

USABILITY TEST

Bei einem Usability-Test führen repräsentative Nutzer typische Aufgaben mit einem System aus, um Probleme, aber auch positive Aspekte des Systems aufzudecken. Meist wird das Nutzerverhalten aufgezeichnet, Gedanken mittels Lautem Denken sowie Meinungen über Interviews oder Fragebögen erhoben.

 Nutzer, Testleiter
 Ca. 1 Std. pro Nutzer plus Auswertung
 Optional Aufzeichnungsgeräte (Screencapture-Software, Ton, Kamera)

Durchführung

Zunächst ist festzulegen, was durch den Nutzer evaluiert werden soll. Daran werden Aufgaben für den Nutzer abgeleitet. Im Leitfaden für den Testleiter werden Instruktionen, Fragen, benötigtes Material und eine Übersicht über den Ablauf dokumentiert. Beobachtungen der Interaktion zwischen Nutzer und System unter Berücksichtigung des „Lauten Denkens“ geben erste Erkenntnisse. Anschließend gibt es eine Nachbefragung. Neben gefundenen Usability-Problemen sollten auch positive Aspekte festgehalten werden. Die Analyse wird in einem Bericht aufbereitet.

Mehrwert

- » Gründe für Probleme können schnell und systematisch identifiziert werden
- » Äußerungen und Verhalten des Nutzers sind spontan - meist unverzerrt
- » Auch beim Nutzer durchführbar, z.B. am Arbeitsplatz oder remote

Quellen

Sarodnick, F., & Brau, H. (2011). Methoden der Usability Evaluation: Wissenschaftliche Grundlagen und praktische Anwendung. Bern: Hans Huber.

Barnum, C. (2010). Usability Testing Essentials: Ready, Set...Test. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.

Aufgabe

Öffnen Sie eine beliebige App auf Ihrem Smartphone/Tablet. Überlegen Sie sich eine typische Aufgabe mit dieser App. Schreiben Sie diese Aufgabe auf einen Zettel. Bitten Sie eine/n Kollegen/in, diese Aufgabe auf Ihrem Smartphone/Tablet zu lösen. Bitten Sie ihn, beim Lösen der Aufgabe laut auszusprechen, wie er vorgeht, was ihm auffällt.

Jetzt ausprobieren

Machen Sie sich Notizen, z.B. nach dem folgenden Schema:

Auffälligkeit (P/N/F/K)	Screen / Aufgabenschritt	Aussage / Verhalten

P = Positiv, N = Negativ, F = Frage, K = Kommentar

Notizen:

Reflexion

Wie viele Hinweise auf gute, aber auch schlechte Gestaltung der App konnten Sie so gewinnen?

Inwieweit würden diese Hinweise helfen, die App zu verbessern?

Wie haben Sie die Rolle des Testleiters empfunden? Was würden Sie beim nächsten Mal anders machen?
