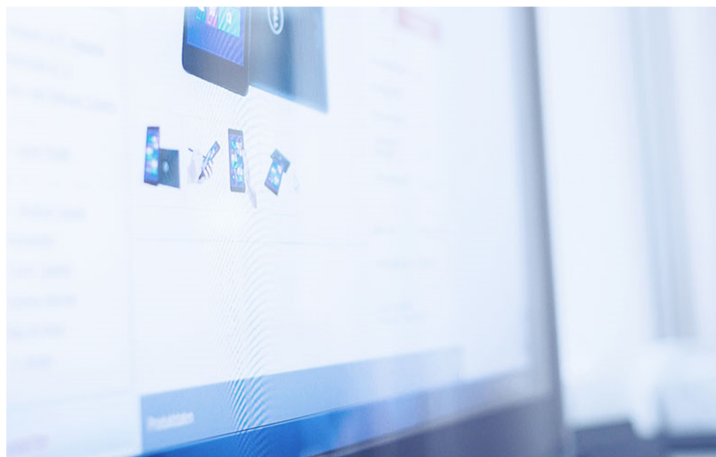


# 5-SEKUNDEN-TEST

## ☰ KURZBESCHREIBUNG

Beim sogenannten 5-Sekunden-Test kann mit nur sehr wenig Aufwand herausgefunden werden was dem Benutzer in einem Software-Interface, oder auf einer Webseite, direkt auffällt.

Der Entwurf wird dabei einem Probanden für 5-8 Sekunden gezeigt. Danach wird der Benutzer gefragt, was ihm aufgefallen ist, beziehungsweise worum es auf der Webseite oder in dem Interface hauptsächlich geht.



In einer leichten Abwandlung können auch kurze Aufgaben definiert und überprüft werden. Dies ist besonders hilfreich in der Design- und Konzeptionsphase, um im Einzelfall konkurrierende Varianten dahingehend zu testen und zu prüfen, ob der Entwurf die angestrebte Wirkung auf den Benutzer hat.

Die Grundidee basiert auf der Tatsache, dass besonders Internetnutzer Seiten innerhalb weniger Sekunden überfliegen und wieder verlassen, wenn sie keine für sie relevanten Informationen finden.

## ★ ERGEBNIS

Der Usability-Guru Jakob Nielsen empfiehlt das sogenannte „Quick-Findings“ als Berichtsmethode. Hier werden die Ergebnisse nach Befragung des Probanden stichpunktartig festgehalten. Je nach Fragestellung und Ergebnis können so Designentwürfe aussortiert und optimiert werden.

## ☑ VORAUSSETZUNGEN

<b>Voraussetzungen/Projektstand</b>	Anwendbar in der Gestaltungs- und Konzeptionsphase, oder im laufenden Prozess. Es gibt eine Aufgabendefinition bzw. ein Ziel. Ein Entwurf liegt in Papierform, oder digital vor.
<b>Benötigte Ressourcen</b>	Mindestens einen nicht am Projekt beteiligten Benutzer und einen Testleiter.
<b>Zeitaufwand</b>	Minimaler Zeitaufwand von wenigen Minuten pro Entwurf.

**Hilfsmittel**

Notizblock, oder Textverarbeitung zum Festhalten der Ergebnisse.

**Sonstige Anmerkungen**

Auch automatisiert ohne Testleiter durchführbar.

 **SO FUNKTIONIERT'S**

**Vorbereitung**

Wichtig ist die Definition der Aufgaben und Ziele, die ein Benutzer mit Hilfe eines Interface erledigen soll. Als Grundlage für den Test reicht ein Entwurf in Form von Papier, als Screendesign oder HTML-Mock-Up. Je nach Fragestellung und Zielgruppe sollten die Probanden möglichst passend ausgewählt werden.

**Durchführung**

Der Proband erhält ein kurzes Briefing zu den Aufgaben und wird über den Ablauf des Tests informiert. Dann wird der Entwurf für wenige Sekunden gezeigt. Anschließend wird der Proband zunächst gebeten aufzuschreiben, was ihm aufgefallen ist. Erst danach sollten spezifische Fragen gestellt werden.

Die Antworten werden vom Testleiter, oder vom Probanden selbst dokumentiert und im Nachgang ausgewertet.

**Rahmenbedingungen**

Die Rahmenbedingungen sind hier je nach Zielsetzung sehr flexibel. Aufgrund der einfachen Durchführbarkeit können auch spontane, punktuelle Tests den Gestaltungsprozess voranbringen.

**Literaturhinweise**

[http://www.uie.com/articles/five\\_second\\_test/](http://www.uie.com/articles/five_second_test/)

<http://www.simply-usable.de>