

Usabilitytests vom 03.-12. Juni 2009

Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung der Tests

Bitte sorgfältig lesen!

Ziel dieses Praktikums ist die Überprüfung der Gebrauchstauglichkeit im Nutzungskontext. Es geht nicht darum, dass eine perfekt funktionierende Software präsentiert wird. **Das bedeutet, für die Qualität dieses Praktikumtermins ist es nicht relevant, wie gut ihr System funktioniert, sondern beurteilt wird, wie gut Sie dieses Testpraktikum vorbereiten, durchführen, analysieren und dokumentieren.** Denken Sie immer daran: Im Fokus steht die Methodik des Usability-Testing.

Da die Durchführung der Experimente organisatorisch und technisch aufwendig sind, müssen sie von den einzelnen Teams sorgfältig geplant und vorbereitet werden. Dazu folgen jetzt einige Hinweise.

1. Jedes Team definiert **drei typische und nicht zu einfache Aufgaben** in der Sprache und aus der Sicht des Stakeholders. Nicht zu einfach bedeutet, dass schon einige Interaktionsschritte zur Lösung der Aufgabe erforderlich sein sollen.
2. Erstellen Sie einen **Testplan**, aus dem klar hervorgeht, welche Ziele und Aufgaben die Versuchsperson erreichen bzw. bearbeiten soll.
3. Erklären Sie in Ihrem **Testplan**, welche **Gestaltprinzipien** (Kap 7.3) Sie wo und/oder wann im Interaktionszyklus bewusst beim UI-Design eingesetzt haben und welche Wahrnehmungswirkung Sie damit beansichtigen. Gehen Sie dabei vor allem auch auf die Grundprinzipien menschlicher Wahrnehmung **Visibility, Affordance** und **Abstraktion** (Kap 4) ein.
4. Die Aufgaben, welche die Testperson beim Usability-Test ausführt, sollen später von Ihnen nach dem **Interaktionsmodell von Norman** analysiert werden. Das bedeutet, dass Sie nach der Ausführung der Tests versuchen, die beobachteten Probleme, Fehler, Missverständniss, etc. in die von Norman definierten 7 Interaktionsstufen einzuordnen, um sie genauer zu beschreiben und erklären zu können.
5. Sie erhalten nach dem test alle aufgezeichneten Daten wie Beobachtungsvideo, Mausbewegungen, Tastenclicks, Eyetracking-Diagramme, Notizen während der Beobachtung, etc., um sie zuhause in Ruhe auswerten zu können. Bringen Sie daher einen **4GB-großen USB-Stick** mit, auf dem die Daten gespeichert werden.
6. Bringen Sie **eine Testperson** mit, die ihr Softwaresystem, insbesondere das User Interface, nicht kennen dürfen. Es werden auch Testpersonen von uns spontan gestellt.
7. Der **Testplan** muss vorher mit den Betreuern des Praktikums (Faroughi, Klocke) besprochen werden. Einen schriftlichen Ausdruck müssen Sie zum vereinbarten

Testtermin mitbringen. Eine **Liste der Testtermine** liegt bei Arash und Roozbeh Faroughi. Bitte tragen Sie sich dort ein. Informationen zum Testplan finden Sie im Skript vom Freitag, den 22.05.09.

8. **Ganz wichtig:** Ihre Anwendung (Web-Anwendung, ausführbares jar-File, etc.) muss auf dem im Usability-Studio (Raum 3.245) bereitstehenden Rechner unter Windows Vista laufen, weil nur auf diesem Rechner die Eyetracking-Software installiert ist. Falls Sie sich unsicher sind, ob das klappt, dann probieren Sie es vorher aus.
9. **Eine genaue und sorgfältige Planung und Vorbereitung erleichtert Ihnen und uns die Arbeit.** Daher testen Sie vorher ihre Software auf Fehler. Besprechen Sie mit uns Ihre Planung. Für jedes Team sind 90 Minuten für den Usability-Test vorgesehen.
10. Fertigen Sie eine genaue **Dokumentation** über die Usabilitytests an. Darin muss der genaue **Testplan**, das **Protokoll der Testdurchführung**, die **Analyseergebnisse** und – ganz wichtig – Ihre **Schlussfolgerungen** und **Interpretation** der Analysen.