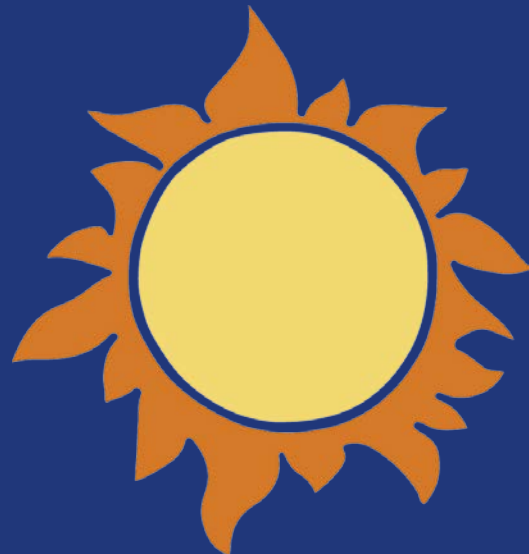


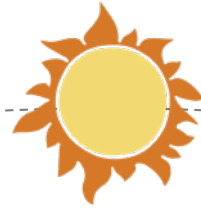


UX SUMMER SCHOOL

Teil 2: Ein Blick in den Werkzeugkasten: Tools & Methoden,
um die User Experience zu messen im Überblick

- gleich geht es los -





Teil 1:
Einführung in die
Welt der UX Forschung

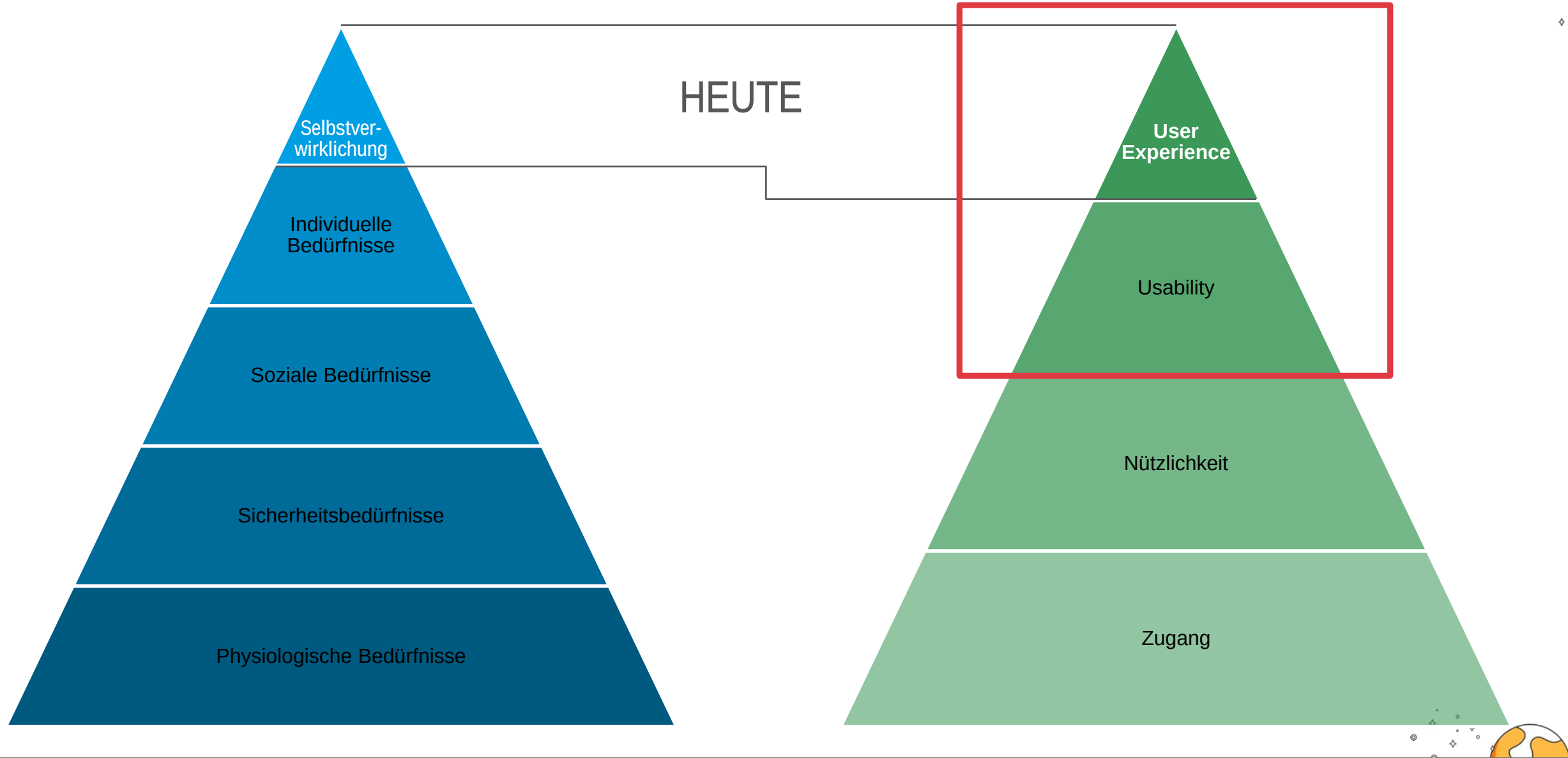
31.07

Teil 2:
UX Forschung
Werkzeugkasten

07.08

Teil 3:
Analyse von User Needs
als Ausgangspunkt

14.08



Befragen & Beobachten.



UX- oder Usability-Tests



Persönliches Interview



~ 60 Minuten Dauer



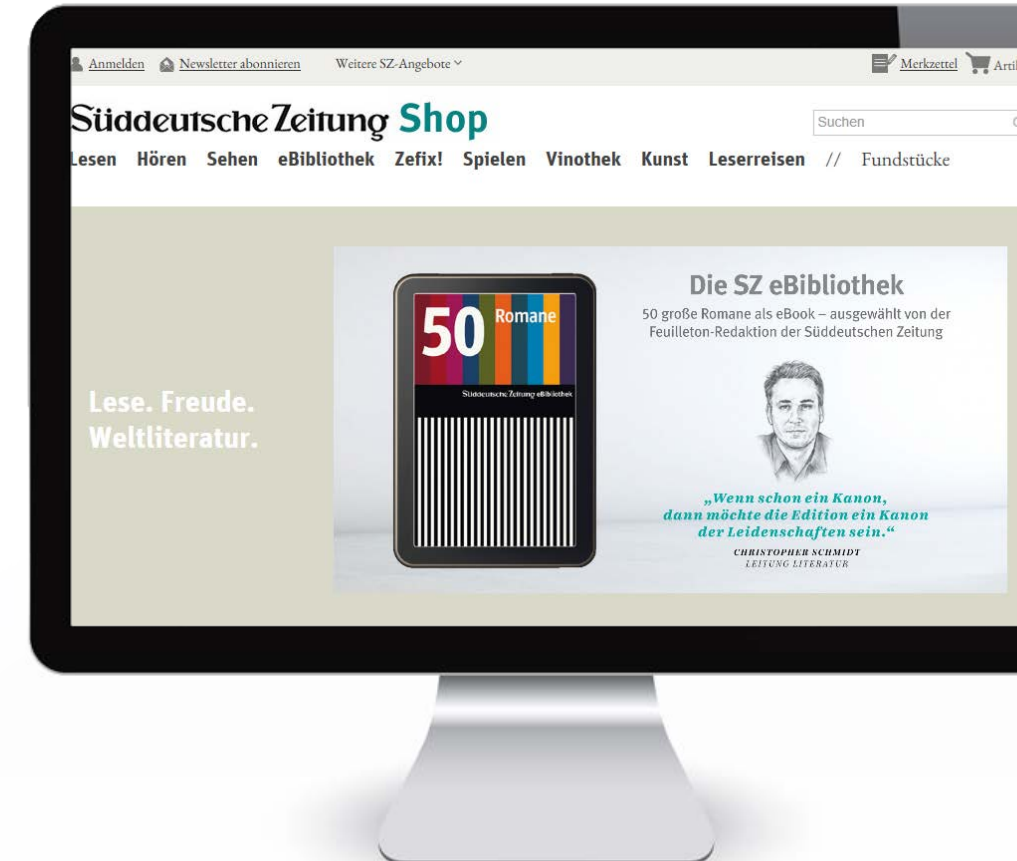
Im Mittelpunkt: Interaktion mit Produkt





Moderierte Remote-Usability-Tests

- Organisation: Spontane Sessions, keine Reise- und Raumkosten
- Teilnehmer in gewohntem Umfeld mit eigenem Equipment
- Keine regionale Abhängigkeit in der Rekrutierung
- Technikaffine Teilnehmer Voraussetzung
- Etwas geringere Tiefe





Unmoderierte Remote-Usability-Tests

- Schnell aufgesetzt
- Geringe Kosten
- „Skalierbar“
- Keine Nachfragen möglich
- Aussagekraft der Ergebnisse stark von Teilnehmern abhängig
- Auswertung verringert Effizienzvorteile



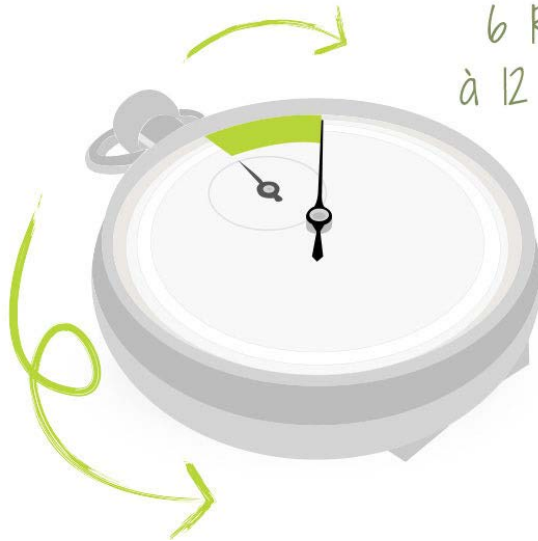


Bus-Testing



USABILITY TESTESSEN

Speedtesting
6 Runden
à 12 Minuten





Bus-Testing

- Erkenntnisse an einem Abend
- Geringe Kosten
- Perfekt für kleine Fragestellungen
- Tiefe geht verloren
- Nur bei breiten Zielgruppen möglich
- Nichts für geheime Projekte



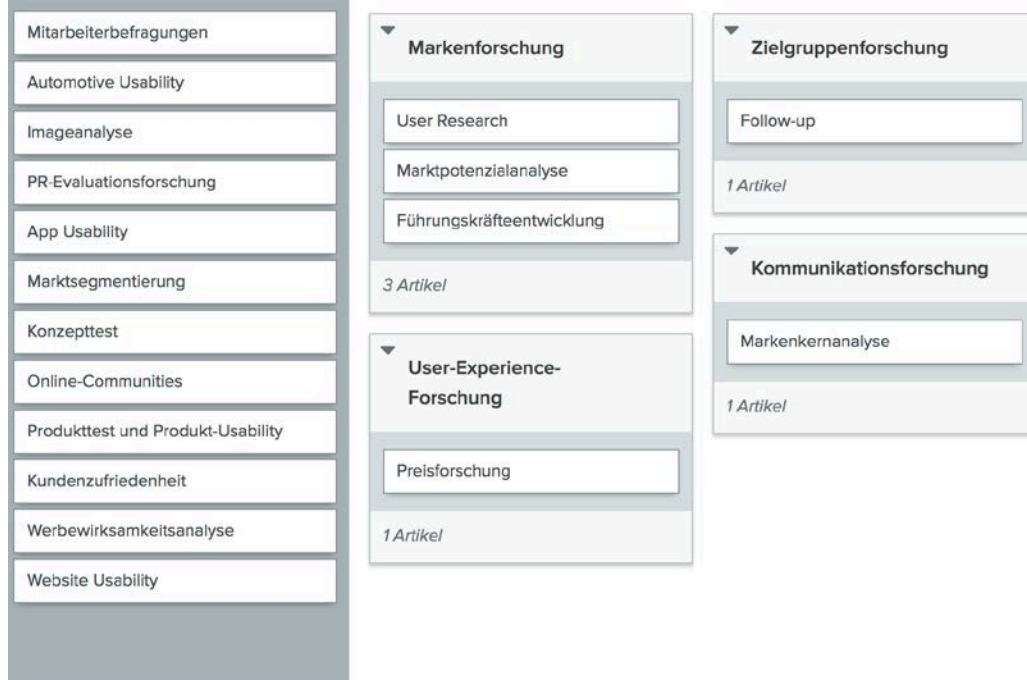




Workshops

 **Card Sorting**





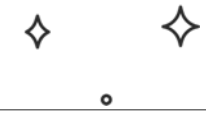
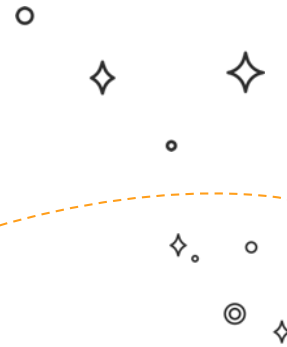
Card Sorting



Card Sorting

- Kategorien-Cluster aus Nutzerperspektive
- Konkrete Namensvorschläge
- Keine fertige Website-Struktur *out of the box*
- Schnell überfordernd ohne Interaktion



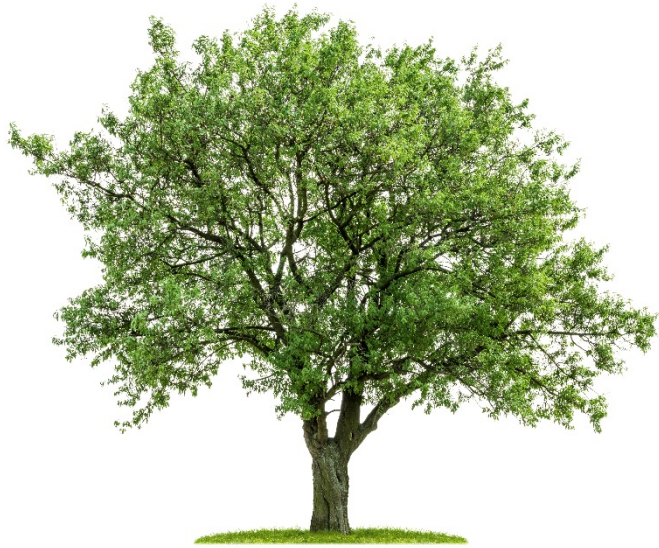


Einzelinterviews

Tree Testing

Card Sorting

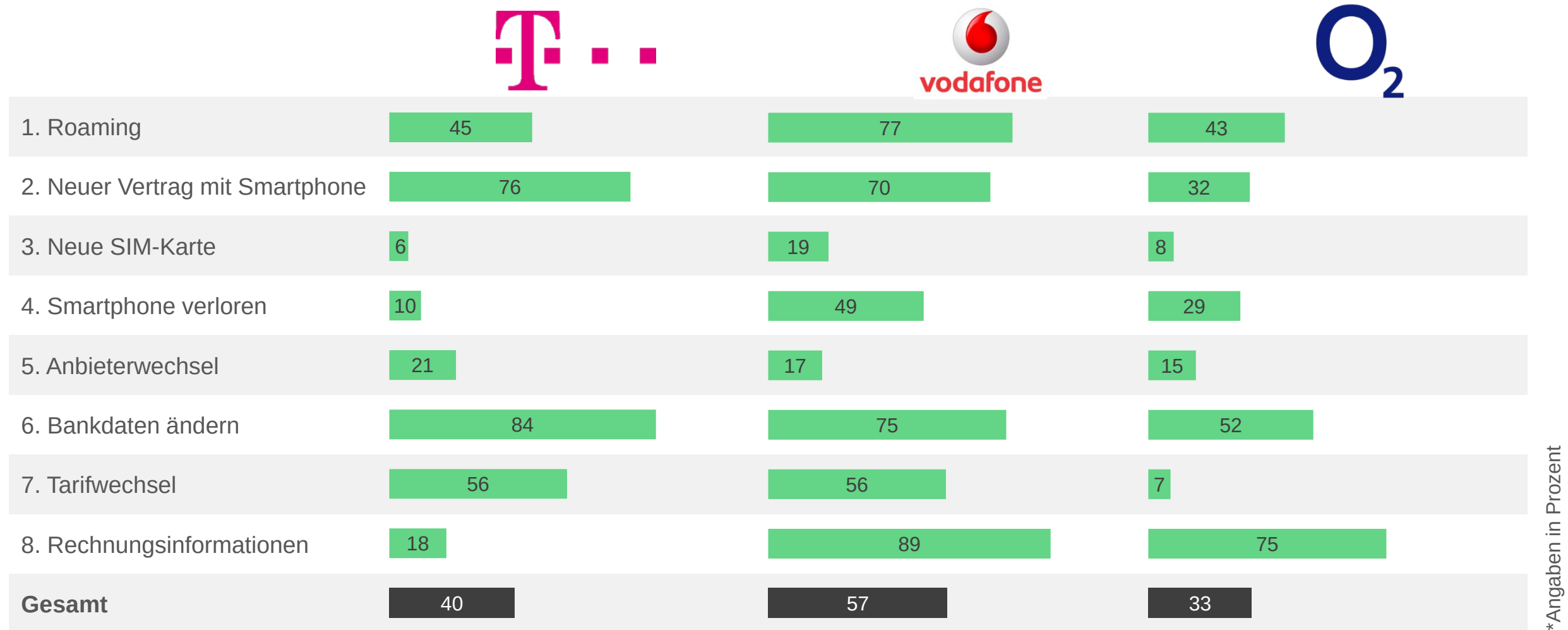
Workshops



Tree Testing



Auszug aus einer SKOPOS Eigenstudie (dargestellt: Success Rate)





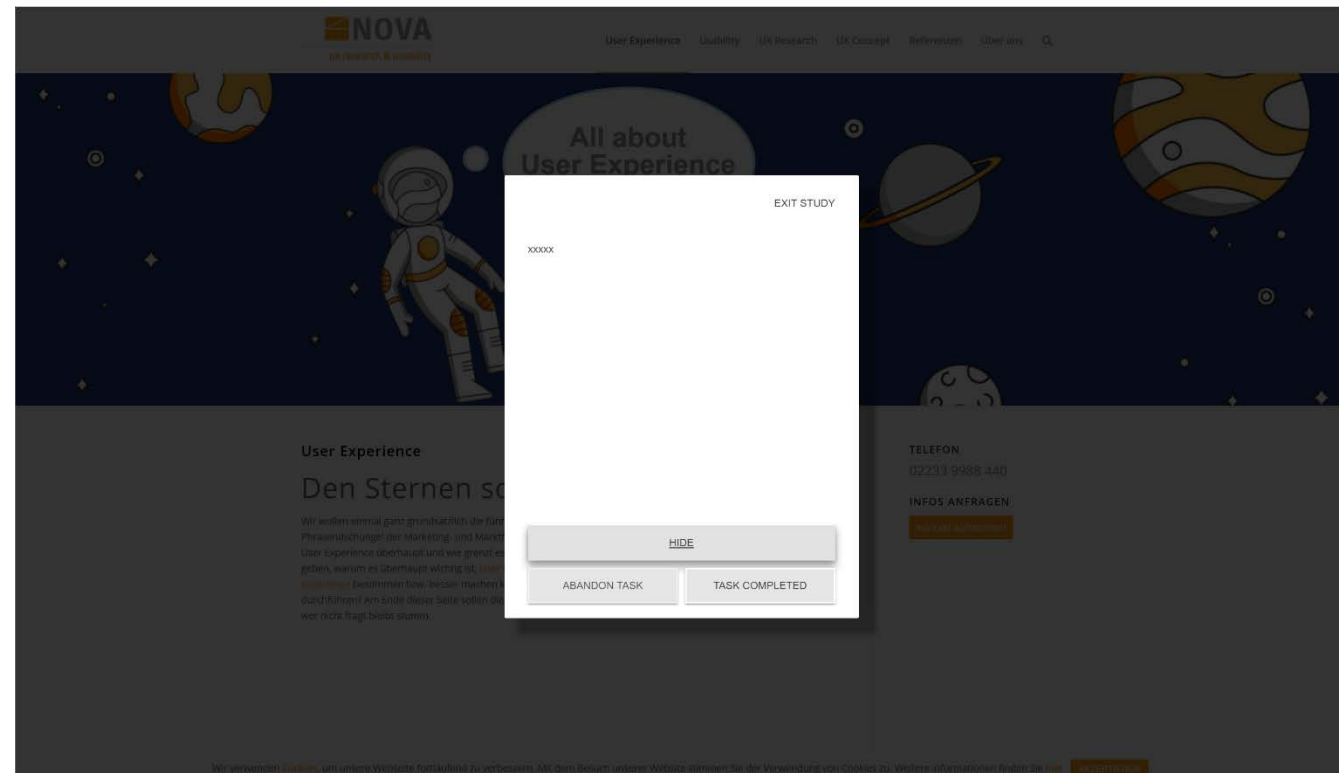
Tree Testing

- Valide Ergebnisse durch echtes Nutzerverhalten
- Skalierbar und schnell
- Verständnis des mentalen Modells
- Nur Aussagen über Navigation, nicht über Umsetzung möglich
- Aufgabenstellung muss gut gewählt sein



Tree-Testing mit UI

- Durch UI noch realitätsnäher
- Geringer Setup-Aufwand
- Test mit unterschiedlichen Endgeräten
- Nicht mit allen Browsern kompatibel
- Tiefe der Analyse begrenzt
- Hohe Gefahr der Ablenkung





Workshops

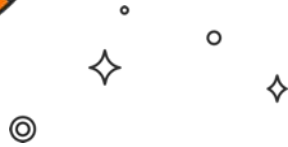
Card Sorting

Einzelinterviews

Tree Testing

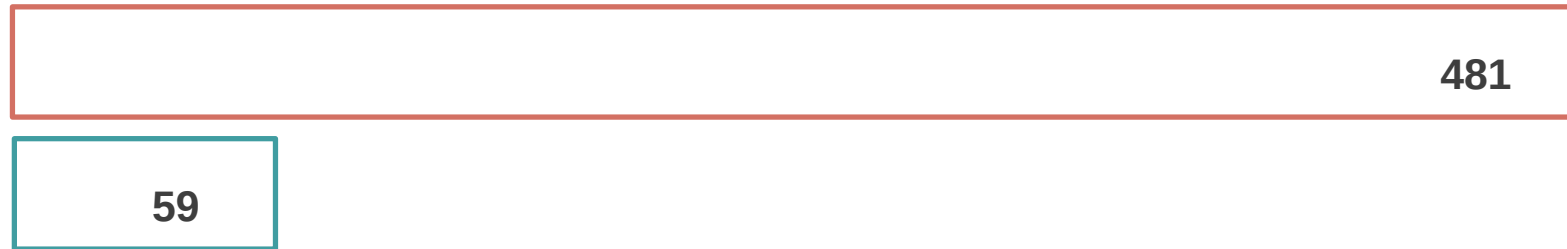
A/B Test



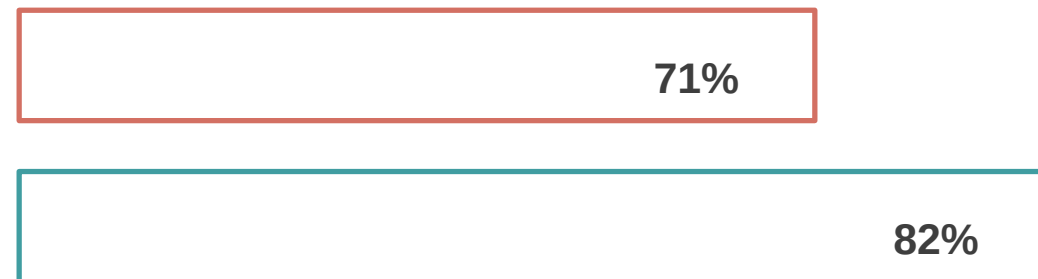


Alt
Neu

Anzahl Kategorien Ebene 2



Die Struktur ist übersichtlich





Alt
Neu

Zeit bis zur Aufgabenlösung

21,4 sec

9,4 sec

Success Rate

59%

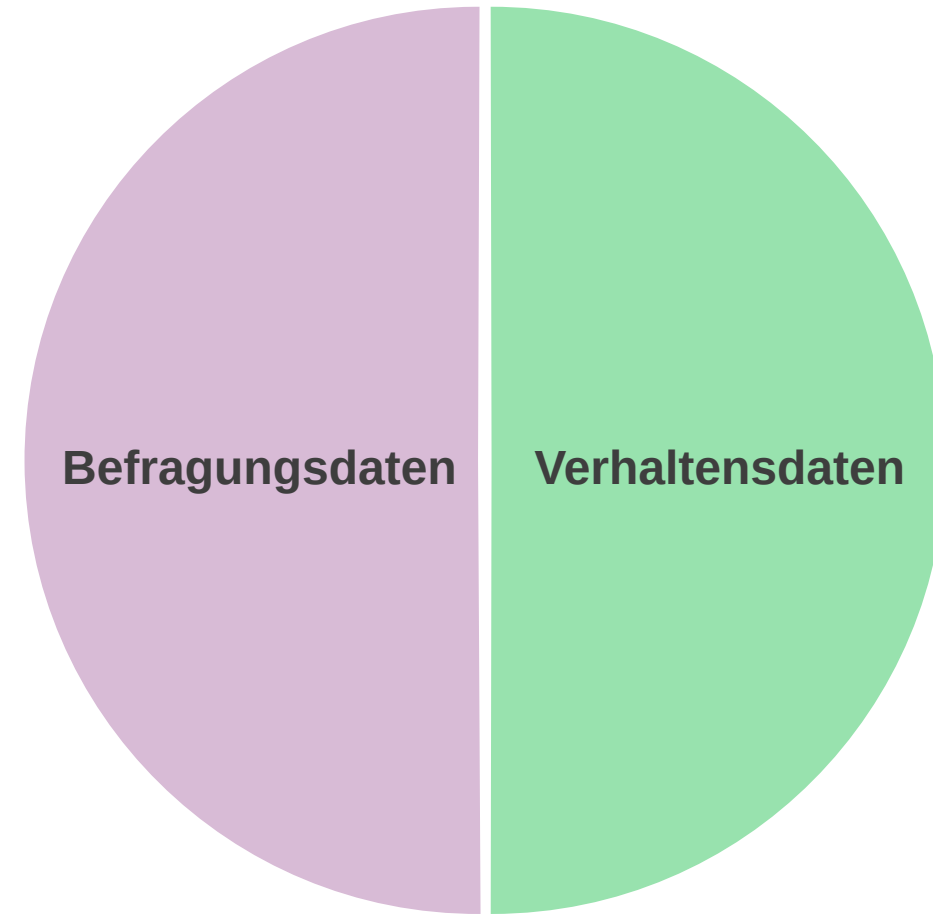
76%



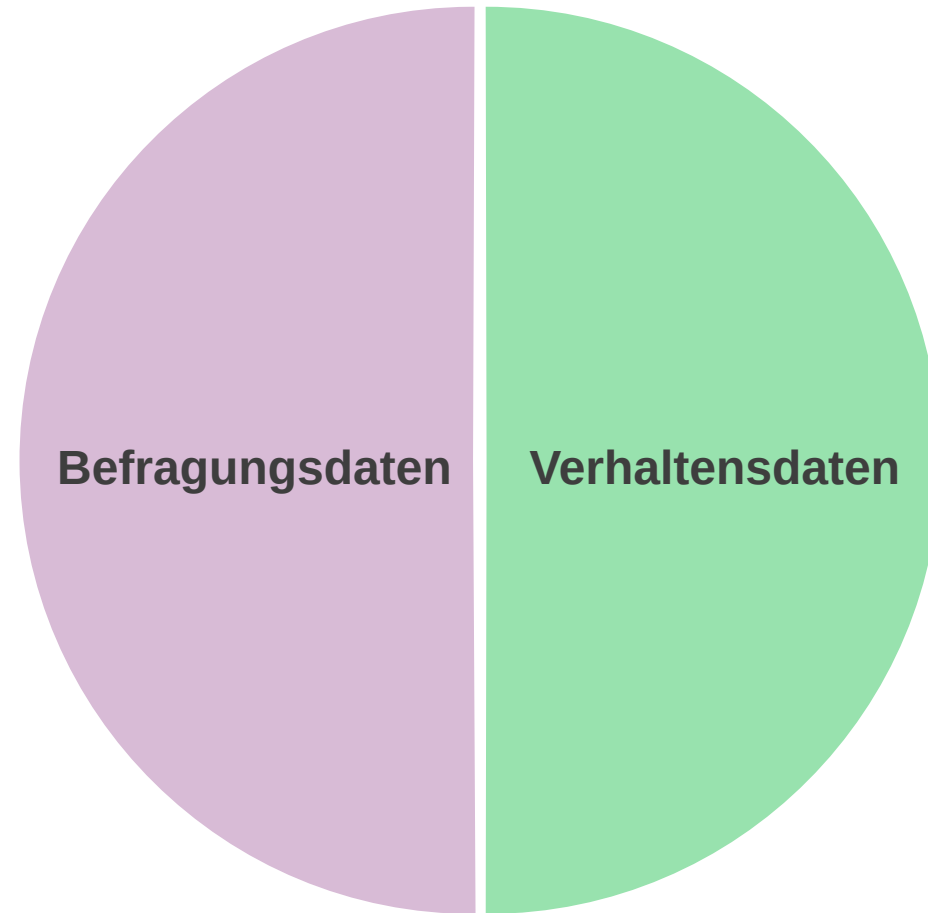


Eye-Tracking





Lieferanteninformationen
Ordnungsinformationen
Einzelverhaltensinformationen
Verhaltensinformationen



Beide Datenquellen ergänzen sich. Welche Verhaltensdaten gibt es also noch?

Website-Analyse

Umfassendes Verhaltens-Tracking der eigenen Website

- Wie gelangen Personen auf die Website?
- Wie verhalten sie sich dort?
- An welchen Stellen springen Nutzer ab?

Metrics

- Akquisition
- Advertising
- Behaviour
- E-Commerce
- Social
- Users

Technical Audit

Technische Messung der Performance

- Sind alle Seiten schnell erreichbar?
- Wie heterogen sind Seitenkonstellationen?
- Welche Seiten könnten die User Journey unterbrechen?

Metrics

- Seiten-Erreichbarkeit
- Zeit bis zum Seitenaufruf
- Länge der Texte
- Meta-Description und Keywords
- Anzahl Hyperlinks

Befragen & Beobachten.

Teil 1:
Einführung in die
Welt der UX Forschung

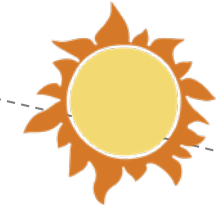
31.07

Teil 2:
UX Forschung
Werkzeugkasten

07.08

Teil 3:
Analyse von User Needs
als Ausgangspunkt

14.08



<https://www.skopos-group.de/webinare.html>

**Welche Fragen, Wünsche und
offene Punkte gibt es für nächste Woche?**

E-Mail:

till.winkler@skopos.de

sebastian.schmidt@skopos.de

Bis zum 14.08!

