

Das Web-Portal I

Projektierung Realisierung Plazierung

Lehrveranstaltung an der HBI
SS 2001
Claus Wagner

Usability Test

Usability Metrics

Meßbarer Erfolg

contra

subjektiver Aussage

Usability Test

Warum Usability Tests?

Nutzbarkeit ist eine subjektive Wahrnehmung eines Einzelnen. Zu verifizieren gilt aber die Nutzbarkeit einer Anwendung von einer großen Nutzerschaft. Der Nachweis erfolgt dabei über einen Usability-Test.

Das Web-Portal 1, SS01 (c) Art-Of-Web-Usability

Usability Test

Notwendigkeit

Die individuelle Wahrnehmung ist ein Störfaktor in der Argumentierung. Daher sind nachvollziehbare Tests, deren Resultat in Zahlen manifestiert sind ein unerlässliches Mittel zur Erfolgsmessung der angewandten Usability.

Das Web-Portal 1, SS01 (c) Art-Of-Web-Usability

Usability Test

„Wir haben mit unserer Anwendung einen guten Grad an Nutzbarkeit geschaffen, in einigen Gebieten weisen wir noch Schwächen auf, sind aber auf einem guten Weg!“

Unzureichende Qualität im Statement

- welche Besserungsrate
- von welcher Basis ausgehend
- in welcher Zielgruppe

Das Web-Portal 1, SS01 (c) Art-Of-Web-Usability

Usability Test

„Wir haben mit unserer Anwendung die Usability Guidelines nach Nielsen eingehalten und somit eine Nutzbarkeit von rund 70% in unserer definierten Zielgruppe erreicht. In den Bereichen E-Commerce haben wir im letzten Jahr eine Besserung von rund 20% erreicht, im Magazin-Bereich von lediglich 2%, erwarten aber eine Besserung von 20%!“

Qualitative Aussage

Das Web-Portal 1, SS01 (c) Art-Of-Web-Usability

Usability Test

Wie erreicht man qualitative Aussagen?

- Marktforschungen
- Online Userbefragungen
- Server Statistik Auswertungen

Das Web-Portal 1, SS01 (c) Art-Of-Web-Usability

Usability Test

Nachteile dieser Methoden:

- Marktforschungen
zu teuer und aufwendig
- Online Userbefragungen
zu teuer und leicht beeinflussbar
- Server Statistik Auswertungen
Anonym, auslegbar

Das Web-Portal 1, SS01 (c) Art-Of-Web-Usability

Usability Test

User Success is the bottom line of usability

JAKOB NIELSEN, ALERTBOX, 18. Februar 2001

Das Web-Portal 1, SS01 (c) Art-Of-Web-Usability

Usability Test

User`s Success?

Erst wenn der Nutzer sein Ziel auf der Web-Site erreicht hat, ist die Aufgabe der Userführung und somit der Usability erledigt.

Das Web-Portal 1, SS01 (c) Art-Of-Web-Usability

Usability Test

Usability Metric nach Nielsen

Die einfachste, billigste und verlässlichste Form der Usability Messung.

„Stellen Sie den Usern eine Aufgabe und messen Sie ihren Erfolg!“

Das Web-Portal 1, SS01 (c) Art-Of-Web-Usability

Usability Test

Voraussetzung für Usability Test

Zu lösende Aufgaben.

Anzahl **n User** aus definierter Zielgruppe
Anzahl **x Aufgaben**, die zu lösen sind
Drei Zustände: **S für erfolgreiches lösen** der Aufgabe, **P für teilweise Lösung** und **F für abgebrochenen Task**.

Moderator, der die Tests begleitet.

Das Web-Portal 1, SS01 (c) Art-Of-Web-Usability

Usability Test

Ablauf

Stellen Sie jedem einzelnen Ihrer Nutzer unabhängig voneinander die gleiche Aufgabe und lassen Sie sich den Weg zum Ziel erklären.

Kommt der User zu seinem Ziel, notieren Sie ein S. In den anderen Fällen ein F oder P.

Das Web-Portal 1, SS01 (c) Art-Of-Web-Usability

Usability Test

Ablauf

Der Moderator begleitet den Nutzer auf seinem Weg zum Ziel ohne jedoch einzugreifen. Er notiert sich Stichpunkte. Der Nutzer muss seinen Weg kommentieren. Diese Aussagen sind nicht ausschlaggebend für die numerische Usability, aber die Zitate notwendig für eventuelle Änderungen und deren Begründung.

Das Web-Portal 1, SS01 (c) Art-Of-Web-Usability

Usability Test

Auswertung

	Task 1	Task 2	Task 3
Nutzer 1	s	s	s
Nutzer 2	f	p	f
Nutzer 3	s	f	f
Nutzer 4	f	f	f
Nutzer 5	s	s	p

Das Web-Portal 1, SS01 (c) Art-Of-Web-Usability

Usability Test

Auswertung

In diesem Beispiel liegt die Usability bei:

47%

Formel:

anzahl S + (anzahl P x 0,5) / N = Rate

6S + (2P x 0,5) / 15 = 47%

Das Web-Portal 1, SS01 (c) Art-Of-Web-Usability

Usability Test

Wie erlangt diese Zahl Aussagekraft:

- Regelmäßigkeit
 - Häufigkeit
 -
- Mischen und Wechseln ...
- ... der getesteten Nutzer
 - ... der gestellten Aufgaben