

Komparative Evaluation von Usability-Engineering-Methoden für die agile Softwareentwicklung von In-House-Produkten mit Scrum

Thema:

Komparative Evaluation von Usability-Engineering-Methoden für die agile Softwareentwicklung von In-House-Produkten mit Scrum

Art:

[BA](#)

BetreuerIn:

[Victoria Böhm](#)

BearbeiterIn:

Amanda Breuer

ErstgutachterIn:

[Christian Wolff](#)

ZweitgutachterIn:

[N.N.](#)

Status:

[Entwurf](#)

Stichworte:

[Usabilitymethoden](#), [Agile SE](#)

angelegt:

2019-07-02

Beginn:

2019-07-01

Antrittsvortrag:

2019-08-01

Abgabe:

2019-08-31

Textlizenz:

[Unbekannt](#)

Codelizenz:

[Unbekannt](#)

Hintergrund

Die agile Softwareentwicklung hat sich inzwischen in vielen Unternehmen als Standardvorgehensweise etabliert. Da so für Entwicklungsprojekte nur begrenzte Zeit und Mittel mit kurzen Feedbackzyklen zur Verfügung stehen, wird häufig der Bereitstellung einer funktionalen Lösung Vorrang gegeben und die Usability grundsätzlich eher vernachlässigt. Um trotzdem unter den besonderen Anforderungen der agilen Softwareentwicklung und der In-House-Entwicklung den Ansprüchen an ein benutzerfreundliches Produkt gerecht zu werden, braucht es in solchen Fällen

Usability-Testing-Methoden, die durch sparsamen Zeit-/Aufwandseinsatz, universelle Anwendbarkeit und Effektivität Team und Management sowohl von ihrer Machbarkeit als auch durch ihre Ergebnisse überzeugen.

Zielsetzung der Arbeit

UX Experten stehen damit vor der Herausforderung, welche Methoden für Usability Evaluation in kurzen, iterativen Intervallen geeignet sind und brauchbare Ergebnisse liefern, die bereits in den nächsten Sprint einfließen können. Deshalb sollen in einer komparativen Evaluation von Usability-Engineering-Methoden zwei ausgewählte Methoden gegenübergestellt werden. Die ausgewählten Methoden werden im realen Projektkontext eines Unternehmens durchgeführt und anhand von Vergleichskriterien nach Hartson (2003) verglichen sowie durch das Entwicklungsteam in ihrer Praxistauglichkeit nach den Fragen von Reckin & Burckhardt, V. (2017) und nach Aufwand bewertet. Als Ergebnis sollen Empfehlungen für Usability Engineering für die agile Softwareentwicklung unter Erfüllung der besonderen Anforderungen von Lean UX und Lean User Testing abgeleitet werden.

Konkrete Aufgaben

- Literaturrecherche zu Usability-Engineering-Methoden und Methodenvergleichen
- Darstellung der Anforderungen an UE-Methoden in Agiler Softwareentwicklung und das Paradigma Lean UX/Lean User Testing
- Anwendung von ausgewählten Methoden: Durchführung von Usability Tests: Heuristische Evaluation nach Nielsen (1994), Methode Instant Usability Report nach Reckin & Burckhardt (2017), klassische Usability Studie zur Erzeugung eines Vergleichsdatensatzes (Guerilla Testing vgl. Nielsen)
- Auswertung der Performanz der Methoden
- Methodenvergleich und ggf. Empfehlung für Usability Engineering in agiler Softwareentwicklung

Erwartete Vorkenntnisse

Nach Absprache

Weiterführende Quellen

- Wolff, C., Hastreiter, I., Heckner, M., & Schneidermeier, T. (2012). Usability (Re-) Engineering von Legacy Systemen. Tagungsband UP12.
- Reckin, R., Burckhardt, V. (2017). Instant Usability Report: Nutzertests mit Ergebnisdoku in 8 Stunden. Retrieved from <http://instant-usability-report.blogspot.com/>
- Hartson, H. R., Andre, T. S., & Williges, R. C. (2003). Criteria for evaluating usability evaluation methods. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 15(1), 145-181.
- Nielsen, J. (1994). Enhancing the explanatory power of usability heuristics. *Proc. ACM CHI'94 Conf. (Boston, MA, April 24-28)*, 152-158.

From:

<https://wiki.mi.uni-r.de/> - MI Wiki

Permanent link:

https://wiki.mi.uni-r.de/arbeiten/komparative_evaluation_von_usability-testing-methoden_fuer_die_agile_entwicklung_von_softwareprojekten

Last update: **01.10.2019 11:47**

