

## **Erste Evaluation:**

Die erste Evaluation wurde nach der Erstellung des zweiten papierbasierten Prototypens, mittels Cognitive Walkthroughs durchgeführt. Die Simulation fand auf Basis der angefertigten Szenarien statt. Die daraus resultierenden Ergebnisse wurden in den ersten digitalen High-Fidelity-Prototype übernommen. Im Fokus der Evaluation stand vor allem die Erreichbarkeit der Designelemente.

## **Erkenntnisse:**

### **1. Fehlen wichtiger Navigationselemente**

Durch das fehlen wichtiger Navigationselementen wie eines „Zurück“-Pfeils, fiel die Navigation von Unterseiten zu den Hauptseiten oft sehr schwer. Zu dem konnten einige Seiten dadurch schwer oder gar nicht erreicht werden.

### **2. Fehlen einer Übersichtseite der eigenen Anzeigen**

Eine Übersichtsseite zu den eigenen Anzeigen fehlte komplett und wurde noch zusätzlich erstellt. Dort soll der Benutzer seine Angefragten Lebensmittel so wie, die selbst erstellten Anzeigen sehen können.

### **3. Visualisierung der Notifications im Lock Screen**

Damit es schon mal eine grobe Vorstellung gibt, wie die Notifications im Lock Screen aussehen und agieren, wurde hierfür eine zusätzliche Seite erstellt.

### **4. Hinzufügen des Lagers wurde vereinfacht**

Das Hinzufügen des Lagers wurde in die Lagerübersicht selbst gelegt, so kann der Benutzer mit einer einfachen Interaktion ein neues Lager erstellen.

### **5. Hinzufügen von Lebensmittel ohne Lager**

Wie bei Punkt 4 Schon genannt wurde das Lager von dem „Plus“-Icon auf die den Screen selbst gelegt. Somit konnte das Icon mit der Interaktion Lebensmittel ohne Lager belegt werden. Hierbei wird allerdings auch potential zum Missinterpretieren der Funktionalität gesehen.

## Zweite Evaluation

Die zweite Evaluation fand zwischen den beiden Projektparteien statt. Hierbei wurden einzelne Designelemente beurteilt und bei Bedarf bearbeitet. Im Gegensatz zur ersten Evaluation wurde hier nicht nur Erreichbarkeit der einzelnen Screens, sondern auch auf die Selbstbeschreibungsfähigkeit der Designelemente geachtet. Des Weiteren wurde erstmals die Farbgebung diskutiert. Das Ergebnis wurde als Grundlage für den zweiten digitalen High-Fidelity-Prototype hergenommen.

### Erkenntnisse:

#### **1. Hinzufügen einer Löschoption für Reservierungen**

Das Löschen der Reservierungen ist nun mittels eines kleinen „Minus“-Icons möglich, welches auf die Reservierungsanzeige platziert wurde.

#### **2. Farbgebung mit Hellgrün ist schwierig**

Es wurde diskutiert, ob insgesamt die Farbgebung von hellgrün nicht als „schwierig“ einzuordnen ist. Denn die Erkennbarkeit der Designelemente kann je nach Anzeige Gerät sehr stark variieren. Trotzdem wurden erst einmal nur kleinere Änderungen vorgenommen.

##### **a) Änderung des Logouts von hellgrün zu grau und rot**

Das Logout-Symbol wurde von grün zu einem grau und rot geändert. Dies wird als verständlicher erachtet.

##### **b) Änderung der Anfrage und der Bestätigung von hellgrün zu blau**

Sowohl die Frage- bzw. Ausrufezeichen der Anfragen als auch die Bestätigung der Reservierung wurden zu einem blau geändert, damit sich diese besser absetzen können.

## Dritte Evaluation:

Nach der zweiten Evaluation wurde der zweite digitale High-Fidelity-Prototype für ausreichend ausgereift erachtet, um mit den Tests an projektunabhängigen Personen zu beginnen. Im Folgenden wird kurz das Vorgehen während der Tests erläutert.

### Vorgehen:

Zu Beginn sollte sich jeder Proband mit der Anwendung vertraut machen. Anschließend wurden ihnen eine Rolle gegeben und eine Aufgabe gestellt, welche sie bearbeiten sollten. Während sie diese Aufgaben lösten, waren die Probanden dazu angewiesen ihre Schwierigkeiten zu verbalisieren. Nach Abschluss der Aufgabe, wurde ihnen eine neue gegeben. Zum Schluss wurden die Probanden zu der Anwendung befragt. Hierbei konnten Probanden nochmals ihre Kritikpunkte zu der Anwendung selbst aufführen und im Prototyp visualisieren.

### Erkenntnisse:

#### **1. Farbliche Anpassung der Akzentfarbe zu einem dunkleren Grünton**

Die Farbe konnte nur schlecht von dem pastellgrünen bzw. weißen Hintergrund unterschieden werden und die Lesbarkeit ist je nach Anzeige Gerät drastisch gesunken. Somit wurde nun doch der Akzentton von einem hellen Grünton zu einem gesättigten mittel Grünton, sowie einem Blauton geändert.

#### **2. Änderung des Farbtons der Botton Navigation zu einem Schwarz**

Sowie die Akzentfarbe wurde ebenfalls die Farbe der Botton Navigation geändert. Allerdings wurde hier ein Schwarzton gewählt.

#### **3. Vereinheitlichung der Botton Navigation**

Die Botton Navigation wurde so angepasst, dass diese für jeden Screen zu den gleichen Seiten führt. Diese Anpassung war wichtig, um die Konsistenz der Designelemente zu gewährleisten.