

RWTHapp Zufriedenheitsumfrage 2025

Ergebnisse

Methode

Forschungsdesign & Fragebogen

- Fragebogen SoSciSurvey
- Befragungszeitraum 28. April bis 9. Mai 2025
- Fragebogen:
 - Demographie (Alter, Geschlecht, Gruppe, RWTH-Zugehörigkeit, Fakultät)
 - Nutzung ([Bekanntheit RWTHapp](#), Gerät, Betriebssystem)
 - User Experience (PWU¹, UMUX-Lite¹, AttrakDiff mini², Schulnote)
 - Weiteres Feedback (Freitextfeld)

¹ gemessen auf siebenstufiger Likertskala (Extrema beschriftet)

² gemessen auf siebenstufiger Skala mit bipolaren verbalen Ankern

Datenaufbereitung und Datenauswertung

- R 4.4.3, RStudio 2024.12.1+563
- Umkodierung Likert-Skalen und AttrakDiff2 von 1..7 zu 0..6
- DeskriptiveAuswertung
 - Arithmetisches Mittel M
 - Standardabweichung SD
 - Häufigkeitsverteilungen

Stichprobe

- 2671 ausgefüllte Umfragen, 2390 vollständig (27 Screenouts)
- 77 % auf deutsch ausgefüllt, 23 % auf englisch

Stichprobe

- Alter (n=2350)
 - 14 % 15 bis 19 Jahre
 - 59 % 20 bis 24 Jahre
 - 23 % 25 bis 29 Jahre
 - 4 % 30 bis 34 Jahre
 - 1 % 35 bis 39 Jahre
 - < 1 % älter als 40 Jahre
- Geschlecht (n=2281)
 - 37 % weiblich (RWTH 33 %)
 - 63 % männlich
 - 1 % nichtbinär
- Gruppe (n=2389)
 - 96 % Studis
 - 3 % Doktorand*innen
 - 1 % Mitarbeiter*innen
 - .5 % Externe
- RWTH-Zugehörigkeit (n=2312)
 - 39 % 1 – 2 Semester
 - 33 % 3 – 6 Semester
 - 28 % mehr als 6 Semester

Ergebnisse

Bekanntheit der RWTHapp (n=2364)

- 32 % haben von Ersti-Tutor*innen von der RWTHapp erfahren
- 54 % haben von Kommiliton*innen von der RWTHapp erfahren
- 11 % haben von einer Fachschaft von der RWTHapp erfahren
- 5 % haben von Dozent*innen von der RWTHapp erfahren
- 12 % haben durch soziale Medien von der RWTHapp erfahren
- 10 % haben auf anderem Weg von der RWTHapp erfahren
 - [Selbst gefunden \(App Store\)](#), Freund*innen, Geschwister

Nutzung der RWTHapp

- 94% nutzen die RWTHapp (n=2362)
- Betriebssystem (n=2223):
 - 51 % Android
 - 55 % iOS
 - 6 % mehr als ein Betriebssystem
 - Andere Betriebssysteme: macOS, Windows, GrapheneOS, HarmonyOS, HyperOS, Lineage
- Devices (n=2223):
 - 99 % Smartphone
 - 31 % Tablet
 - 31 % mehr als ein Device
 - Andere Devices: Computer

Nutzung der RWTHapp

- 4 % haben die RWTHapp früher benutzt, nutzen sie aber inzwischen nicht mehr (n=2362)
 - 13 % gaben an, dass die RWTHapp auf ihrem Gerät nicht läuft
 - 32 % brauchen die RWTHapp nicht mehr
 - 36 % fehlen die gewünschten Funktionen in der RWTHapp
 - 22 % finden die RWTHapp zu umständlich

Nutzung der RWTHapp

- 3 % haben die RWTHapp noch nie benutzt (n=2362)
 - 48 % kannten die RWTHapp bisher nicht
 - 2 % gaben an, dass die RWTHapp auf ihrem Gerät nicht läuft
 - 38 % brauchen die RWTHapp nicht
 - 10 % fehlen die gewünschten Funktionen in der RWTHapp
 - 6 % finden die RWTHapp zu umständlich

User Experience – Überblick

- PWU: M=4.60 (SD=1.12, n=2289)
- UMUX-Lite Score: 75 (gewichtet: 72)
- AttrakDiff mini:
 - Attraktivität: M=4.27 (SD=1.08, n=2283)
 - Pragmatische Qualität: M=4.53 (SD=1.00, n=2284)
 - Hedonische Qualität (Identität): M=3.91 (SD=1.11, n=2282)
 - Hedonische Qualität (Stimulation): M=3.12 (SD=1.16, n=2279)
- Schulnote: M=2.30 (SD=.92, n=2283)

PWU (Flavián et al., 2006)

- Perceived Website Usability
- Benchmarks¹ nach Thielsch (2017):
 - Durchschnitt (Information²): 3.7
 - Durchschnitt (Portale³): 2.6
 - Überdurchschnitt (Information): 5.2
 - Überdurchschnitt (Portale): 4.1
- Ergebnis RWTHapp: M=4.60 (SD=1.12, n=2289)

¹ Umkodiert von 1..7 zu 0..6, um Vergleichbarkeit mit Ergebnissen der Umfrage herzustellen.

² Websites mit starkem Informationscharakter.

³ Websites, die eine Übersicht über viele verschiedene Themen geben und hierzu jeweils Informationen und weiterführende Links/ Services bieten.

PWU (Flavián et al., 2006)

- “Ich finde, die Bedienung der RWTHapp ist leicht zu verstehen.”
 - M=4.84 (SD=1.20, n=2285)
- “Die RWTHapp ist einfach zu benutzen, sogar wenn sie zum ersten Mal benutzt wird.”
 - M=4.48 (SD=1.37, n=2285)
- “Es fällt mir leicht, die gesuchten Informationen zu finden.”
 - M=4.51 (SD=1.31, n=2287)
- “Ich kann die Struktur der RWTHapp leicht nachvollziehen.”
 - M=4.75 (SD=1.27, n=2283)
- “Es ist einfach, sich in der RWTHapp zurechtzufinden.”
 - M=4.70 (SD=1.24, n=2287)
- “Die Inhalte sind so organisiert, dass ich jederzeit weiß, wo ich mich befinde.”
 - M=4.57 (SD=1.24, n=2285)
- “Ich kann gesuchte Informationen schnell erreichen.”
 - M=4.38 (SD=1.44, n=2286)

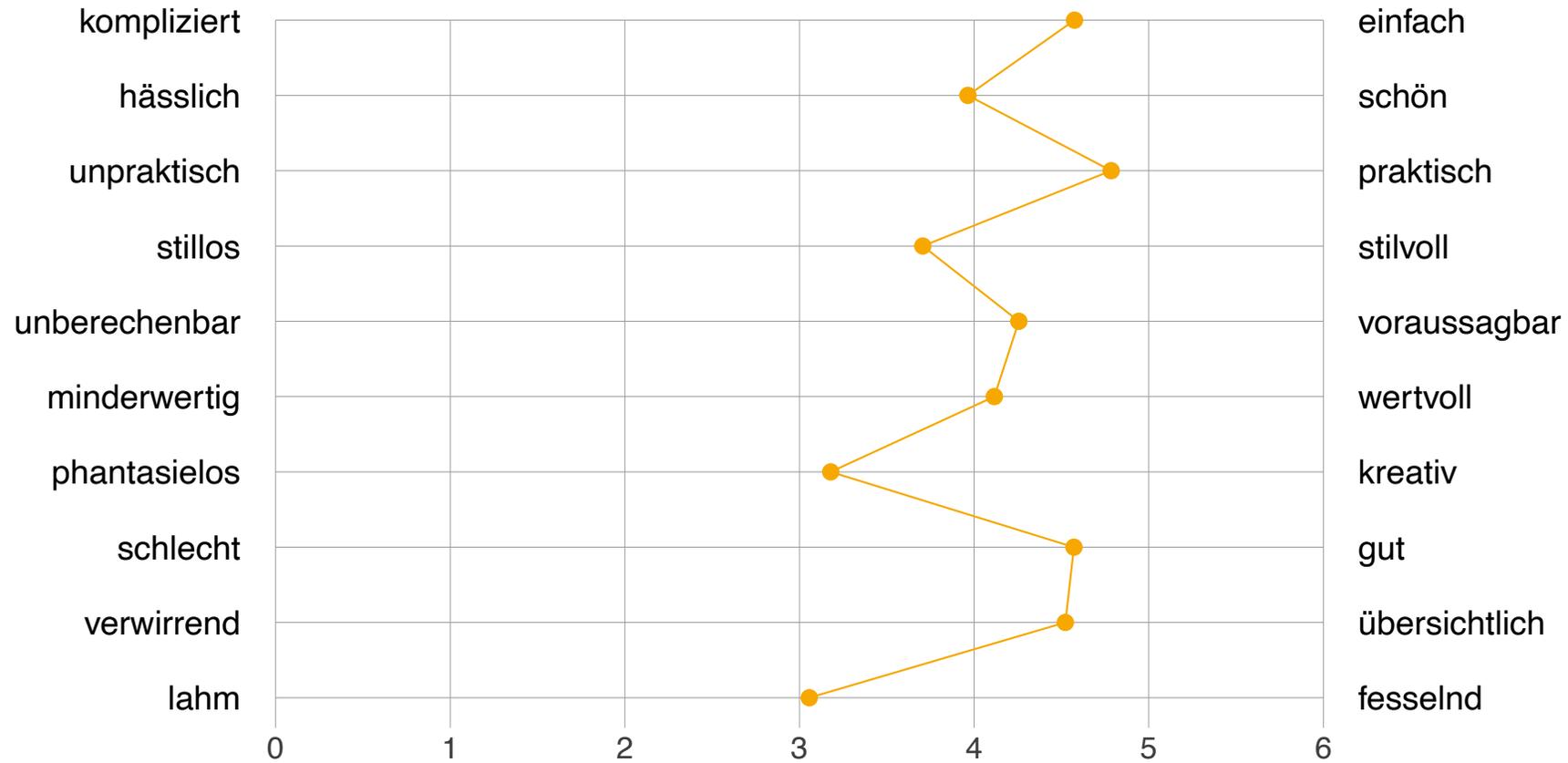
UMUX-Lite (Lewis et al., 2013)

- Usability Metric for User Experience
- Basiert auf System Usability Scale SUS (Brooke, 1996)
- Auswertungsformel liefert Score auf Skala von 0 bis 100
- Gewichteter Score zur Vergleichbarkeit mit SUS
- SUS Benchmarks nach Lewis & Sauro (2018):
 - Durchschnitt: 68
 - Obere 10 Prozent: > 81
- Ergebnis RWTHapp: 75 (gewichtet: 72) → entspricht dem Durchschnitt
 - “Die Fähigkeiten der RWTHapp entsprechen meinen Anforderungen.”: M=4.22 (SD=1.58, n=2273)
 - “Die RWTHapp ist einfach zu benutzen.”: M=4.77 (SD=1.25, n=2279)

AttrakDiff mini (Hassenzahl et al., 2003; Hassenzahl & Monk, 2008)

- Wahrgenommener Produktcharakter
- Vier Subskalen:
 - Attraktivität: Das Produkt wird insgesamt positiv bewertet.
 - Pragmatische Qualität: Die Usability des Produkts ist gut; die Unterstützung der Aufgabenerfüllung ist gegeben.
 - Hedonische Qualität (Identität): Das Produkt dient der Kommunikation von Identität, es hilft den Nutzer*innen von anderen so wahrgenommen zu werden, wie er*sie es sich wünscht.
 - Hedonische Qualität (Stimulation): Das Produkt wirkt auf Nutzer*innen anregend und motivierend, es unterstützt das Bedürfnis nach persönlicher Entwicklung.
- **Ergebnisse RWTHapp:**
 - Attraktivität: M=4.27 (SD=1.08, n=2283)
 - Pragmatische Qualität: M=4.53 (SD=1.00, n=2284)
 - Hedonische Qualität (Identität): M=3.91 (SD=1.11, n=2282)
 - Hedonische Qualität (Stimulation): M=3.12 (SD=1.16, n=2279)

AttrakDiff mini (Hassenzahl et al., 2003; Hassenzahl & Monk, 2008)



Quellen

Quellen

- Brooke, J. (1996). SUS-A quick and dirty usability scale. *Usability evaluation in industry*, 189(194), 4-7.
- Diefenbach, S., Lenz, E., & Hassenzahl, M. (2014). Handbuch proTACT Toolbox. Tools zur User Experience Gestaltung und Evaluation.
- Flavián, C., Guinalú, M., & Gurrea, R. (2006). The role played by perceived usability, satisfaction and consumer trust on website loyalty. *Information & management*, 43(1), 1-14.
- Hassenzahl, M., Burmester, M., & Koller, F. (2003). AttrakDiff: Ein Fragebogen zur Messung wahrgenommener hedonischer und pragmatischer Qualität. *Mensch & Computer 2003: Interaktion in Bewegung*, 187-196.
- Hassenzahl, M., & Monk, A. (2010). The inference of perceived usability from beauty. *Human-Computer Interaction*, 25(3), 235-260.
- Lewis, J. R., & Sauro, J. (2018). Item benchmarks for the system usability scale. *Journal of Usability Studies*, 13(3).
- Lewis, J. R., Utesch, B. S., & Maher, D. E. (2013, April). UMUX-LITE: when there's no time for the SUS. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 2099-2102).
- Thielsch, M. T. (unter Mitarbeit von Salaschek, M.) (2017). Toolbox zur kontinuierlichen Website-Evaluation und Qualitätssicherung (Version 2.1). Arbeitsbericht, Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)