



# Easy?

# Ein Task-based Interaction Testing für eine vereinfachte Darstellung des Language Archive Cologne liefert...

## Das Projekt eLAC

Im Rahmen des Hauptseminars „Digital Humanities und Informatik der Geisteswissenschaften“ wird die Web-App „easy LAC“ (kurz: eLAC) entwickelt. Die Grundlage dafür ist die Idee, den Teilnehmern der Studien des von der DFG geförderten Projektes „Variation und Spracheinstellung im Yurakaré“ und deren Angehörigen einen vereinfachten Zugriff auf die im Language Archive Cologne (LAC) hinterlegten Videos zu ermöglichen. Der Hintergrund dafür ist die derzeit sehr komplexe Ansicht und die Beschränkung auf englische Metadaten im LAC, wodurch der Zugang für Personen mit mobilen Endgeräten und ohne oder mit nur geringen Englischkenntnissen erschwert wird. Die zwei Schwerpunkte von eLAC sind daher 1) der vereinfachte, mobile Zugriff und 2) die Implementierung von Mehrsprachigkeit (Spanisch und Yurakaré). In Verbindung mit der Übung „Usability“ entstand ein vorläufiges Mockup für eLAC, das mit Balsamiq erstellt wurde und die grundlegenden Funktionen widerspiegelt. Daher bot sich ein User Test der geplanten App an.

## User Story

Du bist Teil der indigenen Gruppe der Yurakaré. Du lebst am Fuß der Anden in Bolivien. Dein Dorf hat ungefähr 600 Einwohner und befindet sich in einer ländlichen Region, die Teil des Regenwaldes des Amazonasgebietes ist. Deine Muttersprache ist Spanisch. Von deinem Onkel und deiner Tante hast du von einem wissenschaftlichen Projekt gehört, das verschiedene Aspekte der Sprache deiner Gemeinschaft, dem Yurakaré, erforscht. Die beiden haben an diesem Projekt teilgenommen und wurden dabei gefilmt. Diese Videos würdest du dir nun gerne anschauen und deinen Eltern und Freunden zeigen. Einen Zugang zum Internet hast du in erster Linie über dein Mobiltelefon. Deine Tante hat dir die URL der Seite geschickt, auf der die Videos zu finden sind.

## Methodik

Die Tests wurden in zwei Gruppen unter Beobachtung durchgeführt. Eine Gruppe arbeitete mit eLAC, die andere mit dem LAC, um einen Lerneffekt zu vermeiden. Die Gruppen bestanden aus jeweils sechs Probanden. Diese testeten jeweils einzeln ohne Anwesenheit anderer Testpersonen. Es wurden drei User Tasks vorgegeben. Der letzte Task wurde nur in der Gruppe der eLAC-Tester durchgeführt.

- 1) Dein Onkel und deine Tante heißen Pablo und Rebeca. Finde eines ihrer Videos und spiele es ab.
- 2) Bei den Interviews wurden auch Audiodateien aufgenommen. Finde eine dieser Aufnahmen und spiele sie ab.
- 3) [Nur eLAC: Deine Eltern sprechen kein Englisch. Daher möchtest du ihnen die Beschreibung auf Spanisch zeigen und die Spracheinstellung entsprechend verändern.]

Anschließend an die Tasks wurden drei offene Fragen zum Nutzererlebnis gestellt:

- 1) Konntest du die Aufgaben bewältigen? Gab es Probleme bei der Bewältigung der Aufgaben?
- 2) Hätte die Aufgaben schneller bewältigt werden können? Wenn ja, wie?
- 3) Hat sich die Website zu irgendeinem Zeitpunkt unerwartet verhalten? War die Website selbsterklärend? Wenn nein, was würdest du anders machen?

## Ergebnisse

### Zusammenfassung der Beobachtung und der Antworten zu eLAC

Zwei Probanden schafften es nicht, alle Aufgaben zu erfüllen. Beide scheiterten daran, die Audiospur zu finden.

Es gab keine Probleme, was die Struktur anbelangt (keine obsoleten Schritte). Lediglich eine Testperson verstand nicht, warum es im Hauptmenü unter den Menüpunkten „Yurakaré“ etc. geht. Deswegen versuchte sie, dem ersten Task entsprechend das Video von Pablo und Rebeca als Menüpunkt zu finden. Dasselbe Person versuchte ebenfalls, das Video über die Suchleiste zu finden.

Bis auf eine Testperson versuchten alle, die Scrollbar zu scrollen, was für alle irritierend war. Alle Testpersonen waren in der Lage, das Video zu finden und es abzuspielen. Allerdings waren alle etwas irritiert, dass das Video nicht wirklich abgespielt wurde. Dennoch klickten sie auf die richtigen Stellen, also auf einen der beiden Play-Buttons oder direkt auf das Video (so wie bei YouTube).

Zwei Testpersonen waren nicht in der Lage, die Audiospur abzuspielen. Als Grund wurde die mangelnde Sichtbarkeit angegeben. Vorschläge waren, diese größer zu machen oder mit einer Überschrift zu betiteln, beispielsweise „Pablo & Rebecca Audio“. Eine der Testpersonen dachte, dass er das Audiofile beim Video findet.

Zwei Testpersonen hatten ein Problem mit dem Button zum Wechseln der Sprache: „Die Weltkugel könnte halt auch das Internet sein“. Alternative Vorschläge waren eine Sprechblase, Sprachkürzel oder Flagge.

Eine der Testpersonen verstand zudem nicht, dass er die Sprache bereits angepasst hatte. Sie hätte sich eine Anzeige gewünscht, die visuell darstellt, welche Sprache gerade angezeigt wird. Ein weiterer Vorschlag der Person war eine gezielte Sprachauswahl, beispielsweise über ein Dropdown-Menü. Eine Testperson schlug trotz erfolgreicher Nutzung vor, den Button farblich kontrastreicher hervorzuheben.

### Anmerkungen der Testpersonen

„Prototyp ist so limitiert, dass man sich kaum verirren kann“, „Generell bunter gestalten bzw. farblich besser hervorheben“.

### Beobachtung

Eine Testperson scannte den Prototypen gezielt mit der Maus ab, um die anklickbaren Elemente zu identifizieren. Wäre der Prototyp nicht so limitiert, hätten die Ergebnisse vermutlich anders aussehen können.

### Persönlicher Erfahrungswert

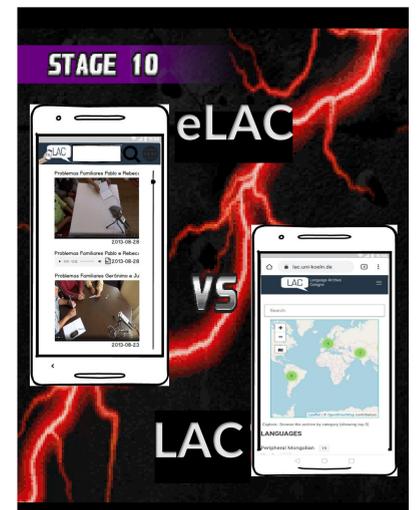
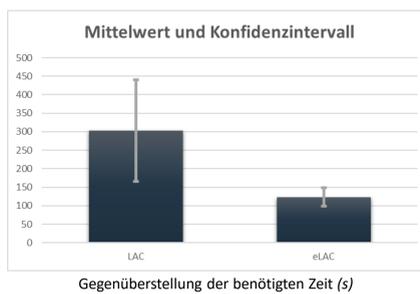
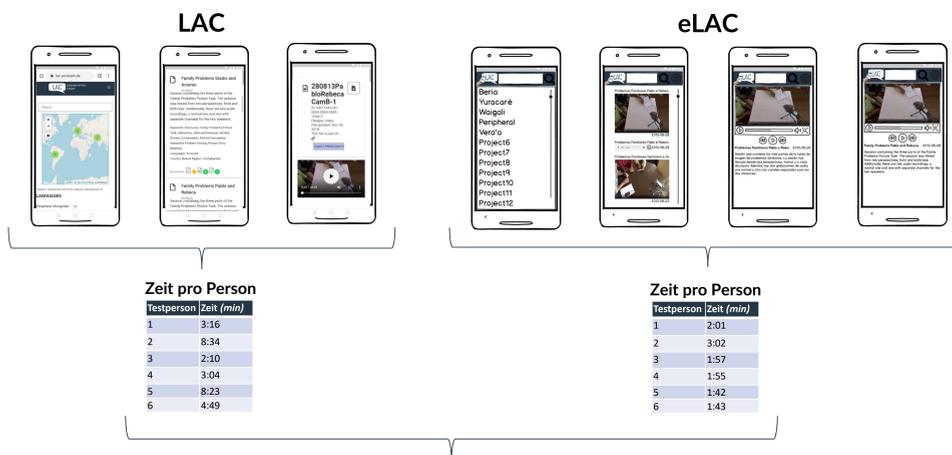
Mockups zukünftig nicht mehr als PDF für Tests anbieten, sondern als IMG/PNG in andere Software einbinden (zum Beispiel Useberry) oder direkt in Balsamiq testen (benötigt Lizenz für eingesetzten Rechner; 30-Tage-Trial möglich). User Story in noch mehr Kontext setzen, viele Testpersonen suchten nicht aktiv nach Yurakaré, sondern nach Pablo und Rebecca. Yurakaré wurde zwar angeklickt, jedoch war es auch die einzig anklickbare Option im Hauptmenü. Es stellt sich die Frage, ob die Testpersonen die Aufgaben immer noch so gut lösen könnten, wenn der Prototyp nicht so limitiert wäre. Andererseits würden diese Testpersonen vermutlich nie auf die eLAC Seite stoßen. Die Personen, die diese Seite besuchen würden, wüssten wahrscheinlich eher, dass Yurakaré nicht nur ein indigenes Volk ist, sondern auch eine Sprache.

## Diskussion

Die Ergebnisse deuten zunächst darauf hin, dass das aktuelle Design des eLAC funktioniert und den zeitlichen Aufwand erheblich minimiert. Die geringe Anzahl der Tester ermöglicht keine Generalisierung der Ergebnisse, eine Tendenz ist jedoch zu erkennen. Allerdings befindet sich die Seite des LAC zur Zeit noch in Überarbeitung und legt den Schwerpunkt nicht auf den mobile Zugriff.

Darüber hinaus muss man bedenken, dass das Mockup nicht über die selbe Fülle an Auswahlmöglichkeiten wie das LAC verfügt. Das heißt: Man kann sich beim Erfüllen der Tasks nicht verirren. Als Erweiterung der Testmaßnahmen könnte man das Mockup mit mehr Irwegen beziehungsweise Optionen ausstatten, um so einen präziseren Vergleich aufzustellen.

Die zur Bewältigung der Tasks benötigte Zeit wurde insgesamt und nicht pro Task gemessen. Gerade durch die unterschiedliche Anzahl der Tasks (LAC: zwei, eLAC: drei) führt das zu einer Verzerrung der Ergebnisse.



## Lessons learned

- ❖ Mockup (Balsamiq)
  - ❖ Scrollbar => scrollbar
  - ❖ PDF-Export kein gutes Format für Tests
  - ❖ Funktionsumfang größer Test/Tasks erzeugen
- ❖ User Test
  - ❖ ausreichend Kontext liefern
- ❖ allgemein
  - ❖ Icons => klickbar

Michaela Dienhart, Nils Geißler, Alexander Solisch

### Quellen

Herczeg, Michael. *Software-Ergonomie: Theorien, Modelle und Kriterien für gebrauchstaugliche interaktive Computersysteme*. 4. Aufl. München/Wien: De Gruyter, 2018.

Balsamiq: <https://balsamiq.com/> (22.01.2020)

Useberry: <https://www.useberry.com/> (22.01.2020)

eLAC-Icon: Anne Gerlach, Nils Geißler

Tullis, Tom, und Bill Albert. *Measuring the user experience: collecting, analyzing, and presenting usability metrics*. 2. Aufl. Amsterdam: Elsevier, 2013.

# ...die Antwort: Ja!