

Usability Engineering

Übungsaufgaben Kapitel 3

Methoden der Usability Evaluation

Aufgabe 2 – GOMS-Modell:

Wofür steht die Abkürzung **GOMS**? Welche **Informationen** können mit Hilfe der GOMS-Analyse erfasst werden? Welche Vor- bzw. Nachteile hat dieses Verfahren?

Lösung (1):

- GOMS:



- >



- >



- >

Lösung (2):



->

->

- Informationen:



Lösung (3):

- Vorteile:



- Nachteile:



Aufgabe 3 – EVADIS II:

Nennen und erläutern Sie die **Komponenten** aus denen sich der Expertenleitfaden **EVADIS II** zusammensetzt?

Lösung (1):

- Komponenten EVADIS II:



->

->

->

->

->

Lösung (2):

- Komponenten EVADIS II (fortgeführt):



->

->

->

->

->



->

->

->

Lösung (3):

- Komponenten EVADIS II (fortgeführt):
 - ->
 - >

Aufgabe 4 – Cognitive Walkthrough:

Beschreiben Sie das Verfahren des „**Cognitive Walkthrough**“!
Nennen Sie **Vor- und Nachteile** dieses Verfahrens!

Lösung (1):

- Cognitive Walkthrough:



- Schritte:

->

->

->

->

Lösung(2):

- Vorteile:
 -
 -
 -
 -
- Nachteile:
 -
 -

Aufgabe 5 – induktive vs. deduktive Usability-Tests:

Beschreiben Sie die wesentlichen **Unterschiede** von **induktiven** und **deduktiven Usability-Tests**!

Lösung (1):

| Unterscheidungsmerkmal | induktive Usability-Tests | deduktive Usability-Tests |
|------------------------|---------------------------|---------------------------|
| Art der Evaluation | | |
| Zweck | | |

Lösung (2):

| Unterscheidungsmerkmal | induktive Usability-Tests | deduktive Usability-Tests |
|------------------------|--|--|
| Ziel | <ul style="list-style-type: none"> • • | <ul style="list-style-type: none"> • • |
| Ort der Durchführung | | |

Aufgabe 6 – Erhebungsmethoden im Usability-Test:

Erläutern Sie kurz was unter den **Erhebungsmethoden** „**Videofeedback**“, „**Eingabeprotokolle**“, „**Coaching Methode**“, „**Lautes Denken**“ und „**Constructive Interaction**“ zu verstehen ist!

Lösung (1):

- Videofeedback:
 -

- Eingabeprotokolle:
 -

Lösung (2):

- Coaching Methode:
 -
 -
- Lautes Denken:
 -
 -
- Constructive Interaction:
 -
 -

Aufgabe 7 – Blickwinkelmessung (Eye-Tracking):

Was ist das **Ziel** der **Blickwinkelmessung**? Welche **Informationen** kann diese Methode liefern?

Lösung:

- Ziel:
 -
 -
- Informationen:
 -
 -
 -
 -
 -
 -

Aufgabe 8 – Remote-Usability-Tests:

Erläutern Sie die allgemeine **Funktionsweise** von **Remote-Usability-Tests**! Wie unterscheiden sich **synchrone** und **asynchrone** Remote-Tests?

Lösung:

- Remote-Usability-Tests:
 -
- synchrone Remote-Tests:
 -
 -
- asynchrone Remote-Tests:
 -
 -

Aufgabe 9 – Gütekriterien für Fragebögen:

Nennen und erläutern Sie kurz die **drei Hauptgütekriterien**, die bei der **Erstellung eines Fragebogens** essentiell sind!

Lösung:

- -
 -

- -
 -

- -
 -