



BRAINARIUM

Protokoll - Expert Review

Autor/in Name Nachname
Datum TT. Monat JJJJ
Version Version

Produkt Name des Produkts

Änderungshistorie

Datum	Beschreibung	Autor/in
TT. Monat JJJJ	Beschreibung	Autor/in

01 Ablauf

Schritt 1: Vorbereitung		Schritt 2: Durchführung		Schritt 3: Bewertung		Schritt 4: Lösungsvorschläge
1	2	3	4	[5]	[6]	[7]
Einlesen in Rahmeninformationen und verwendete Heuristiken.	Übernahme der Perspektive der Nutzer	First Impression erfassen (Look and Feel, Joy of Use)	Separate Evaluation (anhand von Aufgaben/ Funktionen und Heuristiken)	Konsolidierung der Findings; alle Evaluatoren diskutieren die gefundenen Findings und Clustern diese.	Gemeinsame Einstufung des Schweregrads und der Relevanz	Lösungsansätze generieren; eventuell erste einfache Scribbles oder Wireframes. Wichtig: Es sollte dabei klar kommuniziert werden, dass es sich dabei noch nicht um ein fertiges Konzept handelt!

02 Erster Eindruck

Vor der analytischen Herangehensweise verwendet jeder Evaluator ein paar Minuten darauf das Gerät/ das System frei zu explorieren. Im Anschluss daran wird der erste Eindruck festgehalten. Hierbei stehen emotionale Aspekte der User Experience (Look and Feel, Joy of Use) beim Umgang des Geräts im Vordergrund.

Nutzer	Look and Feel	Joy of Use	Auslöser für positive Emotionen	Auslöser für negative Emotionen
Gemütlich, Beschäftigt	Erster Eindruck Icons		Übersichtlich, aufgeräumt, Konform - bekannte Bedienmodule, bekannte Umgebung Unklar Zeichensprache	Unklar, was der Zweck ist. Programmführer? Personalisieren
		Rosa Balken		Was ist das?
		Navigation		Dead End
		Funktionen	Interessante Funktionen	Teilweise unklar, Personalisierbar?

BRAINARIUM

03 Protokoll <Name Autor>

Schritt 1: Vorbereitung	Schritt 2: Durchführung							Schritt 3: Bewertung		Schritt 4: Lösungsvorschläge				
Betroffener Teil des Prototyps/ Screenshot	Finding	Beschreibung	Betroffene Persona/ Nutzergruppe	Positiv (p)/ negativ (n)	Heuristiken (EN ISO 9241-110)						Schweregrad cosmetic problem: ▲ Minor usability problem: ▲▲▲ Major usability problem: ▲▲▲▲	Impact	Lösungsvorschlag	
					Aufgabengemessenheit	Selbstbeschreibungsfähigkeit	Erwartungskonformität	Lernförderlichkeit	Steuerbarkeit	Fehlertoleranz				Individualisierbarkeit
Summen					0	0	0	0	0	0	0			
Beispiel Finding Eingabeformular Verbindung	Markierung Pflichtfelder	Pflichtfelder im Eingabeformular sind nicht gekennzeichnet	Benjamin B. Gisela G.	n			x		x	x		▲▲	▲	Pflichtfelder sollten visuell markiert sein, um sich so von anderen Felder abzuheben und dem Nutzer zu signalisieren, dass er hier eine Eingabe machen "muss". So können Fehlermeldungen oder nicht gefundene Ergebnisse vermieden werden.
											▲	▲		
											▲▲	▲▲		
											▲▲▲	▲▲▲		
Allgemein														