Mensch-Maschine-Interaktion 2 Übung 11

Ludwig-Maximilians-Universität München Wintersemester 2010/2011

Inhalte der Mobile-Übung

Bisher (& Übungsblatt 12):

Entwicklung für mobile Endgeräte mit Android

→ Kenntnisse um Besonderheiten in der Entwicklung

z.B. limitierter Platz auf dem Display, Arbeiten mit dem Simulator, Touch-Input

Next:

Evaluation

Aufgabe: Evaluation der LMU-Website für Smartphones



- Aktuelles
 - Meldungen von lmu.de
- Heute an der LMU

 LMU Veranstaltungskalender
- Personensuche

 Personenprofile in LSF und lmu.de
- Studium Aktuell

Aktuelles aus der Studentenkanzlei, Studienberatung und Internationale Angelegenheiten

- Lehrveranstaltungen
 Vorlesungsverzeichnis LSF
- Mensa Speisepläne
 Speisepläne des Studentenwerks
- * <u>Über dieses Angebot</u>

 Bewertungen, Impressum, Kontakt

Fragestellung

- Akzeptanz
- Verbesserung bestehendes Angebot
- neue Features

Brainstorming: Evaluation mobiler Anwendungen



mit Nutzern



ohne Nutzer

Evaluation mobiler Anwendungen

Übersicht aus Vorlesung am 26.01.2011:

Evaluation Techniques

Evaluating without users

Evaluating with users

Literature Review
Cognitive Walkthrough
Heuristic Evaluation
Model-Based Evaluation

Qualitative

Quantitative

Conceptual Model Extraction Silent Observation Think Aloud Constructive Interaction Retrospective Testing **Controlled Experiments**

Brainstorming in Abgabe-Gruppe

ca. 15 Minuten mit anschließender Präsentation und Diskussion

- Was ist der Fokus eurer Evaluation?
- Welche Evaluationsmethode wählt ihr?
- Ideen für Umsetzung/Fragestellung

Beispiele:

Diary Study: Testpersonen nutzen die Anwendung eine Woche lang auf ihrem eigenen Smartphone und führen eine Art Tagebuch über die Nutzung der Anwendung und Ideen für weitere Features. Die Aufgaben bekommen sie per SMS gesendet.

Lab Study: Testpersonen führen vorgegebene Aufgaben durch und füllen anschließend einen Fragebogen aus.