

TDDDD60/TDDDE76

Interaktiva system

Fö Användartest

Eva Ragnemalm

eva.ragnemalm@liu.se

IDA

Uppgift: Användartest

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

(Sista uppgiften: Skriv rapport, presentera)

Användartest

- Hur gör man då?



Roller vid testning av datorprototyp

- Användare - testdeltagaren
- Testledare - styr testsessionen, ger instruktioner, ställer för- och eftertestfrågor osv
- Observatör - antecknar under tystnad

Roller vid testning av pappersprototyp

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

Planering

- Typ av test
 - 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 fokusera 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 "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 postboxen för att söka 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.



Datainsamling (formativ):

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

Frågor (muntligt/enkät)

- Före: överensstämmelse med persona/målgrupp.
- Vid start: första intryck. (Ev. förväntan)
- Efter uppgiften: Svårighet/kommentarer/problemstyrt
- Efter alla uppgifter: Allmänna åsikter och kommentarer

Datainsamling (summativ)

- Mäta mot kraven! (Effektmål)
- Prestandamått, effektivitet
 - uppgiftsframgång, tid, antal knapptryckningar, antal fel/improduktiva klick ...
- Problembaserade mått
 - Antal problem (tänka högt, observation...)
- Sjävrapporterade mått
 - upplevelse: effektivt/tillfredsställande (eller för spel/UX utmaning/engagemang/spelupplevelse/...)
 - Användbarhet: SUS

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:
 - Pappersprototyp: inspelning av ljud, film.
 - Datorprototyp: inspelning av ljud, film, loggning, skärminspelning, ögonrörelsespårning...
 - Tänk på GDPR
- Numeriska data (tid, knapptryck) - automatiskt/manuellt
- Enkätverktyg

Användartest - Procedur

- Välkomna deltagaren.
- Berätta vad som kommer att hända, få samtycke.
- Poängtera att det är systemet som testas.
- Ev. förtestfrågor.
- Presentera 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.

Testplan

- Introduktionen
- Informerat samtycke (blanketten)
- Presentationen av systemet
- Vilken data ska samlas in när:
 - Frågorna (före, under, efter)
 - Underlag för tänka-högt- och observation
- Testuppgifterna (utskrivna)
- Avslut

Användartest som rollspel

- Testdeltagaren spelar rollen av användare
- Likhet - ge all info som behövs
- Inlevelse
 - ”suspension of disbelief”
 - inte skratta, ge menande blickar...
 - verklighetstrogen data i prototypen
- Undvik ”det gjorde du bra”
- Säg gärna Tack!

Not: 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.

Not: test av mobilapp

- Kan göras på datorskärm
 - lägre Fidelity
 - + lättare att observera
 - + lättare att spela in ögonrörelse
- Kan göras på mobil
 - + högre Fidelity
 - svårare observera
 - + (-?) inbjuder till touch-interaktion

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 statistik. Ofta medel och standardavvikelse.
 - Excel rekommenderas

Prioritera - allvarlighetsgrad

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

Allvarlighetsgrad med hjälp av Förväntansmått

1. Innan test:

Uppgift: Du håller på att planera ... Hitta...
Hur svårt tror du att detta kommer att vara att lösa?

☐	☐	☐	☐	☐
Lätt	Ganska lätt	Medel	Ganska svårt	Svårt

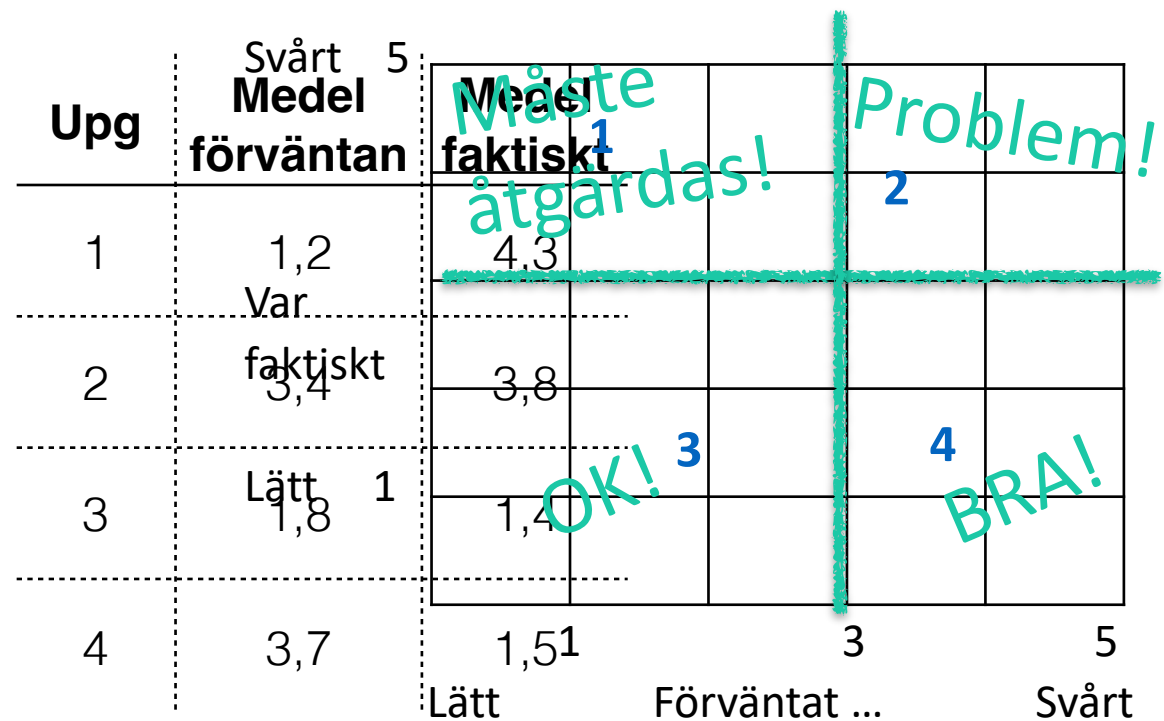
2. Efter uppgift:

Hur svårt var det faktiskt att lösa uppgiften?

☐	☐	☐	☐	☐
Lätt	Ganska lätt	Medel	Ganska svårt	Svårt

3. 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.



**ALDRIG
försvara/förklara
designen!**

Frågor?

www.liu.se