

Användartest

Interaktiva System Fö 5 2023

Eva L. Ragnemalm

Användartest

- Hur gör man då?



Användartest

- Planera
 - Vad ska testas?
 - vilken data ska samlas in? Hur?
- Pilot-testa (testa testet!)
- Revidera
- Genomför test med deltagare (samla in data)
- Analysera resultat
- Rapportera resultat

Roller vid testning av datorprototyp

- Användare - försöker lösa en given uppgift genom att interagera med system/prototyp
 - Testledare - styr testsessionen, ger instruktioner, ställer intervjufrågor osv
 - Observatör - antecknar under tystnad
-
- Inspelningsteknik: ljud, bild, Loggning, skärminspelning, ögonrörelsespårning...

Roller vid testning av pappersprototyp

- Användare - försöker lösa en given uppgift genom att interagera med prototypen
 - Testledare - styr testsessionen, ger instruktioner, ställer intervjufrågor osv
 - Observatör - antecknar under tystnad
 - Dator - en person som känner till programlogiken och styr gränssnittet.
-
- Inspelningsteknik - ljud, film

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

Användartest - förberedelser

- Antal deltagare?
 - Kontakta deltagare tar tid!
 - Screening - målgrupp?
- Introduktion och testuppgifter (skriftliga)
- 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!

Testuppgifter, skriftliga

- Ska täcka de delar av systemet man vill testa.
 - I ert fall: Baserade på användaruppgifter som använts vid design (representativa uppgifter)
- Instruktionerna ska beskriva VAD som ska uppnås, inte HUR!
- Ge uppgifter en i taget (utskrivet, separata papper)
- Totalt inte mer än 1 timme (trötthet).

Exempel hotellsökning

- Du håller på att planera familjens nästa resa till Teneriffa. Du söker ett passande hotell.
- På förstasidan i LocalGuide väljer du kategorin "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. Klicka på pool-rutan. Tryck 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.



Samla data:

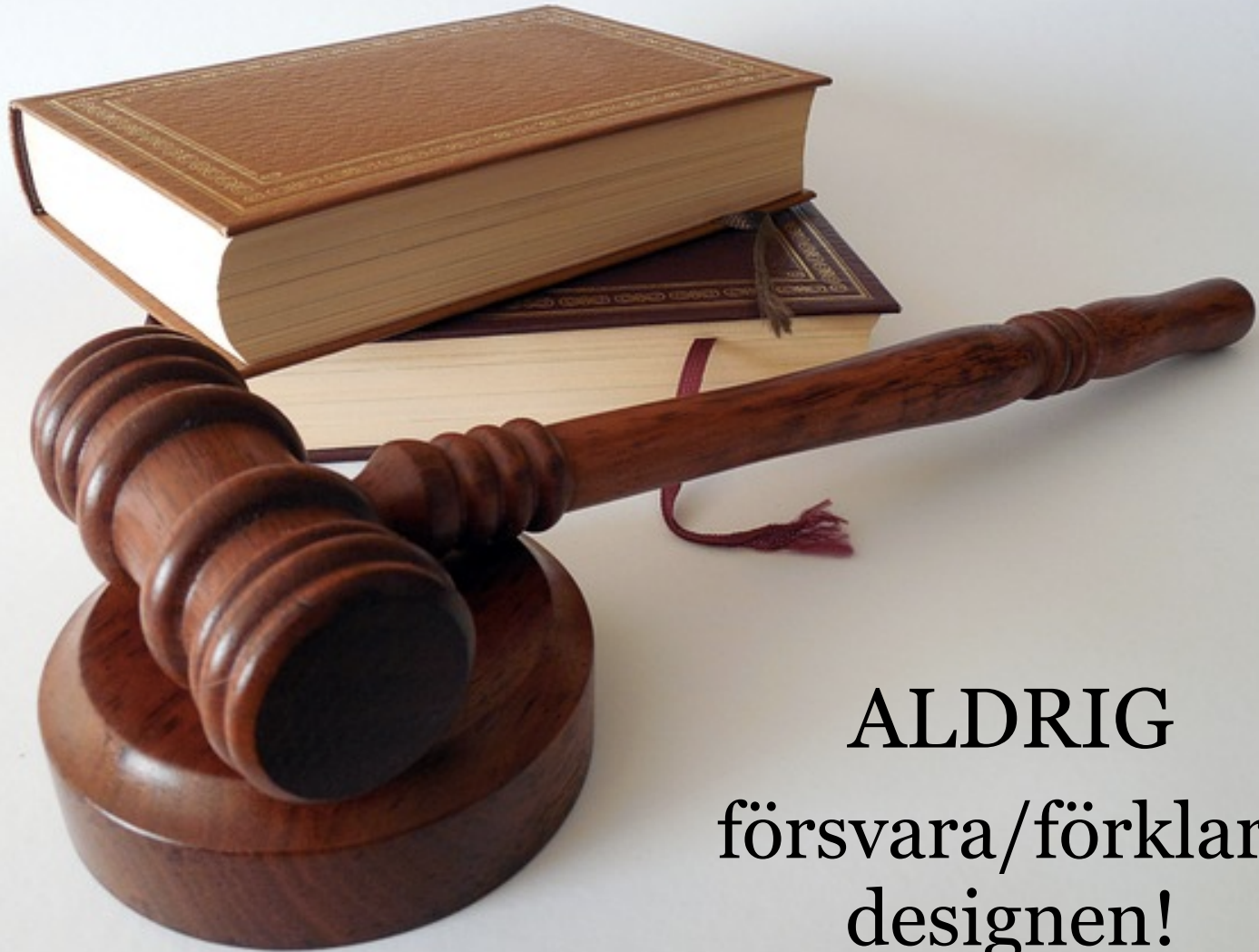
- Tänka-högt-protokoll: Instruera deltagaren att tänka högt medan de löser uppgifterna. Spela in eller anteckna vad som sägs.
- Observationer: vad gör deltagaren? Tvekan, felaktiga åtgärder, frågor mm.
- Notera problem (Klarat uppgiften? Varför inte? Tagit tid? Varför?)
- Efter uppgiften: Hur tänkte du i situation X? Var hade du väntat dig att hitta funktionen Y?
- Efter alla uppgifter: Allmänna åsikter och kommentarer - Vad var bra? Vad kan förbättras?

Användartest på distans

- Prototypen måste vara nåbar över nätet eller kunna laddas ner (delningsfunktioner, nedladdning osv). Mobil app eller visa via zoom/teams på mobil.
- Zoom eller Teams, inspelning eller bara observation? Skärmdelning plus webbkamera.
- Samtycke - spela in vad deltagaren går med på eller använd digital pdf-signatur.
- Testuppgifter i chatten (antingen direkt eller i ett dokument som man kan ha öppet under testet)

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!

Analys av insamlad data

- Sammanställning formativt:
 - identifiera var användarna hade problem (uppgiftsframgång, tänka-högt)
 - vad orsakade problemen? (tänka-högt)
 - prioritera
 - föreslå omdesign
- Sammanställning summativt:
 - räkna procent. Ofta medel och standardavvikelse.

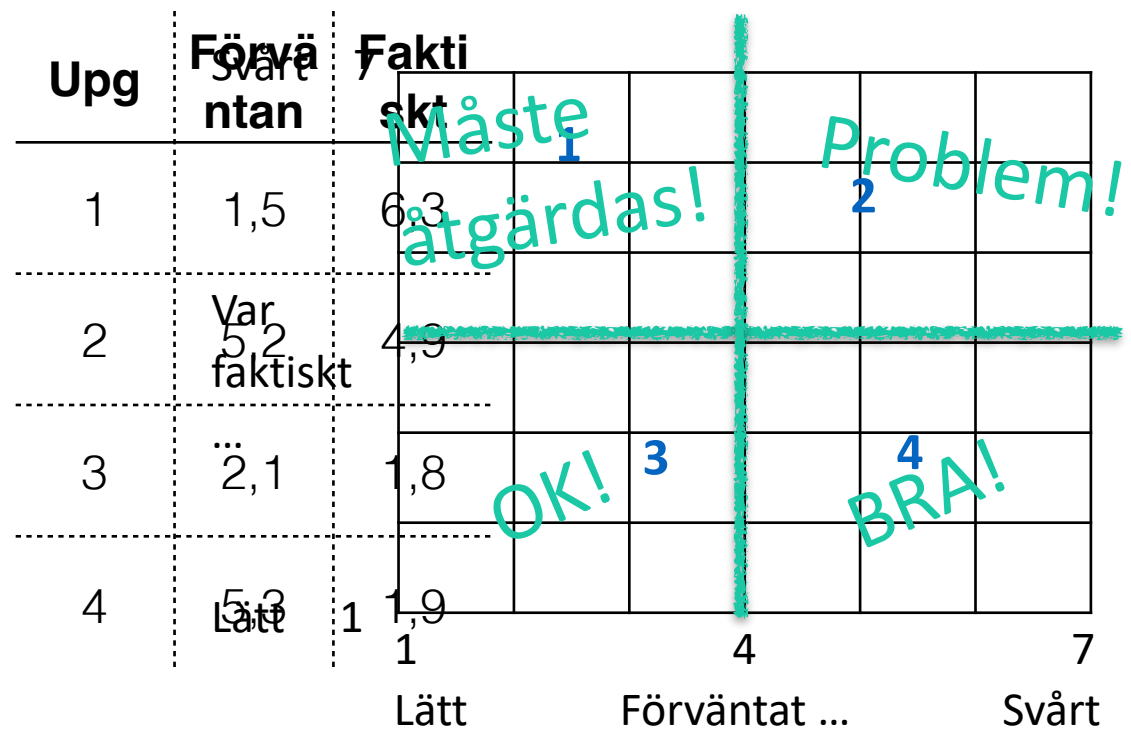
Allvarlighetsgrad

| | <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

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

Förväntan-diagram



Summativa användbarhetsmått

- Prestandamått, effektivitet
 - uppgiftsframgång, tid, antal knapptryckningar, antal fel ...
- Problembaserade mått
 - Antal problem, typ av problem ...
- Sjävrapporterade mått
 - Förväntansmått, 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 |

Uppgift 2

Uppgift 2

- Del A (Granskning, revidering, detaljering)
- Del B (Bygg prototypen)
- Del C Användartest
- Del D Presentation och rapport

Uppgift 2, del C

- Utforma testplanen (mall finns, även för samtyckesblankett. Rekrytera deltagare.
- Genomför användartester
 - pilottest på lektion
 - testa på riktiga deltagare
 - Analysera resultatet, ge omdesignförslag.

Uppgift 2 del D

- Rapport: (mall finns)
 - Prototypen
 - testplanering, datainsamling
 - analys, omdesign
- Presentera
 - Uppdraget, personan, lösningen (gör en screencast av prototypen)
 - användartestet, resultat.

Uppgifter för högre betyg

- Mål: visa djupare förståelse av kursens lärandemål (metoderna) och samt lärandemål för programmet, hur ekonomisk, social och ekologisk hållbarhet påverkar arbetet i branchen.
- Djupare förståelse av metoder = vad är bra genomförande, varför, hur blir resultatet.
- Uppgift 1X; Reflektion c:a 1000 ord om metoderna i uppgift 1 med utgångspunkt i gruppens arbete.
- Uppgift 2X; Reflektion som i 1X plus reflektion kring hur gruppens koncept påverkar ekonomisk, social och ekologisk hållbarhet (utifrån given artikel).

Frågor?

www.liu.se