

## Aufgabenstellung User Test + Ergebnisse

Prototyp: Zeitwerte von Pokémonkarten

Linda Koziol – OMB-5

### AUFGABENSTELLUNG

Zielgruppe: Leute, die sich für Pokémonkarten und deren Wertigkeit interessieren (jegliches Alter).

#### Einstiegsfragen:

1. Geschlecht
2. Alter
3. Tätigkeit
4. Sammelt die Person etwas?
5. Hat die Person schon mal etwas von Pokémonkarten gehört?

#### Use cases:

6. Suche die Monatsdifferenz der Kartenreihe Farbenschock.
7. Karte: Celebi (siehe Bild): Aktuellen Wert herausfinden (2020, Kartenreihe: Farbenschock).



8. Wert der teuersten Karte der Kartenreihe Flammende Finsternis (2020).

## ERGEBNISSE

### Person A

1. Weiblich
2. 23 Jahre alt
3. Studentin & Werkstudentenjob im Online Marketing
4. Nein
5. Hat früher Yu-gi-oh-Karten gesammelt. Kennt sich aber nicht mit Pokémonkarten aus
6.
  - suchte zuerst über die einzelnen Kartenreihen in der Jahresübersicht, anstatt direkt auf das Jahr zu klicken
  - ohne fremde Hilfe gefunden
7.
  - drückt auch nicht aufs Jahr
  - sucht sehr lange
  - fehlende Kenntnisse der Kartenreihe (da sie nicht zur Zielgruppe gehört)
8.
  - Findet den Wert ohne fremde Hilfe
  - Braucht etwas länger, bis der Button unten links wahrgenommen wird

### Person B

1. Männlich
2. 27 Jahre alt
3. Student
4. Nein
5. Hat schon von Pokémonkarten gehört
6.
  - Findet den Wert mit etwas Hilfe
  - Navigiert bis zur Kartenreihenübersicht und nimmt den Wert dann nicht wahr (oben rechts)
7.
  - Findet den Wert ohne Hilfe
  - Braucht etwas länger die Kartenreihe zu finden
  - 2020 Button nicht direkt wahrgenommen
8.
  - Findet zur Kartenreihenübersicht
  - Braucht Hilfe, den Button unten links zu erkennen (Diagramme wechseln)

### Person C

1. Weiblich
2. 23 Jahre alt
3. Studentin
4. Nein
5. Hat schon von Pokémonkarten gehört
- 6.

- Findet den Wert schnell und ohne Hilfe
- 7.
- Findet den Wert schnell und ohne Hilfe
- 8.
- Findet den Wert mit etwas Hilfe
- Will zuerst die Kartenreihendetails anklicken, und nicht die Kartenreihenübersicht eines Jahres
- Eventuell einen Zurückbutton anlegen

## ERKENNTNISSE

*Prio: niedrig, mittel, hoch*

### Findings:

- Buttons werden generell nicht sofort erkannt (mittel)
- Wert der Karte wurde nicht wahrgenommen, obwohl bereits zur Seite navigiert (niedrig)
- Zurück-Button in die Anwendung integrieren (niedrig)
- Karten-Onboarding wäre gut für Leute, die nicht zur Zielgruppe gehören. Also wie man eine Pokémonkarte richtig liest (mittel)
- Sprachfunktion wurde nicht verwendet (mittel)

### Top-Findings:

- Jahresbuttons werden nicht als Buttons erkannt (hoch)
- Diagrammwechsel-Button in der Kartenreihenübersicht eines Jahres wird nicht sofort erkannt (mittel)
- Datendarstellung in der Jahresübersicht verwirrt etwas (mittel)