



## Heuristische Evaluation



**Human Centered Multimedia** 

Institute of Computer Science Augsburg University Universitätsstr. 6a 86159 Augsburg, Germany



### Heuristische Evaluation



- Ist eine Discountmethode des Expertenreviews
- Grundlegende Idee
  - Es reichen schon 5 Experten aus um 75% der Usabilityprobleme zu finden!!!
  - Wenige Leute evaluieren das Interface und bewerten es anhand von Usabilityprinzipien (den Heuristiken)
    - Entweder reine Inspektion anhand der Heuristiken oder auch task-basierter Durchlauf
    - Erzeugung einer Problemliste, deren Punkte gewertet werden



#### **Heuristische Evaluation**



- Ablauf (taskbasiert):
  - Durchlaufen der Tasks und notieren der Probleme (am besten mit Screen bzw. Position)
  - Beschreibung der Probleme:
    - Jede Heuristik wird einzeln und nacheinander betrachtet.
    - Zu jeder Heuristik wird kurz geschildert welche Probleme in welchem Zusammenhang auftreten
    - 3. Beurteilung und Dringlichkeit der Heuristik anhand der Bewertungskriterien
    - Eventuell Vorschlag einer Verbesserung oder Lösung der Probleme



# Zehn Usability Heuristiken von Nielsen



- 1. Sichtbarkeit des Systemstatus
- 2. Match zwischen System und realer Welt
- 3. Nutzerkontrolle und –freiheit
- 4. Standards und Konsistenz
- 5. Fehlervermeidung
- 6. Erkennung anstatt Erinnern
- 7. Flexibilität und Effizienz der Nutzung
- 8. (Ästhetisches und) **Minimalistisches** Design
- 9. Hilfe für den Nutzer Fehler zu erkennen, bewerten und zu beheben
- 10. Hilfe und Dokumentation



### Bewertung der Probleme



- Drei Faktoren
  - Häufigkeit (Wie oft tritt das Problem auf?)
  - Auswirkung (Wie wirkt sich das Problem aus? Z.B. Systemabsturz?)
  - 3. Auftreten (Wo tritt das Problem aus? Z.B. auf der Startseite?)
- Hilft herauszufinden wie wichtig die Probleme der Heuristik zu lösen sind oder nicht => Direktes Feedback!



### Bewertung der Probleme



- Werte f
  ür die Beurteilung einer Heuristik
  - 0: Das ist kein Usability-Problem
  - 1: Kosmetisches Problem
  - 2: Geringes Problem: Geringe Priorität
  - 3: Grosses Problem: Wichtig zu beheben (hohe Priorität)
  - 4: Usability Katastrophe: Unbedingt vor dem Release zu beheben!!



### Beispiel



- Heuristik 7: Flexibilität und Effizienz der Nutzung
- Problem: umständlicher Funktionswechsel
  - a) Bewertungsfaktoren:
    - a) Auftreten: Um eine andere Funktion auszuwählen, musste umständlich der Weg über "Zurück" -> "Zurück" -> "andere Funktion" gewählt werden.
    - b) Häufigkeit: Dies wurde bei beiden möglichen Funktionen festgestellt. Diese Funktionen werden häufig genutzt.
    - c) Auswirkung: Die Bedienung ist ineffizient. Dies kann bei häufigerer Nutzung zu Unzufriedenheit beim Nutzer führen.
  - b) Verbesserungsvorschlag:
     Verwendung einer Roadmap => schnellere Navigation möglich,
     da z.B. auch die vorvorherige Seite ausgewählt werden kann.
  - c) Bewertung: 3