

TDDD60

Interaktiva system

Fö 5 Användartest

Eva Ragnemalm

eva.ragnemalm@liu.se

IDA

Uppgift 2, del C

- Planera:
 - Utforma testplanen (data att samla in, samtyckesformulär mm)
 - Rekrytera deltagare.
- Genomför användartester
 - pilottest på lektion
 - testa på riktiga deltagare
 - Analysera resultatet, ge omdesignförslag.
- (Del D: Skriv rapport, presentera)

Användartest

- Hur gör man då?



Roller vid testning av datorprototyp

- Användare - testdeltagaren
- Testledare - styr testsessionen, ger instruktioner, ställer intervjufrågor osv
- Observatör - antecknar under tystnad

Roller vid testning av pappersprototyp

- Användare - testdeltagaren
- Testledare - styr testsessionen, ger instruktioner, ställer intervjufrågor osv
- Observatör - antecknar under tystnad
- Dator - en person som känner till programlogiken och styr gränssnittet.

Användartest - Procedur

- Välkomna deltagaren
- Presentera vad som kommer att hända, få samtycke
- Poängtera att det är systemet som testas
- Ev. förtestfrågor
- Introducera systemet (viktigt alla får samma info).
Vid behov ge träning/tutorial.
- För varje uppgift: lämna ut, läs högt, lyssna, samla in data
- Ev. eftertestfrågor
- Tacka för deltagandet

Planering

- Planera
 - Varför? (summativt/formativt)
 - Vad ska testas? (del av system, uppgifter)
 - Vilken data ska samlas in?
 - Hur många och vilka deltagare?
- Ragga deltagare
 - Kontakta deltagare tar tid!
 - Screening - målgrupp?

Testuppgifter, skriftliga

- Ska täcka de delar av systemet man vill testa.
- Instruktionerna ska beskriva VAD som ska uppnås, inte HUR!
- Ge uppgifter en i taget (utskrivet, separata papper)

Exempel hotellsökning

Du håller på att planera familjens nästa resa till Teneriffa. Du söker ett passande hotell.

På förstasidan i LocalGuide väljer du kriteriet "hotell". Klicka på knappen "sök-kriterier" och fyll i antal stjärnor du vill att hotellet ska ha och avstånd till stranden i två av textfälten, och kryssa i postlådan för "bil" sedan på Hitta Hotell-knappen.

Exempel hotellsökning

Du håller på att planera familjens nästa resa till Teneriffa. Du söker ett passande hotell.

Du vill att hotellet ska ligga max 300 m från stranden, ha pool och minst 3 stjärnor.



Användartest som rollspel

- Testdeltagaren spelar rollen av användare
- Likhhet
- Inlevelse
 - ”suspension of disbelief”

Samla data (formativ):

- Medan uppgifter utförs:
 - Tänka-högt-protokoll
 - Observationer (observationsprotokoll)
 - Numeriska data (tid, klick, uppgiftsframgång)
- Före/efter
 - Självrapporterade data (frågor)

Ställa frågor (intervju/enkät)

- Före testet: överensstämmelse med persona/målgrupp
- Vid start: första intryck
- Efter uppgiften: problemstyrt
- Efter alla uppgifter: Allmänna åsikter och kommentarer

Summativa användbarhetsmått

- Testa mot kraven.
- Prestandamått, effektivitet
 - uppgiftsframgång, tid, antal knapptryckningar, antal fel/improduktiva klick ...
- Problembaserade mått
 - Antal problem, typ av problem ...
- Sjävrapporterade mått
 - upplevelse, SUS
 - spel: inlevelse, utmaning, engagemang, spelupplevelse

1. Jag tror att jag skulle vilja använda denna produkt ofta.

1	2	3	4	5
Instämmer inte alls				Instämmer helt

2. Jag tyckte att denna produkt var onödigt komplicerad.

1	2	3	4	5
Instämmer inte alls				Instämmer helt

3. Jag tyckte att denna produkt var lätt att använda.

1	2	3	4	5
Instämmer inte alls				Instämmer helt

4. Jag tror att jag kommer att behöva hjälp av en teknisk person för att kunna använda denna produkt.

1	2	3	4	5
Instämmer inte alls				Instämmer helt

5. Jag tycker att de olika funktionerna i denna produkt är väl samordnade.

1	2	3	4	5
Instämmer inte alls				Instämmer helt

Tekniker för datainsamling

- Tänka-högt, observationer, frågor/intervju:
 - Datorprototyp: anteckningar, inspelning av ljud, film, loggning, skärminspelning, ögonrörelsespårning...
 - Pappersprototyp: anteckningar, inspelning av ljud, film.
- Numeriska data - automatiskt/manuellt
- Enkätverktyg

Testplan

- Introduktion och testuppgifter (skriftliga), samtycke
- Vilken data som ska samlas in och hur:
 - förkunskaper/demografisk data/första intryck...
 - tänka-högt- och observationsunderlag
 - Inspelning eller anteckning
 - eftertestfrågor - intervjuunderlag/enkät
- Se till att prototypen är klar!
 - mobil-app: dator eller mobil?

Användartest på distans

- Prototypen måste vara nåbar över nätet eller kunna laddas ner (mobil?).
- Zoom/Teams/...,
 - inspelning eller bara observation?
- Samtycke
 - spela in eller använd digital pdf-signatur.
- Testuppgifter i chatten

- Max 50% av deltagarna i uppgiften.

Analys av insamlad data

- **Formativt:**
 - identifiera var användarna hade problem (uppgiftsframgång, tänka-högt)
 - vad orsakade problemen? (tänka-högt)
 - prioritera på allvarlighetsgrad
 - föreslå omdesign
- **Summativt:**
 - räkna procent. Ofta medel och standardavvikelse.
 - Excel rekommenderas

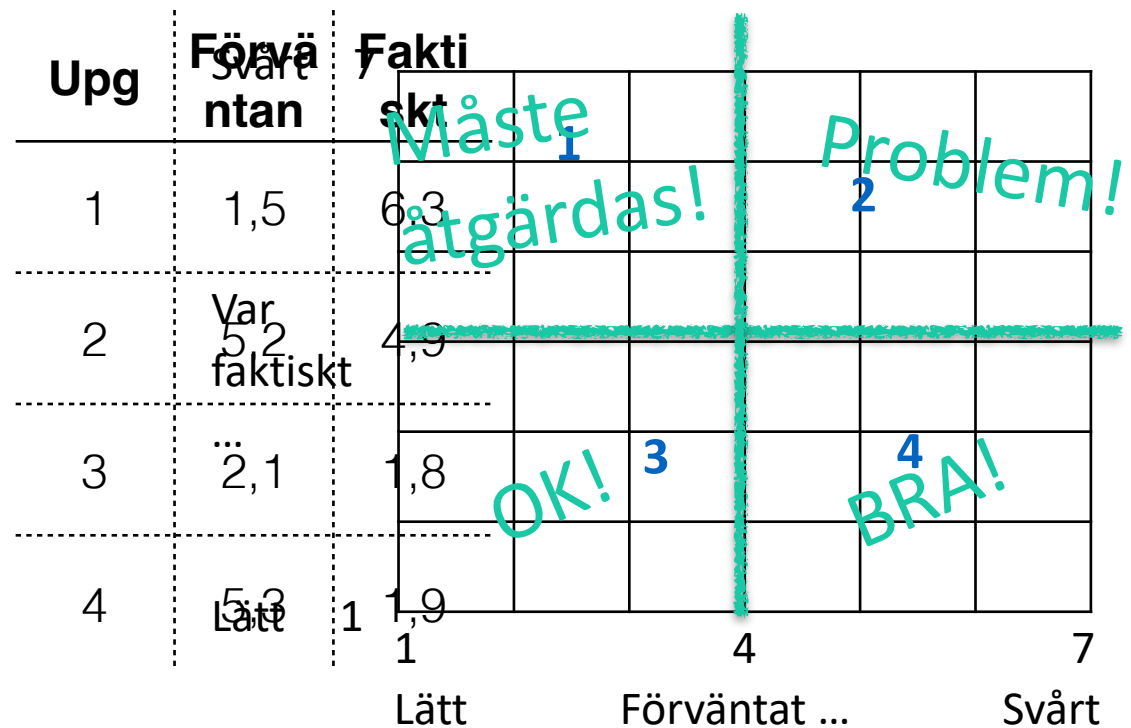
Prioritera - allvarlighetsgrad

	<i>Få fp upplever ett problem</i>	<i>Många fp upplever ett problem</i>
<i>Liten påverkan på användarupplevelsen</i>	<i>Låg allvarlighetsgrad</i>	<i>Medel allvarlighetsgrad</i>
<i>Stor påverkan på användarupplevelsen</i>	<i>Medel allvarlighetsgrad</i>	<i>Hög allvarlighetsgrad</i>

Allvarlighetsgrad med hjälp av Förväntansmått

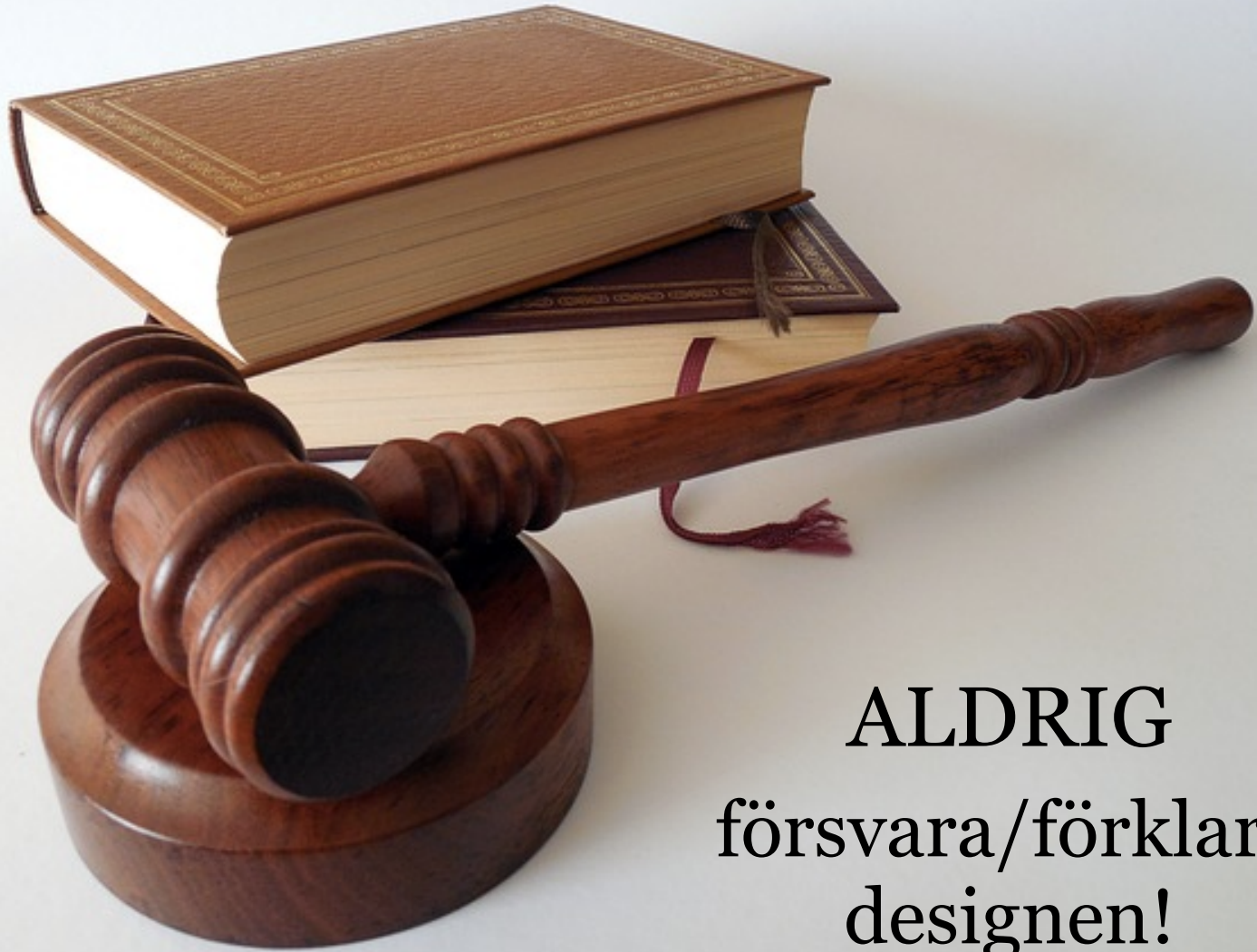
1. Fråga, innan testet, hur svårt deltagaren **FÖRVÄNTAR** sig att det ska vara.
2. Fråga igen efter genomförd uppgift, hur svårt det **VERKLIGEN** var.
3. Använd skala från lätt ... svårt (ex sju graderingar)
4. Plotta (scatterplott)

Förväntan-diagram



Viktigt!

- Pilot-testa!!! Hela testet.
- Prototyp: testa igenom att allt funkar, även val som inte borde användas men som finns synliga.
- Påminn användaren att det är systemet som testas, inte användaren!
- Etiska frågor - kom ihåg att det är riktiga människor du interagerar med! GDPR. Var artig!



ALDRIG
försvara/förklara
designen!

Frågor?

www.liu.se