

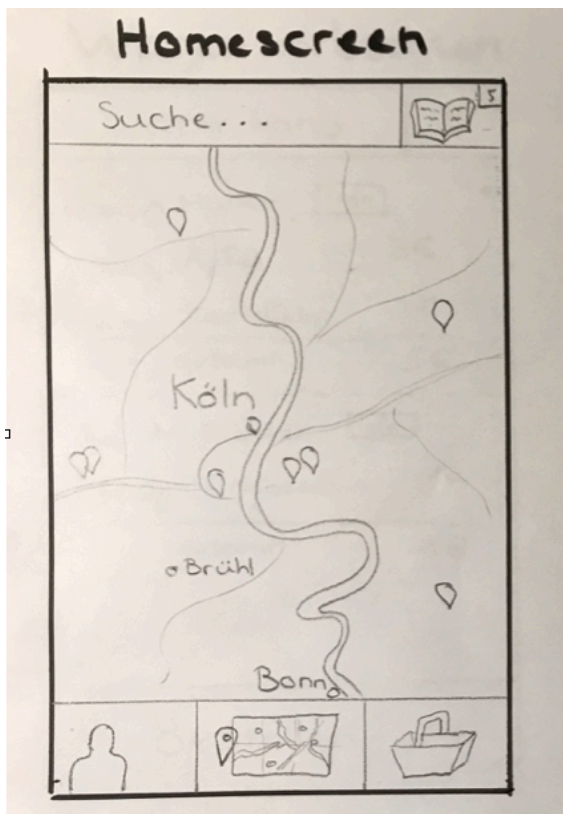
# Cognitive Walkthrough

Um eine gute Gebrauchstauglichkeit des Systems zu gewährleisten, wird das Paperprototype vorerst auf die Erreichbarkeit der Ziele und zu erledigenden Aufgaben der Nutzer geprüft. Bevor Testpersonen involviert werden, wird zunächst jedes Screen explorativ analysiert und auf mögliche Probleme im Bezug auf die Verständlichkeit der Aufgabe begutachtet. Somit können Missverständnisse frühzeitig erkannt werden und für den User Interface Prototype behoben werden.

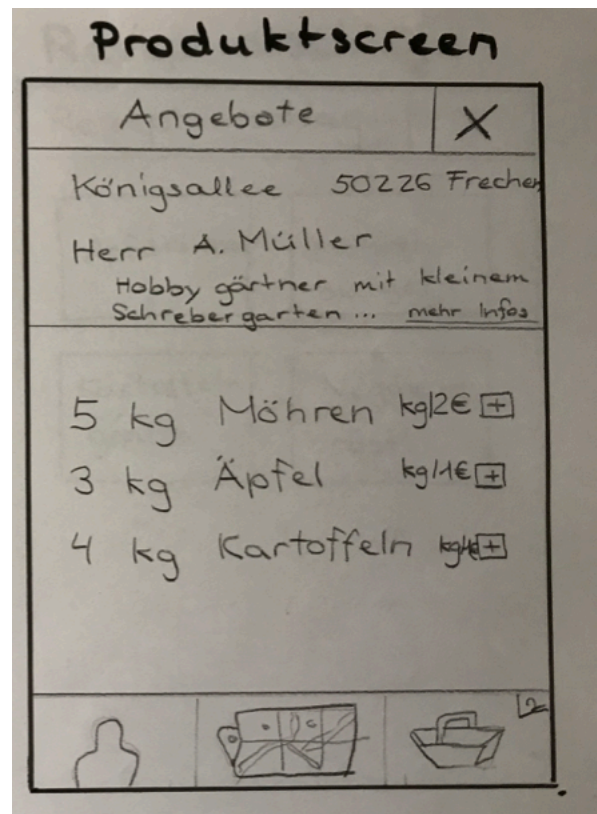
Zu jeder Aufgabenbeschreibung werden vier Fragen zum Cognitive Walkthrough beantwortet:

1. Entspricht die Auswirkung der Aktion dem Ziel des Nutzers?
2. Ist die Aktion gut sichtbar?
3. Wird der Nutzer die Aktion richtig erkennen?
4. Wird der Nutzer die Rückmeldung des Systems verstehen?

**Aufgabenbeschreibung 1:**  
Beliebiges Angebot auswählen



**Aufgabenbeschreibung 2:**  
Produkt in den Einkaufskorb hinzufügen



1. Ja	1. Ja
2. Ja	2. Vielleicht. Ein Button „hinzufügen“ muss hinzugefügt werden.
3. Nein. Eine Legende für Angebote oder ein Beispielbild muss hinzugefügt werden.	3. Vielleicht. Eine Beschriftung muss hinzugefügt werden.
4. Vielleicht (Ergänzung)	4. Ja (sobald die Zahl im Einkaufskorb-Symbol steigt)

**Aufgabenbeschreibung 3:**  
Produkte bestellen

### Warenkorbscreen

Warenkorb	X
bei A. Müller <span>Info</span>	
3 kg Äpfel 3€	
2 kg Kartoffeln 2€	
gesamt 5€	
<hr/>	
bei M. Richter <span>Info</span>	
500g Erdbeeren 1€	
gesamt 1€	
<hr/>	
Bestellen	

**Aufgabenbeschreibung 4:**  
angebotenes Rezept auswählen

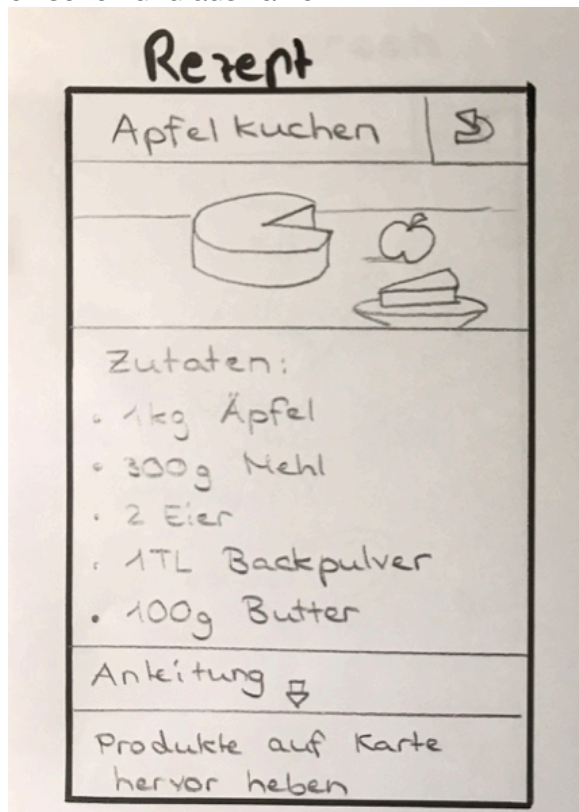
### Rezeptvorschläge

Rezeptvorschlag	X
Apfelmuchen	
Möhren-burger	
Kartoffel-gratin	
Veggie-rösti	

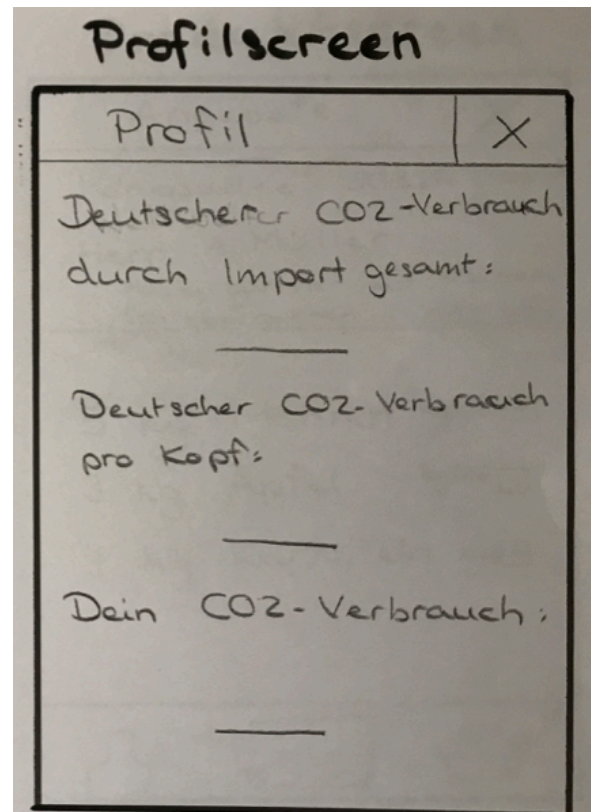
1. Ja	1. Ja
2. Ja	2. Ja
3. Ja	3. Ja
4. Vielleicht (Ergänzung)	4. Vielleicht (Ergänzung)

**Aufgabenbeschreibung 5:**

Rezept nach angebotenen Produkten  
einsehen und auswählen

**Aufgabenbeschreibung 6:**

Profildaten einsehen (Keine richtige Aufgabe)



1. Ja	1. Ja
2. Ja	2. Ja
3. Vielleicht (Die Produkte, die in der Umgebung gekauft werden können, sollen bei den Zutaten hervorgehoben werden)	3. Ja
4. Ja	4. Ja

**Fazit:**

Bei den Fragen des Kognitive Walkthrough wird deutlich, dass die vierte Frage (Wird der Nutzer die Rückmeldung des Systems verstehen?) nicht aus den Paper Prototype eindeutig wird, da die Rückmeldung nicht gezeichnet wurde. Dennoch kann die Rückmeldung des Systems als ein anderer Screen gehandhabt werden.

Das Profilscreen, welches keine Benutzereingabe erfordert, sondern eine Einsicht der Daten bietet, wird als daher mit bei allen Fragen positiv beantwortet.

Auf Basis dieser Ergebnissen und Lösungsvorschläge wird ein neues User Interface Design erstellt.