



Photo by Tamas Tuzes-Kataion, Unsplash

Photo by Sam McGhee on Unsplash

## BY THE WAYS Pilotprojekt zur Userfreundlichkeit einer Roadtripp-App unter Einsatz der Methode des Lauten Denkens und Nachbefragungen

### Ziele

Das Berliner Startup By The Ways hat es sich zur Aufgabe gemacht, eine App zu entwickeln, die das Planen von Roadtrips neu erfindet. Diese App ermöglicht es in Echtzeit neben touristischen Hotspots auch abgelegene Insidertipps zu finden.

Zum Startpunkt des Projektes befand sich das neue Feature der App, der sogenannte "Lookout Modus" gerade im Aufbau.

In einer ersten Testung durch By The Ways stellte sich heraus, dass es in diesem Livemodus nicht so einfach ist, sich während der Fahrt für ein Ziel zu entscheiden. Es war daher der Wunsch, herauszufinden, wie die Entscheidung für einen Point of Interest während der Fahrt unter Benutzung des Lookout-Modus der App abläuft und welche Herausforderungen sich dabei ergeben können.

### Methoden

In einer Feldstudie sollten die Versuchspersonen als BeifahrerInnen im Auto während einer Realfahrt die App bedienen. Hierbei wurde die Methode des Lauten Denkens verwendet.

Im Anschluss an diese Aufgabe konnten die ProbandInnen im Rahmen einer Nachbefragung noch tiefer auf ihre erlebten Herausforderungen und Erwartungen eingehen. Die Erhebungen wurden per Video und Screenrecording aufgezeichnet.

Zur Auswertung wurde ein Best Practice der richtigen Handlungsschritte aufgestellt. Abweichungen davon wurden in Anlehnung an den Instant Usability Report ausgewertet.

Lautes Denken 

Instant Usability Report

Interviews 

## Ergebnisse

Aus den vom Best Practice abweichenden Handlungsschritten der Versuchsteilnehmenden haben sich verschiedene Probleme und Herausforderungen im Entscheidungsprozess bei der Verwendung des Lookout Modus der App By The Ways ergeben.

Neben technischen Fehlfunktionen, wie dem Abstürzen der App und einem Start der App in einem falschen Modus, haben die Teilnehmenden den Lookout Modus nicht gefunden oder die Funktion nicht beachtet.

Darüber hinaus konnten weitere Schwierigkeiten im Umgang mit der App identifiziert werden, die auch in der Nachbefragung noch einmal bestärkt wurden. Die Versuchspersonen beschrieben eine allgemeine Überforderung mit der App. Das lag unter anderem daran, dass sie sich innerhalb der App schwierig orientieren konnten und die App an einigen Stellen überladen auf die Befragten wirkte.

Dennoch waren alle ProbandInnen gewillt, die App zukünftig wieder zu verwenden.



## Learnings

- Lautes Denken ist eine hilfreiche Methode zur Verbesserung von Interfaces
- Nachbefragungen eignen sich zur Spezifikation von Erkenntnissen aus der Methode des lauten Denkens

## Weitere Informationen:

Projekt auf UUX Webseite 



Ansprechpartner Kompetenzzentrum

Veronica Hoth

v.hoth@kompetenzzentrum-usability.digital



## Projektpartner



Webseite des Unternehmens 