

Formative Evaluation

Die formative Evaluation soll dazu beitragen, dass der Mock-Up Prototyp verbessert werden kann, Um dies zu ermöglichen, wurde die Cognitive Walkthrough Methode¹ gewählt. Hier werden die verschiedenen Handlungsabläufe festgelegt und evaluiert.

Die Phasen des Cognitive Walkthrough gliedern sich in vier Schritten:

1. Input definieren

- Benutzercharakteristiken: Die typische Benutzergruppe des Produkts wurde schon zu Anfang des Projektes aufgelistet. Nach zu lesen ist dies in Meilenstein 2 "Methodischer Rahmen Teil 1". Im Weiteren Verlauf der Entwicklung kamen neue Ansätze hinzu. Diese sind in Meilenstein 3 "Methodischer Rahmen Teil 2" und in Meilenstein 3 "Persona" zu finden.

- Aktionen:

Website

- Anmeldung an der Weboberfläche
- Erstellung neuer Spieler
- Löschen abgemeldeter Spieler
- Erstellung neuer Events
- Löschen falscher Events
- Abmelden von der Weboberfläche

Android Applikation

- Registrieren an der Applikation
- Anmelden an der Applikation
- Sich als Fahrer oder Mitfahrer zum aktuellen Event eintragen
- Abzuholende anzeigen lassen
- Nachricht an den Fahrer schicken

2. Untersuchung der Handlungssequenz

- Wird der Benutzer versuchen, den richtigen Effekt zu erzielen?

Mit dieser Frage soll festgestellt werden, ob Trainer, Administratoren und Spieler in der Lage sind, sich an dem System anzumelden, sich zu registrieren, sich als Fahrer oder Mitfahrer einzutragen und ob diese in der Lage sind, die jeweiligen Menüs (Fahrermenü/ Mitfahrermenü) zu benutzen.

- Wird der Benutzer erkennen, dass die korrekte Aktion zur Verfügung steht?

Mit dieser Frage soll festgestellt werden, ob die Benutzer zwischen Textfeldern, Dropdownfeldern und Buttons unterscheiden können. Darüber hinaus soll festgelegt werden, ob die Benutzer mit den gegebenen Interaktionselementen arbeiten können oder ob welche fehlen.

¹ vgl. Wikipedia Cognitive Walkthrough (http://de.wikipedia.org/wiki/Cognitive_Walkthrough, aufgerufen am 08.06.2015)

- Wird der Benutzer eine Verbindung herstellen zwischen der korrekten Aktion und dem gewünschten Effekt?

Hier soll festgestellt werden, ob die Screens den Anforderungen der Benutzer genügen und ob diese so selbsterklärend sind, so dass die Benutzer in der Lage sind die gewünschten Effekte anhand der Beschriftung zu erfüllen.

- Wenn die korrekte Aktion ausgeführt worden ist: Wird der Benutzer den Fortschritt erkennen, also Rückmeldung erhalten?

Diese Frage soll feststellen, ob dem Benutzer in jeder Aktivität eine Rückmeldung zum Vorschein kommt, so dass dieser weiß, dass etwas ausgeführt wurde.

3. Protokollierung kritischer Informationen

Evidenz-Gründe für positive Beantwortung der Fragen im Bezug auf den Benutzer:

- Aufgabe, Erfahrung, Instruktion des Systems
- Erfahrung, Interaktionsobjekt/Device, Repräsentation am Interface
- Erfahrung, Repräsentation am Interface, Alternativlos
- Erfahrung, Zusammenhang zwischen Durchführung und Systemrückmeldung erkennbar

Bei negativer Beantwortung müssen die Gründe aufgezeigt werden, um den Prototypen zu verbessern.

Benutzer: Trainer

Aufgabe: Mannschaftorganisation für ein Turnier durchführen

dazugehörige Aktionen: Anmeldung an der Weboberfläche, Erstellung des aktuellen Spielkaders, Erstellung neuer Spieler, Löschen abgemeldeter Spieler, Erstellung neuer Events, Löschen falscher Events, Abmelden von der Weboberfläche

3.1 Aufruf der Website

3.1.1 Anmeldung an der Weboberfläche

Der Trainer benutzt hat Erfahrung in Webanwendungen und weiß deshalb, wie ein Login funktioniert. Er gibt seine Daten in die Maske ein. Durch die Headline "Login" sowie den Button mit der Beschriftung "Login" wird ihm bewusst, dass er sich mit einem Klick auf diesem einloggt. Falls der Trainer zum ersten Mal die Website aufruft, kann er auf die Line "Registrieren" klicken, um sich im System zu registrieren. Fall er schon registriert sein sollte, aber das Passwort vergessen hat, kann er auf die Line "Passwort vergessen" um weiter fortzufahren (Fenster für Registrieren bzw. Passwort vergessen fehlt). Durch den Klick auf den Button "Login" logt sich der Trainer im System, dies wird deutlich indem die Administrationsseite geladen wird.

3.1.2 Administrationsseite

Dem Trainer steht nun frei auf eines der beiden Felder bzw. Buttons zu klicken. Aufgrund seiner gewöhnlichen Leserichtung wird er wahrscheinlich zuerst das linke Feld mit der Headline "Kader erstellen" auswählen. Aufgrund der Größe des Feldes ist es dem Trainer jedoch nicht eindeutig, dass das Feld anklickbar ist. Da in diesem aber ein Text mit der Aufforderung des Erstellens eines Kaders ist und sonst kein Button vorhanden ist, könnte

der Trainer aufgrund seiner Erfahrung davon ausgehen, dass das Feld anklickbar ist (eventuell Text mit Klickaufforderung oder Button in Normalgröße). Durch den Klick lädt sich die Kaderübersicht.

3.1.3 Kaderübersicht

Löschen unklar, da Spaltenüberschrift "Löschen" vorhanden aber kein Steuerungselement wie Button.

Klick auf Spielernamen klar.

3.1.4 Spieler anlegen

Bekannte Eingabemaske aber, Handy oder Telefon, Was ist der Status (Auswahlmöglichkeiten sinnvoll), Datumsschreibweise des Geburtstags unklar, Hausnummer bei Straße integriert?, PLZ fehlt.

Beschriftung "Button" unklar (ist wahrscheinlich nur ein Fehler).

Bei Klick auf Button wieder zurück zur Kaderübersicht? unklar wie es weitergeht.

Welches Feedback?

Zurück Pfeile des Browser nicht möglich wegen Spielereingabe.

Annahme Kaderübersicht.

3.1.5 Kaderübersicht 2

Wie geht es weiter Zurück Pfeile des Browser nicht möglich wegen Spielereingabe.

Button zur Administrationsseite notwendig.

3.1.6 Administrationsseite

Selbes wie vorher mit rechter Feld.

Text "Erstellen Sie Ziele zu geplanten Events" ist unklar.

Bedeutungen des Textes: Zu erreichende Ziele (Zielsetzung) bei einem Event oder Räumliche Ziele, was ist ein Event.

Laden von Zielübersicht.

3.1.6 Zielübersicht

vgl 3.1.3 Kaderübersicht ist Löschen einzelner Ziele möglich oder nicht nötig?

Ziel hinzufügen oder Event hinzufügen? Inkonsistenz in Headline und Buttontext.

Name der Ziele/Events sind eher Bezeichnung der Art des Spiels.

Klick auf Event hinzufügen.

Laden von Event erstellen.

3.1.7 Event erstellen

Button von vorheriger Seite war "Event hinzufügen" Headline jetzt aber "Event erstellen" - Inkonsistenz.

Name unklar eher Art des Spiels vgl. 3.1.6

Gegner: vllt. Name des gegnerischen Vereins.

PLZ, Datum fehlt.

"Event erstellen" und "Event anlegen" als Button inkonsistent.

Klick auf "Event anlegen".

Laden von ?Zielübersicht?.

3.1.8 Abmelden von der Weboberfläche

Sauberes Beenden der Webanwendung durch "Abmelden"-Button in der rechten oberen Ecke.

4. Revision des Interfaces

z.B.

- deutlichere Präsentation der erforderlichen Aktion (Button hervorheben, Link mittig platzieren)
- Button, Menüpunkt umbenennen
- überflüssige Informationen entfernen, damit die benötigte sofort sichtbar ist

5. Fazit

Durch das Cognitive Walkthrough konnte festgestellt werden, dass viele Bezeichnungen, Buttons, Überschriften u.ä. inkonsistent sind und oder nicht den gewünschten Effekt bringen. Dadurch ist nun klar, welche Schritte unternommen werden müssen, um für den Benutzer einen klaren und verständlichen Ablauf ermöglichen zu können. Dies ist im Punkt 6 "Redesign" beschrieben.

6. Redesign