren zu den Angeboten angezeigt.   
  Heuristiken: Es wurden keine Heuristiken verletzt.
* 5. Action: Der Benutzer wählt den Button aus, um das Angebot zu reservieren.  
  Response: Das System bestätigt dem Benutzer anhand von einer Message Box, dass das Angebot erfolgreich reserviert wurde. Das reservierte Angebot ist unter dem Reiter „Reservierungen“ abrufbar.  
  Heuristiken: Es wurden keine Heuristiken verletzt.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Action** | **Will users try to achieve the right effect?** | **Will users be able to notice that a correct action is available?** | **Will the user associate the correct action with the effect trying to be achieved?** | **If the correct action is performed, will the user see that progress is being made towards the solution of the task?** |
| 1 | Yes | Yes | Yes | Yes |
| 2 | Yes | Maybe (Yes) | Yes | Yes |
| 3 | Yes | Maybe (Yes) | Yes | Yes |
| 4 | Yes | Yes | Yes | Yes |
| 5 | Yes | Yes | Yes | Yes |

**Think Aloud**

Die Think Aloud Methode wurde mit drei verschiedenen Testpersonen durchgeführt. Sie bekamen die konkreten Aufgaben „Lebensmittel anbieten“ und „Lebensmittel finden/reservieren“. Außerdem wurden den Benutzern die Screens gezeigt und die Benutzer sollten die Screens so erklären wie sie sie verstehen und erklären, was eventuell unklar für die erscheint. Folgende Probleme am User Interface sind hierbei gefunden worden:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr | Kurzbeschreibung | Ausführliche Beschreibung | Priorität | Aufwand |
| 1 | Switch für die Lagerung wurde nicht erkannt. | Der Switch der die Lagerung innerhalb oder außerhalb des Kühlschranks festlegt wurde nicht erkannt. Den Benutzern fehlte ein visueller Hinweis darauf, was der Switch bedeutet, ohne diesen hatten die Benutzer keine Vorstellung darüber, was die Funktion des Switches ist. | 1 | 3 |
| 2 | Unklar wo „Mobilität festlegen“ zu finden ist. | Die Benutzer hatten vermutet, dass die Mobilität innerhalb der Accounteinstellungen festgelegt werden muss und nicht innerhalb der Angebotssuche manuell angepasst werden muss. | 1 | 2 |
| 3 | Unklar wie man in der Angebotserstellung ein Lebensmittel aus dem Inventar aussuchen kann. | Die Bezeichnung der Auswahlmöglichkeit für Lebensmittel aus dem Inventar war etwas unklar, da diese nur „Lebensmittel“ lautet. Besser hätten die Benutzer gefunden, wenn die Option klarer benannt gewesen wäre. | 2 | 1 |
| 4 | Der Abholwert der Angebote wurde missverstanden | Der Angegebene Abholwert wurde teilweise als Menge der Angebote dieses Typs oder Angebotene Menge interpretiert und erst nach weiterem Nachdenken als der Anholwert. Die Benutzer wünschten sich eventuell eine klarere Kennzeichnung des Abholwerts. | 1 | 3 |