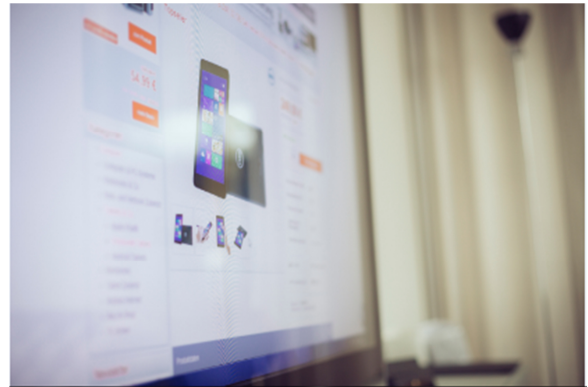


# BENUTZUNGSTESTS MIT THINKING ALOUD

## KURZBESCHREIBUNG

Benutzungstests mit Thinking Aloud (auch „lautes Denken“, oder „Teilnehmende Beobachtung“ genannt), dienen zur Identifizierung und Auswertung von Nutzungsproblemen interaktiver Produkte auf der Effizienzebene. In einem vorab festgelegten, standardisierten Verfahren, werden Testbenutzer bei der Bearbeitung konkreter Aufgabenstellungen an einem interaktiven Produkt oder entsprechenden Interface-Entwürfen von Usability-Experten beobachtet und interviewt. Die Überprüfung interaktiver Produkte erfolgt immer unter Berücksichtigung einer vollständigen Aufgabenerledigung, in einem für den (Test-)Benutzer aufgabentypischen Szenario. Denn Nutzungsprobleme müssen im jeweiligen Aufgabenkontext betrachtet werden, um qualifizierte Aussagen über die Güte der Gebrauchstauglichkeit eines Produkts machen zu können.



Denn Nutzungsprobleme müssen im jeweiligen Aufgabenkontext betrachtet werden, um qualifizierte Aussagen über die Güte der Gebrauchstauglichkeit eines Produkts machen zu können.

## ERGEBNIS

Durch Benutzungstests mit Thinking Aloud werden kritische Nutzungssituationen aus Benutzersicht aufgedeckt und Hinweise für die Optimierung der Nutzungsqualität identifiziert. Insbesondere hinsichtlich Effizienz und Zufriedenstellung für eine „intuitive“ Bedienbarkeit.

## VORAUSSETZUNGEN

<b>Voraussetzungen/Projektstand</b>	Prüfgegenstand vorhanden, Benutzer verfügbar, in jeder Projektphase anwendbar
<b>Benötigte Ressourcen</b>	Zwei durchführende Personen mit gehobenem Usability Know-how, Testbenutzer (2-5 pro Benutzergruppe)
<b>Zeitaufwand</b>	ca. 3 Stunden pro Benutzungstest (2 Stunden Durchführung, 1 Stunde Dokumentation)
<b>Hilfsmittel</b>	Schreibmaterial, Test- und Moderationsleitfaden (vgl. Usability Modifikation „Testen mit Benutzern“), PC / Smartphone o.ä., an dem der Testbenutzer die Aufgaben erledigen soll.
<b>Sonstige Anmerkungen</b>	keine

## SO FUNKTIONIERT'S

### Vorbereitung

Bei den Benutzungstests werden Einzelinterviews mit den Testbenutzern durch die Usability-Fachleute durchgeführt. Der zu testende Interface-Entwurf muss für den Test zugänglich sein und eventuelle Einstellungen, die nicht zum Test gehören, vorab gemacht werden. Eine oder mehrere Aufgaben müssen im Test- bzw. Moderationsleitfaden definiert werden und dem Testbenutzer erläutert werden. Die einzelnen Lösungsschritte werden jedoch nicht vorab erklärt. Ein Beispiel für den Leitfaden finden Sie in der Usability Modifikation „Testen mit Benutzern“.

### Durchführung

Der Testbenutzer soll die gestellte(n) Aufgabe(n) mithilfe des Prüfgegenstandes erledigen. Dabei soll er nach Möglichkeit alle Gedanken laut aussprechen, damit diese von den Testleitern dokumentiert werden können. Dies muss ohne eine Wertung der Aussagen geschehen.

### Rahmenbedingungen

Es ist für die Methode von entscheidender Bedeutung, dass die Testbenutzer versuchen ihre Gedanken zu verbalisieren. Dem Testbenutzer muss erklärt werden, dass nicht er, sondern die Software bewertet werden soll. Stellen Sie sicher, dass dies vor Testbeginn vom Testbenutzer verinnerlicht wurde.

### Literaturhinweise

DAkKS Leitfaden Usability - Version 1.3: [www.dakks.de](http://www.dakks.de)