

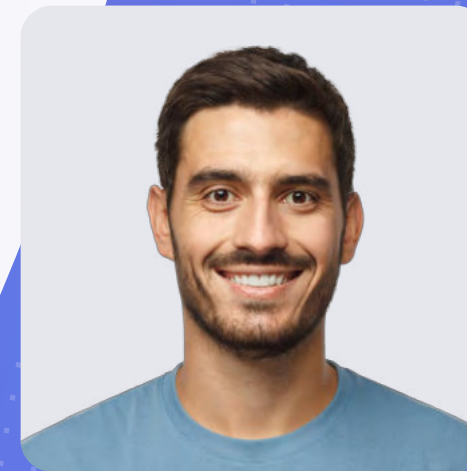
Usability Testing mit Bordmitteln

Pragmatisch testen – echte Erkenntnisse gewinnen

*Ganz ohne großes
Team oder Budget*

Stell dir vor, du entwickelst eine Software, die nicht nur funktioniert, sondern deine Nutzer*innen begeistert. Eine Software, die intuitiv ist, Spaß macht und echte Probleme löst. Genau das ist unser Ziel bei pemediia. Und genau dabei hilft uns Usability-Testing.

pemediia



- Dieses Whitepaper zeigt dir, wie du Usability-Tests effizient in deine Projekte integrierst – auch bei begrenzten Ressourcen.
- Du lernst praxisnahe Methoden und Tools kennen, die schnell zu klaren Erkenntnissen führen.
- Du erkennst früh, wo Nutzende Herausforderungen haben – bevor daraus echte Hürden werden.
- Ziel: Digitale Anwendungen gestalten, die nicht nur funktionieren, sondern gern genutzt werden.

Was ist Usability Testing?

Usability Testing ist eine Methode, bei der Nutzer*innen gebeten werden, bestimmte Aufgaben mit einer Website, App oder einem Produkt durchzuführen. Währenddessen werden sie beobachtet und ihre Aktionen und Kommentare aufgezeichnet.

Moderator*innen

Die moderierende Person begleitet die Testdurchführung, gibt Hinweise, beantwortet Rückfragen und stellt selbst Folgefragen. Sie sorgt dafür, dass der Test wertvolle, unverfälschte Ergebnisse liefert – ohne das Verhalten der testenden Person unnötig zu beeinflussen.

Das funktioniert auch remote – je nach Setup übernimmt dabei eine Anwendung Teile dieser Aufgaben.

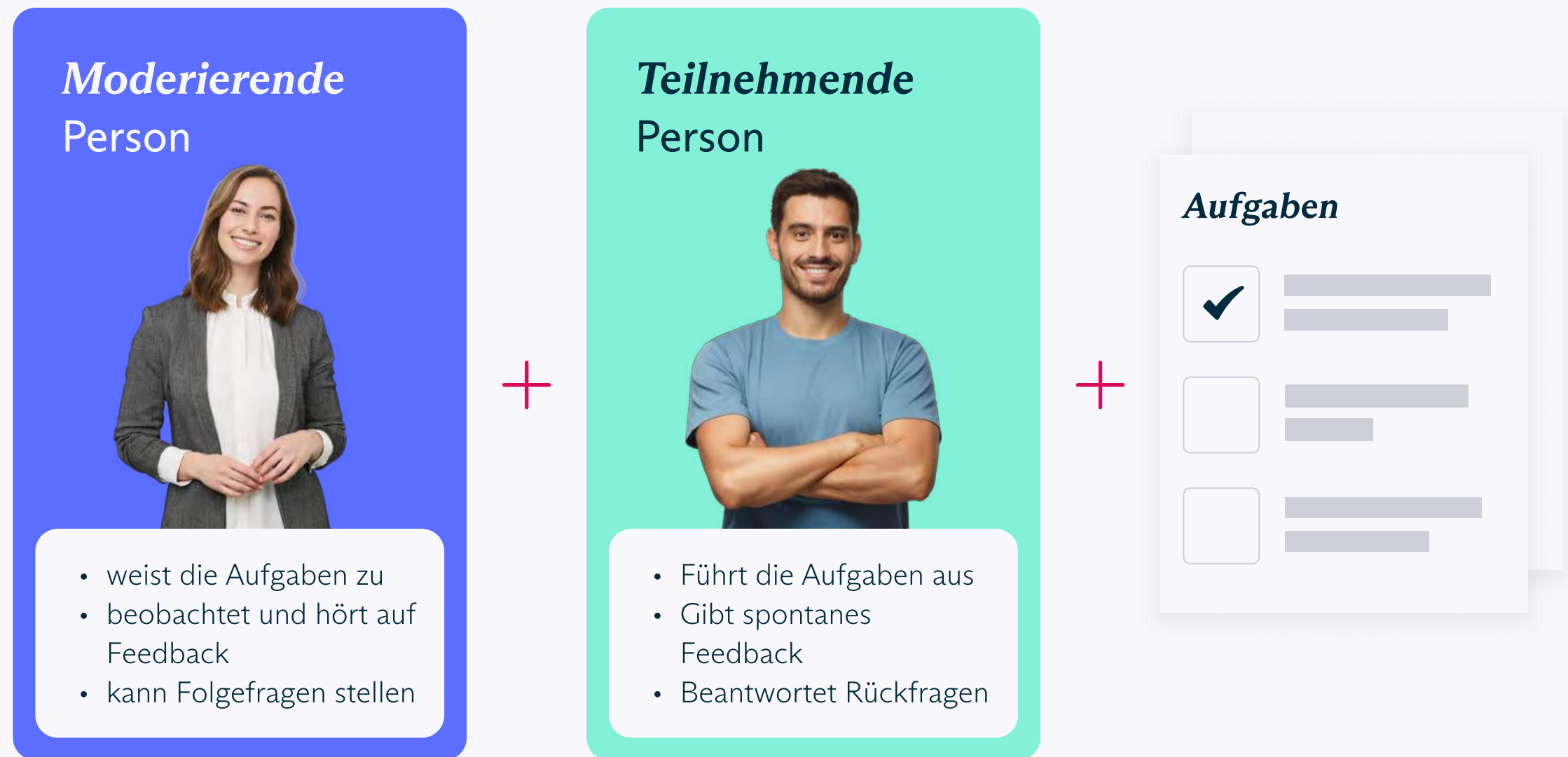
Teilnehmer*innen

Die teilnehmende Person repräsentiert realistische Nutzende des Produkts oder der Dienstleistung.

Das können Menschen sein, die bereits mit dem Produkt arbeiten – oder solche mit ähnlichen Bedürfnissen und einem passenden Nutzungskontext. Wichtig ist: Sie bringen eine Sicht von außen ein, die echte Erkenntnisse möglich macht.

Elemente von Usability-Tests

Es gibt viele verschiedene Arten von Usability-Tests, aber die Kernelemente sind in der Regel:



Das Ziel ist es, herauszufinden, wie **einfach und intuitiv** das Produkt zu benutzen ist und wo es Verbesserungspotenzial gibt.

Think-Aloud- Methode

Teilnehmende werden beim Usability-Testing oft gebeten, laut zu denken.

Die moderierende Person kann die Teilnehmenden bitten, ihre Handlungen und Gedanken zu beschreiben, während sie Aufgaben ausführen. Das Ziel dieses Ansatzes ist es, die Verhaltensweisen, Ziele, Gedanken und Motivationen der Teilnehmenden zu verstehen.

Beispiele für Aufgaben aus echten Usability-Studien

Die Aufgaben in einem Usability-Test sind realistische Aktivitäten, die die teilnehmende Person im echten Leben ausführen könnte. Sie können sehr spezifisch oder sehr offen sein, abhängig von den Forschungsfragen und der Art des Usability-Tests.



„Sie erwägen, eine neue Kreditkarte zu eröffnen. Bitte besuchen Sie unsere Webseite und entscheiden Sie, welche Kreditkarte Sie eröffnen möchten.“



Sie sollen mit Mark Müller aus dem Projektmanagement sprechen. Verwenden Sie das Intranet, um herauszufinden, wo sich diese Person befindet. Teilen Sie der moderierenden Person Ihre Antwort mit.

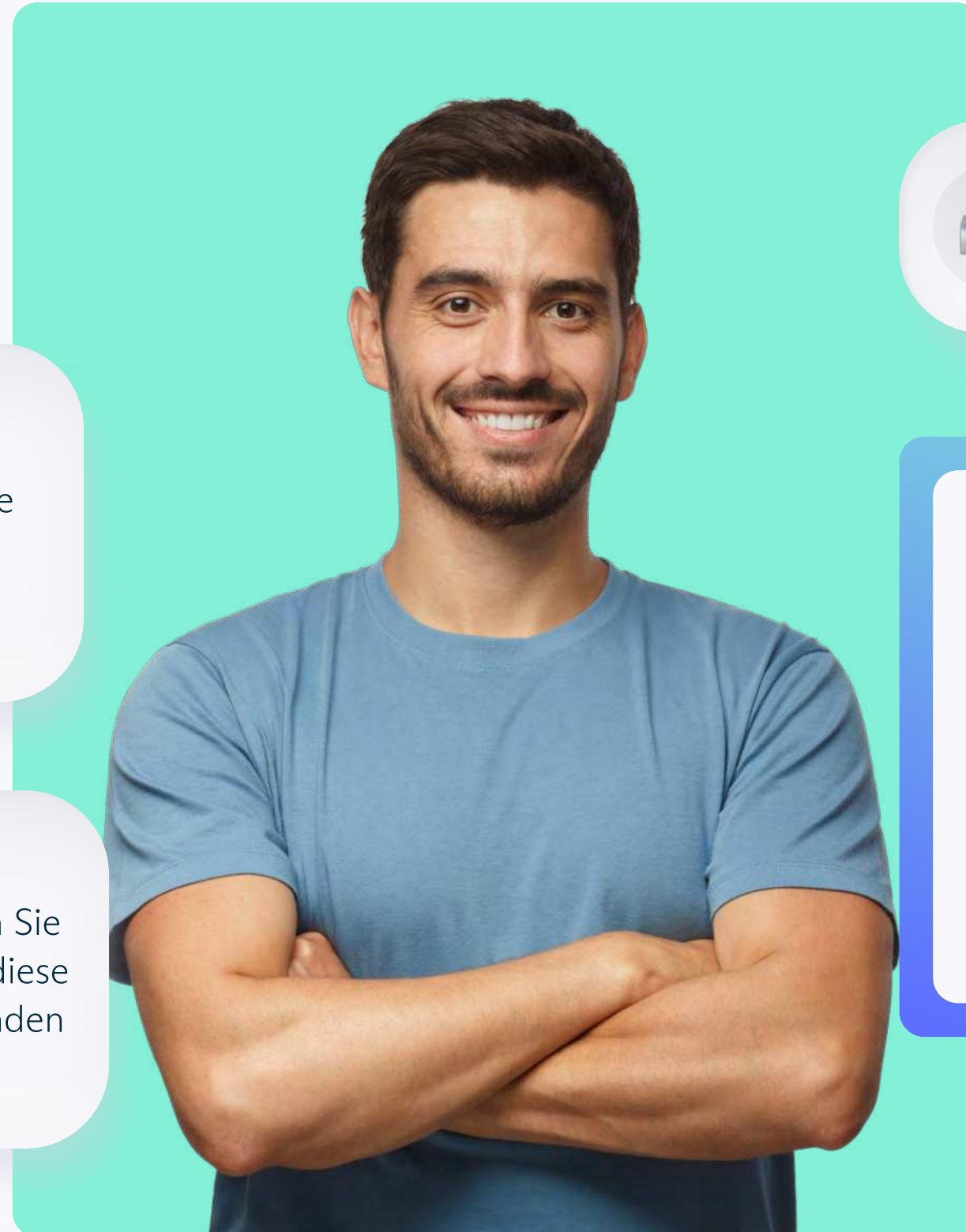


„Ihr Drucker zeigt "Fehler 5200" an. Wie können Sie die Fehlermeldung beseitigen?“

Priming-Effekt – wenn deine Worte ungewollt den Lösungsweg andeuten.

Bereits minimale Formulierungsfehler können dafür sorgen, dass Testpersonen die Aufgabe falsch verstehen – oder sich zu stark beeinflussen lassen.

- 👉 Neutral und verständlich, aber nicht suggestiv
- 👉 Keine Interaktions-Hinweise („Klick auf XY“)



Müssten UX-Profis nicht wissen, wie man eine großartige Benutzer-oberfläche gestaltet?

Selbst die besten UX-Designer*innen schaffen keine Top-Erfahrung ohne echtes Nutzer-Feedback. Gute UX entsteht durch Iteration – basierend auf dem, was echte Menschen wirklich tun.



Es gibt viele Variablen bei der Gestaltung einer modernen Benutzeroberfläche und es gibt noch mehr Variablen im menschlichen Gehirn. Die Gesamtzahl der Kombinationen ist riesig. Der einzige Weg, das UX-Design richtig zu machen, ist es zu testen.

Warum müssen wir Usability- Tests durchführen?

we love digital

Hi, wir sind **pemedia**. Wir machen das **Potenzial digitaler Technologien** intuitiv **nutzbar** – für Unternehmen und die Menschen dahinter.

→ [KONTAKT AUFNEHMEN](#)

Vorteile durch Usability Testing



Früh erkennen, früh beheben

Probleme und Stolpersteine gleich zu Beginn aufdecken – bevor sie teuer werden.



Weniger Verzögerungen

Vermeidung zeitaufwendiger und kostspieliger Verzögerungen im Entwicklungsprozess.



Echte Einblicke ins Verhalten

Verstehen, wie Nutzer ticken – und daraus sinnvolle Verbesserungen ableiten.



Gezielte Verbesserungen

Wir entwickeln auf Basis echter Insights – nicht aus dem Bauch.



Mehr Nutzen, mehr Wow

Produkte bauen, die Kunden wirklich weiterbringen – intuitiv, effizient, clever.



Schnellere Entscheidungen

Treffen schneller und fundierter Entscheidungen durch datenbasiertes Feedback.



Teure Überraschungen vermeiden

Lieber früh Feedback holen, als spät teuer reparieren müssen.



Höhere Kundenzufriedenheit

Erhöhung der Kundenzufriedenheit durch Produkte, die besser auf die Bedürfnisse der Nutzer*innen abgestimmt sind.

**Methoden,
die wirklich
funktionieren**



Aufgabenbasierte Tests

Teilnehmende werden gebeten, bestimmte Aufgaben mit einem Produkt oder einer Dienstleistung durchzuführen. Diese Aufgaben sind in der Regel spezifisch und zielgerichtet und simulieren reale Szenarien, denen Benutzende begegnen könnten.

Der Fokus liegt darauf, wie einfach und effizient die Teilnehmenden die Aufgaben erledigen können.

Ideal für



Frühe Entwicklungsphasen

Perfekt für Prototypen & Klickdummys – Probleme werden entdeckt, bevor's teuer wird.



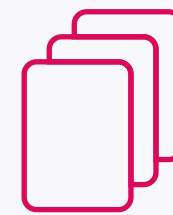
Kernfunktionen testen

Zeigt schnell, ob Features intuitiv sind oder eher "Was soll ich hier tun?!" schreiben.



Spezifische Use Cases

Realistische Aufgaben decken auf, wo's beim Nutzerflow noch hakt.



Card Sorting

Card Sorting ist eine Methode, bei der Teilnehmende gebeten werden, eine Reihe von Karten, die jeweils ein Element oder ein Konzept darstellen, in Kategorien zu sortieren. Diese Kategorien können entweder vordefiniert sein oder von den Teilnehmenden selbst erstellt werden.

Card Sorting wird häufig verwendet, um die Informationsarchitektur einer Website oder App zu testen und zu verbessern.

Ideal für



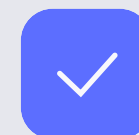
Informationsarchitektur optimieren

Zeigt, wie Nutzer Inhalte gruppieren und benennen würden.



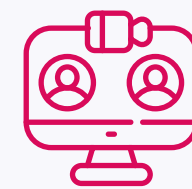
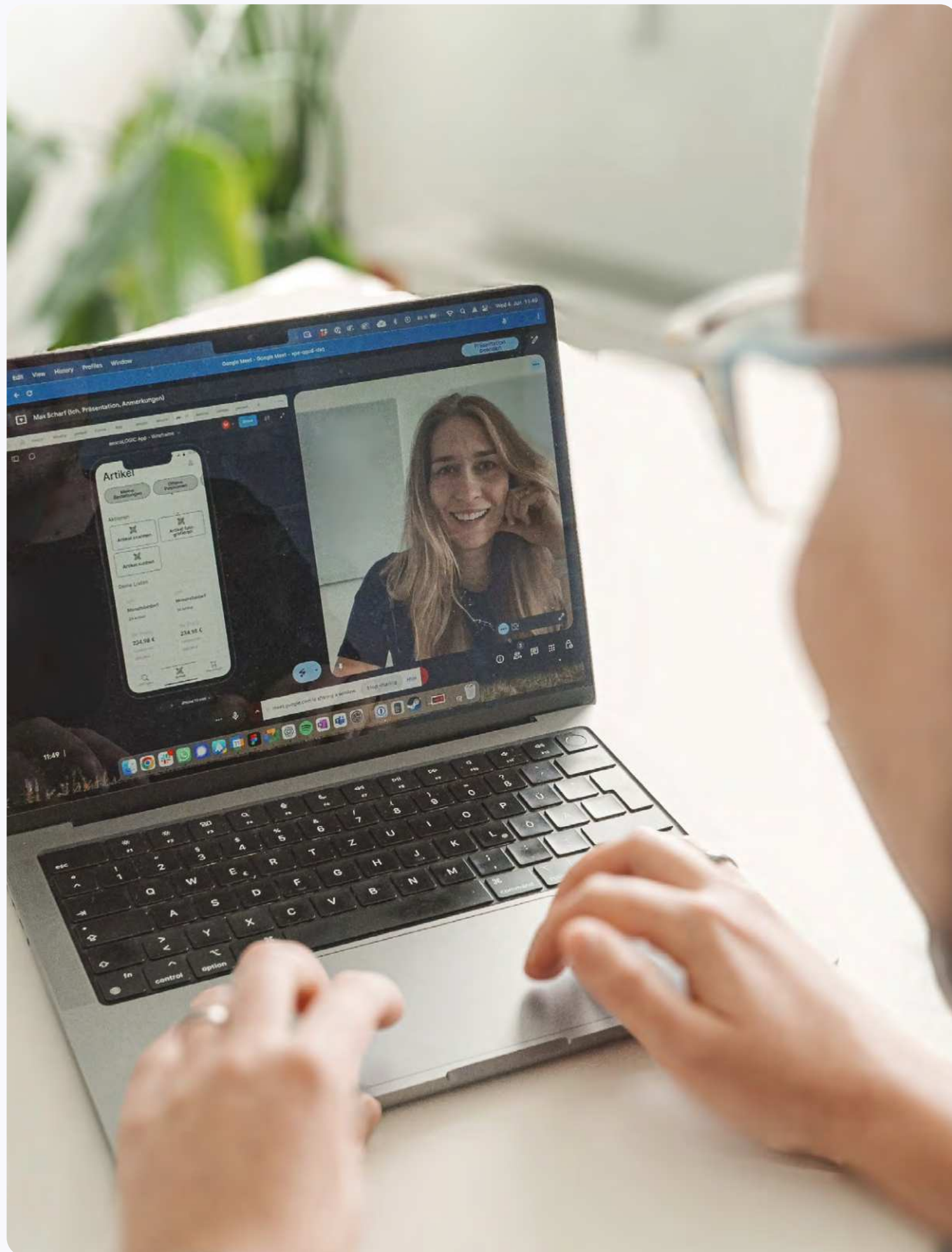
User-Mentalmodelle verstehen

Offenbart, wie Menschen Inhalte logisch verknüpfen.



Navigation strukturieren

Hilft, Menüs & Kategorien nutzerfreundlich aufzubauen.



Remote-Testing

Aufgabenbasierte Tests werden immer häufiger online per Video Calls durchgeführt und nicht in einem physischen Labor. Teilnehmende führen die Tests von ihrem eigenen Standort aus durch, während die Test Moderator*innen und Beobachtende ebenfalls remote zugeschaltet sind.

Dies ermöglicht es, eine größere und vielfältigere Gruppe von Teilnehmenden zu erreichen, insbesondere wenn die Zielgruppe geografisch verteilt ist.

Ideal für



Dezentrale Zielgruppen

Logistische Herausforderungen sind minimiert.



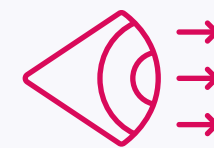
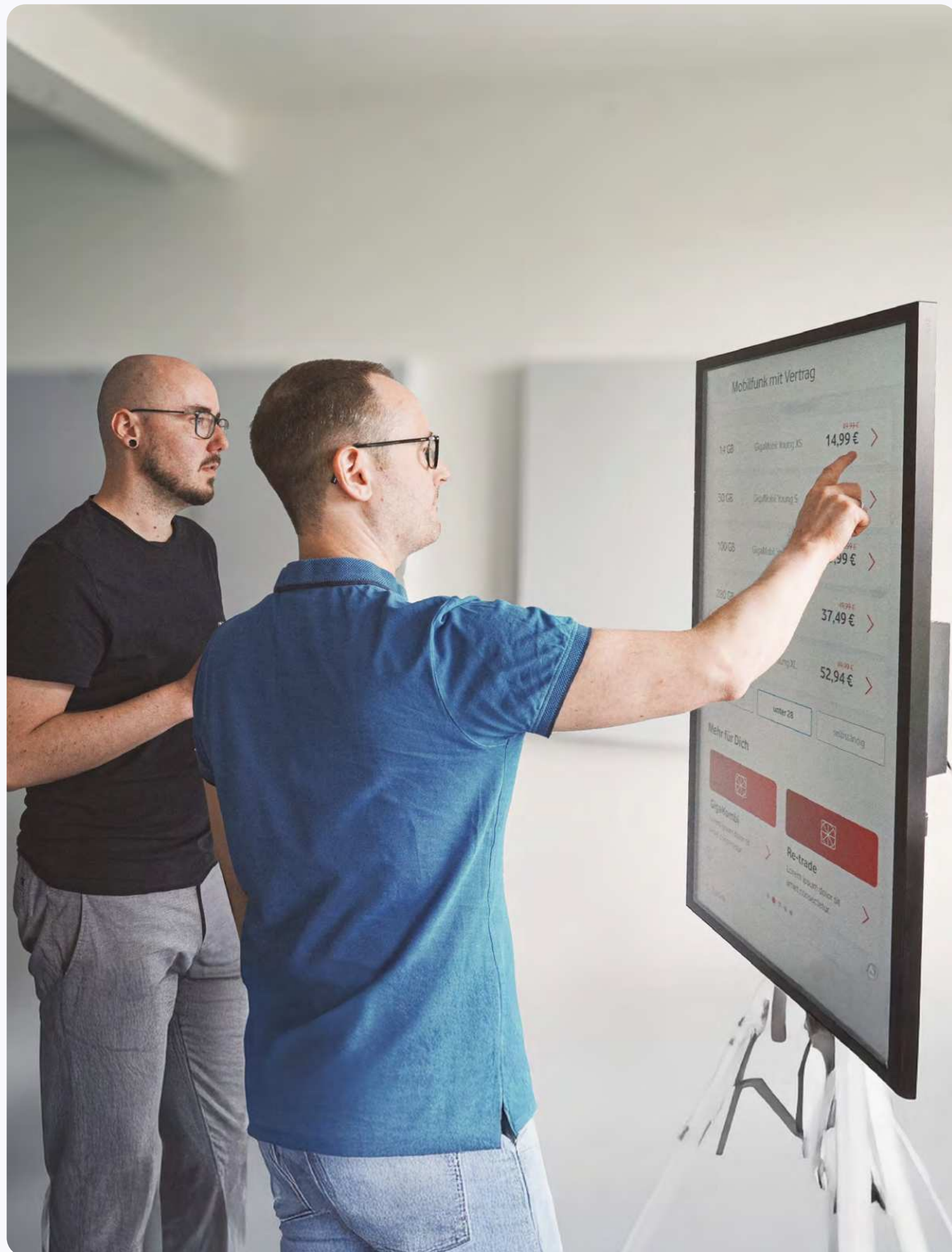
Kosteneffiziente Umsetzung

Keine Reisekosten oder Raummieten fallen an.



Hohe Skalierbarkeit

Remote-Testing lässt sich einfach auf viele Personen und Szenarien ausweiten.



Shadowing

Shadowing ist eine Methode, bei der Beobachtende den Teilnehmenden bei der Durchführung ihrer Aufgaben folgen und ihre Handlungen und Interaktionen genau beobachten.

Im Gegensatz zu anderen Methoden, bei denen die Teilnehmenden oft isoliert getestet werden, findet das Shadowing in der realen Umgebung des oder der Teilnehmenden statt.

Ideal für



Kontextbezogene Einblicke

Zeigt, wie Produkte im echten Alltag genutzt werden.



Versteckte Pain Points entdecken

Macht Hürden sichtbar, die in Labortests untergehen würden.

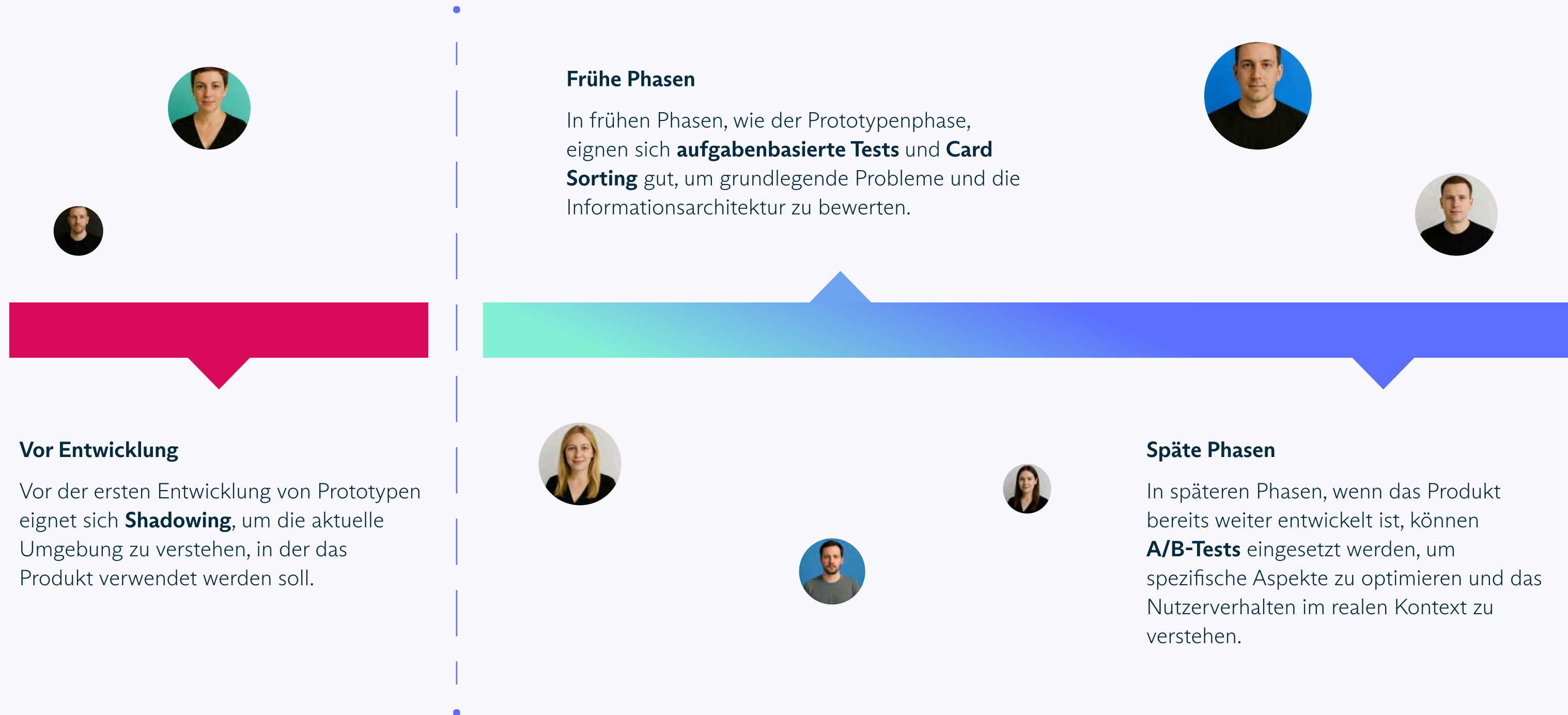


Komplexe Arbeitsumgebungen

Für spezialisierte Bereiche, in die Außenstehende normalerweise keinen Einblick haben.

Tipps zur Auswahl der passenden Methode je nach Projektphase

Remote-Testing ist in jeder Phase nützlich, um eine breitere Zielgruppe kostengünstig zu erreichen.



Tools, die den Prozess erleichtern

Prototyping



Im Bereich Prototyping empfehlen wir Figma, ein äußerst vielseitiges Werkzeug, das sich für jeden Schritt des Designprozesses eignet. Figma ermöglicht nicht nur das schnelle Skizzieren von Wireframes, sondern auch die Erstellung detaillierter Designs unter Verwendung von Designsystemen.

Ein weiterer Vorteil von Figma ist die Möglichkeit, interaktive Prototypen zu erstellen. Diese Klickdummys können direkt für Usability-Tests genutzt werden, was den Testprozess erheblich vereinfacht und beschleunigt. Durch die integrierten Usability-Features und die nahtlose Zusammenarbeit im Team wird Figma zu einer zentralen Plattform für effizientes und effektives Design und Testing.

Remote Testing



Beim Remote-Testing gibt es hervorragende Tools wie Maze oder UserTesting. Diese Plattformen ermöglichen es, Usability-Tests online durchzuführen, was besonders praktisch ist, wenn die Testpersonen oder das Team geografisch verteilt sind. Maze bietet beispielsweise eine intuitive Benutzeroberfläche und detaillierte Analysen, während UserTesting eine breite Palette von Testoptionen und Zielgruppen bietet.

Beide Tools eignen sich auch zur Auswertung der Testergebnisse. Maze erstellt automatische Reports, die sich anpassen lassen, nach eigenen Wünschen. Diese Reports enthalten die Aufnahme des Tests, Heatmaps und eine Zusammenfassung des Verhaltens der Testperson. UserTesting bietet ebenfalls automatische Reports mit interaktiven Visualisierungen der Daten.

Für ein simples und kostenloses Setup



- Vielseitiges Tool für die Zusammenarbeit und das Brainstorming, das auch für einfache Usability-Tests genutzt werden kann.
- Hier kann man als Team alle Notizen, Fragen und Erkenntnisse zusammenfassen.
- Das gesamte Team kann in Echtzeit zusammenarbeiten.



- Ideal, um schnell und unkompliziert Prototypen zu erstellen.
- Die Prototypen können über einen Link geteilt werden und direkt im Browser von einer Testperson geöffnet werden.
- Für das Erstellen von Wireframes gibt es in der Figma Community umfangreiche Libraries mit vorgefertigten Komponenten, wie das Lo-Fi UI Kit von Goji Labs oder das Pencil - Wireframe Kit von Vinh Bui.



- Einfache Möglichkeit, Remote-Tests durchzuführen und gleichzeitig aufzunehmen.

Wie du Usability Tests umsetzt

Am Beispiel eines aufgabenbasierten Usability-Test zeigen wir hier eine strukturierte Methode, um die Benutzerfreundlichkeit eines Produkts oder einer Dienstleistung zu bewerten.

Ein detaillierter Ablauf eines solchen Tests kann wie folgt aussehen:

1 Planung und Vorbereitung

01

Testziele definieren

Was genau soll getestet werden? Welche Aspekte der Usability sind besonders wichtig (z.B. Navigation, Suchfunktion, Bestellprozess)?

03

Testumgebung vorbereiten

Die Testumgebung sollte ruhig und störungsfrei sein. Je nach Art des Tests kann dies ein physischer Raum oder eine virtuelle Umgebung sein.

05

Testpersonen

Für jeden Test sollte eine angemessene Anzahl an Personen gewählt werden. 3-5 Personen decken meistens schon ca. 80% der Usability Probleme in einem aufgabenbasierten Test auf. Es lohnt sich daher selten, mehr Personen einzuladen, da der Aufwand nicht im Verhältnis zu den weiteren Erkenntnissen steht. Es ist sinnvoller, nach einem ersten Test die Erkenntnisse in eine neue Version einzubauen und diese neue Version erneut zu testen.

02

Testaufgaben erstellen

Die Aufgaben sollten realistisch und zielgerichtet sein und die wichtigsten Funktionen des Produkts abdecken. Es ist wichtig, klare und präzise Anweisungen zu formulieren. Die Testaufgaben sollten dabei nicht zu suggestiv gestellt werden und möglichst den Lösungsweg offen lassen. Nur so kann man erfahren, welchen Weg die Nutzenden wählen zur Lösung des Problems.

04

Testmaterialien zusammenstellen

Dazu gehören Aufgabenblätter, Fragebögen, Aufnahmegeräte (für Audio und Video) und ggf. Software zur Bildschirmaufzeichnung.

06

Testablauf festlegen

Ein detaillierter Zeitplan hilft, den Test effizient durchzuführen. Plane dabei immer genug Zeit ein, um die Testpersonen zu begrüßen und damit sie Fragen stellen können. Auch ein zeitlicher Puffer für Verspätungen oder andere unvorgesehene Ereignisse sollte eingeplant werden.

3-5 Personen decken meistens **ca. 80% der Usability Probleme** in einem aufgabenbasierten Test auf.

Testpersonen rekrutieren

1. Online-Plattformen nutzen

- Über Plattformen wie Testing Time und Rapidusertests können gezielt Testpersonen rekrutiert werden.
- Dort lassen sich sehr genaue Angaben zur gewünschten Zielgruppe machen.
- So können Personen ausgewählt werden, die den Endnutzer:innen des eigenen Systems entsprechen.

2. Eigenes soziales Umfeld nutzen (wenn nötig)

- Falls Online-Plattformen keine Option sind, kann auf das eigene soziale Umfeld zurückgegriffen werden.
- Diese Personen sollten möglichst wenig über das Projekt wissen, da sonst Gefahr von Befangenheit besteht.
- Aber Achtung: Feedback kann evtl. zu höflich oder zurückhaltend sein – wegen persönlicher Bindung zum Team.

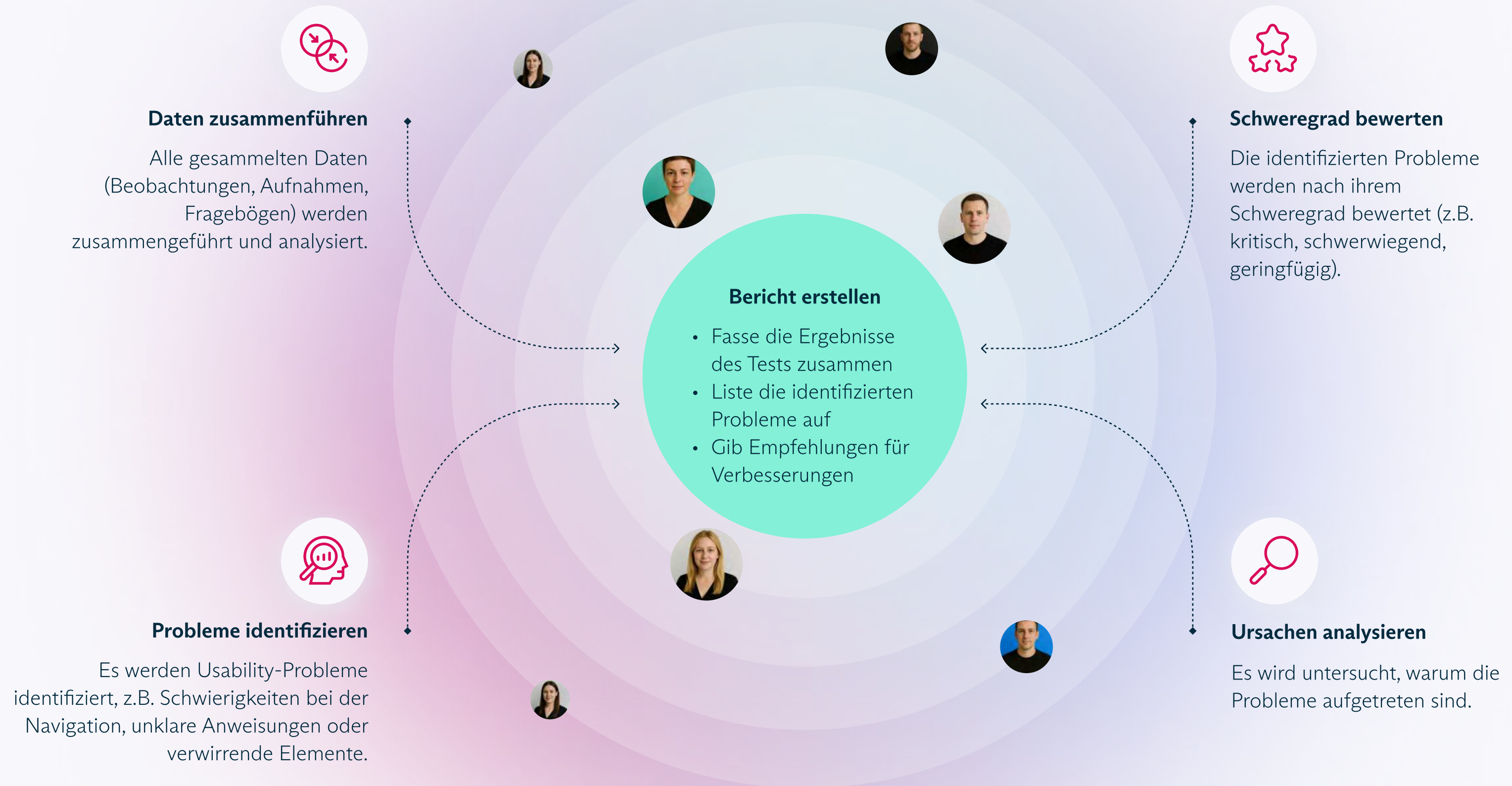
2

Durchführung des Tests



3

Auswertung und Analyse



4 Umsetzung und Optimierung

Verbesserungen **planen.**

Basierend auf den Ergebnissen des Usability-Tests werden konkrete Maßnahmen zur Verbesserung des Produkts oder der Dienstleistung geplant.*

Verbesserungen **umsetzen.**

Die geplanten Änderungen werden umgesetzt, um eine neue verbesserte Version bereitzustellen.

Erneuter **Test.**

In manchen Fällen kann ein erneuter Usability-Test durchgeführt werden, um zu überprüfen, ob die Verbesserungen erfolgreich waren.

Dieser detaillierte Ablauf hilft dabei, einen aufgabenbasierten Usability-Test strukturiert und effektiv durchzuführen und wertvolle Erkenntnisse über die Benutzerfreundlichkeit eines Produkts zu gewinnen.

* Hierbei sollte das gesamte Projektteam zusammen die Erkenntnisse bewerten und nach Aspekten wie Priorität, Aufwand und Mehrwert einordnen. Gibt es gute Gründe, können in diesem Schritt auch ganz bewusst bestimmte Erkenntnisse nicht in eine neue Version eingearbeitet werden.

Fallstudien aus der Praxis

Anhand einiger Beispiele unserer eigenen Arbeit möchte ich verdeutlichen, welche Ergebnisse durch Usability Testing erzielt werden können.

Fallstudie 1: Einsparung eines aufwendigen Features (Smart Transition)

Für das Projekt Smart Transition von Aperus haben wir für die Weiterentwicklung des Projekts Experten-Interviews durchgeführt. Hintergrund war hier, dass wir eine bessere UX für Recruiter auf der Plattform schaffen wollten. In einem ersten Workshop zwischen uns als Agentur und Aperus als Auftraggeber sind dabei einige Ideen und mögliche Features konzipiert worden.

Zum Verifizieren dieser ersten Ideen wurden anschließend Experten-Interviews durchgeführt. Aperus konnte hierfür schnell und unkompliziert Kontakt zu verschiedenen Recruitern aus unterschiedlichen Branchen herstellen. Während der Interviews haben wir uns hauptsächlich auf die alltägliche Arbeit von Recruitern konzentriert.

Die Recruiter sollten erklären, mit welchen Tools sie arbeiten, welche Arbeitsschritte sie durchlaufen und was ihnen den Arbeitsalltag erleichtern würde. Dabei wurde schnell klar, dass die Recruiter oft auf ihre Intuition und direkte Gespräche mit potentiellen Bewerber*innen setzen, um einschätzen zu können, wie die Person in das Unternehmen passt.



Mehrere Wochen Entwicklungszeit wurden eingespart

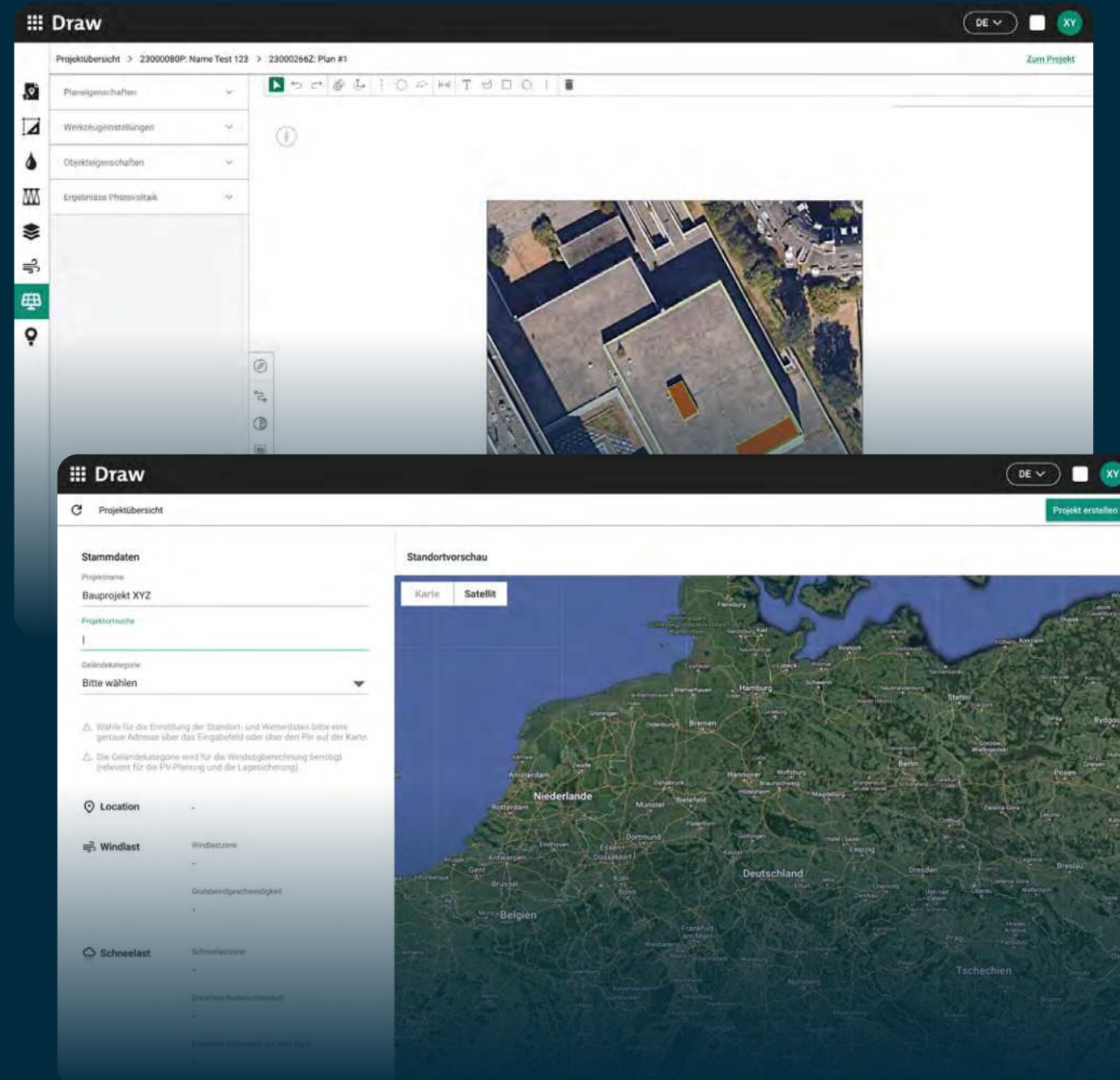
Unsere ursprüngliche Annahme, dass die Recruiter eine ausführliche Suche benötigen, wurde damit komplett widerlegt. Es wurde aufgedeckt, dass eine umfangreiche Suche im Projekt nicht notwendig ist. Die Recruiter haben meist aufgrund weniger Filteroptionen eine Handvoll an potentiellen Kandidat*innen als Ergebnis. Die Profile schauen sie sich dann im Detail an und bewerten selbst, ob diese Person kontaktiert werden soll.

Für uns hat das bedeutet, dass wir mehrere Wochen an Entwicklungszeit für die Suche sparen konnten und die Ressourcen für andere Themen innerhalb des Projekts nutzen konnten. Der Aufwand für die Experten-Interviews belief sich insgesamt hingegen nur auf 1 Arbeitstag.

Fallstudie 2: Regelmäßiges Feedback von Fachpersonal deckt Probleme auf und füllt die Roadmap mit Wünschen für neue Features (ABS)

Unser langjähriger Kunde ABS aus dem Bereich der Absturzsicherung führt regelmäßig Usability Tests durch, um den aktuellen Stand der Zufriedenheit der eigenen Kunden abzufragen und Wünsche in die Entwicklung neuer Features einfließen zu lassen.

Durch das Durchführen regelmäßiger aufgabenbasierter Usability Tests, Experten-Interviews und durch Shadowing von Fachpersonal kann die Software kontinuierlich weiterentwickelt werden.



Höhere Kundenzufriedenheit

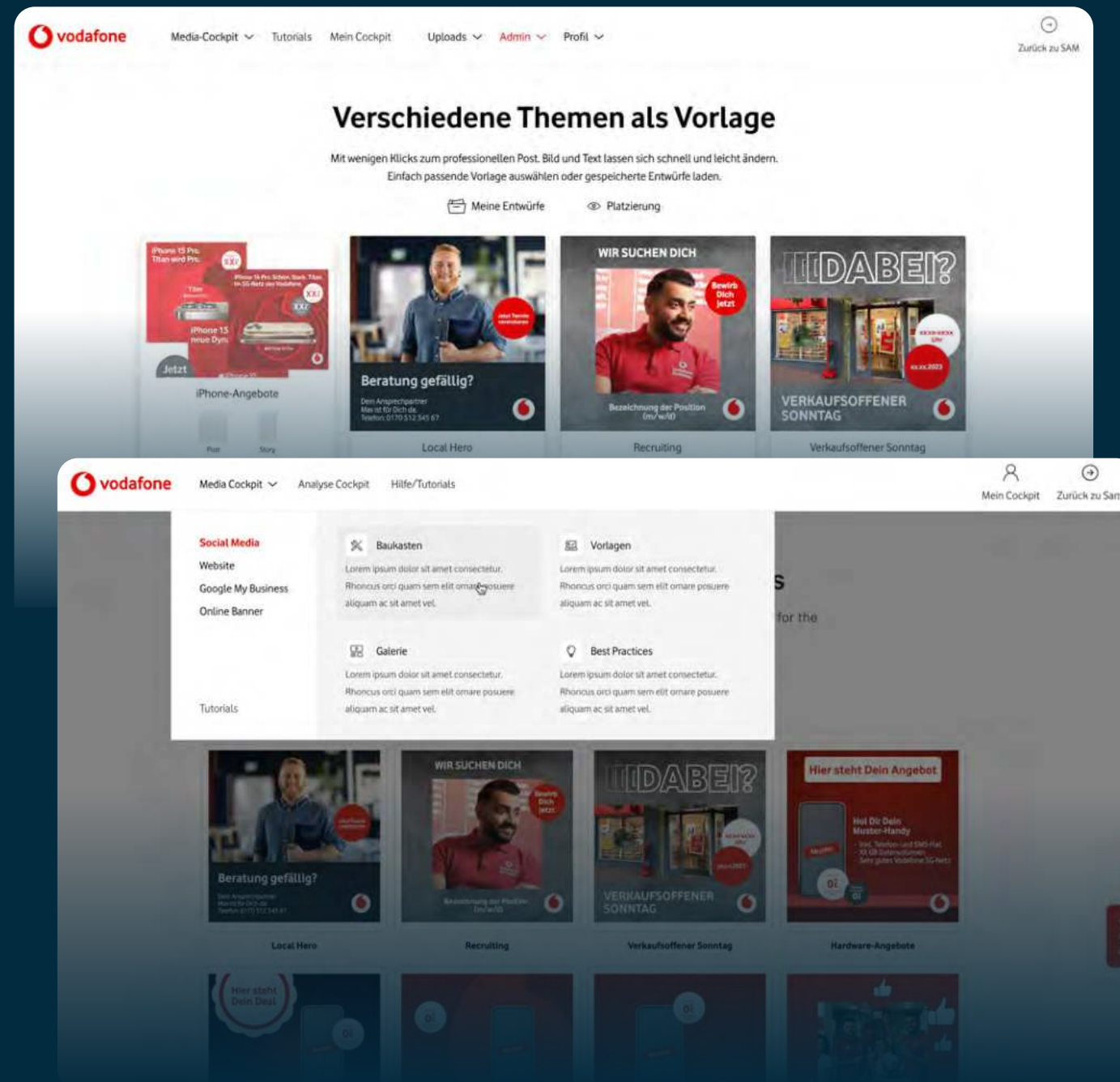
Durch die Durchführung dieser regelmäßigen UX Methoden wird eine hohe Kundenzufriedenheit sichergestellt und zusätzlich gewährleistet, dass sich die Weiterentwicklung an den Bedürfnissen der Endnutzer*innen orientieren.

Zusätzlich wird die Zeit nach dem Test oft dazu genutzt, um weitere Insights von den Testpersonen zu erfahren, auch wenn die Themen dann den Rahmen der Tests überschreiten. Die Auftraggebenden können dadurch viele wertvolle Informationen, die über das Produkt hinausgehen, sammeln und auch für andere Bereiche ihres Jobs anwenden.

Fallstudie 3: Navigation mit einfachen Mitteln verbessern (Vodafone Social Media Cockpit)

Für ein internes Social Media Tool bei Vodafone haben wir aufgabenbasierte Usability Tests durchgeführt. In diesem Fall ging es vor allem um die neu erstellte Navigation und darum, ob sich sowohl erfahrene Nutzende als auch neue Nutzende gut in der neuen Struktur zurechtfinden.

Den Nutzenden wurden zu diesem Zweck reale Aufgaben gestellt, die sich nicht explizit auf die Navigation bezogen. Allerdings wurde in der Auswertung darauf geachtet, wie die Nutzenden navigiert haben und beobachtet, was zu einer klaren und eindeutigen Navigation führt. Zusätzlich wurden die Nutzenden am Ende des Tests zur Navigation befragt und sollten ihre Eindrücke schildern. Durch das Feedback der Nutzer*innen konnte die Navigation durch einfache Maßnahmen verbessert werden. Die Nutzenden waren sehr zufrieden mit der Gesamtstruktur und haben nur einzelne Wörter oder Beschreibungen missverstanden.



Kleine Änderungen, große Wirkung

Als Maßnahme musste also nicht die gesamte Struktur der Navigation angepasst werden, sondern nur einzelne Wörter. Der Aufwand für die Umsetzung der Maßnahmen war also sehr gering und hat nur ein paar Arbeitsstunden in Anspruch genommen und trotzdem eine große Wirkung für die Nutzenden erzielt. Solche einfachen Änderungen zeigen, dass selbst kleine Details einen riesigen Unterschied in der Usability machen können.

Ein weiterer positiver Nebeneffekt solcher Usability Tests ist, dass Auftraggebende live mit erleben können, wie das eigene Produkt verwendet wird. Sie verstehen so besser das Nutzungsverhalten. Oft gehen die Auftraggebenden dadurch begeistert aus den Tests und sind in Zukunft sehr daran interessiert mehr solcher Tests durchzuführen. Die Akzeptanz steigt also wesentlich.

Der ROI von UX:

Warum Usability-Testing sich auszahlt

Usability-Testing ist nicht nur eine Methode, um die Benutzerfreundlichkeit von Produkten zu verbessern, sondern auch ein strategisches Instrument, um den ROI (Return on Investment) zu steigern. Studien belegen, dass jeder in Benutzerfreundlichkeit investierte Dollar ein Vielfaches an Ertrag bringen kann.

Zahlreiche Beispiele untermauern die Bedeutung von UX. Der Erfolg des Apple iPods im Vergleich zum Microsoft Zune wird oft auf die überlegene, einfache Benutzeroberfläche des iPods zurückgeführt. Auch die schlichte und benutzerfreundliche Gestaltung der Dropbox-Website wird als Beispiel für erfolgreiches UX-Design genannt. Studien zeigen zudem, dass Unternehmen mit einem starken Fokus auf UX eine bessere Aktienperformance aufweisen.

Darüber hinaus besteht ein direkter Zusammenhang zwischen UX und Kundenzufriedenheit. Forrester Research fand heraus, dass Unternehmen mit einer herausragenden Customer Experience (CX) eine deutlich höhere Kundenloyalität aufweisen:

- **14,4 % mehr Kunden** sind bereit, ein weiteres Produkt zu kaufen.
- **15,8 % mehr Kunden** zögern, die Marke zu wechseln.

Diese Zahlen belegen, dass eine gute UX nicht nur die Benutzerfreundlichkeit erhöht, sondern auch die Kundenbindung stärkt und somit den Umsatz steigert.



Präventive Maßnahmen erhöhen die Benutzerzufriedenheit und senken Kosten erheblich.

“Für jeden Dollar, der während der Designphase aufgewendet wird, um ein Problem zu beheben, **müssen etwa zehn Dollar aufgebracht werden, wenn dasselbe Problem erst während der Entwicklung entdeckt wird** – und bis zu hundert Dollar oder mehr, wenn es erst nach dem Release identifiziert wird.“

Zitiert aus dem Artikel "[The ROI of UX](#)" von Tom Shapiro [Roger S. Pressman](#) (frei übersetzt).

Fazit: Mehr als nur ein "nice to have"

Starte noch heute mit Usability-Tests – selbst kleine Tests können bereits große Wirkung zeigen. Wir stehen dabei gerne mit Rat und Tat zur Seite. 🙌



Steigerung des ROI-Wertes

Usability-Testing ist ein unverzichtbarer Bestandteil erfolgreicher Softwareentwicklung. Es ist mehr als nur eine Methode zur Überprüfung der Benutzerfreundlichkeit; es ist ein strategisches Instrument, das den ROI (Return on Investment) erheblich steigern kann.

Durch frühzeitige Investitionen in Usability-Testing lassen sich nicht nur potenzielle Probleme und Schwachstellen identifizieren und beheben, bevor sie zu kostspieligen Verzögerungen führen, sondern auch die Kundenzufriedenheit und -loyalität nachhaltig verbessern.



Glückliche Kund:innen und Einsparung wertvoller Ressourcen

Die Fallstudien in diesem Whitepaper zeigen eindrücklich, wie Usability-Testing in der Praxis funktioniert und welche konkreten Ergebnisse erzielt werden können.

Ob es um die Einsparung aufwendiger Features, die kontinuierliche Weiterentwicklung durch regelmäßiges Feedback oder die Verbesserung der Navigation durch einfache Maßnahmen geht – Usability-Testing liefert stets wertvolle Erkenntnisse, die zu besseren Produkten und zufriedeneren Kunden führen.



Für jede Projektphase

Die verschiedenen Methoden des Usability-Testings, von aufgabenbasierten Tests über Remote-Testing bis hin zu A/B-Tests und Card Sorting, bieten für jede Projektphase und Zielgruppe passende Ansätze.

Die Auswahl der richtigen Methode, der Einsatz geeigneter Tools und eine sorgfältige Planung und Durchführung sind entscheidend für den Erfolg.

Wir sind pemedi.a. Wir **konzipieren, entwerfen
und realisieren** digitale Lösungen und Produkte.

→ [KONTAKT](#)

we *love* digital

Hi, wir sind **pemedia**. Wir machen das **Potenzial digitaler Technologien** intuitiv **nutzbar** – für Unternehmen und die Menschen dahinter.

→ [KONTAKT AUFNEHMEN](#)



pemedia



Max Scharf

Max ist UX-Designer mit Herz, Hirn und einem feinen Gespür für die kleinen Details, die große Wirkung haben. Bei pemediia sorgt er dafür, dass digitale Produkte nicht nur funktionieren, sondern sich richtig gut anfühlen. Seine Herangehensweise: analytisch, nutzerzentriert – und immer mit einer Prise spielerischem Denken, das wohl seiner heimlichen Leidenschaft für Game Design geschuldet ist.

In diesem Whitepaper teilt Max praxisnahe Insights rund ums Usability Testing – verständlich, direkt und mit einem Augenzwinkern.

Inspiration

- <https://maze.co/guides/usability-testing/>
- <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2024/10/leveraging-usability-testing-data-in-making-ux-design-decisions.php#:~:text=Usability%20testing%20can%20help%20you%20make%20data%20driven%20design%20decisions,and%20improve%20the%20navigation%20structure.>
- <https://thecxlead.com/tools/best-usability-testing-tools/>
- <https://thestory.is/en/journal/remote-and-in-person-usability-testing/>
- <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/guide-to-usability-testing-for-ux/>
- <https://medium.com/@apcarvalho/ux-research-case-study-usability-testing-adf5234fff0>
- <https://www.usertesting.com/blog/usability-testing-vs-ab-testing#:~:text=Usability%20testing%20explains%20users'%20behaviors,optimal%20results%2C%20use%20both%20options.>
- <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/#:~:text=Usability%20testing%20>
- <https://stratabeat.com/roi-of-ux/#:~:text=%E2%80%9CEvery%20dollar%20invested%20in%20ease,try%20to%20solve%20them%20later.>