

Quelle: <https://www.arbeitssicherheit.de//document/aad48d7d-c4c1-3052-a0cf-ded20b445edb>

<b>Bibliografie</b>	
<b>Titel</b>	Softwareergonomie (DGUV Information 215-450)
<b>Amtliche Abkürzung</b>	DGUV Information 215-450
<b>Normtyp</b>	Satzung
<b>Normgeber</b>	Bund
<b>Gliederungs-Nr.</b>	[keine Angabe]

## Anhang 4 - Beispielhafte Methoden zur formativen Evaluation von Gebrauchstauglichkeit

<b>Methode</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Ziel</b>	<b>Testgegenstand</b>	<b>Einsatzphase</b>
Alternativen-Vergleichstest	Zwei Versionen der Software werden anhand von Merkmalen direkt miteinander verglichen	vergleichende Bewertung	Nutzung durch Benutzerinnen/Benutzer	Entwicklung und Prüfung
Analyse des Nutzungskontexts	Analyse eines (zukünftigen) Nutzungskontexts und möglichst systematische und detaillierte Dokumentation	Nutzungskontext beschreiben	Arbeitssystem	Analyse von Aufgaben und Erfordernissen
Aufgabenanalyse	Nutzungsszenarien erstellen	Beschreibung von Arbeitsprozessen in einer organisatorischen Einheit	Arbeitssystem	Planung und Konzeption, Entwicklung und Prüfung
Befragung (schriftlich, mündlich)	Formen: Interview, Fragebogen. Personen antworten auf offene oder geschlossene und vorab festgelegte Fragen. Standardisierte schriftliche Befragungen beziehen sich auf festgelegte Merkmale	Anregungen erhalten, Meinungen abfragen, Bedürfnisse ermitteln, Einstellungen erheben, Bewertungen in angeleiteter Form ermitteln	Einschätzungen durch Expertinnen/Experten oder Benutzerinnen/Benutzer	Planung und Konzeption, Entwicklung und Prüfung, Einföhrung Nutzung und Pflö Ablösung

<b>Methode</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Ziel</b>	<b>Testgegenstand</b>	<b>Einsatzphase</b>
Cognitive Walkthrough	Expertin/Experte handelt als Benutzerin/ Benutzer während der Inspektion eines Software-Prototypen	Entwicklung alternativer Lösungsmöglichkeiten	Ausprobieren und Benutzung durch Expertinnen/Experten	Planung und Konzeption, Entwicklung und Prüfung, Einföhrung
Dokumentenanalyse	gestaltungsrelevante Informationen in vorhandenen Dokumenten finden	Beschreibung von Erfordernissen und Anforderungen und ermitteln von Begründungen	vorhandene Dokumente	Planung und Konzeption
Eye Tracking	Erfassung und Dokumentation von Blickverläufen und Verweildauern der Benutzerin/des Benutzers während der Benutzung von Software	Blickpunkte, -verläufe und Verweildauern im Kontext	Nutzung durch Benutzerinnen/Benutzer	Entwicklung und Prüfung
Fokusgruppe, Gruppendiskussion	moderierte themenzentrierte Gruppendiskussion zu einem vorab festgelegten Thema (Fokus)	Entwicklung von Lösungsmöglichkeiten für aufgedeckte Mängel; Abstimmung des weiteren Vorgehens für die Entwicklung	Einschätzungen von Benutzerinnen/Benutzern und Expertinnen/Experten	Entwicklungsprozess Analyse von Aufgaben und Erfordernissen, Entwicklung von Prototypen, Nutzen im Kontext
Heuristische Evaluation	Fachleute analysieren Software anhand von Heuristiken und typischen bzw. spezifizierten Nutzungsszenarien		Ausprobieren und Benutzung durch Expertinnen/Experten	Nutzung im Kontext
Lautes Denken	Während der Interaktion mit einem Software-Prototypen spricht eine Benutzerin/ ein Benutzer alle Überlegungen, Gedanken und Handlungsabläufe laut aus	Unklarheiten während Benutzung identifizieren und Anregungen für Verbesserungsmaßnahmen gewinnen	Nutzung durch Benutzerinnen/Benutzer	Entwicklung von Prototypen
Personas	Benutzerinnen/ Benutzer werden anhand ihrer sogenannten Charaktereigenschaften und ihrer Verhaltensweisen mit Software durch Experten typisiert	typische Benutzer/ Benutzerinnen identifizieren	Benutzer-/ Benutzerinneneigenschaften	Planung und Konzeption

<b>Methode</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Ziel</b>	<b>Testgegenstand</b>	<b>Einsatzphase</b>
Prototyping (mit Papier oder Software)	Benutzerinnen/ Benutzern werden Entwürfe der Software vorgelegt, die benutzt und nach Merkmalen bewertet werden sollen	Sammlung von Verbesserungsvorschlägen und Identifikation von Mängeln	Benutzung von Prototypen	Entwicklung und Prüfung
Storyboard	Der Arbeits- und Interaktionsprozess wird als Kurzgeschichte illustriert.	Arbeits- und Interaktionsabläufe lebendig, aber strukturiert beschreiben	Arbeits- und Interaktionsabläufe	Planung und Konzeption, Entwicklung und Prüfung
SUMI (Software Usability Measurement Inventory)	Standardisierter Fragebogen mit 50 Fragen, der Beeinträchtigungen durch die Arbeit mit Software erhebt.	Beeinträchtigungen werden allgemein und spezifisch bewertet auf den fünf Dimensionen Affekt, Effizienz, Hilfestellung, Steuerbarkeit und Lernförderlichkeit.	Nutzung durch Benutzerinnen/Benutzer	Entwicklung und Prüfung, Nutzung und Pflege
Szenarien	Beschreibung von Situationen wann Benutzerinnen/ Benutzer wie warum mit welchem Ergebnis mit Software interagieren.	Einsatz- und Testszenarien entwickeln; Nutzungskontexte ableiten	Nutzung durch Benutzerinnen/Benutzer	Planung und Konzeption, Entwicklung und Prüfung, Einföhrung Nutzung und Pflege Ablösung
Use Cases	Nutzungsablauf verschiedener Benutzerinnen/ Benutzer ermitteln und dokumentieren	Konzeption für die Nutzerführung	Abläufe für Aufgabenbearbeitung	Planung und Konzeption