

Wizard-of-Oz Usability-Tests für Barrierefreiheit

Einführung und Praxistest einer einfachen Methode, um Barrieren in Design-Mockups und Wireframes zu finden.

Oliver Vaupel
IAAP -DACH Member
Düsseldorf, Deutschland
hallo@ovau.de

Abstract

Damit Barrierefreiheit in Web-Projekten nicht erst während der Qualitätskontrolle getestet wird, braucht es geeignete Methoden und Werkzeuge, um schon in der Konzeptions- und Designphase eines Projektes Barrieren zu erkennen und dann gar nicht erst entstehen zu lassen. Hier eignen sich Simulationsmethoden, mit denen zum Beispiel das Verhalten eines Screen-Readers nachgespielt wird. Das Ergebnis ist verblüffend aussagekräftig. Eine dieser Methoden, die sogenannte „Wizard-of-Oz“-Methode, ist auch bekannt aus anderen UX-Test-Szenarios. Für eine Screen-Reader-Simulation eignet sie sich hervorragend. So können fehlende Labels oder Headlines und unklare Strukturen erkannt und andere Lösungen ausprobiert werden. Bisher können Design-Mockups nicht oder nicht gut mit einem richtigen Screen-Reader getestet werden und bilden auch keinen Accessibility-Tree. Daher fallen Barrieren immer erst während der Umsetzung in HTML auf. Der Prozess ist dann aber schon weit fortgeschritten und Änderungen sind aufwändig und teuer. Auch in der Lehre und in Sensibilisierungs-Workshops zur Barrierefreiheit im Web eignet sich die Methode gut. Die Teilnehmenden erfahren Barrieren durch eigenes Erleben.

Keywords

UX-Design, User-Testing, No-Code, ...

1 Einleitung

Oft werden Barrieren erst während der Programmierung eines Web-Projektes erkannt oder noch später während der Qualitätskontrolle. Dadurch werden Anpassungen aufwändig und teuer.

In Workshops zur Sensibilisierung von Content-Erstellern und Verantwortlichen wird das Thema Barrierefreiheit schnell zu einem trockenen Aufzählung abstrakt klingender Testschritte. Dadurch wird wenig Verständnis und Empathie geweckt und das Thema wird unbeliebt.

2 Methodik

In internationalen Konferenzen wurde diese Methode mehrfach vorgestellt und positiv aufgenommen. Ich selbst habe in meiner Lehrtätigkeit an der Ludwig-Fresenius-Schule mit Ergotherapie-Schüler*innen gute Erfahrung mit dieser Methode gemacht. Dabei kommt es hier gar nicht so sehr auf die detailgenaue Simulation an, sondern auf das intuitive Erfahren einer Barriere. Hilfreich sind hier entsprechende Vorlagen – Mockups oder Designs, in denen schon Barrieren „eingebaut“ sind.

3 Lösungsvorschlag

Anwendung der „Wizard-of-Oz“-Methode auf Designs und Wire-Frames in der Konzeptions- und Designphase von Web-Projekten. Verwendung der Methode bei Usability- und UX-Tests mit Menschen mit Behinderung. Hier sollte natürlich schon versucht werden, die Wiedergabe eines Screen-Readers so genau wie möglich nachzuahmen, weil diese Menschen mit den typischen Sätzen und Informationen vertraut sind.

Anwenden des „Wizard-of-Oz“-Tests in Workshops und Veranstaltungen zur Sensibilisierung von Stakeholdern, Marketingverantwortlichen, Redakteur*innen und Agenturen, mit Hilfe von speziell vorbereiteten Mockups und Wireframes, um die Empathie zu fördern und ein nachhaltiges Lernerlebnis zu fördern. Hier kann auf die detailgetreue Wiedergabe verzichtet werden und stattdessen mehr Wert auf die Sensibilisierung für Barrieren gelegt werden.

4 Diskussion und Ausblick

Die Durchführung von „Wizard-of-Oz“-Tests sollte fester Bestandteil jedes Design-Prozesses werden und bei der Implementierung von neuen Komponenten immer durchgeführt werden. So können auch im Mockup schon Barrieren erkannt und behoben werden. Die Methode lässt sich gut in den iterativen Designprozess agiler Teams einbinden.

In der Lehre und in Workshops sollte die Methode eingesetzt werden, um neben der vortragenden Darstellung der WCAG-

OLIVER VAUPEL '23, May, 2024, Düsseldorf, NRW Deutschland

Kriterien auch das emphatische Erfahren von Barrieren zur Festigung des Verständnisses zu erreichen.

Referenzen

- [1] CAEBUS Center of Advanced E-Business Studies RheinMain University of Applied Sciences Wiesbaden, Germany (2020). *Wizard-of-Oz Testing as an Instrument for Chatbot Development*.
file:///Users/ovau2019/Downloads/centric_2020_1_90_30036-1.pdf
- [2] Annabel Weiner and Courtney Benjamin #id24 (2022). *Removing Bias with Wizard of Oz Screen Reader Usability Testing*
https://www.youtube.com/live/ICuK_djeCtg?si=01O4NGotHCTELV4B
- [3] TU Darmstadt () *Maschinenbau, Interaction-Design, Methoden Wizard-of-Oz*
https://www.iad.tu-darmstadt.de/forschung_iad/methoden_iad/wizard_of_oz_iad.en.jsp