Usability Quartett Weiterentwicklung

CUBES

Das an der Universität Siegen durchgeführte Forschungsprojekt CUBES ist Teil der Förderinitative Mittelstand Digital, die sich deutschlandweit mit Themen der Usability und User Experience auseinandersetzt. Ein zentrales Thema von CUBES sind Usability-Methoden. Im Rahmen des Forschungsprojekts wurden diesbezügliche neue Erkenntnisse gewonnen, die eine erweiterte Sammlung und eine neue Kategorisierung mit sich bringen.

Die Idee zur Weiterentwicklung des Usbability-Quartetts der UPA

Die Resultate, die sich im Forschungsprojekt in Bezug auf Usability-Methoden ergeben haben, führten zu der Idee, das Usability-Quartett der UPA weiterzuent-wickeln. Neben einer neuen Einteilung der Phasen - nach ISO-Standard - lag der Fokus auch auf kleineren strukturellen Änderungen auf den Quartett-Karten selbst. Die genauen Vorstellungen sollen im Folgenden ausführlich dargelegt werden.





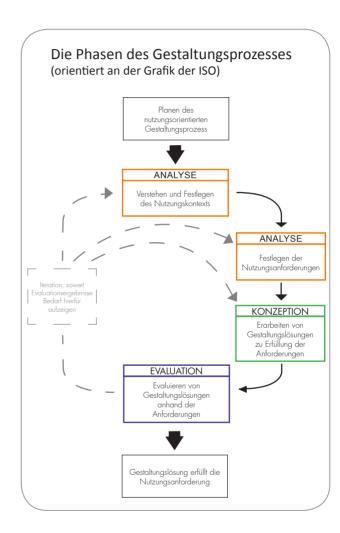
Usability Quartett - die Phasen

Orientiert man sich an der Visualisierung der Phasen des Gestaltungsprozesses der ISO, erfordert die bisherige Einteilung der Phasen im Usabilty-Quartett eine Überarbeitung.

Zum besseren Verständnis haben wir eine neue Visualisierung erstellt, die sich an der von der ISO orientiert. Wir schlagen vor diese Darstellung als eigene Karte dem Quartett hinzuzufügen.

Als neue Phasen schlagen wir Folgende vor: Analyse | Konzeption | Evaluation

Diese Einteilung erfordert eine neue Zuteilung der Methoden (siehe folgende Seite).







Usability Quartett - die Methoden

Bisherige Methoden:

Analyse

Feldbeobachtung
Fokusgruppe
Interview
Marktforschung
Mentale Modelle
(Online) Fragebögen
Personas
Sequenzmodell
Use Cases
Web-Analytics

Konzeption

AB Test
Affinity Diagram
Card Sorting
Cognitive Walktrough
GOMS
Laut Denken
Paper Prototyping
Rapid Prototyping
Storyboard
Szenarien
Wireframe

Umsetzung

Eye Tracking Feldtest Remote Usability Test Usability Test im Labor

Evaluation

Heuristische Evaluation
Hybrid Test
Onsite-Befragung
Out-of-the-Box-Test
Styleguide
Tagebuchmethode
5-Sekunden Test

Neue Einteilung der Methoden:

Analyse

Feldbeobachtung
Fokusgruppe
Usability Test im Labor
Marktforschung
Mentale Modelle
(Online) Fragebögen
Remote Usability Test
Sequenzmodell
Use Cases
Web-Analytics
Eye Tracking
Feldtest
Personas
Interview

Konzeption

AB Test
Affinity Diagram
Card Sorting
Cognitive Walktrough
GOMS
Laut Denken
Paper Prototyping
Rapid Prototyping
Storyboard
Szenarien
Wireframe

Evaluation

Heuristische Evaluation Hybrid Test Onsite-Befragung Out-of-the-Box-Test Styleguide Tagebuchmethode 5-Sekunden Test

weitere Methoden:

Contextual Inquiry
Cultural Probes
UX Laddering
Valenzmethode
Visioning
User Environment Design
Pastiche Szenario
Critical Artefact Methode
Experience Prototyping
Experience Pattern
Information Szenario
Social Interaction Prototyping
Repetory Grid Technique





Anpassung der Regelkarte

Usability Quartettt

Anleitung:

Mit dem Usability Quartett kann man durch eine spielerische Art und Weise die geeignete Usability Methode für ein eigenes Projekt herausfinden.

Es wird nach individuellen Regeln gespielt. Für die Wahl einer günstigen und schnellen Methode nennt der Startspieler eine Kategorie (z.B. Ressourcen) seiner obersten Karte vom Stapel mit dem entsprechenden Wert. Die Mitspieler vergleichen diesen mit dem Wert auf ihrer Karte. Der Spieler mit dem geringsten Wer der Kategorie Ressourcen bekommt die Karte der Mitspieler und ist weilter am Zug. Sleger ist der Spieler der am Ende alle Karten gesammelt hat

1

Hier gehts zum ausführlichen Methodenfinder! Impressum auf die Verpackung



Unterbringung des QR-Codes zum ausführlichen

Methodenfinder



Visuelle & Formale Anpassung der Karten

