



***Mobile First!
Testing
Different!?***



Das Webinar beginnt in Kürze...



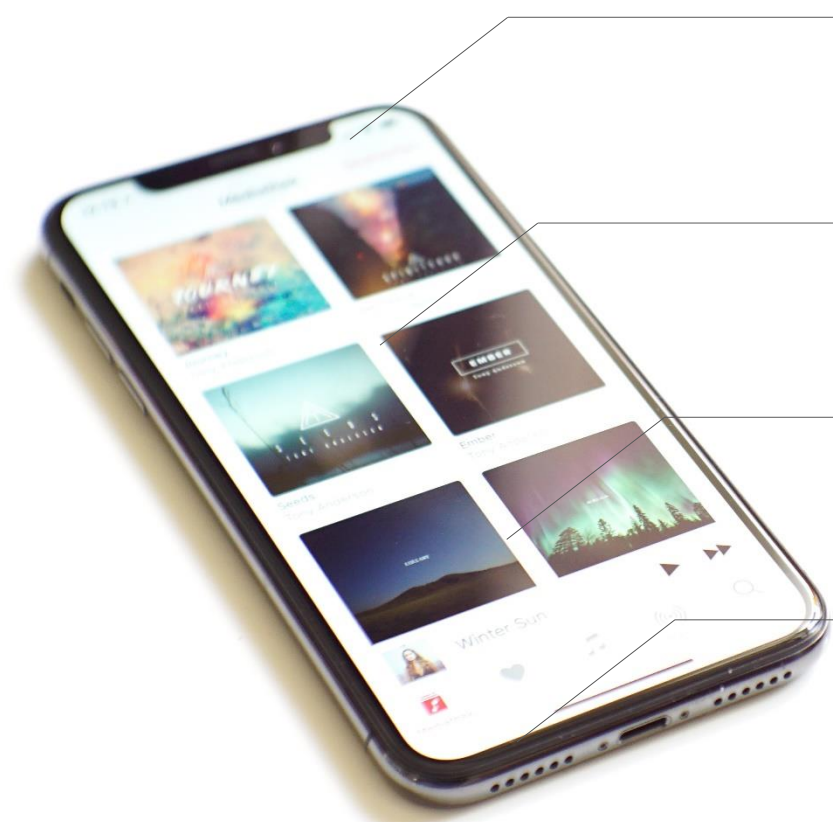
Till Winkler

General Manager
SKOPOS NOVA



Dustin Hesse

Project Manager
SKOPOS NOVA

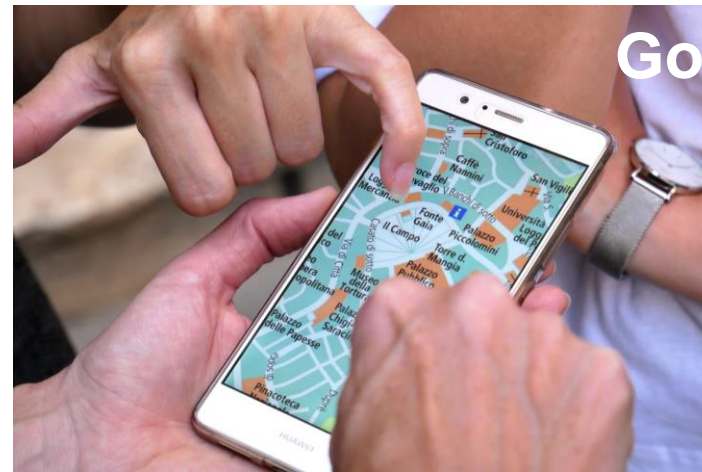


Internetnutzung mit Smartphone ist seit 2011 von 19% auf 74% gestiegen

Über 80 installierte Apps auf dem Smartphone

90% aller Apps werden nach 6 Monaten nicht mehr genutzt

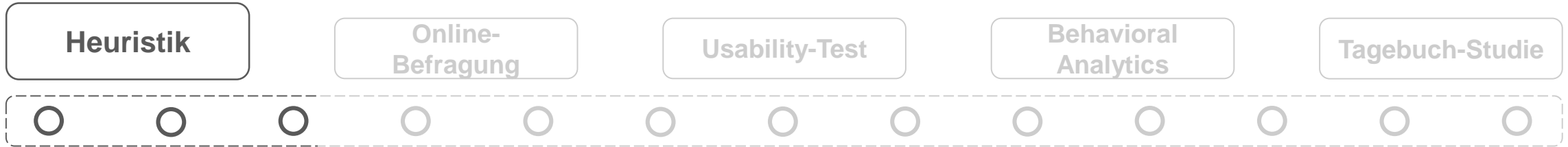
90% der Apps im App Store sind Zombie-Apps







1. Kenne deine Zielgruppe! (Bedürfnis, das erfüllt werden muss; Kontext, in dem die App genutzt wird)
2. Fokussiere jeden Screen auf die Zielerreichung (Klarer Call-to-Action!)
3. Nie mehr als 8 Schritte für die Zielerreichung (oder den Etappensieg!)
4. Halte Bedienelemente mindestens 44px groß (Fat Finger Friendly)
5. Beachte die Sonneneinstrahlung ☺
6. Beachte die Style Guides und Interaction Patterns der jeweiligen Systemumgebung



WAS IST DAS?



- 2+ UX-Experten sichten die App
- Bewertung entsprechend Erfahrung/Richtlinien

WARUM?



- Erster Check aus Expertensicht zur Vermeidung bekannter Fallstricke

VORTEILE



- Kostengünstig
- Grobe Fallstricke schon vor User-Test ausbessern

NACHTEILE



- Reine Expertensicht
- Standards begeistern selten

OUTCOME



- Expert Review
- 40-60% der Probleme können bereits gefunden werden.

TOOLS



- Aufgabenanalyse
- Cognitive-Walkthrough
- Gestaltungsrichtlinien

I want to buy

1. Produkt suchen

2. Produkt vergleichen/ auswählen

3. Produkt in den Warenkorb legen

4. Zur Kasse gehen

5. Anmelden

6. Lieferadresse wählen

7. Zahlungsart wählen

8. Überprüfen und kaufen



or 1-Click Checkout



I want to go

1. Verbindung suchen

2. Fahrt vergleichen/ auswählen

3. Ticket wählen

4. Reservierung?

5. Überprüfen

6. Zahlungsart

7. Überprüfen

8. Kaufen

I want to buy

1. Produkt suchen

2. Produkt vergleichen/ auswählen

3. Produkt in den Warenkorb legen

4. Zur Kasse gehen

5. Anmelden

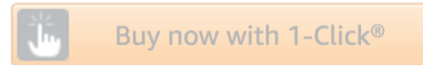
6. Lieferadresse wählen

7. Zahlungsart wählen

8. Überprüfen und kaufen



or 1-Click Checkout



I want to go

1. Verbindung suchen

1. Startbahnhof
2. Zielbahnhof
3. Abfahrtsdatum
4. Abfahrtszeit
5. Anzahl Personen

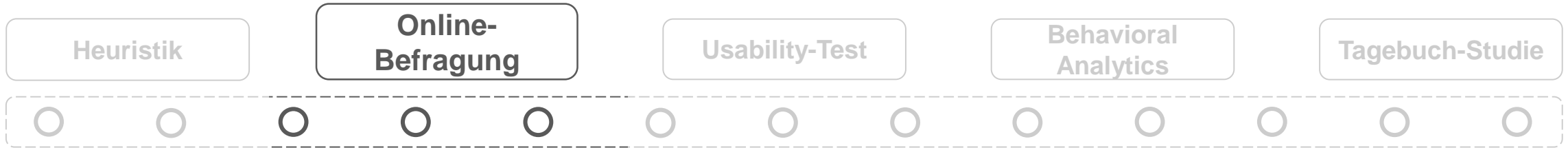
2. Fahrt vergleichen/ auswählen

3. Ticket in den Warenkorb

4. Reservierung?

5. Überprüfen

6. Zahlungsart



WAS IST DAS?



- 100+ Nutzer werden zu einem Design befragt und absolvieren online Aufgaben

WARUM?



- Früh Designs testen/ Nutzeranforderungen aufnehmen
- Qualitative Ergebnisse validieren

VORTEILE



- Hohe Fallzahl
- Vergleichbare KPIs
- Einstellungen erheben

NACHTEILE



- Verhalten nur begrenzt messbar

OUTCOME

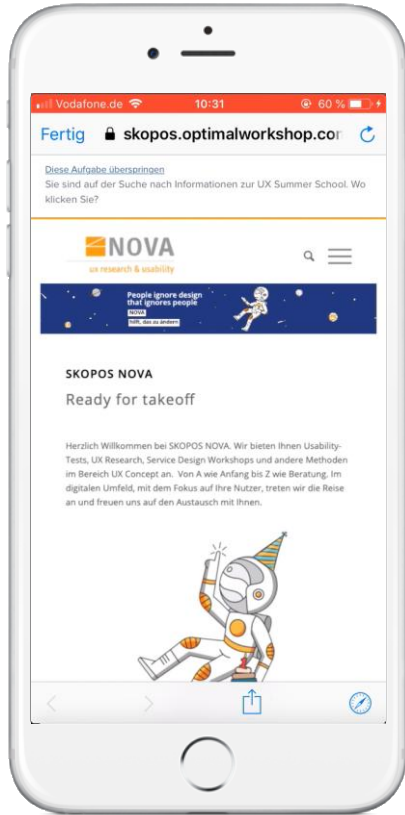


- KPIs (Success/Time)
- Klickpfade
- Klickmaps
- Sortierlogiken

TOOLS



- Panel vs. Onsite/In-App
- Card Sorting
- Tree Testing
- Wireframe Testing
- OptimalWorkshop



Testen verschiedener Designs ohne Programmierung (schmaler A/B-Test)

Evaluation, ob klarer Fokus vorliegt (Call-to-action)

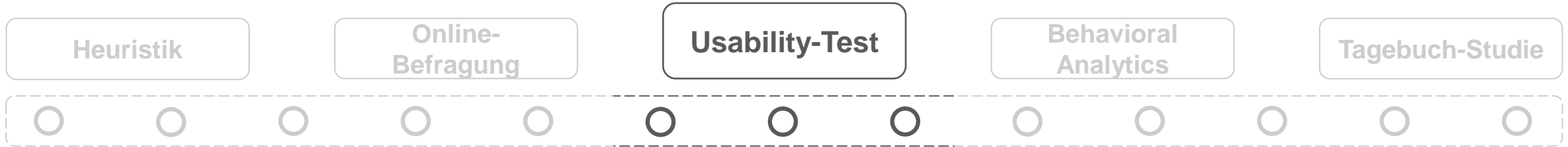


Nur ein Klick pro Aufgabe möglich (keine Clickdummies)

Clickdummies







WAS IST DAS?



- 5+ Nutzer werden bei der Interaktion mit der App/Website beobachtet und befragt.

WARUM?



- (Unbekannte) Usability-Probleme aufdecken und verstehen

VORTEILE



- Verhalten erfassen & verstehen

NACHTEILE



- Laborsituation

OUTCOME

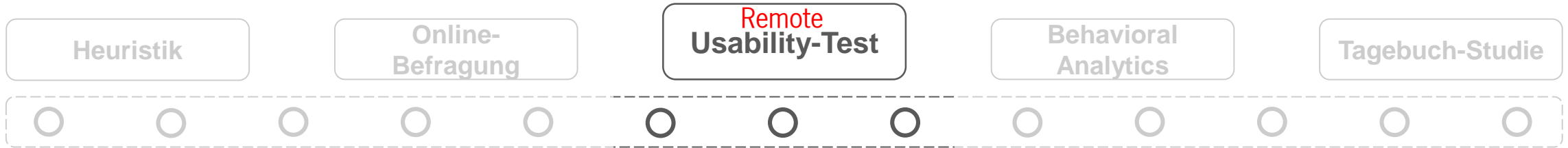


- Aufdecken der wichtigsten Usability-Probleme

TOOLS



- Think Aloud
- Mr. Tappy
- Eye-Tracking



WAS IST DAS?



- 5+ Nutzer werden **per Videokonferenz** bei der Interaktion mit der App/Website beobachtet und befragt.

WARUM?



- Flexibel
- Kosteneffizient

VORTEILE



- Nutzer testet auf seinem Device in seiner natürlichen Umgebung

NACHTEILE



- Bandbreite
- Arbeitsspeicher der Geräte
- iOS nur begrenzt testbar

OUTCOME

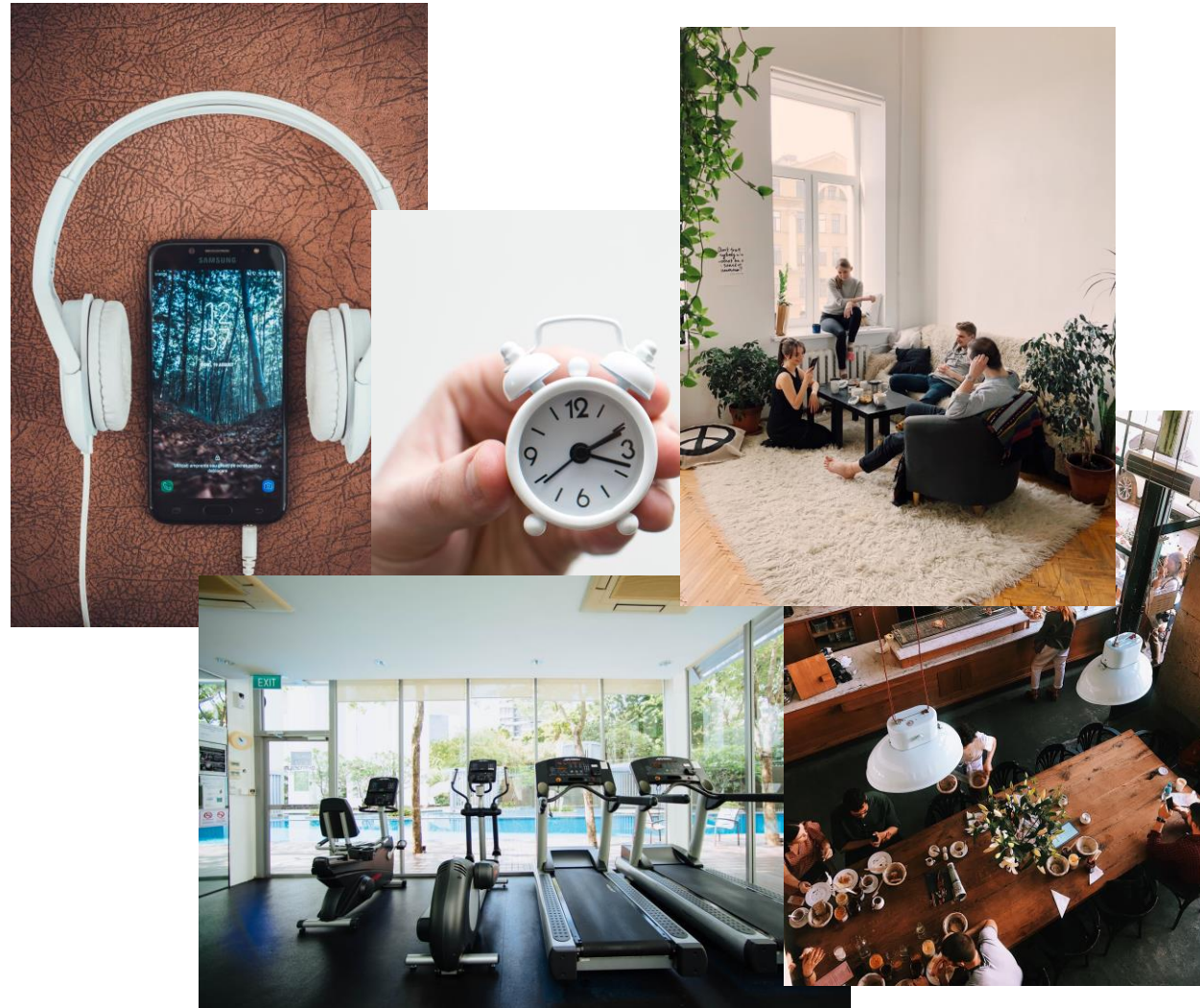


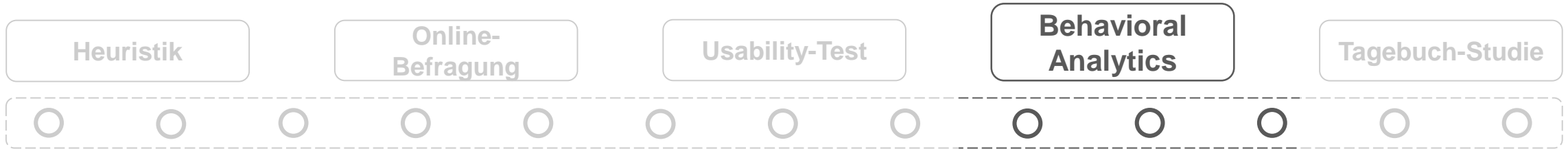
- Aufdecken der wichtigsten Usability-Probleme

TOOLS



- Lookback





WAS IST DAS?



- Verhaltensmessung anhand von Tracking-Daten

WARUM?



- Fortlaufende Messung und Verbesserung auf Live-Website/App

VORTEILE



- Daten fallen durch Nutzung automatisch an

NACHTEILE



- Viel Traffic/Nutzer notwendig
- Info, dass ein Problem besteht aber nicht warum

OUTCOME



- Aufrufe
- Zeitmessung
- Klickpfade
- Klickmaps
- Abbruchrate

TOOLS

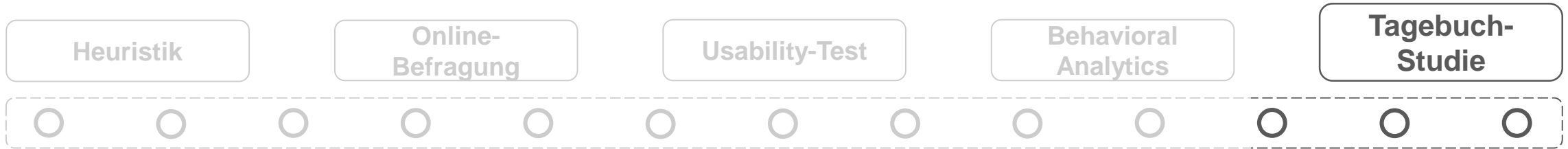


- Google Analytics
- Hotjar
- Appsee



www.surveymonkey.com





WAS IST DAS?



- 30+ Nutzer protokollieren über 2-4 Wochen ihr Nutzungsverhalten

WARUM?



- Langzeitnutzung
- Beta-Test
- Aktuelles Nutzungsverhalten verstehen

VORTEILE



- Langzeitmotivation
- Lernbarkeit
- (Soziale) Kontexte

NACHTEILE



- Tagebuchtexte bieten nur begrenzt Einblicke

OUTCOME



- Tagebuch

TOOLS

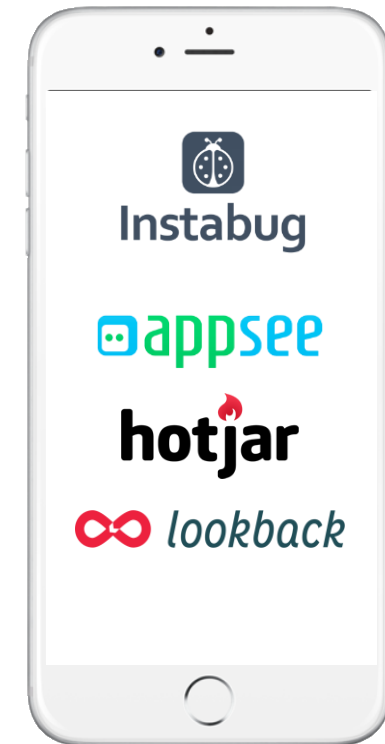


- Pen & Paper
- Messenger
- Market Research Online Communities



Tools!

Nutzungssituation Rechnung tragen!





UX Research for Apps: User-centric from Concept to Launch

35 Lektionen • 3,5 Stunden • Mittelstufe

How do you design apps that connect with customers and get them excited? Find it with this complete **UX** research toolkit. | By Todd Greenwood



Till Winkler

General Manager

SKOPOS NOVA

Mail: till.winkler@skopos-nova.de

Phone +49 (0) 2233 99 88 306



Dustin Hesse

Project Manager

SKOPOS NOVA

Mail: dustin.hesse@skopos-nova.de

Phone +49 (0) 2233 99 88 415