

Aufgabenblatt 6

Laden Sie Ihre Ergebnisse entsprechend der Abgabelinks im Kursbereich **zeitpunktgerecht** hoch.

Übung 6.1: Heuristische Evaluation (HR) – Schritt 2 (G)

In der Übung werden die HR-Gruppen für den zweiten Schritt gebildet.

Stellen Sie sich in Ihrer HR-Gruppe gegenseitig die Ergebnisse vor. Diskutieren Sie die Zuordnung der Probleme zu den Heuristiken sowie die Einschätzung des Schweregrads. Finden Sie einen Konsens und tragen Sie Ihre zusammengefassten Ergebnisse inkl. Ihrer Begründungen erneut in die dafür vorgegebene **Tabellenvorlage** "Heuristische Evaluation" ein (als ein neues Dokument).

Hinweise zur Dokumentation:

- Sortieren Sie die Probleme nach Schwere.
- Heben Sie zusätzlich die schwerwiegendsten Probleme sowie die am häufigsten verletzte Richtlinien hervor.

Laden Sie Ihre Ergebnistabelle vor der nächsten Übung hoch. Es zählt der Zeitstempel.

Übung 6.2: Kurzpräsentation Heuristische Evaluation (G)

Bereiten Sie eine **Präsentation** vor (5 Minuten), in der Sie drei signifikantes oder erstaunliches Usability-Problem berichten. Die erste Folie enthält Variante, Endgerät und die HR-Gruppenmitglieder. Die Präsentation wird in der nächsten Übungsstunde gehalten.

Laden Sie Ihre Präsentationsfolien als pdf vor der nächsten Übung hoch.

Übung 6.3: Vision „Interaktives System“ (G)

In den nächsten Wochen werden Sie einen ersten Prototyp für ein interaktives System entwickeln. Für welchen Bereich der Prototyp entwickelt werden soll, können Sie selbst bestimmen.

- Überlegen Sie sich in Ihrem Team eine gemeinsame Vision für eine passende Anwendung. In der Übersicht unten finden Sie Beispiele für Überlegungen aus den Vorsemestern. Beantworten Sie mit der Vision die Frage: Welche **Aufgaben** sollen die zukünftigen Nutzenden durchführen können?
- Für wen soll die Anwendung entwickelt werden? Beschreiben Sie kurz: Wer sind die zukünftigen Nutzenden der Anwendung? Geben Sie hierzu verschiedene Benutzergruppen (Stakeholder) an und begründen Sie Ihre Wahl.

- Beschreiben Sie stichpunktartig den Kontext, in dem die Anwendung eingesetzt werden soll. In welcher Umgebung soll ein Nutzender die Anwendung nutzen können?
- Seien Sie dabei "mutig", zeigen Sie Fantasie und gehen Sie über typische Umsetzungen hinaus. Was wären also interessante Erweiterungen zu Standardlösungen: Think out of the box!



Tipp: Lassen Sie sich von bestehenden Anwendungen inspirieren.



Häufig beachten Studierende nicht, dass sie die **Aufgaben** der zukünftigen Nutzerinnen und Nutzer überlegen sollen, also das zukünftige System aus deren Perspektive der Nutzung beschreiben sollen - und **nicht** die Funktionalitäten des Systems aufzählen sollen.

Fassen Sie Ihre Ergebnisse auf ca. 1 pdf-Seite zusammen und laden Sie diese hoch.

Beispiele für Themen interaktiver Systeme

Smart Cinema:

Eine App zur Vorbereitung eines Kinobesuchs und Unterstützung vor Ort. Nutzerinnen und Nutzer sollen

- daheim das Popcorn bestellen – vor Ort ohne zu warten abholen
- daheim Sitzplätze reservieren
- Routen- und Parkplatzplanung vornehmen können
- ...

Smart Hotel:

Eine App zur Reservierung von Hotelzimmern.

Nutzerinnen und Nutzer sollen

- von zuhause aus den Aufenthalt planen. Z.B.
 - den Besuch von Sehenswürdigkeiten einplanen
 - Ticket für Stadtführungen oder Konzerte bestellen
- die Anreise planen
- ...

Smart Campus:

Studierenden-App zum Organisieren des Studienalltags

Nutzerinnen und Nutzer sollen

- Lerngruppen organisieren
- beim Zeitmanagement unterstützt werden
- Skripte austauschen
- ...

Smart Shopping List:

Einkausflisten-App zum Organisieren des nächsten Einkaufs

Nutzerinnen und Nutzer sollen

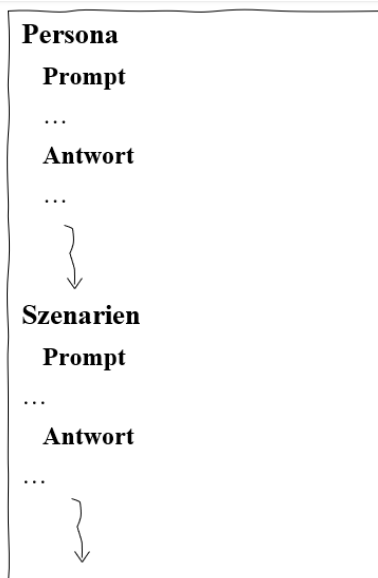
- verschiedene Listen verwalten
- Listen für Dritte freigeben
- einen Preiswecker einstellen
- Übersicht über aktuelle Prospekte einsehen
- ...

Übung 6.4: Persona und Szenarien (E)

- (a) Geben Sie zu einer Ihrer Benutzergruppen eine Persona an.
- Sprechen Sie sich dazu zuvor in der Arbeitsgruppe ab, sodass es keine Überschneidungen innerhalb der Arbeitsgruppe gibt.
 - Benutzen Sie die **Persona-Vorlage**.
- (b) Geben Sie zwei Soll-Szenarien an, die der zukünftigen Aufgabensituation mit Ihrem System entsprechen und für Ihre Vision bzw. Anwendung relevant sind. Stützen Sie diese auf Ihre Persona.
1. Umfang: Orientieren Sie sich für den Umfang pro Szenario an dem Beispiel-Szenario aus dem Dokument "Text: Szenario kurz & bündig".

Nutzen Sie zur Lösung der Aufgaben (a) und (b) **ChatGPT** und dokumentieren Sie die Nutzung.

- (c) Erstellen Sie hierzu ein separates Dokument, aus dem Ihre Prompts (Ihre Anfragen) und die jeweils zugehörige Antwort hervorgehen. Markieren Sie in den Antworten farblich, was Sie in Ihre Lösung übernommen haben. Folgen Sie dem Schema



Laden Sie bei der Abgabe zur Übung 6.4 also zwei Dokumente hoch:

1. Persona & Szenarien
2. Dokumentation Chat-Verlauf mit ChatGPT und Kennzeichnungen