

## Semesterarbeit in HCI

Für die vollständige Punktzahl bitte genau prüfen ob die Semesterarbeit alle angeführten Punkte abdeckt (idealerweise steht jeder Punkt in einem Unterkapitel). Die Inhalte in diesem Dokument sind die endgültigen.

### Abgabe 1

- Stellen Sie sich vor Sie sind **Startup-GründerInnen**
- Sie wollen eine **innovative Anwendung** (mit visuellem Interface) auf den Markt bringen
- Sie haben **wenige Ressourcen** und wollen von Anfang an sicherstellen, dass Ihre Anwendung bei den NutzerInnen gut ankommt
- Anstatt einfach gleich los zu programmieren entscheiden Sie sich für einen **User-centred Design Prozess** bei der Produktentwicklung

3er Gruppe bilden, Projekt überlegen, Flyer über Projekt → Abgabe über Lernplattform

In der Seminararbeit: Beschreibung der Anwendung, was kann der/die NutzerIn damit machen

### Abgabe 2a

1. Überlegen Sie welche (Haupt-)Zielgruppe(n) Ihre Anwendung hat bzw. welche Sie adressieren möchten? Worauf basiert diese Annahme? (Recherche, eigene Überlegungen)
2. Welche **Ziele** verfolgen die Zielgruppen mit Ihrer Anwendung?
3. Was ist ihre **primäre Persona** und warum?
4. Entwerfen Sie **3 glaubwürdige (Ad Hoc) Personas (eine primäre, zwei sekundäre)** als typische VertreterInnen der Zielgruppen mit unterschiedlichen Verhaltensmustern – verwenden Sie die Struktur aus Folie 19 des Foliensatzes, nicht die Struktur der Beispiele auf Folie 20 und 21
5. Entwerfen Sie ein **Kontextszenario** für Ihre primäre Persona
6. Leiten Sie **5 Anforderungen** für die Anwendung von den Personas und dem Szenario ab

3 Personas, 1 Szenario, 5 Anforderungen → Abgabe über Lernplattform

### Abgabe 2b

1. Entwickeln Sie einen „interaktiven“ **Papierprototypen** für Ihr **Nutzungsszenario**
  - D.h. der Prototyp soll die Interaktion vollständig abbilden
  - Abweichungen vom ursprünglichen Nutzungsszenario sind in Ordnung (ggf. muss das Szenario ausgebaut oder reduziert werden um ein angemessenes Ausmaß an Interaktion zu gestalten)
2. Verwenden Sie dafür Informationen von passenden **Design Patterns**
3. Erstellen Sie eine **Dokumentation** (Erklärungen der Interaktion, Workflow) für den Prototypen, damit er von einer Person die nicht in das Projekt involviert ist evaluiert werden kann

Dokument (zumindest 5 Screens/Interaktionselemente, abhängig davon wie komplex die Interaktion ist – bei einfachen Interaktionen durchaus auch 10-15 Screens) mit eingescannten

Papierprototypen, inkl. Referenz zu Design Pattern, Dokumentation/Erklärungen zum UX Flow wo nötig → Abgabe über Lernplattform

### Abgabe 3

1. Jede Gruppe führt mit dem **Papierprototypen** einer anderen Gruppe eine **Heuristische Evaluierung** (mit den Guidelines nach Nielsen und Molich) durch und umgekehrt
2. Die EntwicklerInnen sind dafür verantwortlich, dass die Papierprototypen **vollständig und evaluierbar** sind – EvaluatorInnen müssen ggf. nachfordern (z.B. wenn Interaktionsschritte fehlen). Punkteabzug würde es dafür geben, wenn offensichtlich Interaktionsschritte fehlen.
3. **Inhalt der Evaluierung/Ablauf:**
  - Falls nötig Erklärung der EntwicklerInnen zur Domäne (nicht zur Interaktion! Diese sollte durch die Prototypen klar sein)
  - Einzelne Evaluierung durch alle Gruppenmitglieder, Sammlung der Probleme in Tabelle (Kurztitel, betroffene Heuristik, Grund warum diese verletzt wurde, Schweregrad, Bild mit Hervorhebung der problematischen Stelle) – ggf. auch positives Statement mit Erklärung
  - Sammlung aller Probleme in der Gruppe, Diskussion bei Inkonsistenzen
  - Finale Liste der Probleme geordnet nach Schweregrad
  - Mindestens ein Statement pro Heuristik (ggf. Erklärung warum diese sich bei einem Papierprototypen nicht evaluieren lässt)
4. Der Report muss für die EntwicklerInnen **selbsterklärend und verständlich** sein – dieser bildet die Grundlage für die Überarbeitung des Konzepts – EntwicklerInnen müssen ggf. nachfordern (Beurteilung im Rahmen der Seminararbeit der EntwicklerInnen)

Report der Heuristischen Evaluierung mit Kurzbeschreibung des Vorgehens, individuelle Evaluierungsergebnisse als Tabelle, Zusammenfassung der gefundenen Probleme von allen EvaluatorInnen (ggf. als annotierte Abbildungen) geordnet nach Schweregrad → Abgabe über Lernplattform

### Abgabe 4

1. Jede Gruppe **verbessert das Design** auf Basis des Feedbacks der Heuristischen Evaluierung
2. Entwicklung des **interaktiven Prototyp** mit dem Sketching Tool Ihrer Wahl

Abgabe über die Lernplattform:

- Bericht der Designänderungen mit Screenshots
- Interaktiver Prototyp (z.B. HTML-File) – falls dies nicht möglich ist Demo des Prototyp bei letzter LV

### Abgabe 5

1. Jede Gruppe führt mit dem interaktiven Prototyp einen **Usability Test mit 4 Personen** durch (ein Pilottest, drei echte Tests)
2. Inhalt des **Berichts:**
  - Titel

- Zusammenfassung
- Testumgebung: Hardware, Ausstattung, Raum
- Testobjekt: Beschreibung des Objekts
- Testbeschreibung: Methode, Testplan, Aufgabenliste etc.
- Testpersonen: Userprofil und Daten der Testpersonen
- Ergebnisse: Aufbereitung der Daten, Analyse, Empfehlungen
- Fotos von der Testdurchführung (Testperson nutzt Prototyp)
- Anhang: Alle Rohdaten (z.B. Testprotokolle)

Bericht des Usability Tests und Empfehlungen zur Verbesserung (ggf. inkl. annotierte Abbildungen) → Abgabe über Lernplattform

## Abgabe 6

### **Seminarbericht:**

- Zusammenfügen der Abgaben 1 bis 5, ggf. Qualität nachbessern
- Beurteilt wird:
  - Vollständigkeit der Inhalte
  - Flüssiger Text, in sich abgeschlossen, für Außenstehenden verständlich
  - Form (Seitenzahlen, Inhaltsverzeichnis etc.)