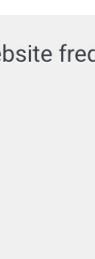


# Usability-Test & Redesign

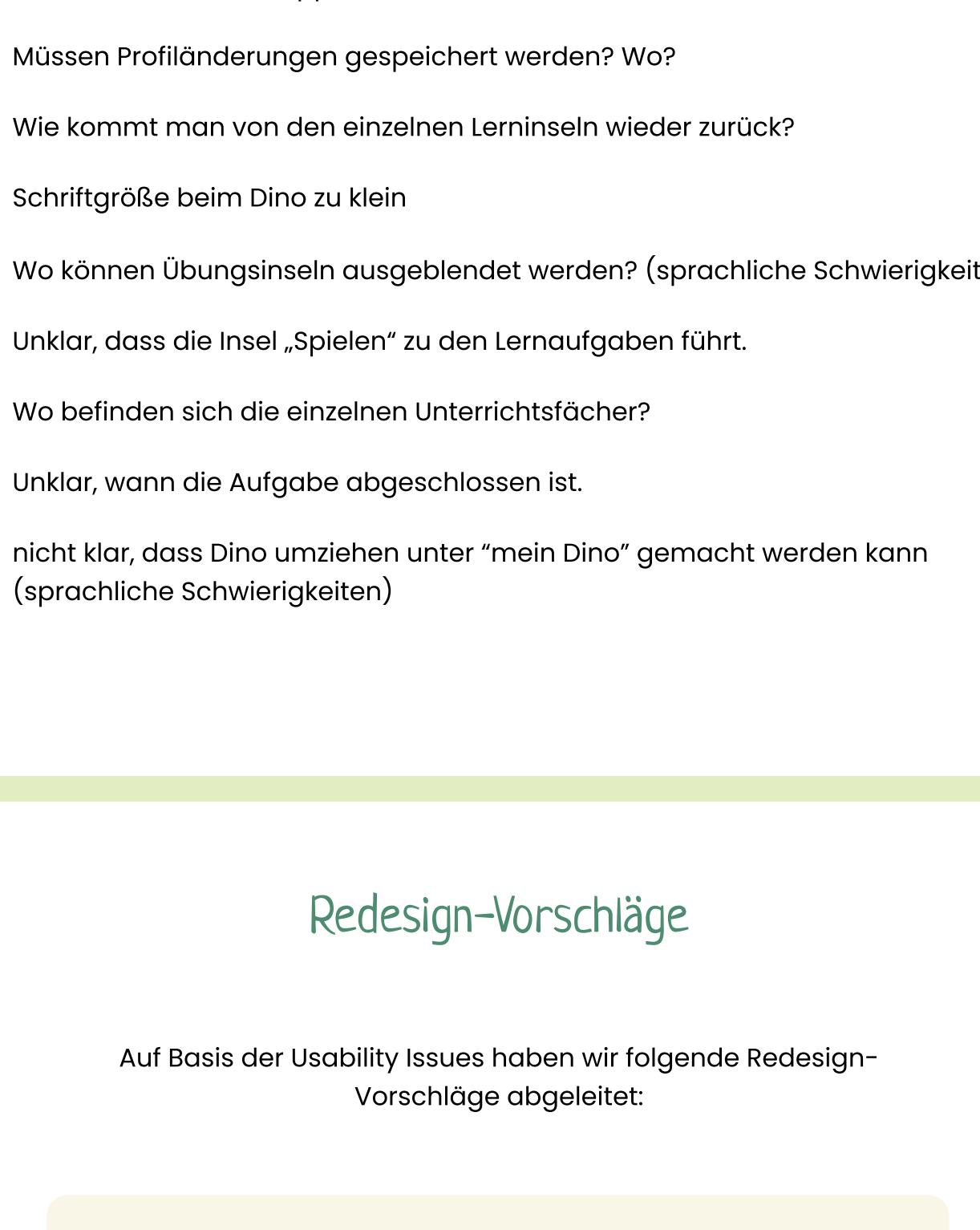
## 04



### Evaluation Plan

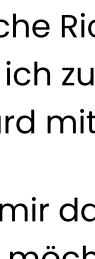
Als Basis für den Usability-Test haben wir dann einen Evaluation Plan erstellt. Dieser dient als eine Art Leitfaden zur Durchführung des Tests.

Der Evaluation Plan besteht aus einem kurzen Intro, welches die zu testende Person über das Thema informiert, einem Szenario in das sich die Person hineinversetzen soll, einigen kurzen Aufgaben und einem passenden Abschluss.



### Beispielaufgabe

Nach Abschluss der vorherigen Aufgabe, möchtest du das Aussehen deines Dinosauriers ändern und wählst einen neuen Hut für ihn aus.



### SUS-Score

Ergänzend zum Evaluation Plan haben wir bei den Tests noch den SUS-Score (System Usability Scale) genutzt. Dieser zeigt, wie benutzerfreundlich ein System oder eine App aus Sicht des Nutzers ist.

Ein hoher Wert spricht für eine hohe Benutzerfreundlichkeit, während ein niedriger Wert auf schlechtere Benutzerfreundlichkeit hinweist.

**SUS Calculator**

1. I think that I would like to use this website frequently.\*  
 Strongly Disagree  
 Disagree  
 Neutral  
 Agree  
 Strongly Agree

2. I found the website unnecessarily complex.\*  
 Strongly Disagree  
 Disagree  
 Neutral  
 Agree  
 Strongly Agree

<https://uiuxtrend.com/sus-calculator/>

### Usability-Test

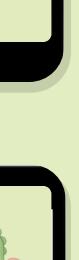
Mit dem erarbeiteten Evaluation Plan und dem SUS Calculator haben wir dann insgesamt 10 Test durchgeführt. Dabei konnten wir nicht nur sehen was schon gut funktioniert, sondern auch wo es noch Verbesserungsbedarf gibt.



### Overall-SUS-Score

Der Overall-SUS-Score unserer App DinoVerse beträgt auf Basis der 10 durchgeführten Tests **870**.

Dieser Wert entspricht einem durchschnittlichen SUS-Score von **87** was für eine gute Usability spricht.



### Priorisierte Liste von Usability Issues

Auf Basis der Testergebnisse haben wir daraus eine priorisierte Liste von Usability Issues erstellt.

- Was ist Hilfe/Was ist Tipp? Welcher Button ist was?
- Müssen Profiländerungen gespeichert werden? Wo?
- Wie kommt man von den einzelnen Lerninseln wieder zurück?
- Schriftgröße beim Dino zu klein
- Wo können Übungsinsele ausgebündet werden? (sprachliche Schwierigkeiten)
- Unklar, dass die Insel „Spielen“ zu den Lernaufgaben führt.
- Wo befinden sich die einzelnen Unterrichtsfächer?
- Unklar, wann die Aufgabe abgeschlossen ist.
- nicht klar, dass Dino umziehen unter „mein Dino“ gemacht werden kann (sprachliche Schwierigkeiten)

### Redesign-Vorschläge

Auf Basis der Usability Issues haben wir folgende Redesign-Vorschläge abgeleitet:

- Kein Hilfe-Button: Dafür erklärt der Dino automatisch bei einer neuen Art von Aufgabe wie diese funktioniert.
- Tipp-Button als Glühbirne darstellen
- Speicher-Button visuell hervorheben/ganz unten anzeigen
- Einheitlicher zurück-Button
- Schriftgröße beim Dino erhöhen



# High-Fidelity-Prototyp

## 05



### Moodboard

Mithilfe des Moodboards habe ich recherchiert und definiert in welche gestalterische Richtung ich mit der App gehen möchte. Dazu habe ich zuerst ein eher vielfältiges und chaotisches Moodboard mit verschiedenen Bildern erstellt.

Im Anschluss habe ich mir dann nochmals genau überlegt was ich machen möchte und passend dazu ein spezifischeres und übersichtlicheres Moodboard erstellt.



### Farbe und Schrift

Als nächstes habe ich passende Farben und Schriften ausgewählt.



## 05



### Grids

Um das „herumspringen“ von Elementen beim nutzen der App zu vermeiden, habe ich verschiedene Grids erstellt. Diese sind eine Art von Gestaltungsraster, welche das einheitliche Platzieren von Elementen erleichtert.



### Maskottchen

Der Dino begleitet das Kind durch die Lernaufgaben und soll motivieren und unterstützen.



## 05



### Overslays

Damit der Nutzer bei Bedarf mehr Infos oder Hilfestellungen bekommt, gibt es mehrere Overlays die sich z.B. beim Klicken auf die Abzeichen in der Übersicht öffnen.



### Overlays

Damit der Nutzer bei Bedarf mehr Infos oder Hilfestellungen bekommt, gibt es mehrere Overlays die sich z.B. beim Klicken auf die Abzeichen in der Übersicht öffnen.



## 06



### persönlicher Takeaway



## 06



### Hier geht's zum Prototyp



## 06



### Sanghuber Lena | UI & UX Case Study

2.Semester, 2025



## 06



### Hier geht's zum Prototyp



## 06



### persönlicher Takeaway



## 06



### Hier geht's zum Prototyp



## 06

