

Usability Goals - Autorenplattform

Team 44

9. November 2018

1 Usability Goals - Vorwort

Um die Gebrauchstauglichkeit während der zweiten Phase des gewählten Vorgehensmodells zu testen, wurden neben der hierarchical task analysis, den Richtlinien und Heuristiken von Shneiderman (siehe [3]), Norman (siehe [2]) und Nielsen (siehe [1]) auch die Schnittstellenbeschreibung des Systems in Betracht gezogen. Dabei wurden die folgenden Usability Goals erarbeitet, welche die Ziele bilden, nach dessen Erreichung wir im Zuge der Usability-Tests prüfen. Dabei wurden die Ziele einerseits in zu erarbeitenden Aufgaben der Nutzer und andererseits in sonstige Usability Goals aufgeteilt, um, bei Notwendigkeiten zur Überarbeitung, diese entsprechenden Arbeitsschritten oder Entwicklern zuordnen zu können.

Tabelle 1: Usability Goals

Beginn der Tabelle			
Aufgabe	Aspekt	mögliche Fragestellung	Zielbeschreibung
Rezension abgeben	Effektivität	Kann der Nutzer weitestgehend fehlerfrei zum Rezensionseingabefeld navigieren?	75% der Nutzer navigieren mit maximal 2 Fehlern zum Rezensionseingabefeld.
	Effizienz	Wie lange benötigt ein Nutzer um zum Rezensionseingabefeld zu navigieren?	75% der Nutzer schaffen es innerhalb von 1 Minute zum Verfassen einer textuellen Rezension zu navigieren.
	Zufriedenheit	Wie zufriedenstellend kann ein Nutzer seine Einstellung bzw. Meinung zu einem Buch über unser System mitteilen?	75% der Nutzer können ihre Meinung mithilfe unseres Systems zufriedenstellend mitteilen.
Werk finden	Effektivität	Wie akkurat kann der Nutzer die Aufgabe bewältigen?.	75% der Nutzer finden das gewünschte und vorhandene Buch mit maximal einem falschen Klick.
	Effizienz	Wie schnell kann ein Nutzer das gesuchte und vorhandene Buch finden?	75% der Nutzer finden das gewünschte und vorhandene Buch in weniger als 3 Minuten.
	Zufriedenheit	Wie zufriedenstellend nimmt der Nutzer das Suchen von Büchern war?	75% der Nutzer bewerten den Suchprozess mit mindestens 4 von 5 Punkten.
Werk lesen	Effektivität	Wie akkurat kann der Nutzer die Aufgabe bewältigen?	75% der Nutzer können mit maximal 2 falschen Klicks zum Lesen eines Werkes navigieren.
	Effizienz	Wie schnell kann ein Nutzer die Aufgabe bewältigen?	75% der Nutzer können innerhalb von 2 Minuten zum Lesen eines gewünschten Buches navigieren.
	Zufriedenheit	Als wie zufriedenstellend nimmt der Nutzer die Erarbeitung der Aufgabe war?	75% der Nutzer bewerten die Leseerfahrung mit mindestens 4 von 5 Punkten.
Schreiben eines Werkes	Effektivität	Kann der Nutzer die Aufgabe weitestgehend fehlerfrei bewältigen?	75% der Nutzer können mit maximal 2 falschen Klicks zum Schreiben eines neuen, bzw. eines bereits zu einem früheren Zeitpunkt begonnenen Werkes navigieren.
	Effizienz	Wie schnell kann der Nutzer die Aufgabe bewältigen?	75% der Nutzer können innerhalb von 2 Minuten zum Schreiben eines neuen, bzw. eines bereits zu einem früheren Zeitpunkt begonnenen Werkes navigieren.
	Zufriedenheit	Wie zufriedenstellend nimmt der Nutzer das Schreiben eines Werkes in unserem System war?	75% der Nutzer bewerten die Schreiberfahrung mit mindestens 4 von 5 Punkten.
Einbringen eines Vorschlages	Effektivität	Kann der Nutzer die Aufgabe weitestgehend fehlerfrei bewältigen?	75% der Nutzer können mit maximal 1 falschen Klick einen Vorschlag zur Weiterführung eines Textes einbringen.

Fortsetzung der Tabelle 1			
Aufgabe	Aspekt	mögliche Fragestellung	Zielbeschreibung
	Effizienz	Wie schnell bringt ein Nutzer einen Vorschlag ein?	75% der Nutzer benötigen für das Einbringen eines Vorschlages, nachdem Sie eine Idee kognitiv formuliert haben, weniger als 1 Minute.
	Zufriedenheit	Wie zufriedenstellend nimmt der Nutzer den Vorgang des Einbringens eines Vorschlages war?	75% der Nutzer bewerten den Vorgang des Einbringens eines Vorschlages mit mindestens 4 von 5 Punkten.
Werk veröffentlichen	Effektivität	Kann der Nutzer mit unserem System ein Werk akkurat veröffentlichen?	75% der Nutzer sind dazu in der Lage ein Buch mit weniger als 2 falschen Klicks zu veröffentlichen.
	Effizienz	Kann der Nutzer in einem angemessenen Zeitraum ein eigenes Werk veröffentlichen?	75% der Nutzer können eines ihrer Werke innerhalb unseres Systems in einem Zeitraum von 10 Minuten veröffentlichen.
	Zufriedenheit	Wie zufriedenstellend empfindet der Nutzer den Vorgang der Veröffentlichung eines eigenen Werkes?	75% der Nutzer bewerten den Vorgang der Veröffentlichung eines eigenen Werkes mit mindestens 4 von 5 Punkten.
Nutzer kontaktieren	Effektivität	Kann der Nutzer weitestgehend fehlerfrei einen anderen Nutzer kontaktieren?	75% der Nutzer können einen anderen Nutzer mit maximal 1 falschen Klick kontaktieren.
	Effizienz	Kann der Nutzer einen anderen Nutzer in einem angemessenen Zeitraum kontaktieren?	75% der Nutzer können einen anderen Nutzer mithilfe des Systems innerhalb von 2 Minuten kontaktieren.
	Zufriedenheit	Wie zufriedenstellend empfindet der Nutzer den Vorgang der Kontaktierung eines anderen Nutzers?	75% der Nutzer bewerten den Vorgang der Kontaktierung eines anderen Nutzers mit mindestens 4 von 5 Punkten.
Sonstige Usability Goals			
Angelehnt an	Aspekt	mögliche Fragestellung	Zielbeschreibung
Shneiderman [3]	Effektivität	Findet der Nutzer Buttons mit gleicher Bedeutung auf unterschiedlichen Screens fehlerfrei wieder?	75% der Nutzer finden Buttons mit gleicher Bedeutung auf unterschiedlichen Screens fehlerfrei.
Shneiderman [3]	Effizienz	Können Novizen in einem ihrem Kenntnisstand angemessenen Zeitraum die jeweilige Aufgabe erfüllen?	75% der Novizen können in einem ihren Kenntnisstand angemessenen Zeitraum die jeweilige Aufgabe erfüllen.
Shneiderman [3]	Effizienz	Können erfahrene Benutzer in einem ihrem Kenntnisstand angemessenen Zeitraum die jeweilige Aufgabe erfüllen?	75% der erfahrenen Benutzer können in einem ihren Kenntnisstand angemessenen Zeitraum die jeweilige Aufgabe erfüllen.
Norman [2]	Effektivität	Sind die möglichen Aktionen innerhalb eines Interfaces für einen Nutzer deutlich erkennbar?	75% der Nutzer bewerten die Deutlichkeit des Interfaces und deren Aktionsmöglichkeiten mit mindestens 4 von 5 Punkten.
Norman [2]	Effektivität	Wird ein zuvor nicht erkannter Zweck eines Interaktionsobjektes nach einmaligem Betätigen erkannt und dieser damit erlernt?	75% der Nutzer bewerten die Verständlichkeit zuvor unbekannter Interaktionsobjekte mit mindestens 4 von 5 Punkten.
Mohlich & Nielsen [1]	Effizienz	Werden beim Dialog mit dem Nutzer für den eigentlichen Zweck irrelevante Informationen angezeigt?	75% der Nutzer geben an, dass ihnen im Dialog keine irrelevanten Informationen angezeigt wurden.
Mohlich & Nielsen [1]	Effizienz	Sind dem Nutzer die vorhandenen Abbruchmöglichkeiten schnell erkennbar?	75% der Nutzer erkennen die jeweiligen Abbruchmöglichkeiten innerhalb von weniger als 5 Sekunden.
Ende der Tabelle 1			

Literatur

- [1] Rolf Mohlich und Jacob Nielsen. *Improving a human-computer dialogue. Communications of the ACM* 33, 3 (March). 1990, S. 338–348.
- [2] Donald Norman. *The Design of everyday things*. Basic Books, 1988. ISBN: 0-465-06710-7.
- [3] Ben Shneiderman. *User Interface Design*. Wien: m-itp, Dezember 2001. ISBN: 0-262-19476-7.