

UI - / UX – Testing: Planung

1. Zieldefinition

- Pain Points in der Usability unserer Anwendungen identifizieren
- Sicherstellen, dass alle Funktionen wie erwartet arbeiten.
- Ausführliche Verbesserungsvorschläge, Eindrücke und Beobachtungen von Nutzenden sammeln

2. Testplanung

2.1 Zielgruppe

Unsere Zielgruppe sind einzig und allein Mitarbeitende der Firma UXMA. Alle testenden Personen entsprechen zu 100% unserer gewünschten Zielgruppe. Die Testpersonen werden auf Freiwilligenbasis herausgesucht. Besonders interessant für die Spielerstellung wäre die Person, die sonst auch die Tour plant.

2.2 Testmethoden

Wir führen ein User Testing durch, bei dem ein Moderator erst eine Aufgabe an die Testpersonen gibt, die diese dann aber unmoderiert bewältigen müssen. Beim Lösen der Aufgaben wird das Nutzungsverhalten der Testpersonen genau beobachtet. Im Nachhinein werden die getesteten Personen dann mithilfe eines Leitfadens interviewt.

3. Szenarien und Aufgaben

3.1 Nutzungsszenarien

- Boßeltour in der Webanwendung unter <https://uxma-bossel-app.web.app> erstellen und speichern.
- Die zuvor erstellte Boßeltour als Spielleiter in der mobilen Anwendung laden und zum Beitritt eröffnen.
- Eine oder mehrere Testpersonen treten dem gerade geöffneten Spiel bei und treten verschiedenen Teams bei.
- Alle Spielenden tragen nun eine bestimmte Anzahl an Würfeln ein und das Spiel wird beendet.

4. Testumgebung

4.1 Technische Vorbereitung

- Alle notwendigen Geräte sind bereit und funktionsfähig (ein Desktop oder Laptop, 4-5 Smartphones)
- Möglicherweise die Caches jeder Spielinstanz löschen

4.2 Testumgebung

- Für die Spielerstellung soll ein ruhiger, angenehmer Raum mit genug Licht bereitstehen.
- Für alle Szenarien danach wird der Test nach draußen verlagert, um realistischere Rahmenbedingungen zu schaffen.
- Alle nötigen Hilfsmittel, wie Notizblöcke, Aufnahmegeräte etc. sind vorhanden.

5. Durchführung

5.1 Einführung

- Begrüßung
- Erklärung des Ablaufs
- Hintergrund der Anwendung und ihren Zweck erklären
- Einverständnis einholen

5.2 Testphase

- Aufgabe verteilen
- Genau das Nutzungsverhalten beobachten
- Notizen zu Mimik, Gestik, Reaktionszeiten, Entscheidungen, Eingaben, bereits geäußertem Feedback etc.
- Befragung nach Interviewleitfaden

5.3 Abschluss

- Gesamteindrücke nochmal erfragen
- Herzlich bedanken!

6. Auswertung der Ergebnisse

6.1 Daten sammeln und organisieren

- Sammeln der Notizen
- Gruppierung ähnlicher Probleme, Pain Points und Feedback

6.2 Auswertung der Daten

- Gesammelte Daten auswerten, um Muster und gehäufte Probleme zu identifizieren
- Priorisierung der Probleme nach Schwere und Häufigkeit im Auftreten

7. Bericht über Ergebnisse