

Handlungsanleitung

Usability – damit es mit den Nutzern klappt

Der englische Begriff Usability steht für Gebrauchstauglichkeit. Er bezeichnet die Eignung eines Produkts bei der Nutzung: Können die Benutzer in einem bestimmten Kontext die vorgegebenen Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend erreichen?

In Bezug auf E-Learning-Angebote bezieht sich Usability auf

1. überindividuelle Konstanten wie Gesetze der Ergonomie, Wahrnehmungs- und Lernpsychologie ebenso wie Entwicklungsstand, Vorwissen und persönliche Dispositionen des Nutzers (einschließlich der Bedienerkompetenzen) und
2. die konkreten Ziele, die das E-Learning-Angebot erreichen helfen soll.

Vier Merkmale der Usability von E-Learning-Angeboten

Im Folgenden gibt es zu allen Bereichen Beispielfragen. Diese sind jedoch nicht umfassend. Die konkrete Usability hängt sehr stark vom konkreten Angebot ab und lässt sich daher nicht allgemein beschreiben.

1. Bedienbarkeit

Bedienbarkeit bedeutet, dass das Lernsystem unaufdringlich und intuitiv nutzbar ist und so die Aufmerksamkeit der Lernenden auf die zu erarbeitenden Inhalte lenkt.

Fragen zur Bedienbarkeit

- Gibt es ein leicht zu findendes und nutzbares Kontakt-Formular?
- Ist für den Lernenden klar, welche seine nächsten (Lern-)Schritte sind und wie er dorthin gelangt?
- Ist es für den Lernenden ersichtlich, wann welche Inhalte und Aufgaben dran sind und wie diese zusammen gehören?
- Sind die Inhalte in einer guten Qualität?



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.



Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

2. Nützlichkeit

Die Nützlichkeit der Inhalte bedeutet, dass die Lernenden die Inhalte verstehen und ihre Praxisrelevanz erkennen können. Das didaktische Design wirkt motivierend und sieht Möglichkeiten der Differenzierung und Individualisierung vor. Lernsysteme sind bestenfalls so offen gestaltet, dass eine Anpassung an veränderte Anwendungssituationen jederzeit möglich ist.

Fragen zur Nützlichkeit:

- Wirkt das Angebot auf den Lernenden motivierend?
- Ist der Inhalt für die (berufliche) Situation der Lernenden relevant?
- Wird er/sie in seiner aktuellen Situation „abgeholt“?
- Kann der/die Lernende selbst entscheiden, wann und wie intensiv er/sie mit den Materialien arbeitet?

3. Zugänglichkeit

Nützliches Wissen muss als solches auch bequem zugänglich und leicht abrufbar sein. Die Zugänglichkeit beschreibt, wie Lerneinheiten gegeneinander abgegrenzt und miteinander verknüpft (oder verknüpfbar) sind und wie das Lernsystem sicherstellt, dass sicher und zielgenau auf benötigte Inhalte zugegriffen werden kann.

Fragen zur Zugänglichkeit:

- Ist für den Lernenden zu jeder Zeit klar, wo (in welchem Lern-Abschnitt / Lern-Bereich) er sich gerade befindet?
- Hat der Lernende einen Überblick über die Themen und den Lerninhalt?
- Gibt es die Möglichkeit, bei Bedarf weitere, passende Inhalte zu finden? Die sollten Lernangebote in Bezug zum sozialen und/oder beruflichen Kontext der Lernenden stehen.

4. Einsetzbarkeit

Das Kriterium der Einsetzbarkeit bestimmt das direkte Umsetzungspotential des Lernangebots in der Praxis.



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.



Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Fragen zur Einsetzbarkeit:

- Gibt es die Möglichkeit, dass sich die Lernenden austauschen und Fragen stellen können?
- Gibt es thematisch einen Bezug zum (beruflichen oder/und privaten) Alltag der Lernenden?
- Wird im Inhalt oder in Aufgaben auf den Alltag der Lernenden Bezug genommen?

Usability-Testverfahren

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Gebrauchstauglichkeit von Anwendungen zu testen. Diese spielen bei der Evaluation und Verbesserung von E-Learning-Angeboten eine Rolle. Im Wesentlichen bieten sich folgende Methoden an:

1. Experten-Review

Es handelt sich um eine heuristische Methode ohne Testpersonen, die zu relativ guten Ergebnissen führt: Mehrere Experten begutachten das E-Learning-Arrangement und überprüfen dabei die Anwendung bewährter Usability-Richtlinien. Eine Liste mit Literaturtipps zu Usability-Guidelines findet sich auf [dieser Seite](#).

2. Befragung von Nutzerinnen und Nutzern

Die Bewertung erfolgt nach dem Prinzip der Selbstauskunft. Eine andere Möglichkeit ist die Methode des „Lauten Denkens“: Testpersonen schildern spontan während der Bearbeitung ihre Eindrücke. Diese Methode kann durch die Bereitstellung eines Werkzeuges für Notizen ergänzt werden.

3. Interaktionsaufzeichnung

Tastatur- und Mauseingaben werden aufgezeichnet und stehen, zusammen mit der entsprechenden Interface-Ansicht, für eine spätere Auswertung zur Verfügung.

4. Videobeobachtung

In einer Laborsituation wird neben dem Geschehen auf dem Bildschirm auch das Verhalten der Lernenden aufgezeichnet (meist mit mehreren Kameras).



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.



Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

5. Eye-Tracking

Mit einer speziellen Brille werden Augenbewegungen erfasst. So kann analysiert werden, welche Elemente einer Webseite die Aufmerksamkeit binden – und welche Bereiche nicht wahrgenommen werden.

CC BY SA 3.0 DE by **Sonja Klante** für EULE/wb-web



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.



Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung