


Brugertest:

WIKI

Hvad er usability

I denne Wiki skal I beskrive følgende:

I grupper af 3

Jeres svar skal skrives i et sprog så mormor kan forstå det.

- Hvad er usability?
- Hvordan hænger usability-test sammen med ressourceforbrug?
- Forklar hvorfor usability altid indgår i en kontekst.
- Hvad betyder funktionalitet?
- Hvad er brugertilfredshed?
- Hvad er et undersøgelsesdesign?
- Hvad er usability-kriterier til websites?
- Hvilke testmetoder skal man anvende?
- Hvad er skitser og prototyper?
- Hvorfor og hvordan dokumenteres resultater af tests?

Hvad er usability:

Den anerkendte definition af usability er:

“The extent to which a product can be used by specified users to achieve specified goals with effectiveness, efficiency and satisfaction in a specified context of use.”

Oversættelse:

*“I hvilken grad et **produkt** kan anvendes af en specifik bruger til at opnå specifikke mål **funktionelt**, **effektivt** og **tilfredsstillende** i en specifik **brugskontekst**.”*

I definitionen af usability er der 3 områder:

- **Brugersituationen:**
Hvem er brugeren, hvad vil brugeren opnå, hvor er brugeren. Ens bruger er de personer man gerne vil have der skal købe ens produkt.
- **Usability-kriterier:**
Kvaliteten i brugen af produktet.

- **Produktet:**

Websitet/produktet som vurderes på baggrund af deres brugervenlighed. Altså er det nemt for brugeren at bruge det her produkt.

Altså, hvor meget ens produkt opfylder en brugers specifikke krav i en specifik situation.

Hvordan hænger usability-test sammen med ressourceforbrug:

Forklar hvorfor usability altid indgår i en kontekst:

Det produkt man undersøger, bruges altid i en kontekst. Det indbefatter både det fysiske sted (som på et kontor eller derhjemme), den platform produktet eventuelt er på (mobil, bærbar eller laptop), og den støj der er når produktet prøves (om der er larm eller arbejdsro).

Hvad betyder funktionalitet:

- En hjemmeside skal opfylde de mål og behov en bruger skal bruge, ellers finder brugeren en anden hjemmeside.
- Hvis funktionerne ikke er nemme at bruge eller ikke har de elementer brugeren leder efter, vil det resultere i utilfredse brugere.
- Hvis en hjemmesides funktionalitet ikke er brugervenlig, vil brugerne opleve flere misforståelser og lave flere fejl = frustrerende for brugeren = hjemmesiden har dermed ingen succes.

Hvad er brugertilfredshed:

Brugertilfredshed opnås ved at man har testet nok brugere på sit produkt, til at man kan se én generel tilfredshed blandt dine brugere/testpersoner.

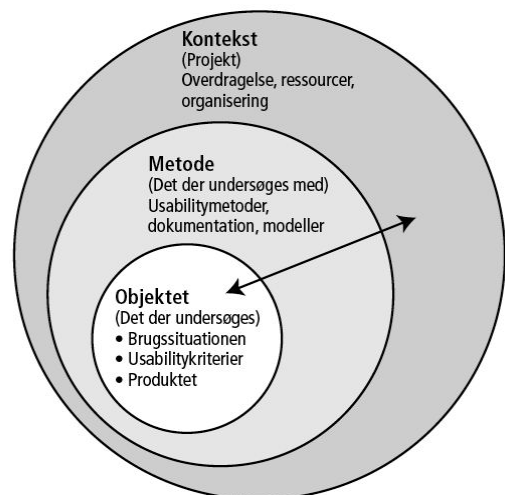
Hvad er et undersøgelsesdesign:

Fremgangsprocedure for undersøgelsesdesign:

1. Vælg fokusområde
2. Vælg testmetode(r) til at belyse fokusområdet
3. Brug testmetodens beskrivelse i denne bog til at forberede opgaver og udførelse

Eks.:

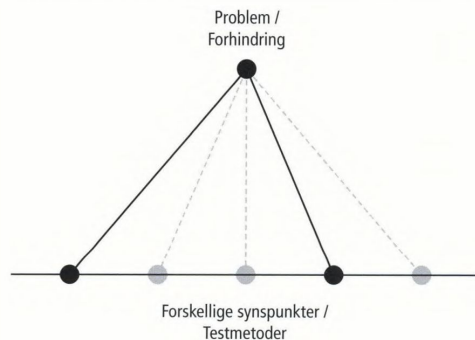
1. Fokusområde:



- Evaluering og design af websitets hovedmenu
2. Valg af metode:
 - Gangstertest (test af navigation)
 - Kortsortering (test af informationsstruktur)
 3. Forberedelse:
 - Vælg repræsentativ underside til gangstertesten.
 - Udvælg menupunkter og overskrifter til kortsortering.

Valg af testmetoder:

- Det er bedste at betragte et problem fra forskellige vinkler for at opnå den bedste vurderingsgrundlag. Da det kan risikere at blive en snæver løsning hvis man kun ser på problemet fra en vinkel. Derfor er det bedst at bruge flere forskellige testmetoder i en undersøgelsesdesign. Når man sammensætter to eller flere testmetoder i en undersøgelse, kalder man det: „triangulering " eller „metodetriangulering”



I skemaet herunder ses nogle fokusområder for en design undersøgelse:

Typisk fokusområde:	Særligt egnede testmetoder:
Navigation og struktur (Informationsarkitektur)	Gangstertest (navigation) Kortsortering (informationsstruktur)
Funktionalitet (Interaktionsdesign)	Spørgeskema Ekspertvurdering (ud fra design-principper) Brugertest
Layout og opbygning	Gangstertest Ekspertvurdering Brugertest
Tilgængelighed	Ekspertvurdering Brugertest Tilgængelighedstest
Forståelighed for bruger	Spørgeskema Kortsortering Brugertest

Hvad er usability-kriterier til websites:

Usability-kriterier er om kvalitetskravene som man skal opfylde før at et website kan kaldes brugervenligt. Der er 2 kategorier af usability-kriterier:

- **Interne:**

Krav brugeren stiller til produktet og til sig selv(?) for at de vil kunne opnå den mængde kvalitet de ønsker af produktet.

- **Eksterne:**

Krav der er til alle websites, som er dem brugeren benytter til at vurdere hvor brugervenlig et website er.

Her er der 5 kriterier, og selvom de alle har lige høj vægtning i skemaet (20%), skal vægtningen vurderes i de specifikke situationer.

Hvilke testmetoder skal man anvende:

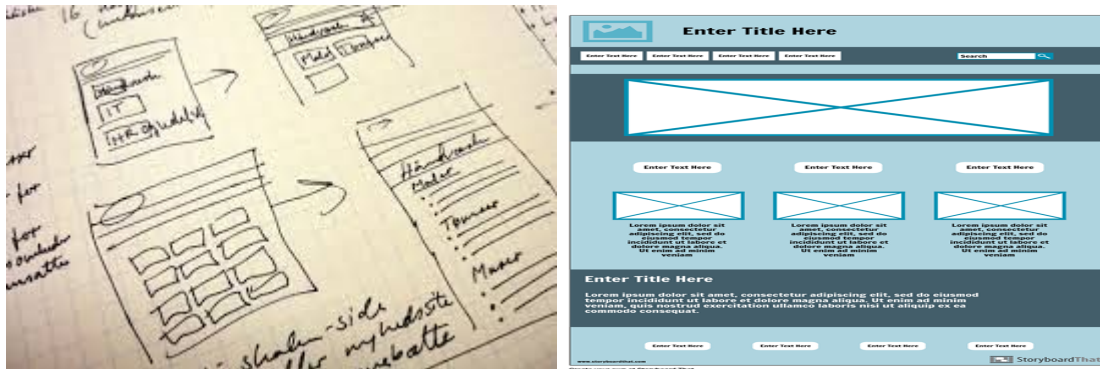
Man kan anvende/bruge flere metoder til at kunne teste sit produkt hos ens bruger. Det kan f.eks. være gangster testen. Gangster-testen går ud på at man vælger et tilfældig sted på ens hjemmeside, og derefter sig til brugeren at de selv skal kunne finde rundt på hjemmesiden. Du kan bruge denne metode for at se om det er nemt og overskueligt at finde rundt inde på dine hjemmeside. Du kan også bruge "tænke højt testen" som går ud på at du fremviser din hjemmeside, ved at først introducere hvad brugeren skal i den her test, hvor testen derefter kan gå i gang. Det som brugeren skal er at sige hvad vedkommende går når de bevæger sig rundt på hjemmesiden. Det kan f.eks. være brugeren siger "jeg køre lige ned på hjemmesiden og trykker så på den her knap, fordi den ser ud til at det er noget der kan være interessant". Denne her "tænke højt test" Kan hjælpe dig til placering af dit indhold på siden, samt om der er noget der skal fjernes eller noget skal laves om.

Det vigtigste er at man vælger en (eller flere) metode der undersøger det man specifikt går efter. Ikke alle testmetoder er relevant for at undersøge en specifik del af ens produkt. Det går f.eks. ikke at du bruger en ekspertvurdering for at finde ud af om dine hjemmeside er brugervenligt at navigerer rundt på, men en gangstertest og kortsortering ville være mere relevant.

Hvad er skitser og prototyper:

Skitser er et vigtigt værktøj som bliver brugt til en designproces og som er på mange måder lige på og råt tilgang. Dette bliver brugt til at fungere som en hurtig og tilgængelig visualisering til en idé. Disse skitser er enormt vigtige fordi her kan man dele sin forståelse af et design, desuden så er det ikke vigtigt at skitserne er færdige men at formålet er at kunne arbejde videre udvikle på idéen. Prototypen kan også i princippet fx være den første rå skitse,

da det er en visuel udformning af ens idé. Prototypen kan mere eller mindre blive opfattet som en model da den er meget nøjagtig og man stort set ikke kan se om det blot er en model, derfor er det mange nemmere at lave skitser da de er meget rå at se på, da de er hurtigt tegnet.



Hvorfor og hvordan dokumenteres resultater af tests:

Usability-tests bruges til at vurdere hvor nemt ens produkt er at bruge og om det opfylder de krav ens bruger har til produktet. Derfor bruger man resultatet til at forbedre de eventuelle fejl og mangler man har fundet.

Testens resultater dokumenteres via skribenter/notater, video- og lydoptagelser optagelser og dataindsamling, og videregives til andre på den mest relevante måde for dem (fx: rapporter, resuméer eller statistikker).

Gregersen, O & Wisler-Poulsen, I (2011). Usability: *Testmetoder til mere brugervenlige websites på nettet*. Grafisk Litteratur