Studiengang Informationswissenschaft (Master of Science)

Themenbereich: Informationsarchitektur

Modul-bezeichnung	Grundlagen des Usability-Testings von Soft- und Hardware im Labor (am Beispiel des Themas IP-TV mit Fokus auf die Suchefunktionen, am Produkt Entertain der Telekom AG)
Belegnummer	2206
Studiengang / Verwendbarkeit	Masterstudiengang Informationswissenschaft
Modulverantwort-liche(r)	Prof. Dr. Bernd Jörs
Dozent(in)	Sonja Quirmbach, Manager, Deutsche Telekom Products & Innovation
Dauer	1 Semester
Credits	10 CP
Prüfungsart	Anwesenheit, Aktive Mitarbeit, Bericht, Präsentation
Sprache	deutsch
Inhalt	• Grundlagen der Usability und User Experience von Software (DIN Normen, Heuristiken) • Evaluationsmethoden: Usability Test im Labor • Planen und Durchführen eines Usability-Tests in Darmstadt • Das Testobjekt • Die Erstellung und Ableitung von Testhypothesen • Das Erstellen von Leitfäden und Fragebögen • Die Organisation von „realen“ Probanden und die Erstellung eines Screeners • Eigenständige Rekrutierung und Organisation der Probanden • Selbständiges Durchführen von Interviews • Erstellung von Interviewprotokollen • Organisation der Testings an den Testtagen • Auswertung und Aufbereitung der Ergebnisse • Präsentation vor den Produktverantwortlichen • Verschiedene Kreativitätstechniken Notwendig zum erfolgreichen Abschluss des Projekts: • Aktive Mitarbeit bei allen anfallenden Arbeitsschritten • Erstellung des Berichtes zur jeweiligen Arbeitsgruppe • Teilnahme an den verschiedenen Übungen, z. B. Durchführen von Interviews • Anwesenheit und Mithilfe bei allen Usability-Tests in Darmstadt, Telekom AG • Präsentation und Anwesenheit bei dem Ergebnis- und Umsetzungsworkshop mit den Produktverantwortlichen von Entertain bei der Telekom in Darmstadt • Erstellung eines Abschlussberichtes der kompletten Gruppe • Erstellung einer kurzen Abschlussreflexion jedes Teilnehmers

Angestrebte Lernergebnisse (Learning Outcome)	Ziel des Master-Projekts ist die Vermittlung von Wissen über das Usability Testing im Labor, speziell von Applikationen oder Websites. Am Ende des Projektes haben die Teilnehmer genügend Kompetenzen und Methodenwissen zur eigenständigen Organisation, Planung und Durchführung von einfachen Usability-Testsim Labor mit „realen“ Probanden und „realen“ Produkten. Darüber hinaus ist das Wissen um die Bewertungskriterien zur Usability, User Experience und zur Ableitung des Begriffes einer guten oder schlechten Usability vermittelt worden.
Niveaustufe / Level	Fortgeschrittenes Niveau (advanced level course)
Lehrform / SWS	Projekt (4 SWS)
Arbeitsaufwand / Workload	256 Stunden
Units (Einheiten)	
Notwendige Voraussetzungen	
Empfohlene Voraussetzungen	Interesse und ggf. Grundwissen zu den Themen: Usability, User Experience, Usability-Methoden, Durchführung von Interviews, Entwicklung von Software-Produkten, Interface-Gestaltung, Grundlagen Projekt- und Produktmanagement sollten vorhanden sein. Lust an der Zusammenarbeit in einem Team mit Aufgabenteilung.
Häufigkeit des Angebots	
Anerkannte Module	Siehe § 19 ABPO
Medienformen	
Literatur	Vermittlung in Lehrveranstaltung; Es wird eine Literaturliste geben, die im Laufe der Veranstaltung nach ausstehendem Arbeitsgebiet erweitert wird.

Stand: 05.03.2014, 13:39:25