

Woche 09

Usability Testessen vorbereiten (internes Sprint-Review, am 16.06.2023)

Das Usability Testessen bringt Entwickler und Nutzer an einen Tisch. Bei Weißwurst und Brezen werden Prototypen, Websites oder Apps auf ihre Gebrauchstauglichkeit (Usability) getestet¹. Uns Coaches ist es wichtig, dass Sie gegenseitig sehen, welche hervorragenden Leistungen Sie jeweils erbracht haben. Ihre Mitstudierenden sollten sehen, was sie bereits geschafft haben, der Usability Test ist eher ein willkommener Seiteneffekt, den sie auch für die Demo / den Pitch auf der Messe nutzen können. Wir führen das Testessen zum zweiten Sprint-Review-Meeting-Termin durch, am 16.06.2023. Für ihren Kunden erarbeiten sie ein separates Review-Meeting mit einer Demo. Demo und Usability-Tests müssten ähnlich sein.

Ablauf

- Von 09:45 – 13:00 Uhr
- “Speedtesting” in 6 Runden a 12 min
- 12 Teststationen, Raum B007 und A006 sowie auf dem Gang dazwischen
- Nacharbeiten in einer separaten Sitzung ihres Teams

1. Planen des Usability Tests (Vorbereitung)

Überlegen Sie sich im Team ein Ziel für das Usability Testessen. Welche Fragen wollen Sie mit dem Testessen klären. Was wollen Sie über Ihre Benutzer wissen? Dokumentieren Sie die Ziele und Fragen in Form einer Wiki-Seite.

Welche Eigenschaften sollte eine ideale Testperson für Sie haben? Gehen Sie dazu noch mal ihre Persona-Hypothesen durch.

Legen Sie einen „Moderator“ für das Testessen fest, dieser wird die Tester durch Ihre Aufgaben leiten. Legen Sie zusätzlich einen Protokollanten fest, dieser schreibt seine Eindrücke und das Feedback der Benutzer auf.

Wenn bei ihrem Projekt ein direkter Usability-Test (noch) keinen Sinn macht, da sie beispielsweise eine Backend-Komponente erstellt haben, bereiten sie bitte einfach eine Demo vor (ggf. die finale Demo für ihren Kunden).

2. Testskripte schreiben

Legen sie einen Text für das *Briefing der Tester* fest und dokumentieren sie diese auf einer Wiki-Seite. Ziel des Briefings ist es, dass ihr Tester mit dem richtigen „Mindset“ startet und die Testergebnisse möglichst nicht verfälscht. Im Briefing erklären Sie dem Tester, worum es im Usability Testessen geht.

Überlegen Sie sich Fragen für das *Pre-Session-Interview* und dokumentieren Sie diese auf einer Wiki-Seite. Die Fragen dienen dazu, relevante Eigenschaften Ihrer Testperson zu erfahren: Vorwissen, Erwartungen, Ziele und demografische Daten (Alter, Ausbildungsstand, Geschlecht, ...). Soweit relevant für Ihr System. Die Fragen sollten sich weitgehend aus ihren **Persona-Hypothesen** ableiten lassen.

Überlegen sie sich für jede ihrer Persona-Hypothesen *Testaufgaben* und dokumentieren sie diese. Die Testaufgaben müssen mit Ihrem System innerhalb von 12 Minuten machbar sein. Aus der Beobachtung der Testpersonen bei der Erfüllung der Aufgabe sollten Sie möglichst viele Informationen zur User-Experience und zur Usability erhalten.

Überlegen Sie sich im Team Fragen für das *Post-Session-Interview* um das Gesamtfeedback Ihrer Testpersonen zu erfragen (Gesamteindruck, größte Schwierigkeiten, Emotionen, ...)

3. Durchführen jeder Usability-Testsitzung (Während des Essens)

¹ Ideen zu dieser Aufgabe stammen aus einem Usability Testessen, das die Firma TechDivision mit uns im Mai 2019 veranstaltet hat, sowie aus dem Buch Geis, Tesch: Basiswissen Usability und User Experience, dpunkt, 2019

Nun führen sie während des Testessens bis zu sechs Mal einen Usability Test durch. Dieser hat immer denselben Ablauf. Der Moderator leitet jeweils die Testperson durch den Test.

1. Briefing des Usability-Testteilnehmers
2. Pre-Session-Interview mit dem Usability-Testteilnehmer
3. Übergabe der jeweiligen Usability-Testaufgabe
4. Beobachtung der Durchführung der Usability-Testaufgabe durch den jeweiligen Testteilnehmer
5. Post-Session-Interview mit dem jeweiligen Testteilnehmer

Der Protokollant schreibt jeweils mit und macht sich Notizen zum Verhalten des Benutzers. Eventuell führt dieser oder ein separater Beobachter Messungen durch (z.B. Zeitdauer für die Bearbeitung, Anzahl Hilfestellungen mit Bezug zu Usability-Problem, Arbeitsergebnis vollständig und genau erreicht? ja/nein).

4. Auswertung und Dokumentation

Setzen Sie sich im Team nach dem Testessen zusammen. Sie werten gemeinsam die Tests aus und erstellen eine Wiki-Seite mit den Ergebnissen:

- ca. 5 bis maximal 20 Usability-Befunde (sowohl textuell beschriebene Usability-Probleme als auch textuell beschriebene positive Feststellungen),
- soweit möglich für jedes Usability-Problem ein Screenshot oder Foto zur Illustration des Problems, aus dem hervorgeht, an welcher Stelle das jeweilige Usability-Problem genau aufgetreten ist, und
- das Usability-Testskript (sodass der Leser nachvollziehen kann, wie jede Usability-Testsitzung durchgeführt wurde und welche Usability-Testaufgaben erledigt wurden).