

Summative Evaluation

1. Allgemein

Nachdem der Prototyp der TeamDrive Applikation erstellt wurde, musste diese durch reale Benutzer getestet werden. In dieser Phase der Evaluation war es wichtig, dass die Benutzer die Applikation intuitiv benutzen können und dass diese für die Benutzer gebrauchstauglich ist.

Um die Prüfung der Prototypen durchzuführen, wurden drei Teammitglieder aus der Mannschaft von Vsevolod Küppers damit beauftragt, das System zu testen. Diese bekamen unterschiedliche Aufgaben.

1 Testperson (Trainer/ Fahrer):

- Mannschaft registrieren
- Login am Webclient
- Einen Spieler anlegen
- Event erstellen
- Login am Smartphone
- Als Fahrer eintragen
- Mitfahrer abholen
- Nachrichten abhören

2 und 3 Testperson (Spieler/ Mitfahrer):

- Login am Smartphone
- Als Mitfahrer eintragen
- Nachrichten an den Fahrer schicken

2. Durchführung

Den Testpersonen wurde erläutert, dass diese die Position des Trainers und der Spieler einnehmen müssen.

Der Testperson "Trainer" wurde gesagt, dass es eine neue App gibt, die eine Fahrgemeinschaft zu kommenden Events/ Spielen automatisch bildet. Dafür sollte er sich seine Aufgaben aus Kapitel 1 anschauen.

Den Testpersonen "Spieler" wurde gesagt, dass diese sich nicht mehr über Whatsapp für eine Mitfahrgelegenheit zu einem Spiel melden müssen, sondern sich mit der TeamDrive App dafür anmelden sollen. Die Aufgaben aus Kapitel 1 wurden ebenfalls übergeben.

Den Testpersonen wurden dann Testclients an die Hand gegeben. Der Trainer bekam einen Webclient und ein Smartphone. Die Spieler bekamen nur ein Smartphone.

Nachdem die Aufgabe erläutert wurde, waren die Testpersonen auf sich alleine gestellt.

3. Beobachtung

3.1 Trainer

- Trainer sieht sich die "Loginseite" am Webclient an. Da er keine Mannschaft angelegt hat und keine Anmeldedaten besitzt, klickt er den Link "Mannschaft registrieren".
- Hier gibt er alle Daten ein (Mannschaftsdaten und Personendaten) und klickt auf registrieren.
- Durch die Registrierung gelangt er wieder zur "Loginseite". Hier gibt er "Benutzernamen" und "Passwort" ein.
- Auf der "Administrationsübersicht" schaut er sich um, liest die Texte und beschließt sich auf "Kaderübersicht" zu gehen.
- Schaut sich wieder um. Geht auf "Spieler anlegen". Tippt alle erforderlichen Daten ein und speichert diesen ab. Gelangt automatisch auf die "Kaderübersicht".
- Geht auf "Administrationsübersicht"-Button. Klickt auf "Eventübersicht".
- Schaut sich die "Eventübersicht" an. Sieht ähnlich der "Kaderübersicht" aus.
- Klickt auf "Event anlegen" und gibt hier alle Daten ein und speichert es durch den "Event anlegen" Button ab.
- Trainer bekommt Smartphone.
- Meldete sich mit seinen Anmeldedaten an.
- Ging auf "Fahrmenü". Sah das Event und meldete sich als "Fahrer" an. Bestätigte die Meldung.
- Klickte auf "Fahrermenü". Bekam eine Google-Karte. Waren keine Positionen von Mitfahrern drin. Zoomte in der Karte. Kam Ausversehen auf den Positionsbutton. Sah anschließend alle Mitfahrer.
- Bekam Nachrichten im unteren Teil des Fensters angezeigt. War erstaunt, dass diese vorgelesen wurden.
- Durch den Navigationsbutton wurde er auf Google Maps weitergeleitet. Bekam das bekannte "Google Navigationsmenü".

3.2 Spieler

- Testpersonen starteten die App.
- Sahen das "Loginmenü". Klickten auf "Registrieren".
- Gaben alle Daten ein und registrierten sich. Eine Testperson hat die "Straße" vergessen. Wurde von der Applikation darauf ermahnt, dass nicht alle Felder ausgefüllt sind.
- Testpersonen kamen auf den "Homescreen". Gingen auf "Fahrmenü". Sahen das Event und meldeten sich als "Mitfahrer" an. Bestätigten die Meldung.

- Klickten dann auf "Mitfahrermenü". Schrieben Nachrichten an den Fahrer.

4. Rückmeldung der Testpersonen

Positiv:

- Leichte/ einfache Menüführung
- Schnell erlernbar
- Erfüllt seinen Zweck
- Könnten es sich vorstellen, in der Mannschaft auszuprobieren
- Ist einheitlich
- nicht verspielt und übersichtlich

Negativ:

- Manchmal keine Rückmeldungen
- Design der App könnte besser sein
- Schönerer Chat
- Darstellung des Events ist zu simpel

5. Fazit

Die Durchführung mit den Testpersonen lief ohne Probleme ab. Die Testpersonen haben Ihr Aufgaben schnell und einfach erledigen können. Durch die spätere Rückmeldung der Testpersonen konnten weitere User Needs identifiziert werden. Diese können in weitere Schritte in die Entwicklung des Systems einfließen.