

WIZARD-OF-OZ-PROTOTYPING

Die Wizard-of-Oz-Technik (WoO) ist eine Prototyping-Methode, die es ermöglicht die Interaktion zwischen Menschen und einem sich in der Entwicklung befindlichen System zu entwerfen, gestalten und evaluieren. In einem Experiment wird potentiellen Nutzern, der Versuchsperson (VP), suggeriert mit dem System zu interagieren. Da das System sich noch in der Entwicklungsphase befindet, werden dessen Reaktionen in Wahrheit jedoch von einem Menschen, dem sogenannten „Wizard“, simuliert.

	Repräsentativer Nutzer, Testleiter, Wizard (= Person, die das System simuliert); optional Protokollant
	2 – 4 Stunden
	Stift und Papier, Service Blueprint-Vorlage oder Pinnwand mit Post-Its

Durchführung

Beim WoO-Prototyping interagiert die VP mit dem Frontend (z.B. Lautsprecher) eines Systems, das i.d.R. einen vollständig entwickelten Eindruck erzeugt. Das Backend (z.B. Tonausgaben) des Systems wird jedoch im Hintergrund von dem Wizard gesteuert. Damit die Illusion der Simulation bestehen bleibt, sollte der Wizard konsistent reagieren. Hierfür ist es hilfreich einen Entscheidungsbaum für die Systemreaktionen zu erstellen und Schnellbefehle (z.B. Tonaufnahmen) einzusetzen. In der Testsitzung erhält die VP Instruktionen, welche Aufgaben (Szenarien, der angestrebten Systemfunktionen) sie mit dem System bearbeiten soll und wird bei der Bearbeitung beobachtet. Um Ansatzpunkte für die Fortentwicklung zu erhalten, wird das tatsächliche mit dem erwarteten Nutzungsverhalten abgeglichen.

Mehrwert

- » Untersuchung von Systemfunktionen & -interaktionen unter realitätsnahen Bedingungen, ohne Programmierung
- » Spätere Nutzer werden von Beginn an in die Entwicklung eingebunden
- » Besonders zur Simulation technisch anspruchsvoller Systeme geeignet

Quellen

Bernsen, N. O., Dybkjær, H., & Dybkjær, L. (1994). Wizard of oz prototyping: How and when. Proc. CCI Working Papers Cognit. Sci./HCI, Roskilde, Denmark.

Huber, M., Meyer, W., Nowack, K., & Geßler, P. (2016). WoOF: Ein framework für wizard of oz experimente. Proceedings of Elektronische Sprachsignalverarbeitung, 127-134.

Aufgabe

Nehmen Sie an, dass Sie ein technisch anspruchsvolles System entwickeln wollen, das aufwendig zu programmieren ist (z.B. ein System, das nur über Sprach-eingaben gesteuert wird). Sie wollen die Interaktion mit dem System vor der Programmierung mit dem WoO-Prototyping untersuchen.

Durchlaufen Sie zur Vorbereitung die unten genannten Schritte.

Jetzt ausprobieren

- 1 Zielstellung: Listen Sie Aufgaben für die WoO-Untersuchung auf, mit denen die angestrebten Systemfunktionen untersucht werden sollen.
- 2 Teilnehmeridentifikation: Legen Sie Kriterien fest, die die Teilnehmer erfüllen sollen.
- 3 Szenarien: Überlegen Sie, welche technischen Hilfsmittel zur Simulation der Interaktion der VP mit dem System notwendig sind.
- 4 Aufbau: Richten Sie den WoO-Prototypen technisch ein. Weisen Sie alle Beteiligten, in ihre Rollen ein.
- 5 Pilottests: Testen Sie den WoO-Prototypen, bis die Simulation reibungslos abläuft.

Notizen:

Reflexion

Wie schätzen Sie den Aufwand des WoO-Prototypings ein?
Welche Vorteile sehen Sie bei der WoO-Technik im Vergleich zu anderen Prototyping-Methoden?
