

Anhang-MS5

3. Cognitive Walkthrough 1 - Protokoll

Benutzer: Trainer

Aufgabe: Mannschaftorganisation für ein Turnier durchführen

3.1 Aufruf der Website

3.1.1 Anmeldung an der Weboberfläche (*siehe Prototyping UI Abbildung 1: PC Login Screen*)

Der Trainer benutzt hat Erfahrung in Webanwendungen und weiß deshalb, wie er bei einem Login vorgehen muss. 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. Da der Trainer zum ersten Mal die Website aufruft, klickt er auf den Link "Registrieren", um sich im System zu registrieren.. Durch den Klick auf den Button "Login" wird die Administrationsseite geladen, wodurch dem Trainer deutlich wird, dass er sich in das System eingeloggt hat.

3.1.2 Administrationsseite (*siehe Prototyping UI Abbildung 2: PC Übersichtsseite*)

Dem Trainer steht nun frei auf eines der beiden Felder bzw. Buttons zu klicken. Er wählt zuerst das linke Feld mit der Headline "Kader erstellen" aus. 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 zum Erstellens eines Kaders ist und sonst kein Button vorhanden ist, geht der Trainer aufgrund seiner Erfahrung davon aus, dass das Feld anklickbar ist. Durch den Klick lädt sich die Kaderübersicht.

3.1.3 Kaderübersicht (*siehe Prototyping UI Abbildung 3: PC Kaderübersicht*)

Der Trainer will nun den Kader bearbeiten, d.h. einen Spieler aus den aktuellen Kader entfernen oder einen hinzufügen.

Als er einen Spieler aus dem Kader entfernen will, findet er keinen gekennzeichneten Button um diese Aktion auszuführen. Er sieht nur, dass in der rechten Tabellenspalte die Headline "Löschen" hat, sowie die darunter liegenden Check-Boxen. Aufgrund seiner Erfahrung geht der Trainer davon aus, dass er über die Check-Boxen die Spieler auswählt, die gelöscht werden sollen. Der Trainer klickt auf den Button mit dem Text "Spieler anlegen", da er einen neuen Spieler anlegen will. Mit dem Klick wird die Seite "Spieler hinzufügen" geladen.

3.1.4 Spieler hinzufügen (*siehe Prototyping UI Abbildung 4: PC Spieler hinzufügen*)

Da die Eingabemaske dem Trainer bereits in ähnlicher Form begegnet ist, ist die Eingabe der Daten kein Problem für ihn. Jedoch ist ihm unklar, welche Daten er in die einzelnen Eingabefelder eintragen müsste: Soll in dem Feld "Telefon" die Mobiltelefonnummer und/oder die Festnetznummer angegeben werden? Gibt es vordefinierte Stasis? Zudem ist ihm die Datumsschreibweise des Geburtstags unklar, ebenso ist ihm nicht eindeutig, ob die Hausnummer bei dem Feld "Straße" integriert ist und er findet kein Eingabefeld für die PLZ.

Es ist ihm unklar ob er bei allen Felder eine Eingabe tätigen muss.

Bei einem Klick auf Button "Button"(muss noch im Prototyping geändert werden) will der Trainer seine Eingaben bestätigen und einen Spieler hinzufügen.

Nun ist unklar welche Seite geladen wird. Annahme: Die vorherige Seite "Kaderübersicht" wird wieder geladen.

3.1.5 Kaderübersicht 2 (siehe Prototyping UI Abbildung 3: PC Kaderübersicht)

Der Trainer weiß nicht wie er die Seite verlassen kann. Er will auch nicht den "Zurück"-Buttons seines Browser dafür benutzen, weil er auf der vorherigen Seite eine Eingabe getätigt hat.

Annahme: Die Seite "Administrationsseite" wird geladen.

3.1.6 Administrationsseite (siehe Prototyping UI Abbildung 2: PC Übersichtsseite)

Hier wählt der Trainer nun das rechte Feld aus. Die Problematik, dass das Feld ein übergroßer Button ist, ist dem Trainer jetzt bekannt (vgl.3.1.2).

Die Bedeutung des Textes "Erstellen Sie Ziele zu geplanten Events" ist ihm unklar, da keine allgemeine Definition der Wörter "Ziele" und "Event" und ihren Zusammenhang auf der Website gesehen hat. Ebenso ist ihm unklar ob ein Event eine Trainingsstunde, ein Turnier oder eine sonstige Veranstaltung ist.

Durch den Klick auf das oben beschriebene Feld wird die Seite "Zielübersicht" geladen.

3.1.7 Zielübersicht (siehe Prototyping UI Abbildung 5: PC Zielübersicht)

Da die Seite ähnlich aufgebaut ist wie die Seite "Kaderübersicht" (vgl 3.1.3) fragt der Trainer sich, ob das Löschen einzelner Ziele möglich ist, oder die Ziele nach Überschreitung des Datums verfallen, d.h. ein Löschen nicht nötig ist.

Der Trainer will ein neues Ziel/Event hinzuzufügen, dafür klickt er auf den Button "Event hinzufügen". Daraufhin wird die Seite "Event erstellen" geladen.

3.1.7 Event erstellen (siehe Prototyping UI Abbildung 6: PC Event erstellen)

Da die Eingabemaske der Eingabemaske aus 3.1.4 ähnlich ist und der Trainer Erfahrung mit Webanwendungen hat, ist eine Eintragung der Werte kein Problem.

Jedoch gibt es wieder einzelne Unstimmigkeiten bei den Feldern:

Dem Tainer ist unklar was der Name des Events bedeutet, für ihn bezeichnet es die Art des Spiels. In der Seite "Zielübersicht" 3.1.7 sind Tabellenspalten mit den Bezeichnungen "PLZ" und "Datum", diese fehlen hier als Eingabefelder.

Mit dem Klick auf den Button "Event anlegen" will der Trainer die Eingaben speichern. Er weiß allerdings nicht genau ob die Speicherung erfolgreich war, da er keine Bestätigung bekommt.

3.1.8 Abmelden von der Weboberfläche (siehe Prototyping UI Abbildung 6: PC Event erstellen)

Der Trainer will sich abmelden und klickt dafür auf den "Abmelden"-Button in der rechten oberen Ecke. Daraufhin wird wieder die Login-Seite geladen (*siehe Prototyping UI Abbildung 1: PC Login Screen*).

Cognitive Walkthrough 2 - Protokoll

3.2.2 Anmelden an der Applikation (*siehe Prototyping Abbildung 7: Android Login*)

Der Fahrer weiß Aufgrund seiner Erfahrung mit mobilen Applikationen und dem Anmelden an Systemen im Allgemeinen, wie er bei dem Login vorgehen muss. Er gibt Benutzernamen und Passwort in die beiden dafür vorgesehenen Eingabefelder ein und bestätigt diese mit einem "Touch" auf dem Button "Login". Anschließend gelangt er auf eine Menüauswahl.

3.2.3 Menüauswahl (*siehe Prototyping Abbildung 8: Android Menüauswahl*)

Hier wählt der Fahrer zwischen drei verschiedenen Menüs, mit einem "Touch" auf dem jeweiligen Button aus: "Fahrtenmenü", "Fahreremenü" und "Mitfahreremenü". Die Abgrenzung zwischen dem "Fahreremenü" und dem "Mitfahreremenü" ist für den Fahrer eindeutig, jedoch ist ihm die Bezeichnung "Fahrtenmenü" etwas schwammig. Ihm ist die Bedeutung und die dahinter liegende Funktion des Begriffes "Fahrtenmenü" vor allem im Zusammenhang auf die beiden anderen Begriffe nicht auf den ersten Blick erkennbar.

3.2.4 Fahrtenmenü (*siehe Prototyping Abbildung 9: Android Fahrtenmenü Auswahl; Abbildung 10: Android Fahrtenmenü Bestätigung*)

Dem Fahrer werden die Daten des aktuellen Events bzw. Ziel angezeigt: Art des Spiels, Name der gegnerischen Mannschaft, Adresse, Datum und Uhrzeit. Mit einem "Touch" auf den Button "Fahrer" wählt der Fahrer seine Rolle aus. Es erscheint ein Popup-Fenster indem er aufgefordert wird seine Wahl zu bestätigen. Mit einem "Touch" auf den Button "Ja" tut er dies. Der Button färbt sich daraufhin grün.

Unklar was nun passiert, wahrscheinlich Sprung zurück zur Menüauswahl.

3.2.5 Menüauswahl 2 (*siehe Prototyping Abbildung 8: Android Menüauswahl*)

Aufgrund seiner Wahl im "Fahrtenmenü" ruft der Fahrer nun das "Fahreremenü" auf. Mit einem "Touch" auf den Button wird dies angezeigt.

3.2.6 Fahreremenü (*siehe Prototyping Abbildung 11: Android Fahreremenü*)

In dem Fahreremenü lässt sich der Fahrer auf einer Karte die Positionen der abzuholenden Personen sowie in einer darunter liegenden Tabelle der Name und die Adresse anzeigen.