

USABILITY TESTESSEN



Das Usability Testessen

Alle sind sich einig: Konzepte, Designs und Interfaces mit echten Nutzer*innen zu testen, ist essenziell in der Kommunikation und Produktentwicklung.

Die Realität ist: Usability Tests sind selten fester Bestandteil des Workflows. Sie gelten als zu teuer, zu zeitaufwendig, zu personalintensiv – denn ohne Testpersonen geht es nicht.

Das Usability Testessen tritt den Gegenbeweis an. Das Prinzip ist ganz einfach: Bei Snacks und kalten Getränken treffen Kommunikator*innen und Produktentwickler*innen auf Testpersonen. Im Stile des Speeddatings trifft jeweils eine Person, die etwas testen lassen möchte auf eine Testperson; nach jeweils zwölf Minuten ziehen die Testpersonen weiter zum nächsten Test.

Getestet wird meist nach der kostengünstigen, robusten und schnell erlernbaren Thinking-Aloud-Methode. Dabei werden die Testpersonen von der Testleitung gebeten, eine Aufgabe zu lösen und dabei alle Gedanken und Eindrücke, die sie beim Lösen der Aufgabe haben, laut auszusprechen. Der Test wird per Kamera mitgeschnitten oder die Ergebnisse protokolliert.

Die Vorteile auf einen Blick:

Produkte und Kommunikation werden besser:

Wir sammeln konkretes Feedback zu verschiedenen Produkten – durch Tests mit jeweils sechs Nutzer*innen. Diese Testerzahl reicht aus, um die eklatantesten Usability-Probleme zu identifizieren.

Mitarbeiter*innen vernetzen sich:

Das Usability Testessen vernetzt Mitarbeiter*innen abteilungsübergreifend und beteiligt sie am Entstehungsprozess.

Usability Testing leicht gemacht:

Wer einmal beim Usability Testessen dabei war, merkt schnell: Usability Testing ist erstens mit viel weniger Aufwand verbunden als gedacht und macht zweitens das Produkt nutzungsfreundlicher.

Schritt für Schritt zu Usability-Expert*innen:

Aus Fehlern lernen wir. Deshalb liefert jeder Usability-Test Erkenntnisse, die mitunter weit über das getestete Projekt hinaus gehen – und in andere Produkte einfließen.



Mehr Infos unter:

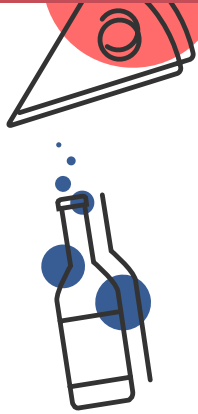
www.qundg.de/loesung/usability-testessen

USABILITY TESTESSEN



Checkliste fürs interne Usability Testessen

- [] **Zeit für das Event von 18 bis ca 23 Uhr abends**
- [] **Platz für 20 bis 60 Menschen**
- [] **Räumlichkeiten für 10 oder mehr Teststationen: je 1 Tisch + 3 Stühle**
- [] **WLAN/Internet und Strom für die o.g. Stationen**
- [] **Versammlungsort für Intro und Outro mit Beamer
(kann danach als Teststation genutzt werden)**
- [] **Tisch/Theke für ein Pizza-Buffer**
- [] **Orgaalent, das Pizza (Hälfte vegetarisch) und Getränke
(Bier und Alkohlfreies) für den Abend bestellt**
- [] **Moderator*in am Abend, gerne vor Ort**
- [] **evtl. Repräsentant*in für Willkommensworte**



Infos zur freien und ehrenamtlichen Community:

www.usability-testessen.org

USABILITY TESTBOGEN



TESTPERSON

ALTER

.....

KONTAKTDATEN

.....

PROJEKTNAME

RUNDE

.....

DURCHGEFÜHRT VON

.....

PROTOKOLL / PLATZ FÜR DEINE NOTIZEN

.....



Die Thinking-Aloud-Methode

Mit der Thinking-Aloud-Methode erkennst du schnell und einfach die grundsätzlichen Probleme deines Testobjekts. Diese Methode ist günstig, flexibel und leicht zu lernen.

Bei einem Test mit der Thinking-Aloud-Methode gehst du so vor:

- Zeig deiner Testperson erstmal nicht dein Testobjekt.
- Small Talk als Ice Breaker: Bedank dich bei deiner Testperson, dass sie für den Test zur Verfügung steht und erkläre ihr, dass nicht sie sondern der Service oder das Produkt getestet werden.
- Falls das für dich wichtig ist: Kläre deine Testperson darüber auf, dass der Service oder das Produkt noch nicht veröffentlicht ist und sie noch nicht darüber sprechen darf.
- Frage nach Namen und Alter und notiere dir die Informationen auf dem Testbogen
- Erkläre der Testperson den Ablauf des Test. Das könnte so klingen:

„Du bekommst gleich eine Aufgabe von mir gestellt, die du versuchen sollst mit unserem Service/Produkt zu lösen. Dabei ist es wichtig, dass du laut aussprichst, was in deinem Kopf vorgeht. Sag mir einfach, was du so wahrnimmst und was du als nächstes tun würdest. Du könntest zum Beispiel etwas sagen wie:

- „Der Flyer macht auf mich einen überladenen Eindruck.“
 - „Durch die SMS bin ich nun verunsichert!“
 - „...jetzt überlege ich gerade, wie...“
 - „Der Name der Zubuchoption verwirrt mich.“
 - „Du kannst du mir gern während des Tests Fragen stellen, es kann jedoch sein, dass ich sie dir nicht direkt beantworten werde.““
-
- Danach nennst du der Testperson die Aufgabe und zeigst ihr dein Testobjekt.
 - Während des Tests notierst du dir die wichtigsten Erkenntnisse.
 - Der Test ist beendet, wenn deine Testperson die Aufgabe erfüllt hat, die Aufgabe nicht beenden konnte oder die Zeit vorbei ist.
 - Nach dem Test kannst du deine Testperson noch zu den aufgetretenen Problemen befragen und dir die einzelnen Situationen erklären lassen.
 - Mögliche Fragen wären: Was sind aus deiner Sicht die Stärken und Schwächen des Produktes? Was würdest du deinen Freunden über das Produkt erzählen?

