
Usability in KMU

— Usability Test Konfetti - Gruppe 2 —

Jonas Jerusalem, Andreas Lehmann, Stefan Leipold, Roman Reinert
Seminarleitung: Dr. Stefan Brandenburg
Institut für Psychologie und Arbeitswissenschaft
Lehrstuhl für Kognitionspsychologie und Kognitive Ergonomie
TU Berlin

Forschungsfrage

1. Was ist der aktuelle Status Quo der Usability der Konfetti App?

Dabei werden folgende Nutzerrollen betrachtet:

- a. **Ersteller:** Anlegen, Bearbeiten und Abschließen von Aufgaben in bereits bestehender Nachbarschaft
- b. **Teilnehmer:** Konfetti verteilen und an bestehenden Aufgaben teilnehmen

2.1 Was sollte beibehalten werden?

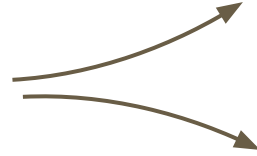
2.2 Was sollte angepasst werden?

Methode

4 Teilnehmer

- 26 - 28 Jahre
- hoher Bildungsgrad
- Smartphone-erfahren

2 Trials



6 Teilnehmer

2 Ersteller

Erhebung von qualitativen & quantitativen Daten:

Lautes Denken

Teilnehmer äußern Gedanken & Gefühle während der Benutzung der App

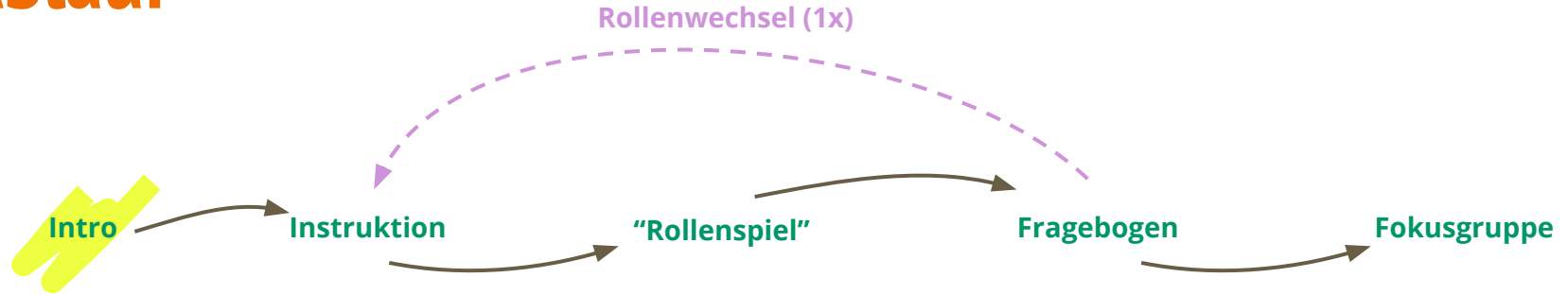
SUS (System Usability Scale)

Fragebogen zur Bewertung der Gebrauchstauglichkeit eines Systems, bestehend aus 10 items

Fokusgruppe

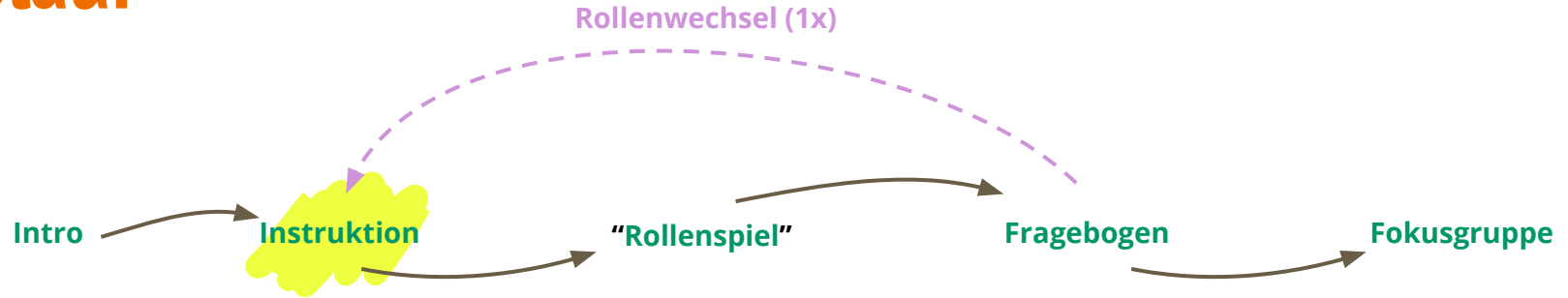
In der Gruppe werden rückblickend Eindrücke und Vorschläge der Teilnehmer gesammelt um ein differenziertes Meinungsbild zu gewinnen

Ablauf



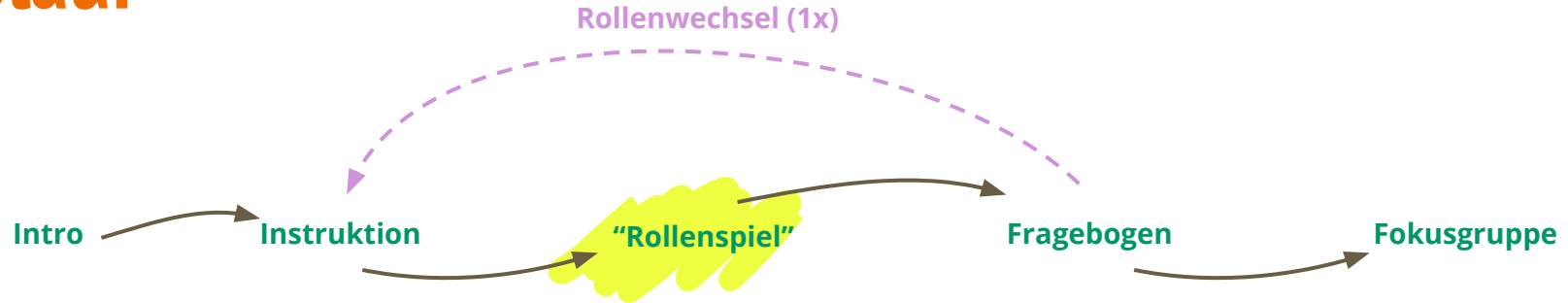
- Begrüßung der Teilnehmer
- kurze Einführung: Was wird getestet?
- Zuweisung der Rollen für das folgende Szenario (zufällig)

Ablauf



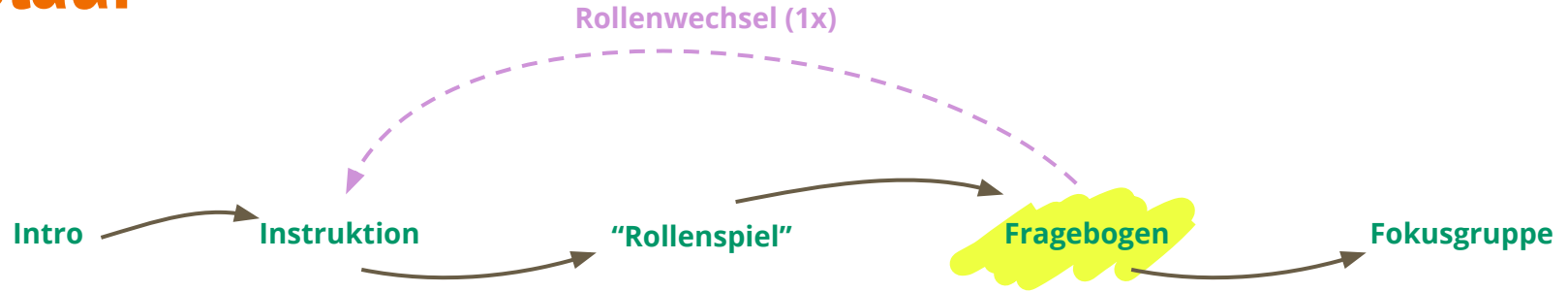
- "Ausschwärmen": räumliche Trennung der TN
- Erhebung demographischer Daten
- Instruktion "lautes Denken"
- TN machen sich mit ihren Aufgaben im Szenario vertraut

Ablauf



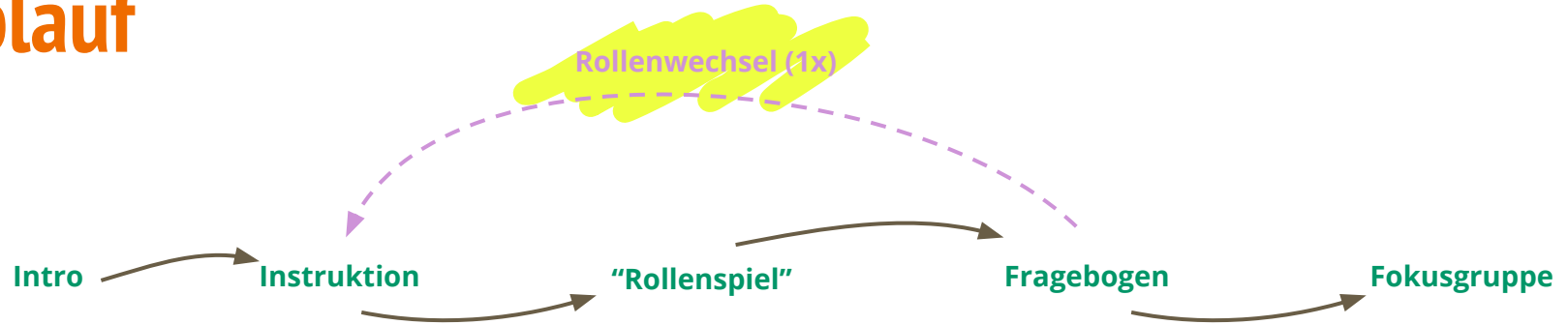
- Rolle "Ersteller" legt Aufgabe an
- andere TN verteilen währenddessen Konfetti auf bestehende Aufgaben und nehmen an neuer Aufgabe teil, sobald diese sichtbar wird
- TN suchen Treffpunkt auf, um Aufgabe durchzuführen
- Ersteller verteilt zum Abschluss Konfetti an alle TN

Ablauf



- TN bewerten Usability der App mit Hilfe des SUS (System Usability Scale)

Ablauf

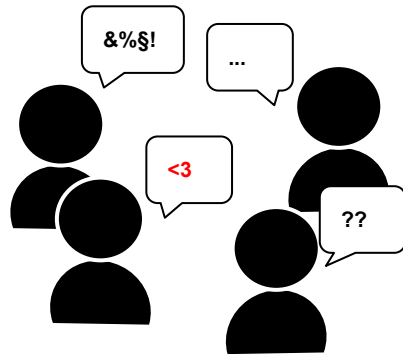
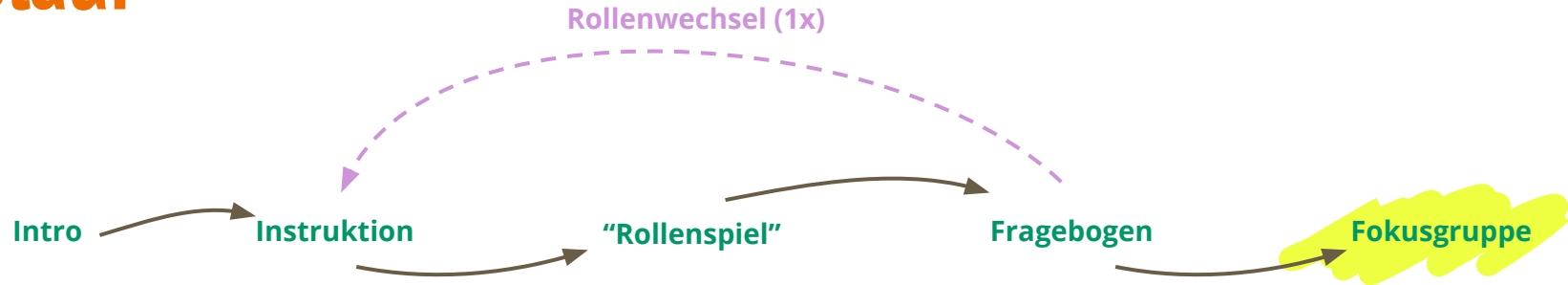


Übergang zu Trial 2:

- Der Ersteller der ersten Aufgabe wird zum Teilnehmer
- ein anderer Teilnehmer schlüpft in die Rolle des Aufgabenerstellers

→ Ablauf wie Trial 1

Ablauf



Inhalte:

- Sammlung von **Usability Problemen und Stärken** der App
- Ergänzung der beim Lauten Denken identifizierten Stärken und Schwächen
- **Priorisierung** der Usability Probleme durch Teilnehmer
- Sammlung von **Lösungsvorschlägen**
- Abschluss**fazit** bzw. **Metapher**

Ergebnisse Fragebogen

System Usability Scale (SUS; Brooke)

Teilnehmer 1 Trial 1	50
Teilnehmer 1 Trial 2	45
Ersteller 2 Trial 1	59
Teilnehmer 2 Trial 2	60
Teilnehmer 3 Trial 1	25
Ersteller 3 Trial 2	22,5
Teilnehmer 4 Trial 1	75
Teilnehmer 4 Trial 2	72,5

Bewertung: 100 Perfekt

> 80 gut bis exzellent

60 - 80 grenzwertig

< 60 erhebliche Usability Probleme

Mittelwerte:

Trial 1: 52,25

Trial 2: 50

Ergebnisse Lautes Denken

Ersteller: Neue Aufgabe erstellen

Beibehalten

Ort eintippen funktioniert gut

Verändern

Lange Beschreibung langweilig

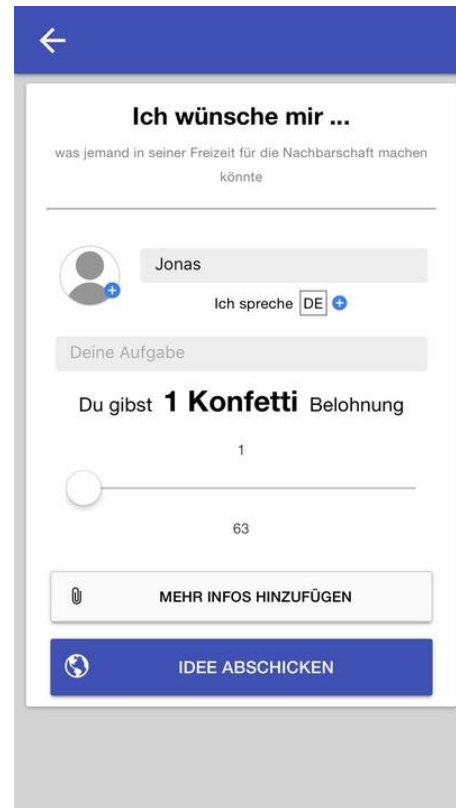
Regler schwer einstellbar

App kann selber keine Bilder machen

Verbesserung GPS: keine Standorterkennung

Standort kommunizieren: Was ist, wenn man neu in der Nachbarschaft ist?

Fehlleitung in falsche Nachbarschaft



The screenshot shows a mobile app interface for 'Ich wünsche mir ...'. At the top is a blue header with a back arrow. Below it, the title 'Ich wünsche mir ...' is followed by the subtitle 'was jemand in seiner Freizeit für die Nachbarschaft machen könnte'. A horizontal line separates this from the user information section, which includes a profile picture placeholder, the name 'Jonas', and a language selector set to 'DE'. Below this is a section titled 'Deine Aufgabe' containing a reward display 'Du gibst 1 Konfetti Belohnung' and a slider control with a value of 1 and a range up to 63. At the bottom are two buttons: 'MEHR INFOS HINZUFÜGEN' with a paperclip icon and 'IDEE ABSCHICKEN' with a globe icon.

Ergebnisse Lautes Denken

Ersteller: Auf Konfetti warten und Chatanfragen beantworten

Beibehalten

Chat an sich gut

Verändern

Beim Chat ist der Name nicht
klickbar: Gruppenchat funktioniert
nicht

Keine Auskunft über Person


Reinkopieren "Copy-Paste"
funktioniert nicht

Tastatur hängt häufig


63 Konfetti 


[Gruppen-Info](#)

Deine Ideen





Bei Hausaufgaben helfen






Stühle rücken






Kaffee holen





Offene Aufgaben ▼ TOP



Kaffee holen

5





Ergebnisse Lautes Denken

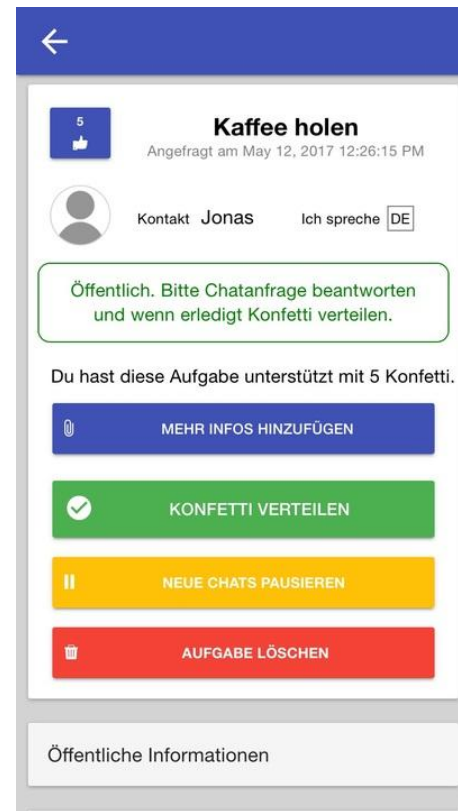
Ersteller: Konfetti verteilen

Beibehalten

Konfettiverteilung einfach

Verändern

Aufgaben bleiben nach Abschluss der Aufgabe noch sichtbar. Wann werden sie gelöscht?



Ergebnisse Lautes Denken

Teilnehmer: Auf neue Aufgabe warten und Konfetti verteilen

Beibehalten

Aufgaben sind übersichtlich (1 von 4 VP)

Gamification- Leaderboards

Chat ist verfügbar: aber VP hat auf der zweiten Seite gesucht, um Konfetti zu verteilen

Verändern

Sinn der Konfetti-Verteilung dauert zu lange- Verzögerung fehlender Bezug zu Konfetti Einzelvergabe von Konfetti umständlich

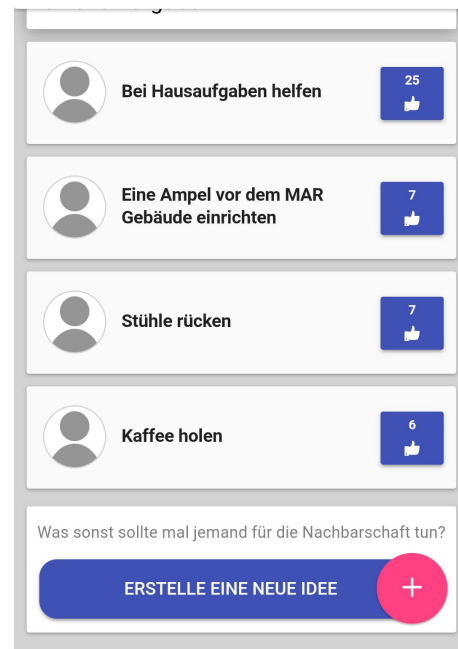
Zurückbutton- Weiterleitung in andere Nachbarschaft

Like-Buttons werden zunächst nicht verstanden Ähnlichkeit mit Facebook eher vermeiden

Kein Informations- Intro möglich?

91 Konfetti 

[Gruppen-Info](#)



Ergebnisse Lautes Denken

Teilnehmer: An Aufgabe teilnehmen

Beibehalten

Chat an sich gut, aber dass Teilnahme über Chat besprochen wird ist nicht klar

Verändern

Karte funktioniert nicht, man sieht sich selber nicht

Teilnahmebutton fehlt

Gesicht oder Foto von Teilnehmer fehlt

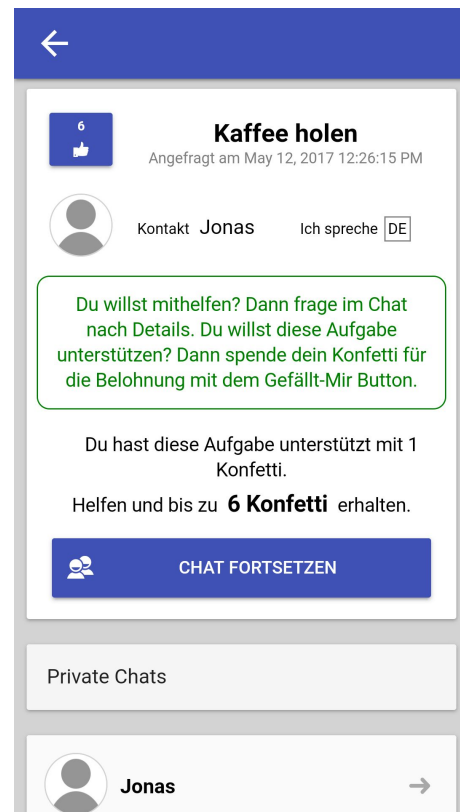
Privat und öffentlich bei Chat unklar

Rückmeldung im Chat fehlt

Verabredungsstatus muss

kommuniziert werden Unklar, wie viele Konfetti man eigentlich bekommt

+Button (Idee erstellen) überdeckt andere Inhalte- stört Bedienung



Ergebnisse Lautes Denken

Teilnehmer: Auf Verteilung der Konfetti warten

Beibehalten

Solange Teilnahmebutton fehlt, Chat unverzichtbar

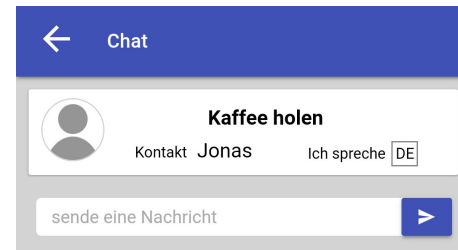
Belohnungsfunktion der Konfetti kommt gut an: „Alter geil, ganz schön viel Konfetti“

Verändern

Ok- Button reagiert nicht

Usability Problem beim Schließen von Fenster

Unklar, wer wie viel Konfetti bekommt



Hallo, tolle Idee

Ergebnisse Fokusgruppe

Priorisierung der Usability Probleme durch Nutzer

Problem	Schwere
Klarheit des Konfetti Konzepts (Bedeutung, Wert, Aufteilung)	6
Teilnahme an Aufgaben / Chatfunktion unklar	5
Emotionsloses Design	2
Fehlende Erklärungen/Nutzerführung	2
Funktion des GPS	1
Transparenz über Mitglieder der Nachbarschaft	1
Flüssigkeit der App	1

Fazit

Konfetti Konzept

Verständnis:

Sinn & Nutzen der Konfetti wurde von keinem Teilnehmer wirklich verstanden

Maßnahmen:

Konzept klar und verständlich machen

oder

auf Konfetti als Belohnungen verzichten.

1. Aktueller Stand der Usability:

- **System Usability Score:** erhebliche Usability Probleme
 - Aufgabenersteller minimal negativer als Teilnehmer
 - keine Verbesserung beim 2. Trial erkennbar
 - kein Effekt der Aufgabe erkennbar

2.1 Was sollte beibehalten werden?

- Chat für Teilnehmer (jedoch sollte Funktionalität erweitert werden)
- Rückgabe von Konfetti an Teilnehmer (Aufteilung transparenter machen)
- Leaderboards über Konfettianzahl bei Aufgaben (Erweiterung möglich)
- Allgemeines Belohnungskonzept

2.2 Was sollte angepasst werden?

Problem	Empfehlung
Einstieg in die App	Hilfe beim Einstieg in die App geben (bspw. Tutorial, Video)
Transparenz der Nachbarschaft	Nutzerprofile für Mitglieder einer Nachbarschaft anlegen
Übersichtlichkeit der Aufgaben	Ordnung der Aufgaben nach Typ (bspw. Filter, Channels)
Selbstbeschreibungsfähigkeit	Erklärungen für einzelne Funktionen anbieten
Ortsbestimmung für Aufgaben	Standortbestimmung sollte verbessert und Wegbeschreibung ermöglicht werden (bspw. Einbindung etablierter Kartenapps)
Teilnahmeoptionen	Teilnehmer: Direkte Option zur Teilnahme ermöglichen (Button) Ersteller: Spezifizierung der Teilnehmeranzahl für Aufgaben
Allgemeine Flüssigkeit	Tastatur für Texterstellung, Regler für Konfettiverteilung

Fazit

Abschlussfazit der Studienteilnehmer

“Aktuell noch ein lahmes hässliches Entlein mit Potential”

“Grundkonzept, was Konfetti ist, fehlt. Konfettikonzept sollte überdacht werden, damit keine Schwarzarbeiterapp daraus wird.”

“Kann was werden, es fehlt aber an der Umsetzung”

“Nicht gut genug durchdacht, um Konfetti regnen zu lassen”

Danke für die Aufmerksamkeit!

Backup

Anhang

System Usability Scale

Aussage	Stimme gar nicht zu				Stimme voll zu
Ich kann mir sehr gut vorstellen, das System regelmäßig zu nutzen.					
Ich empfinde das System als unnötig komplex.					
Ich empfinde das System als einfach zu nutzen.					
Ich denke, dass ich technischen Support brauchen würde, um das System zu nutzen.					
Ich finde, dass die verschiedenen Funktionen des Systems gut integriert sind.					

Ich finde, dass es im System zu viele Inkonsistenzen gibt.					
Ich kann mir vorstellen, dass die meisten Leute das System schnell zu beherrschen lernen.					
Ich empfinde die Bedienung als sehr umständlich.					
Ich habe mich bei der Nutzung des Systems sehr sicher gefühlt.					
Ich musste eine Menge Dinge lernen, bevor ich mit dem System arbeiten konnte.					