



Bild: Ulrike Schmidt

In diesem Pilotprojekt wurde die Frage bearbeitet, wie Usability- und User-Experience-Testungen für eine spielerische Anwendung in der Pflege effizient und valide umgesetzt werden können. Insbesondere ging es darum, einen standardisierten Leitfaden auszuarbeiten, der hilft, konkrete Empfehlungen zur Optimierung des Interface abzuleiten und diese im Team zu priorisieren.

## Zielstellung

- Sammlung und Bewertung bisheriger Usability- und User-Experience-Aktivitäten
- Erarbeitung eines generischen Vorgehens, um zukünftig systematisch vorzugehen

## Vorgehen und Methode

Nach einem Kick-Off-Meeting und einer Beobachtung in einer Betreuungseinrichtung wurde der erste Entwurf eines standardisierten Leitfadens ausgearbeitet. Er unterscheidet verschiedene Anwendungsfälle unterschiedlicher Testsituationen (z.B. Testen mit und ohne vorgegebene Aufgaben), um sowohl die intuitive Zugänglichkeit des Systems als auch Aspekte der Steuerbarkeit und Verständlichkeit überprüfbar zu machen. Nach einer weiteren Beobachtung konnte der Leitfaden optimiert werden. Zusätzlich wurde ein standardisiertes Dokumentations- und Auswertungsschema erstellt, das eine schnelle Priorisierung von Usability- und User-Experience-Problemen erlaubt. Schließlich wurde ein Interviewleitfaden für Pflege- und Betreuungspersonal ausgearbeitet, um auch diese Anwendergruppe systematisch in die Optimierung und Weiterentwicklung des Systems einzubeziehen.

# Usability systematisch testen



Bilder: RetroBrain R & D

Beispiele für gestengesteuerte Spiele: Briefe austragen (links) und Motorrad fahren (rechts)

## Ergebnisse

Ergebnis der Zusammenarbeit ist ein standardisiertes Testschema, bestehend aus den Modulen Interview, Beobachtungsschema und Fragebogen, das RetroBrain für die Weiterentwicklung der MemoreBox zielführend einsetzen kann. Tester\*innen und Entscheider\*innen profitieren durch nützliche und vergleichbare Ergebnisse, aus denen sich konkrete Entscheidungen ableiten lassen. Über die Auflistung von Schwierigkeiten bei der Spielenutzung hinaus macht der Test auch eindeutig deutlich, ob und inwiefern diese Probleme in der Erkrankung des Nutzers begründet liegen.

“Dank der Unterstützung durch das Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Usability konnten wir unsere User-Tests und Usability-Prüfungen noch effizienter gestalten.

Die Zusammenarbeit war flexibel und angenehm – wir können diese Form der Pilotprojekte ausdrücklich empfehlen!”

*Dr. Inga Großmann,  
Retrobrain R&D GmbH*

## RetroBrain R&D

Videospiele können nachweislich in der Therapie von Alterskrankheiten wie Demenz und Parkinson wirksam eingesetzt werden. Das Hamburger Start-up RetroBrain entwickelt hierfür therapeutisch für die Konsole MemoreBox wirksame Videospiele. Beim virtuellen gestengesteuerten Kegeln, Motorrad-fahren oder Briefe-Austragen können pflegebedürftige Senioren ihre kognitive und motorische Leistungsfähigkeit trainieren.

**Ansprechpartner:** Katharina Jungnickel (k.jungnickel@kompetenzzentrum-usability.digital)