

Interface Design

Prüfungsaufgabe

WiSe 2020/21

Eingereicht von:

Leo Sparenberg

Matr.-Nr. 260409

Furtwangen, 16.02.2021

Inhalt

1.	Einleitung.....	1
2.	Customer Journey Map	2
3.	Heuristische Evaluation	3
3.1.	Fragebogen.....	3
3.2.	Definierte Aufgaben	4
3.3.	Evaluation	5
3.3.1.	Nachrichtenbeitrag in Kurs erstellen	5
3.3.2.	Aus-/Einschreiben in einen Kurs.....	12
3.4.	Zusammenfassung.....	13
4.	Prototyp Enhancement	14

1. Einleitung

Als Grundlage für diese Aufgabe dient die in der Praktikumsaufgabe #03 erarbeitete GUI eines Intranet Konzepts. Dieser wurde mithilfe von Figma erstellt und ist unter folgendem Link aufzufinden:

<https://www.figma.com/proto/2Xqr1eRyECLeaXxHr0zIIm/IFD-Intranet?node-id=56%3A250&scaling=min-zoom>

Dieser wurde in den folgenden Schritten erst analysiert und dann mithilfe der Evaluation verbessert.

2. Customer Journey Map

Für die Customer Journey wurde eine knappe Persona erstellt. Hierbei handelt es sich um Kai, einen 19-jährigen OnlineMedien Student aus dem ersten Semester. Als Studienbeginner muss er sich erst mit dem Hochschulabläufen bekannt machen. So hat er erfahren, dass er sich selbst über das hochschulinterne Intranet in die Kurse einwählen muss. Mit dem Intranet hat er allerdings noch keine Erfahrung. Sein potenzieller Erfahrungsweg wird durch folgende Customer Journey Map dargestellt:

Stages	Motivation		Research		Browsen im Intranet			Einwählen in Kurs			Logout
Activities	Infomail zu den Kurse	Möchte sich Einwählen	Liest Info-Brochüre	Erkundigt sich bei Kommilitonen	öffnet Intranet	Login	Sieht sich im Dashboard um	Findet die Kursseite	Öffnet Kursunterseite	wählt sich in Kurs ein	loggt sich aus Intranet aus
Emotionen	neutral 😐	überlegend 🤔	informierend 📖	dankbar 🙏	neutral 😐	unsicher 😟	überfordert 😫	froh 😊	froh 😊	erleichtert 🙌	glücklich 😄
Schmerzpunkte	zu wenig Infos		wenig hilfreiche Infos				zu viele Reize		unübersichtlich		
Touchpoints	Hört das erste Mal vom Intranet		Infos über Funktionsumfang des Intranets		erster direkter Berührungspunkt	erste Interaktion		erste Interaktion mit Kursseite	erfolgreicher Interaktionsabschluss		erfolgreicher Sessionabschluss

3. Heuristische Evaluation

3.1. Fragebogen

Für die Evaluation wurde mithilfe der Vorlesungsvideos und den Seiten ergo-online.de und barrierefreies-webdesign.de ein Fragebogen konzipiert, welcher sowohl auf der ISO 9241-110 basiert, als auch 3 Grundsätze der WCAG2 berücksichtigt. Das Konzept des Fragebogens besteht aus Behauptungen, welche dann jeweils mithilfe einer 5-stufigen Likert-Skala auf den Grad ihres Zutreffens bewertet werden.

Bewertungsregelwerk						
ISO 9241-110						
	Behauptung	--	-	0	+	++
Aufgabenangemessenheit	Der User hat alle Informationen, um Aufgabe bewältigen zu können	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Es gibt keine Überflüssigen Informationen die User verwirren kann	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Selbstbeschreibungsfähigkeit	Dem User ist bekannt wo er herkam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt wo er sich gerade befindet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt was er machen kann	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Steuerbarkeit	User kann den Prozess zu jeder Zeit beeinflussen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Prozesse können gestoppt werden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Erwartungskonformität	Symbole und Funktionen sind konsistent und mit dem vom User vorhandenen Wissen zu bedienen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	System verhält sich wie erwartet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fehlertoleranz	Das System versucht Fehler zu vermeiden indem er dem User immer anzeigt sobald Informationen von ihm benötigt werden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Individualisierbarkeit	User kann Anordnung der Elemente selbstständig verändern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lernförderlichkeit	Bedienung ist durch Konsistenz leicht erlernbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WCAG 2						
Prinzip 1 Wahrnehmbarkeit	Vordergrundinformationen müssen stets gut vom Hintergrund unterschieden werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wenn durch Mausberührung oder Hover Inhalte hinzugefügt werden, dürfen diese Inhalte die Nutzung nicht einschränken bzw. sie müssen per Maus oder Tastatur bedient und wieder ausgeblendet werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prinzip 2: Bedienbar	Der User hat ausreichend Zeit zur Bedienung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Die Seite enthält keine Anfall-erregende Inhalte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Der User hat genug Infos für eine fehlerfreie Navigation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<i>Prinzip 3: verständlich</i>	Das System verwendet eine konsistente Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Das System verwendet eine verständliche Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.2. Definierte Aufgaben

Für die Evaluation wurden zwei Aufgaben definiert, welche mit dem Prototyp getestet werden. Die Aufgaben bestehen zum einen aus dem Veröffentlichen eines Nachrichtenbeitrages in einem Kurs und zum anderen aus dem Aus-/Einschreiben in einen Kurs. Diese Aufgaben wurden jeweils in folgende Interaktionsschritte aufgeteilt.

- **Nachrichtenbeitrag in Kurs erstellen:**
 - Login Eingabe
 - Login Bestätigung
 - Dashboard
 - Finden/Öffnen der Kursseite
 - Kursseite
 - Öffnen des Nachrichtenmenüs
 - Erstellen/Absenden der Nachricht
- **Aus-/Einschreiben in einen Kurs:**
 - Login Eingabe
 - Login Bestätigung
 - Dashboard
 - Finden/Öffnen der Kursseite
 - Kursseite
 - Aus-/Einschreiben

Da die ersten 5 Schritte beider Aufgaben identisch sind, wird für diese im Folgenden nur einmal eine Bewertung durchgeführt.

3.3. Evaluation

3.3.1. Nachrichtenbeitrag in Kurs erstellen

Login-Eingabe:

Bewertungsregelwerk						
ISO 9241-110						
	Behauptung	--	-	0	+	++
Aufgabenangemessenheit	Der User hat alle Informationen, um Aufgabe bewältigen zu können	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Es gibt keine Überflüssigen Informationen die User verwirren kann	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Selbstbeschreibungsfähigkeit	Dem User ist bekannt wo er herkam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt wo er sich gerade befindet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt was er machen kann	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Steuerbarkeit	User kann den Prozess zu jeder Zeit beeinflussen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Prozesse können gestoppt werden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Erwartungskonformität	Symbole und Funktionen sind konsistent und mit dem vom User vorhandenen Wissen zu bedienen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	System verhält sich wie erwartet	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fehlertoleranz	Das System versucht Fehler zu vermeiden indem er dem User immer anzeigt sobald Informationen von ihm benötigt werden	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Individualisierbarkeit	User kann Anordnung der Elemente selbstständig verändern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lernförderlichkeit	Bedienung ist durch Konsistenz leicht erlernbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WCAG 2						
Prinzip 1 Wahrnehmbarkeit	Vordergrundinformationen müssen stets gut vom Hintergrund unterschieden werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Wenn durch Mausberührung oder Hover Inhalte hinzugefügt werden, dürfen diese Inhalte die Nutzung nicht einschränken bzw. sie müssen per Maus oder Tastatur bedient und wieder ausgeblendet werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prinzip 2: Bedienbar	Der User hat ausreichend Zeit zur Bedienung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Die Seite enthält keine Anfall-erregende Inhalte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Der User hat genug Infos für eine fehlerfreie Navigation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Prinzip 3: verständlich	Das System verwendet eine konsistente Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Das System verwendet eine verständliche Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Die Hauptproblematik bei diesem Schritt liegt vor Allem darin, dass die Inputfelder lediglich funktionsunfähige Dummies sind d.h. man kann nicht selbst Username und Passwort eintragen wie man es eigentlich gewohnt ist. Da keine eigenen Daten eingegeben werden

können die „korrigiert“ werden müssen, gibt es auch keine Fehlertoleranz durch Hinweise auf falsche Eingabe. Dafür ist das Eingabefenster der User leicht verständlich und alles Übliche was man von einem Login gewöhnt ist (Inputfelder mit Label, Primary Button für Login, Passwort vergessen Option), ist visualisiert.

Login-Bestätigung:

Bewertungsregelwerk						
ISO 9241-110						
	Behauptung	--	-	0	+	++
Aufgabenangemessenheit	Der User hat alle Informationen, um Aufgabe bewältigen zu können	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Es gibt keine Überflüssigen Informationen die User verwirren kann	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Selbstbeschreibungsfähigkeit	Dem User ist bekannt wo er herkam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt wo er sich gerade befindet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt was er machen kann	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Steuerbarkeit	User kann den Prozess zu jeder Zeit beeinflussen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Prozesse können gestoppt werden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Erwartungskonformität	Symbole und Funktionen sind konsistent und mit dem vom User vorhandenen Wissen zu bedienen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	System verhält sich wie erwartet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fehlertoleranz	Das System versucht Fehler zu vermeiden indem er dem User immer anzeigt sobald Informationen von ihm benötigt werden	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Individualisierbarkeit	User kann Anordnung der Elemente selbstständig verändern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lernförderlichkeit	Bedienung ist durch Konsistenz leicht erlernbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WCAG 2						
Prinzip 1 Wahrnehmbarkeit	Vordergrundinformationen müssen stets gut vom Hintergrund unterschieden werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wenn durch Mausberührung oder Hover Inhalte hinzugefügt werden, dürfen diese Inhalte die Nutzung nicht einschränken bzw. sie müssen per Maus oder Tastatur bedient und wieder ausgeblendet werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prinzip 2: Bedienbar	Der User hat ausreichend Zeit zur Bedienung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Die Seite enthält keine Anfall-erregende Inhalte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Der User hat genug Infos für eine fehlerfreie Navigation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Prinzip 3: verständlich	Das System verwendet eine konsistente Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Das System verwendet eine verständliche Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Wie im vorherigen Schritt gibt es keine Fehlertoleranz in Form der Eingabekorrekturen. Der Loginbutton ist für Leute ohne besondere Sehbeeinträchtigung auch gut als Primary Button erkennbar. Für Personen mit rot-grün Schwäche allerdings könnte es Probleme geben den Primary Button als solchen, samt Hovereffekt zu erkennen. Dies gilt auch für die graue Schrift auf grünem Grund beim „Passwort vergessen?“.

Dashboard:

Bewertungsregelwerk						
ISO 9241-110						
	Behauptung	--	-	0	+	++
Aufgabenangemessenheit	Der User hat alle Informationen, um Aufgabe bewältigen zu können	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Es gibt keine Überflüssigen Informationen die User verwirren kann	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Selbstbeschreibungsfähigkeit	Dem User ist bekannt wo er herkam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt wo er sich gerade befindet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt was er machen kann	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Steuerbarkeit	User kann den Prozess zu jeder Zeit beeinflussen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Prozesse können gestoppt werden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Erwartungskonformität	Symbole und Funktionen sind konsistent und mit dem vom User vorhandenen Wissen zu bedienen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	System verhält sich wie erwartet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fehlertoleranz	Das System versucht Fehler zu vermeiden indem er dem User immer anzeigt sobald Informationen von ihm benötigt werden	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Individualisierbarkeit	User kann Anordnung der Elemente selbstständig verändern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lernförderlichkeit	Bedienung ist durch Konsistenz leicht erlernbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WCAG 2						
Prinzip 1 Wahrnehmbarkeit	Vordergrundinformationen müssen stets gut vom Hintergrund unterschieden werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wenn durch Mausberührung oder Hover Inhalte hinzugefügt werden, dürfen diese Inhalte die Nutzung nicht einschränken bzw. sie müssen per Maus oder Tastatur bedient und wieder ausgeblendet werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prinzip 2: Bedienbar	Der User hat ausreichend Zeit zur Bedienung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Die Seite enthält keine Anfall-erregende Inhalte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Der User hat genug Infos für eine fehlerfreie Navigation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prinzip 3: verständlich	Das System verwendet eine konsistente Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Das System verwendet eine verständliche Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Das Dashboard ist grundsätzlich recht übersichtlich gestaltet. Die wichtigsten Funktionen sind erkennbar. Eine Individualisierbarkeit wäre wünschenswert, so dass jeder Student sich selbst seine wichtigsten Kacheln wie er möchte ordnen könnte. Verwirrend könnte zudem sein, dass es in der Top-Navigation Punkte gibt, die eher zu den anderen Kacheln passen würden.

Finden/Öffnen der Kursseite:

Bewertungsregelwerk						
ISO 9241-110						
	Behauptung	--	-	0	+	++
Aufgabenangemessenheit	Der User hat alle Informationen, um Aufgabe bewältigen zu können	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Es gibt keine Überflüssigen Informationen die User verwirren kann	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Selbstbeschreibungsfähigkeit	Dem User ist bekannt wo er herkam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt wo er sich gerade befindet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt was er machen kann	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Steuerbarkeit	User kann den Prozess zu jeder Zeit beeinflussen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Prozesse können gestoppt werden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Erwartungskonformität	Symbole und Funktionen sind konsistent und mit dem vom User vorhandenen Wissen zu bedienen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	System verhält sich wie erwartet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Fehlertoleranz	Das System versucht Fehler zu vermeiden indem er dem User immer anzeigt sobald Informationen von ihm benötigt werden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Individualisierbarkeit	User kann Anordnung der Elemente selbstständig verändern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lernförderlichkeit	Bedienung ist durch Konsistenz leicht erlernbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WCAG 2						
Prinzip 1 Wahrnehmbarkeit	Vordergrundinformationen müssen stets gut vom Hintergrund unterschieden werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wenn durch Mausberührung oder Hover Inhalte hinzugefügt werden, dürfen diese Inhalte die Nutzung nicht einschränken bzw. sie müssen per Maus oder Tastatur bedient und wieder ausgeblendet werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prinzip 2: Bedienbar	Der User hat ausreichend Zeit zur Bedienung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Die Seite enthält keine Anfall-erregende Inhalte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Der User hat genug Infos für eine fehlerfreie Navigation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prinzip 3: verständlich	Das System verwendet eine konsistente Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Das System verwendet eine verständliche Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
---	--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------

Das Finden des Kurses ist einfach möglich, da die gebuchten Veranstaltungen zentraler Punkt des Dashboards sind und es zusätzlich auch direkt ersichtlich ist, ob es neue Nachrichten oder Dateien in dem Kurs gibt. Verwirrend könnte allerdings sein, dass die Icons die Neuigkeiten anzeigen sollen nicht klickbar sind.

Kursseite:

Bewertungsregelwerk

ISO 9241-110

	Behauptung	--	-	0	+	++
<i>Aufgabenangemessenheit</i>	Der User hat alle Informationen, um Aufgabe bewältigen zu können	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Es gibt keine Überflüssigen Informationen die User verwirren kann	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Selbstbeschreibungsfähigkeit</i>	Dem User ist bekannt wo er herkam	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt wo er sich gerade befindet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt was er machen kann	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Steuerbarkeit</i>	User kann den Prozess zu jeder Zeit beeinflussen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Prozesse können gestoppt werden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Erwartungskonformität</i>	Symbole und Funktionen sind konsistent und mit dem vom User vorhandenen Wissen zu bedienen	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	System verhält sich wie erwartet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Fehlertoleranz</i>	Das System versucht Fehler zu vermeiden indem er dem User immer anzeigt sobald Informationen von ihm benötigt werden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Individualisierbarkeit</i>	User kann Anordnung der Elemente selbstständig verändern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Lernförderlichkeit</i>	Bedienung ist durch Konsistenz leicht erlernbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WCAG 2

<i>Prinzip 1 Wahrnehmbarkeit</i>	Vordergrundinformationen müssen stets gut vom Hintergrund unterschieden werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wenn durch Mausberührung oder Hover Inhalte hinzugefügt werden, dürfen diese Inhalte die Nutzung nicht einschränken bzw. sie müssen per Maus oder Tastatur bedient und wieder ausgeblendet werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Prinzip 2: Bedienbar</i>	Der User hat ausreichend Zeit zur Bedienung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Die Seite enthält keine Anfall-erregende Inhalte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Der User hat genug Infos für eine fehlerfreie Navigation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<i>Prinzip 3: verständlich</i>	Das System verwendet eine konsistente Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Das System verwendet eine verständliche Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Die Kursseite wirkt vom Design und Aufbau nicht zeitgemäß und ist mit den Tabellenanordnungen überladen, so dass eine einfache Navigation nicht unbedingt für jeden gegeben ist.

Öffnen des Nachrichtenmenüs

Bewertungsregelwerk						
<i>ISO 9241-110</i>						
	Behauptung	--	-	0	+	++
<i>Aufgabenangemessenheit</i>	Der User hat alle Informationen, um Aufgabe bewältigen zu können	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Es gibt keine Überflüssigen Informationen die User verwirren kann	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Selbstbeschreibungsfähigkeit</i>	Dem User ist bekannt wo er herkam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt wo er sich gerade befindet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt was er machen kann	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Steuerbarkeit</i>	User kann den Prozess zu jeder Zeit beeinflussen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Prozesse können gestoppt werden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Erwartungskonformität</i>	Symbole und Funktionen sind konsistent und mit dem vom User vorhandenen Wissen zu bedienen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	System verhält sich wie erwartet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Fehlertoleranz</i>	Das System versucht Fehler zu vermeiden indem er dem User immer anzeigt sobald Informationen von ihm benötigt werden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Individualisierbarkeit</i>	User kann Anordnung der Elemente selbstständig verändern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Lernförderlichkeit</i>	Bedienung ist durch Konsistenz leicht erlernbar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>WCAG 2</i>						
<i>Prinzip 1 Wahrnehmbarkeit</i>	Vordergrundinformationen müssen stets gut vom Hintergrund unterschieden werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wenn durch Mausberührung oder Hover Inhalte hinzugefügt werden, dürfen diese Inhalte die Nutzung nicht einschränken bzw. sie müssen per Maus oder Tastatur bedient und wieder ausgeblendet werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Prinzip 2: Bedienbar</i>	Der User hat ausreichend Zeit zur Bedienung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Die Seite enthält keine Anfall-erregende Inhalte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Der User hat genug Infos für eine fehlerfreie Navigation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<i>Prinzip 3: verständlich</i>	Das System verwendet eine konsistente Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Das System verwendet eine verständliche Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Der Button zum Nachricht erstellen ist für das Erfüllen der Aufgabe nicht präsent genug und unterscheidet sich vom eigentlichen Buttondesign. Die Navigation zum Nachricht erstellen ist jedoch nicht kompliziert und durch korrekte Beschriftung gut nachzuvollziehen.

Nachricht erstellen und abschicken:

Bewertungsregelwerk						
<i>ISO 9241-110</i>						
	Behauptung	--	-	0	+	++
<i>Aufgabenangemessenheit</i>	Der User hat alle Informationen, um Aufgabe bewältigen zu können	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Es gibt keine Überflüssigen Informationen die User verwirren kann	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Selbstbeschreibungsfähigkeit</i>	Dem User ist bekannt wo er herkam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt wo er sich gerade befindet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt was er machen kann	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Steuerbarkeit</i>	User kann den Prozess zu jeder Zeit beeinflussen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Prozesse können gestoppt werden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Erwartungskonformität</i>	Symbole und Funktionen sind konsistent und mit dem vom User vorhandenen Wissen zu bedienen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	System verhält sich wie erwartet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Fehlertoleranz</i>	Das System versucht Fehler zu vermeiden indem er dem User immer anzeigt sobald Informationen von ihm benötigt werden	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Individualisierbarkeit</i>	User kann Anordnung der Elemente selbstständig verändern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Lernförderlichkeit</i>	Bedienung ist durch Konsistenz leicht erlernbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>WCAG 2</i>						
<i>Prinzip 1 Wahrnehmbarkeit</i>	Vordergrundinformationen müssen stets gut vom Hintergrund unterschieden werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wenn durch Mausberührung oder Hover Inhalte hinzugefügt werden, dürfen diese Inhalte die Nutzung nicht einschränken bzw. sie müssen per Maus oder Tastatur bedient und wieder ausgeblendet werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Prinzip 2: Bedienbar</i>	Der User hat ausreichend Zeit zur Bedienung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Die Seite enthält keine Anfall-erregende Inhalte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Der User hat genug Infos für eine fehlerfreie Navigation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<i>Prinzip 3: verständlich</i>	Das System verwendet eine konsistente Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Das System verwendet eine verständliche Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Der Nachrichtenbildschirm ist einfach und verständlich. Bei den Inputfeldern für den Betreff und Text handelt es sich aber auch wie vorher bereits nur um funktionsunfähige Dummies, wodurch auch leere Nachrichten an den Kurs gesendet werden könnten. Der Nutzer kann zudem durch den abgedunkelten Hintergrund immer noch erkennen wo er herkam. Zudem kann er den Prozess einfach durch den klar vom Primary Button zu unterscheidenden Secondary Button abbrechen.

3.3.2. Aus-/Einschreiben in einen Kurs

Da die ersten 5 Schritte identisch wie im vorangegangenen Kapitel sind, wird hier direkt mit dem Schritt Aus-/Einschreiben in Kurs gestartet.

Aus-/Einschreiben:

Bewertungsregelwerk						
<i>ISO 9241-110</i>						
	Behauptung	--	-	0	+	++
<i>Aufgabenangemessenheit</i>	Der User hat alle Informationen, um Aufgabe bewältigen zu können	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Es gibt keine Überflüssigen Informationen die User verwirren kann	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Selbstbeschreibungsfähigkeit</i>	Dem User ist bekannt wo er herkam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt wo er sich gerade befindet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dem User ist bekannt was er machen kann	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Steuerbarkeit</i>	User kann den Prozess zu jeder Zeit beeinflussen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Prozesse können gestoppt werden	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Erwartungskonformität</i>	Symbole und Funktionen sind konsistent und mit dem vom User vorhandenen Wissen zu bedienen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	System verhält sich wie erwartet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Fehlertoleranz</i>	Das System versucht Fehler zu vermeiden indem er dem User immer anzeigt sobald Informationen von ihm benötigt werden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Individualisierbarkeit</i>	User kann Anordnung der Elemente selbstständig verändern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Lernförderlichkeit</i>	Bedienung ist durch Konsistenz leicht erlernbar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WCAG 2					
<i>Prinzip 1 Wahrnehmbarkeit</i>	Vordergrundinformationen müssen stets gut vom Hintergrund unterschieden werden können.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Wenn durch Mausberührung oder Hover Inhalte hinzugefügt werden, dürfen diese Inhalte die Nutzung nicht einschränken bzw. sie müssen per Maus oder Tastatur bedient und wieder ausgeblendet werden können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Prinzip 2: Bedienbar</i>	Der User hat ausreichend Zeit zur Bedienung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Die Seite enthält keine Anfall-erregende Inhalte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Der User hat genug Infos für eine fehlerfreie Navigation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Prinzip 3: verständlich</i>	Das System verwendet eine konsistente Sprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Das System verwendet eine verständliche Sprache	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Die Checkbox zum Einwählen ist möglicherweise nicht für jeden direkt als solche zu erkennen. Zudem ist sie auch nicht klickbar, sondern nur mit bereits hinterlegtem Interesse visualisiert.

3.4. Zusammenfassung

Die Mängel, welche durchs Testing gefunden wurden sind die fehlende Fehlertoleranz aufgrund der funktionsunfähigen Inputfelder, die fehlende Individualisierungsoptionen, das etwas unübersichtliche/überholte Design der Kursseite, die möglicherweise verwirrende Navigation im Dashboard, die nicht funktionsfähige Ein/Austragen-Checkbox und die an manchen Stellen mangelnde Kontraste für Leute mit Rot-Grün-Schwäche und nicht einheitliche Buttons.

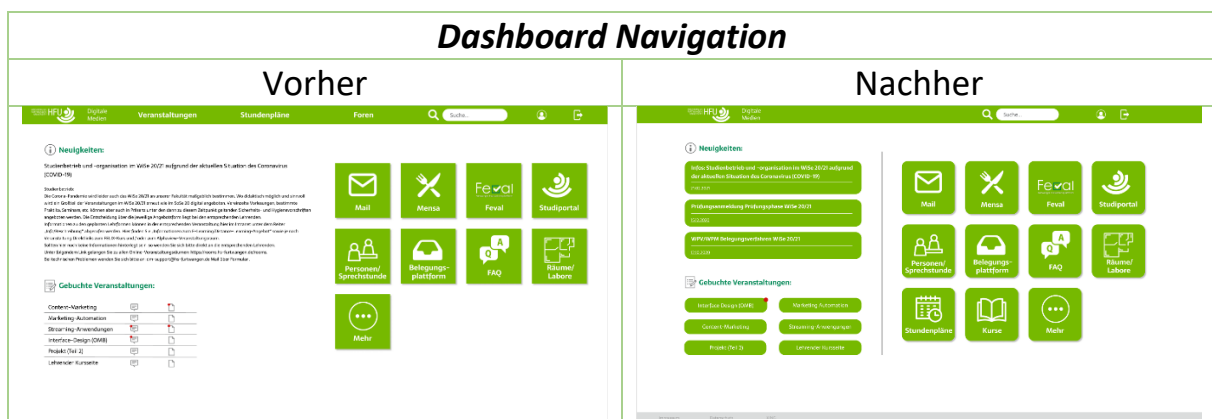
Gewichten würde ich diese wie folgend:

1. Design Kursseite
2. Mangelnde Kontraste für Personen mit Rot-Grün-Schwäche
3. Fehlende Fehlertoleranz
4. Fehlende Individualisierungsoptionen
5. Nicht einheitliche Buttons
6. Checkbox
7. Navigationssituation Dashboard

4. Prototyp Enhancement

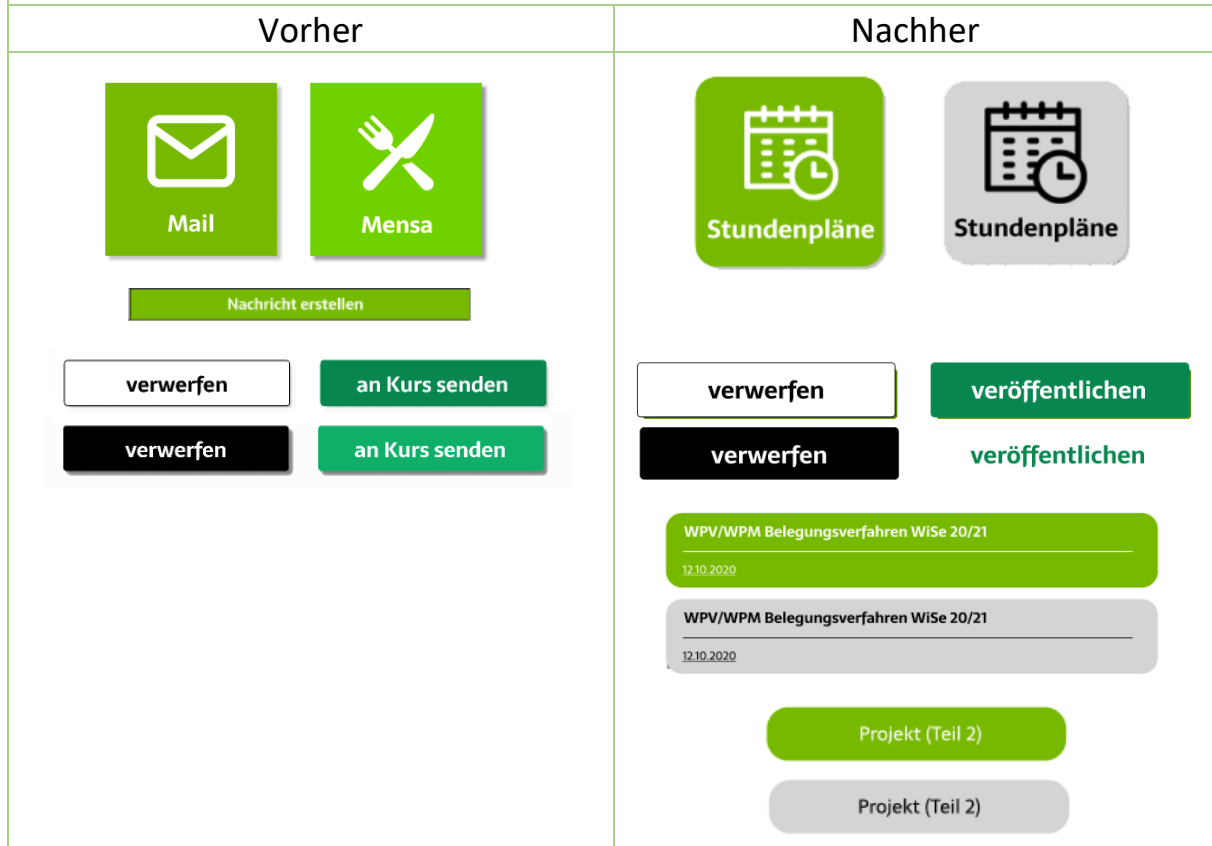
Auf Grundlage der Evaluation wird die Umsetzbarkeit von Problemlösungen untersucht und wenn möglich umgesetzt. Den verbesserten Prototypen findet man unter folgendem Link:

<https://www.figma.com/proto/VKF6zRzXyOXoupYikXpNER/IFD-Intranet-Copy?node-id=56%3A250&scaling=scale-down>

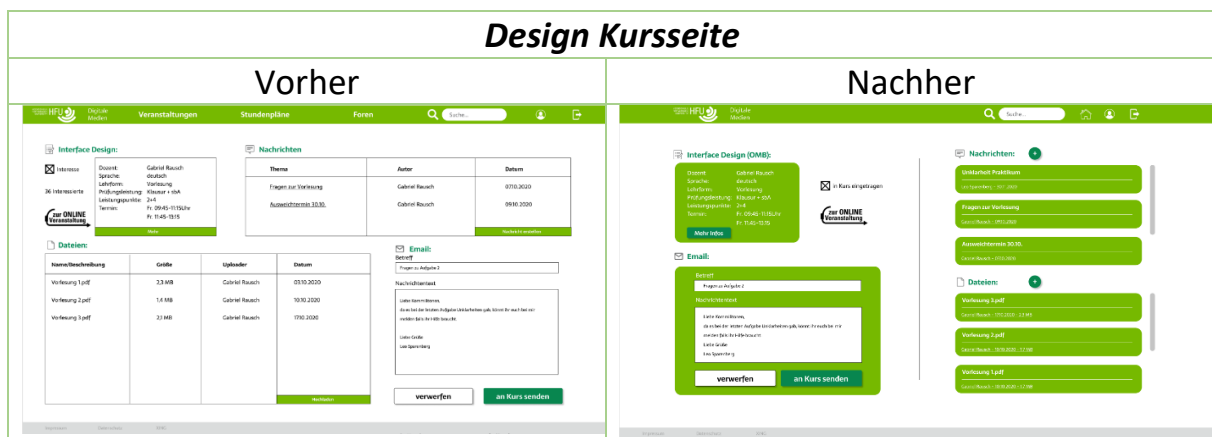


Das Dashboard wurde überarbeitet, um die Navigation zu vereinfachen. Nachdem die Punkte Veranstaltungen und Kurse und Foren nun aus der Topnavigation entfernt wurden, findet die Hauptnavigation nun ausschließlich über Kacheln statt. Zudem wird der User nicht mehr direkt von dem neusten Neuigkeiten Text erdrückt, sondern die Neuigkeiten lassen sich separat anklicken und öffnen. Auch die Veranstaltungen wurden vereinfacht. So kommt man nun ganz einfach über Button ähnliche Elemente auf die Kursunterseite und sieht trotzdem noch, falls es in einem Kurs etwas Neues gibt.

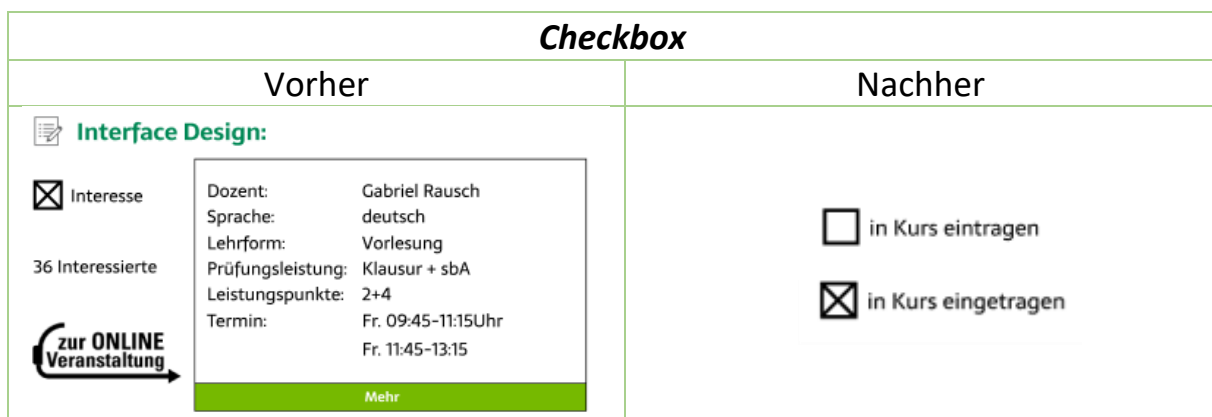
Nicht einheitliche Buttons und mangelnde Kontraste für Personen mit Rot-Grün-Schwäche



Die Buttons und Kacheln folgen nun einem klar einheitlichen System, welches auch dafür sorgt, dass Personen mit rot-grün-Schwäche zukünftig die wichtigsten Objekte und Zustandsänderungen wahrnehmen können. Primary Buttons haben nun immer die HFU Sekundär Farben. Deren Hoverfarbton hat sich stark verändert und die Farben werden hier nun invertiert. Die Elemente in den HFU Primärfarben wie Kacheln oder jetzt auch den Neuigkeiten, Kurse, Dateien & Nachrichten haben nun auch ein einheitliches Design und allesamt auch den selben Hovereffekt, bei dem die Schrift von weiß auf schwarz und die Füllfarbe nun von einem grün auf einen hellen Grauton wechselt. Die dadurch erreichte Konsistenz soll auch dabei helfen die Arbeit mit dem System schneller zu erlernen und das Arbeitsgefühl zu verbessern.



Das Design der Kursseite wurde modernisiert und übersichtlicher gestaltet. Der Nachrichten- bzw. der Dateien Bereich werden durch einen anvisualisierten Scrollbalken als scrollbar dargestellt. In die Top-Nav wurde noch ein Homebutton hinzugefügt um dem User eine einfache „Zurück zum Dashboard“-Option zu geben.



Die Checkbox zum Kurseintragen wurde nun funktionsfähig gemacht um ohne Probleme die Aufgabe „In den Kurs aus/einschreiben“ erledigen zu können. Sie kann nun zwei verschiedene Zustände annehmen. Hierdurch entsteht etwas mehr Interaktion.

Fehlende Individualisierungsoptionen

Dieser Punkt wurde nicht verbessert. Nach Überlegungen wie man dem User ermöglichen könnte beispielsweise die Kachelreihenfolge selbst festlegen zulassen, kam ich auf keine effiziente Lösung, die nicht den zeitlichen Arbeitsaufwand sprengen würde.

Fehlende Fehlertoleranz

Bei der Recherche nach Optionen für funktionstüchtige Inputfelder in Figma, hat sich herausgestellt, dass dies ohne Plug-Ins nicht wirklich effizient möglich ist. Da der Prototyp allerdings schon Performanceschwierigkeiten in Form längerer Ladezeiten hat, habe ich mich dagegen entschieden externe Plug-Ins zu verwenden.

Des Weiteren wurden darüber hinaus noch vielerlei kleinere Anpassungen vorgenommen, um die User-Experience zu verbessern.