

Übungsblatt 1 – Mensch-Maschine-Interaktion 2

Aufgabe 1: Website Usability Checklists (6 Punkte)

Für die Auswertung von Webseiten gibt es eine Vielzahl an Werkzeugen. Checklisten, anhand derer Schritt für Schritt geprüft werden kann, ob und wie eine Webseite bestimmte Kriterien erfüllt, sind eines der beliebtesten Werkzeuge. Die umfangreichsten dieser Listen können bis zu 113 verschiedene Punkte haben [1].

- a) Laden Sie die 25-Punkte Checkliste von Peter Meyers herunter und machen Sie sich mit dieser vertraut [2]. Verwenden Sie diese nun, um Ihre meistbesuchte Webseite auszuwerten (oder Ihre Lieblingswebseite). Vergessen Sie nicht die URL dieser Webseite anzugeben. Sie können Ihrer Lösung gerne auch grafische Erklärungen beilegen.
Machen Sie hier auch ausgiebig von Kommentaren gebrauch, vor allem dann, wenn Sie einen Punkt negativ bewerten.
- b) Sind Ihnen bei der Evaluierung Punkte aufgefallen, die von der Liste nicht abgedeckt werden? Nennen Sie ein paar Beispiele. Begründen Sie Ihre Antwort.
Eine Liste mit verschiedenen Checklisten finden Sie unter [3]. Lassen Sie sich hier ruhig inspirieren (aber schreiben Sie nicht einfach ab).

Erstellen Sie in Ihrer Abgabe einen Ordner „aufgabe1“, der die Lösung zu dieser Aufgabe enthält. Die Lösung muss als PDF, PNG oder TXT abgegeben werden. Kombinationen der Formate sind möglich.

Aufgabe 2: Heatmap-basierte Auswertung einer Webseite (4 Punkte)

Heatmaps sind ein häufig verwendetes Werkzeug, um Interaktionen zu visualisieren. Sollten Sie mit dem Begriff nicht vertraut sein, dann lesen Sie sich bitte anhand einer Internet Recherche (oder hier: [4]) in das Thema ein.

Machen Sie sich mit der JavaScript Library heatmap.js vertraut [4]. Diese ermöglicht es HTML Webseiten mit einem Heatmap Layer zu versehen, um Nutzungsdaten zu analysieren.

Entwerfen Sie nun ein Experiment, um die Interaktion mit einer beliebigen Webseite auszuwerten. Das Experiment soll mindestens 2 Aufgaben enthalten, die die Teilnehmer zu erfüllen haben. Der Einfachheit halber müssen Sie nur statische Seiten analysieren und die Aufgaben sollten innerhalb einer Seite stattfinden (z.B.: „Finden Sie den Link zu X und klicken Sie diesen“)¹.

Erstellen Sie in Ihrer Abgabe einen Ordner „aufgabe2“, der die Lösung zu dieser Aufgabe enthält. Die Lösung muss als PDF oder TXT abgegeben werden. Kombinationen der Formate sind möglich.

¹ Achten Sie darauf, dass Sie dieses Experiment im nächsten Übungsblatt durchführen werden.

Referenzen

1. Jakob Nielsen, Marie Tahir. Homepage Usability: 50 Websites Deconstructed. Indianapolis: Riders, 2001.
(or: <http://www.useit.com/homepageusability/guidelines.html>)
2. Peter Meyers. 25-point website usability checklist. 2009.
<http://www.useffect.com/topic/25-point-website-usability-checklist>
3. Smashing Magazine. 45 Incredibly Useful Web Design checklists and Questionnaires. 2009. <http://www.smashingmagazine.com/2009/06/29/45-incredibly-useful-web-design-checklists-and-questionnaires/>
4. Patrick Wied. Heatmap.js. JavaScript library for HTML5 canvas based heatmaps.
<http://www.patrick-wied.at/static/heatmapjs/>

Abgabe

Bitte geben Sie Ihre Lösung als ZIP-Datei bis zum 22.10.2012 14:00 Uhr im UniWorx Portal (<https://uniworx.ifi.lmu.de/?action=uniworxCourseWelcome&id=109>) ab.