Zusammenfassung


Hierzu werden Versuchspersonen zwei Varianten eines Interfaces einer App dreißig Mal dargeboten und die Bewertung der Gebrauchstauglichkeit abgefragt. Die eine Variante ist hierbei so gestaltet, dass hohe Gebrauchstauglichkeit antizipiert werden kann (U+), vice versa (U-). Die Gebrauchstauglichkeit wurde bei je dreißig Darbietungen als Single-Item und vor und nach den Darbietungen mit einem Fragebogen erfasst.


Zwar sind die Ergebnisse nicht eindeutig, jedoch konnte mit den verschiedenen Messinstrumenten sowohl eine signifikante Verbesserung für U+ als auch eine signifikante Verschlechterung von U- gezeigt werden. Die anderen Ergebnisse werden zwar nicht signifikant, widersprechen den Hypothesen aber auch nicht. Der erwartete Effekt konnte demnach nicht nachgewiesen werden, die Ergebnisse lassen jedoch vermuten, dass sich die anfängliche Bewertung der Gebrauchstauglichkeit mit zunehmender Darbietungshäufigkeit verstärkt.