

Usability Tests

e-Voting App
Gruppe 3

Link zum Prototype

Anweisungen

Hallo, [NAME DES TEILNEHMERS]. Mein Name ist Remo/ Walter, und ich werde Dich heute durch diesen Usability-Test führen. Heute testen wir einen frühen Prototyp, um Feedback von Gästen wie Dir zu erhalten, damit wir sicher sein können, dass wir auf dem richtigen Weg sind und eventuelle Probleme mit der Benutzerfreundlichkeit frühzeitig erkennen.

Das Ziel des heutigen Tages ist es, den Prototyp zu testen. Wir testen NICHT Dich. Es gibt keine falschen Antworten. Wir sind auf ehrliches Feedback angewiesen, und Du kannst unsere Gefühle nicht verletzen.

- Bitte kommentiere, was Dir auffällt. Denke laut!
- Bitte stelle Fragen! – Wir werden allerdings nicht helfen, weil wir sehen wollen, wie sich das Produkt ohne Hilfe bedienen lässt.

Wir zeichnen den Test auf Video auf.

Aufgabe 1

Ausgangslage

Du bist ein engagiertes Mitglied des Vereins "HEC Alumni" und hast per E-Mail eine Einladung für die Mitgliederversammlung erhalten.

Du hast aber keine Zeit, im Vereinslokal vorbeizuschauen, und entscheidest dich, per Zoom teilzunehmen. Der Präsident begrüsst bereits alle Teilnehmer. Nebenher öffnest du die VOKKO-App auf deinem Handy, damit du bei den Abstimmungen mitmachen kannst.

Aufgabe:

Finde heraus, was überhaupt traktandiert ist.

Aufgabe 2

Ausgangslage

Nachdem das Budget längs und breit diskutiert wurde, hat der Präsident die Abstimmung gestartet.

Aufgabe:

Stimme über das Budget ab.

Aufgabe 3

Ausgangslage

Als nächstes folgt Wahl eines neuen Präsidenten.

Aufgabe:

Wähle einen Präsidenten.

Aufgabe 4

Ausgangslage

Wir sind am Ende der Versammlung angelangt. Wer wurde jetzt eigentlich zum neuen Präsidenten gewählt? Und wer kommt neu in den Vorstand?

Aufgabe:

Finde heraus, was an der Versammlung entschieden wurde.

Aufgabe 5

Ausgangslage

Szenenwechsel: Du bist der Präsident des Vereins "HEC Alumni" und die nächste Mitgliederversammlung steht vor der Tür. Du möchtest in der App "VOKKO" die Versammlung einplanen und die Mitglieder des Vereins per E-Mail dazu einladen.

Aufgabe:

Setze eine Versammlung auf und lade Mitglieder ein

Aufgabe 6

Ausgangslage

Datum und Zeit der Versammlung ist festgelegt, und die Mitglieder wurden eingeladen. Jetzt möchtest du die Traktanden festlegen.

Aufgabe:

Setze eine Abstimmung über das Budget an.

Aufgabe 7

Ausgangslage

Du möchtest etwas kürzer treten und stellst dein Präsidentenamt zur Verfügung.

Aufgabe:

Setze eine Neuwahl des Vereinspräsidenten an.

Aufgabe 8

Ausgangslage

Es ist so weit! Der Startzeitpunkt der Versammlung ist gekommen. Einige Vereinsmitglieder haben sich erwartungsvoll im Vereinslokal versammelt, andere nehmen von zu Hause aus teil.

Aufgabe:

Starte die Versammlung und führe die traktandierten Abstimmungen und Wahlen durch.

Findings

- Findet der Organisator die Funktion “Go” zum Starten der Versammlung?
- Kann der Organisator dem vorgegebenen Ablauf folgen?
- Kann das Mitglied eine Ja/Nein-Stimme abgeben?
- Kann das Mitglied eine Kandidaten-Stimme abgeben?
- Kann das Mitglied die Ergebnisse abrufen?