

# Usability Testing Tool

## Idee

(Kurzbeschreibung der zu entwickelnden Funktionalität, bzw. des umzusetzenden Projekts)

Die User Experience (UX) umfasst alle Aspekte der Interaktion zwischen einer Person und einem Produkt. Wichtige Teilaspekte sind beispielsweise die Benutzerfreundlichkeit (Usability), die Ästhetik und die Effizienz mit der Aufgaben erfüllt werden können.

In den letzten Jahren ist die Nachfrage nach guter UX stark gestiegen. Vor Allem in der Softwareentwicklung genügt es schon lange nicht mehr, ein funktionierendes Produkt anzubieten. Um wettbewerbsfähig zu sein muss das Produkt dem Nutzer eine intuitive und komfortable Bedienweise ermöglichen.

Eine der wichtigsten Methoden, um die zuvor genannten Aspekte in einer Software zu testen und Schwachstellen zu finden, ist das Usability Testing. Hierbei wird ein potentieller Nutzer vor die Software gesetzt, um typische Aufgaben zu erledigen. Ein Moderator führt den Nutzer durch den Test und Beobachter aus dem Entwicklerteam protokollieren die Erkenntnisse.

Ein großer Nachteil von Usability Tests ist, dass diese viel Zeit kosten. Der Moderator, Tester und alle Beobachter sind während des gesamten Tests anwesend. Außerdem müssen passende Tester gefunden und die Meetings dazu organisiert werden.

Im Rahmen dieser Studienarbeit soll eine App entwickelt werden, die es ermöglicht kurze Usability Tests durchzuführen. Diese soll beispielsweise in der Kaffecke eines Unternehmens platziert werden können, um von jedem Mitarbeiter genutzt werden zu können. Der Test soll somit ohne anwesenden Moderator und ohne Beobachter jederzeit durchgeführt werden können.

## Durchführung

(grobe Handlungsempfehlung zur Vorgehensweise bei der Bearbeitung)

- Marktanalyse
- Konzeptionierung
- Implementierung

## Hard- und Softwaretools, Programmiersprachen, Technologien

(notwendige Kenntnisse, die man sich selbstverständlich auch im Zuge der Bearbeitung aneignen kann)

- Appentwicklung
- Datenbanken

## Links und Informationen

(Einführende Informationen, um sich mit dem Thema ein wenig vertraut zu machen)

- <https://developer.android.com/guide/> oder <https://developer.apple.com/documentation/>
- <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- <https://www.experienceux.co.uk/faqs/what-is-usability-testing/>

## **Bearbeiter pro Team**

(bei mehreren interessierten Teams besteht ggf. die Möglichkeit der Mehrfachvergabe dieses Themas)

- zwei bis drei Personen

## **Allgemeine Infos zur Studienarbeit im Team Babilon/Cerny**

(verpflichtende Termine, neben den Regelrücksprachen mit dem Betreuer)

- Hardware-Ausgabe ...
- Kick-Off-Meeting vom 02. - 04.11.2018
  - Allgemeine Infos zur Studienarbeit (Datei- und Codeablagensystem, Bewertung, ...)
  - Anfertigen eines Pflichtenhefts sowie der Projektablaufplanung auf Basis des vorgegebenen Lastenhefts
  - Kennenlernen sämtlicher Betreuer und der anderen Teams
  - Informationsaustausch mit anderen Teams
- Zwischenmeeting (März/April)
  - Präsentation des aktuellen Stands
  - Feedback von den Betreuern
  - Diskussion mit anderen Teams
- Abschlusspräsentations-Meeting (Juni/Juli)
  - Vorstellung der Studienarbeitsergebnisse vor den anderen Teams und allen Betreuern