

Übungsblatt 3 – Mensch-Maschine-Interaktion 2

Aufgabe 1 (Gruppe): Webseiten-Evaluierung mit Eyetracker (6 Punkte)

In dieser Aufgabe sollen Sie ein ähnliches Experiment wie in Blatt 2 durchführen, diesmal allerdings mit einem Eyetracker.

Mindestanforderungen:

- Mindestens zwei Aufgaben pro Person. Diese sollen gleichverteilt durchgeführt werden. Das bedeutet, die Reihenfolge zwischen den Teilnehmer soll variieren. Beispiel: Teilnehmer 1 beginnt mit Aufgabe 1, Teilnehmer 2 mit Aufgabe 2 ...

Gruppen:

- Ihre Gruppen können aus bis zu 5 Teilnehmern bestehen. Dies entspricht der optimalen Anzahl, da Sie die Studie mit 4 Teilnehmern durchführen sollen.
- Sollte Ihre Gruppe aus weniger als 5 Leuten bestehen, dann definieren Sie mehr Aufgaben (je eine extra Aufgabe pro fehlendem Nutzer).

Ablauf der Studie:

- Treffen pünktlich zum Beginn des Gruppen-Timeslots. Alle Mitglieder müssen anwesend sein.
- Fünfminütige Einführung in den Eyetracker und die Software.
- Ernennung eines Studienleiters.
- Durchführung der Studie mit den restlichen 4 Gruppenmitgliedern.
- Kopieren der (max.) 4 Videos (bitte bringen Sie hierzu einen USB Stick mit zur Studie).

Mögliche Aufgaben (Sie können auch Ihre eigenen Verwenden, z.B. aus Blatt 1):

- Aufgabe 1:
 - o Startseite: <http://www.medien.ifl.lmu.de/>
 - o Test: Finden Sie die Telefonnummer von Alexander De Luca
- Aufgabe 2:
 - o Startseite: <http://www.medien.ifl.lmu.de/>
 - o Test: Laden Sie das neuste Übungsblatt des Praktikums Entwicklung von Mediensystemen herunter.

Abgabe:

- Übersichtsdokument (Anzahl Teilnehmer, Webseite, Aufgaben).
- Mindestens 2 Hauptergebnisse bzw. Hauptkenntnisse geordnet nach Wichtigkeit. Diese sollen zusammen mit den Daten aufgelistet werden, die zu der Erkenntnis geführt haben. Unterlegen Sie diese Ergebnisse auch mit Bildern aus den Videos.

Beispiel: „Element X hindert den Nutzer daran Aufgabe Y zu erfüllen, da es nicht klar als Link zu erkennen ist. Dies basiert darauf, dass keiner der Nutzer das Element schnell fixiert hat und selbst dann einige Zeit gebraucht hat es zu verstehen.“

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. **Wichtig:** Fügen Sie dem Ordner eine Datei „team.txt“ hinzu, welche die Namen Ihrer Gruppenmitglieder enthält).

Aufgabe 2 (Einzelabgabe): Stärken und Schwächen der Eyetracking-Evaluierung (4 Punkte)

Achtung: diese Aufgabe muss von jedem Teilnehmer selbständig bearbeitet werden. D.h. Aufgabe 2 ist keine Gruppenaufgabe.

- a) Was sind Ihrer Meinung nach die Stärken und Schwächen der Usability-Analyse basierend auf Eyetracking. Nennen Sie jeweils mindestens 2 Punkte. Denken Sie hierfür z.B. daran, ob die Daten, die Sie von dem Eyetracker bekommen ausreichend sind.
- b) Welche Werkzeuge kennen Sie, um die von Ihnen genannten zwei Schwächen des Eyetracking auszugleichen?

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

Abgabe

Bitte geben Sie Ihre Lösung als ZIP-Datei bis zum 05.11.2012 14:00 Uhr im UniWorx Portal (<https://uniworx.ifi.lmu.de/?action=uniworxCourseWelcome&id=109>) ab.