

## **Remote Usability-Test**

Ein Remote Usability Test unterscheidet sich von herkömmlichen Usability-Tests darin, dass Testleiter und Testteilnehmer räumlich und/oder zeitlich voneinander getrennt sind. Die Aufgaben werden mittels eines Online-Tools bereitgestellt, welches auch die Interaktion der Nutzer bzw. deren Kommentare protokolliert. Man unterscheidet zwischen zwei Arten von Online Tests. Bei einem asynchronen Test führt der Teilnehmer den Test mit der Software selbständig durch und ist zeitlich vom Testleiter getrennt. Bei einem synchronen Test sind sowohl Testleiter als auch Teilnehmer gleichzeitig online und lediglich räumlich voneinander getrennt.

## **Ablauf / praktisches Beispiel**

Diese Methode bietet sich im bibliothekarischen Rahmen an, um neue Websites oder auch neue bzw. neu gestaltete Features zu testen.

Da die Tools in der Regel nicht allzu teuer und relativ einfach zu benutzen sind und darüber hinaus eine Reihe von Auswertungen automatisiert ausgeführt werden, stellen Remote Tests eine sinnvolle Ergänzung zu klassischen Tests im Labor dar. Allerdings können mit solchen Tests mitunter nicht so viele qualitative Daten wie bei Labor-Tests gesammelt werden, da bspw. bei solchen Tests kein Lautes Denken mit einer entsprechenden Audioaufzeichnung durchgeführt wird.

Die Vorbereitung (wir beziehen uns hier auf asynchrone Usability Tests) ist vergleichbar mit derjenigen für klassische Usability Tests im Labor. Der Testleiter macht sich mit dem zu testenden Objekt vertraut und kreiert den Testablauf inklusive Aufgaben und demographische Fragen. Nachdem er diese in das ausgewählte Tool eingegeben sowie Pretests durchgeführt hat, kann er Testpersonen einladen. Dies kann über einen Hinweis direkt auf der zu testenden Website oder auch per Mail erfolgen. Testpersonen sollten möglichst der Zielgruppe des zu evaluierenden Produkts entsprechend rekrutiert werden.

In einem weiteren Schritt führen die Testpersonen den Test durch. Es ist von Vorteil, wenn eine gewisse Zeitspanne bestimmt wird, während welcher der Test geöffnet ist. Sobald diese abgelaufen ist, kann sich der Testleiter an die Auswertung der Daten machen. In der Regel führen die Tools bereits einige Analysen selbst durch, dennoch müssen einige Aspekte durch den Testleiter manuell analysiert werden.

Wie bei einem herkömmlichen Usability Test werden auch hier die Probleme kategorisiert, priorisiert und können anschliessend mittels eines Berichts oder einer Präsentation dokumentiert werden.

## **Potentielle Erkenntnisse**

Remote Usability-Tests sind eine wichtige Ergänzung zu klassischen Laboruntersuchungen. Dies gilt insbesondere für international ausgerichtete Angebote (da so auch in unterschiedlichen Kulturkreisen getestet werden kann) sowie für solche Fälle in denen es schwierig ist Probanden für einen Labortest zu rekrutieren.

## Nützliche Tools (Auswahl)

Loop11	<a href="#">Loop11</a> ermöglicht die komplette Planung, Durchführung und Analyse eines asynchronen Remote Usability Tests. Das Tool ist sehr benutzerfreundlich und einfach handzuhaben. Für Schulen und Universitäten oder NPOs existiert eine beinahe kostenlose Version.
Usabilla	Dieses <a href="#">Tool</a> überzeugt vor allem mit der Möglichkeit, sowohl asynchrone (Usabilla Survey), wie auch synchrone Tests (Usabilla Live) durchzuführen. Ein 14-Tage Demo-Abonnement ist gratis. Bereits für 49\$ im Monat kann ein vollfunktionierendes Abonnement erworben werden. Auch hier gibt es interessante Deals für NPOs.
BagelHint	<a href="#">BagelHint</a> ermöglicht Feedbacks von den Benutzern betreffend DesignUmsetzungen oder aber auch Navigationsaufgaben. Dabei wird mittels von Screenshots analysiert, wohin ein Benutzer klickt, welches Design er eher bevorzugt und an was er sich bei einem Design erinnert. Bereits für 19\$ im Monat und mit der Möglichkeit, den Vertrag jederzeit zu kündigen, ist das Tool sehr empfehlenswert.
Concept Feedback	<a href="#">Concept Feedback</a> basiert auf einer Community im Bereich von Benutzerfreundlichkeit. Es werden Design-Fragen an die Community gestellt werden und diese einem ein konstruktives Feedback zur Verbesserung gibt. Der Service ist kostenlos, wobei erwartet wird, dass man an der Community teilnimmt.

## Weiterführende Literatur

Eckert, A. (2008). Social Software und Usability: Ein empirischer Vergleich der UsabilityTestmethoden Labortest, synchroner Remote Test und asynchroner Remote Test im Anwendungsbereich des Web 2.0. Universität Hildesheim, Magisterarbeit im Studiengang IIM.

Greifeneder, E. (2012). Does it matter where we test? Online user studies in digital libraries in natural environments. Humboldt Universität Berlin, IBI: Dissertation.

Tomlin, C.W. (2009). 24 Usability Testing Tools. Verfügbar unter <http://www.usefulusability.com/24usability-testing-tools/>.

Symonds, E. (2011). A practical application of SurveyMonkey as a remote usability-testing tool, Library Hi Tech, Vol. 29 (3), S. 436-445. Verfügbar unter <http://www.emeraldinsight.com/journals.htm?articleid=1949303>.