Evaluation

Für die Evaluation wurden 3 verschiedene Evaluations-Methoden ausgewählt.

Für das Testen der Gebrauchstauglichkeit werden hierbei die 10 Heuristiken nach Nielsen verwendet. Zusätzlich wird die Methode „Cognitive Walkthrough“ verwendet, da durch diese Methode sehr gut die Erfüllung der zuvor ermittelten Benutzer Anforderungen analysieren lässt, sowie mögliche Probleme in der Erfüllung der Arbeitsaufgaben aufzeigt.

Abschliessend wurde noch die Methode „Think Aloud“ mit verschiedenen Test-Benutzern durchgeführt, um so weitere mögliche Usability Probleme herauszufiltern.

Benutzer

Als Benutzer werden die Personengruppen „Privatperson“, „Anbieter“ und „Abholer“ aus den User Profiles betrachtet. Hierbei wurden jeweils die Charakteristika des ersten User Profile der jeweiligen Gruppen verwendet.

Für die Think Aloud Methode wurden 2 Test-Benutzer befragt, die jeweils die Aufgaben aller 3 Benutzergruppen erledigen sollten, da auch im realen Gebrauch des Systems alle Benutzer alle Rollen einnehmen können und sollten.

Aufgaben

Als Aufgaben werden die in den Reeingineered Task Scenarios und den präskriptiven Use Cases festgelegten Aufgaben „Lebensmittel zum Inventar hinzufügen“, „Lebensmittel anderen Personen anbieten“ und „Lebensmittel von anderen Personen abholen“ verwendet. Zu diesen Aufgaben wird das „Cognitive Walkthrough“ durchgeführt, wobei die folgenden vier vordefinierten Fragen gestellt und beantwortet werden.

* will the user try to achieve the right effect?
* 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 the progress is being made towards the solution of the task?

Parallel dazu wird getestet, ob keine der 10 Heuristiken nach Nielsen verletzt werden.

Durchführung

Die Durchführung der Evaluation mit der zusätzlichen Think Aloud Methode ist im Anhang zu finden.

Ergebnis der Evaluation

Die Evaluation ergab, dass einige Funktionen eventuell klarer benannt oder gekennzeichnet werden sollten. Einige Bezeichnungen wie zum Beispiel bei dem Anbieten eines Lebensmittels aus dem Inventar sollten klarer als diese gekennzeichnet sein, da es sonst bei den Benutzern zu Verwirrung kommen kann.

Auch sollten einzelne Informationen wie zum Beispiel der Abholwert klarer benannt werden, da vor allem dieser bei den Benutzern zu Missverständnissen führte und die Benutzer den Abholwert mit der Menge der angebotenen Lebensmittel verwechselten.

Da es sich bei den herausgestellten Problemen primär um Benennungsprobleme handelte, wurde hierfür keine zusätzliche Design Iteration vorgenommen. Trotzdem wurden die zu verbessernden Bezeichnungen vermerkt und in der Implementierung entsprechend angepasst.

Quelle Heuristiken nach Nielsen https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/