

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 Praktikumstermins 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, Missverständnisse, 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 vereinbaren

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.