

Praktikum Entwicklung von Mediensystemen mit iOS

WS 2011

Prof. Dr. Michael Rohs
michael.rohs@ifi.lmu.de
MHCI Lab, LMU München

Today

- Heuristische Evaluation vorstellen
- Aktuellen Stand Software Prototyp vorstellen
- Think-Aloud-Evaluation starten

Timeline

#	Date	Topic
1	19.10.2011	Introduction and overview of iOS
2	26.10.2011	App architecture, touch input, saving data
3	2.11.2011	Location, networking, sensors
4	9.11.2011	iOS 5, storyboards, automatic reference counting
5	16.11.2011	Interviews, storyboarding; brainstorming
6	30.11.2011	Paper prototyping test, start of software prototype
7	14.12.2011	Heuristic evaluation of software prototype
8	11.1.2012	Think-aloud user study
9	25.1.2012	Completion of software prototype
10	1.2.2012	Final presentation

vorige Aufgabe

- Beim nächsten Treffen soll jede Gruppe folgendes vortragen:
 - Liste zusätzlicher Heuristiken (2-4)
 - Gefundene Usability-Probleme (Text / Bilder / mündlicher Vortrag)
 - Bewertung der Wichtigkeit (Severity Rating) jedes Problems
 - Beschreibung der Änderungen am Software Prototyp (Text / Bilder / mündlicher Vortrag)
 - Kurze mündliche Beschreibung der Erfahrungen mit heuristischer Evaluation (Bewertung, Aufwand, etc.)
- Arbeiten Sie weiter an Ihrem Software-Prototyp. Zeigen Sie beim nächsten Treffen kurz den aktuellen Stand.

vorige Aufgabe

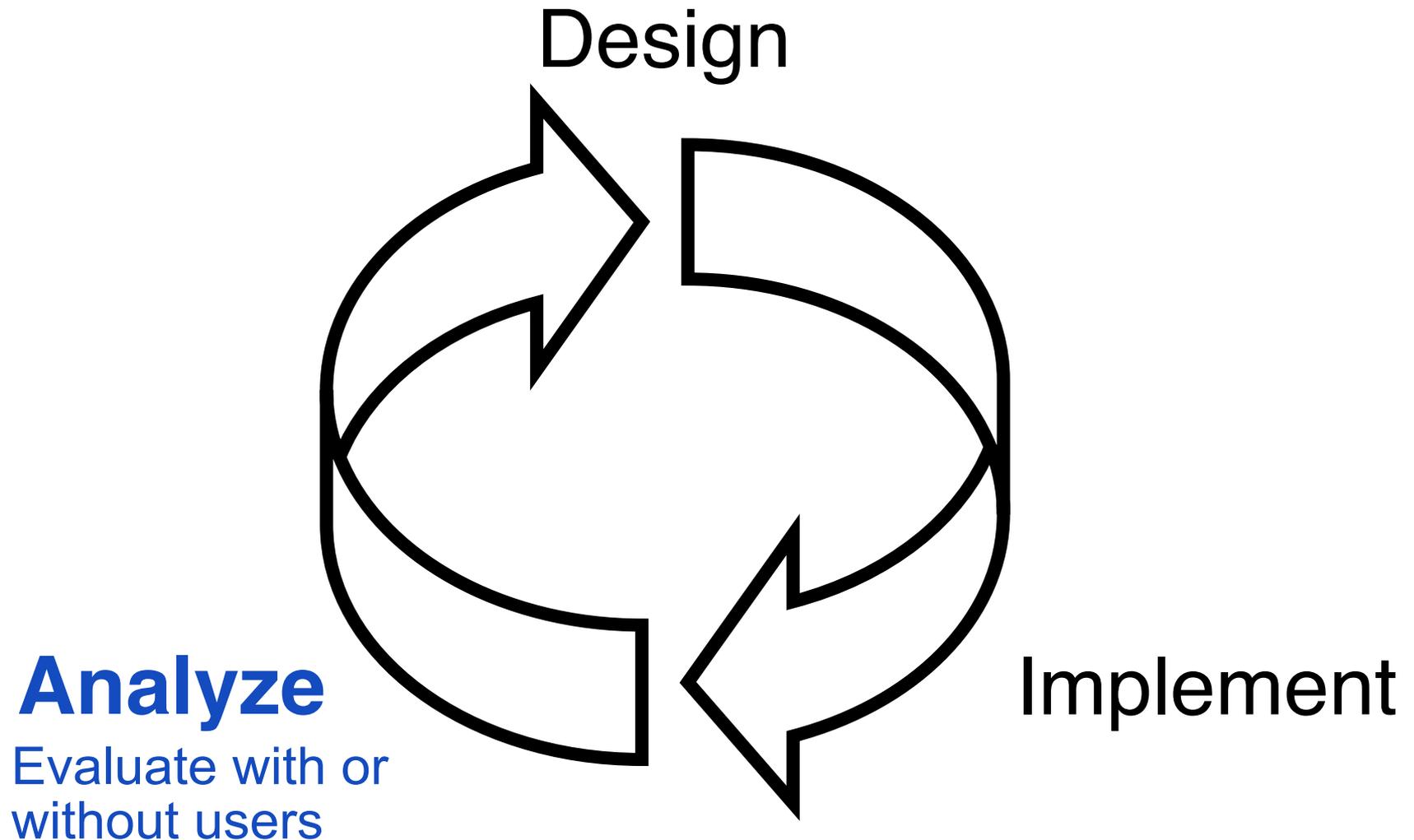
- Vorgehen
 - Einigen Sie sich im Team auf Szenario und Test-Aufgabe
 - Jedes Team-Mitglied führt unabhängig (!) eine heuristische Evaluation durch
 - Bewerten Sie die Wichtigkeit der gefundenen Usability-Probleme
 - Tragen Sie die Resultate zusammen, vergleichen Sie die Resultate und ordnen Sie nach Wichtigkeit
 - Ändern Sie den Software-Prototyp, um die Probleme zu lösen

neue Aufgabe

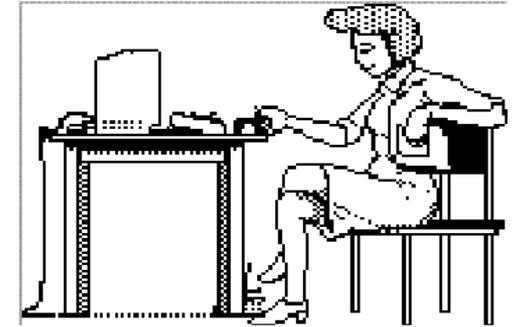
- Ziel der Aufgabe: Test des Software-Prototyps mit Benutzern mittels Think-Aloud-Evaluation
- Vorgehen
 - Finden Sie 2 Benutzer, die zur Zielgruppe Ihrer App gehören
 - Definieren Sie eine typische Benutzer-Aufgabe (mehr, falls nötig)
 - Lassen Sie die Benutzer die Aufgabe ausführen und bitten Sie sie den Problemlösungsprozess zu verbalisieren. Dazu gehört, was sie als nächstes erreichen wollen, warum sie eine bestimmte Aktion auswählen und wie sie den Systemzustand verstehen. Ihre Terminologie sollte benutzergerecht sein.
 - Beobachten Sie, notieren Sie bzw. zeichnen Sie das Benutzerverhalten auf.
 - Analysieren und gewichten Sie die gefundenen Usability-Probleme und aktualisieren Sie Ihren Software-Prototyp.

EVALUATION

DIA Cycle: When to evaluate?



Silent Observation



Source: Saul Greenberg

- Designer watches user in lab or in natural environment while working on one of the tasks
- No communication during observation
- + Helps discover big problems
- No understanding of decision process (that may be wrong) or user's mental model, opinions, or feelings

Think Aloud



Source: Saul Greenberg

- As Silent Observation, but user is asked to say aloud
 - What he thinks is happening (state)
 - What he is trying to achieve (goals)
 - Why he is doing something specific (actions)
- Most common method in industry
- + Good to get some insight into user's thinking, but:
 - Talking is hard while focusing on a task
 - Feels weird for most users to talk aloud
 - Conscious talking can change behavior

Evaluation in the Mobile Context

- Context of use needs to be taken into account
 - Factors: User, activity, device, environment
- Usage “on the move”
 - Physically moving: walking, driving a car, traveling as a passenger
 - Being in different places: away from office environment or home
- Difficult to collect data in the field
 - Recording interaction
 - Capturing context
 - Controlling experimental conditions

