

<b>2019/20      WIZ, Informatyka</b> <b>Wspomaganie zarządzania projektami informatycznymi - laboratorium</b>			
Rasz Arkadiusz Indeks 242493	<b>Sprawozdanie do tematu nr 8:</b> Narzędzia do wspomagania badań użyteczności systemu		
Termin zajęć: Środa 11:15-13:00	Data zajęć: 8.01.2020r.	Data oddania sprawozdania: 15.01.2020r.	Ocena:

#### Spis treści

1.	Wstęp teoretyczny .....	2
1.	User Experience (UX) .....	2
2.	Cechy produktu wpływające na User Experience .....	2
3.	Heurystyki Jakoba Nielsena .....	2
4.	Badanie użyteczności systemu .....	3
2.	Omawiane oprogramowanie.....	3
1.	Usability Hub .....	3
2.	User Testing .....	4
3.	Google Analytics .....	4
3.	Przebieg ćwiczenia.....	5
4.	Podsumowanie .....	7

## 1. Wstęp teoretyczny

### 1. User Experience (UX)

**User Experience (UX)** określa doświadczenie użytkownika, jakie towarzyszy mu podczas korzystania z produktu czy usługi. To subiektywne doświadczenie, jakiego doznajemy, może być zarówno pozytywne, jak i negatywne. Trudno mówić o obiektywnym doświadczeniu użytkownika, każdy z nas reaguje inaczej.

### 2. Cechy produktu wpływające na User Experience

Cechy świadczące o tym, że produkt posiada dobry User Experience:

- Przyjazność
- Użyteczność
- Wiarygodność
- Potrzeba
- Intuicyjność
- Dostępność
- Porządność

### 3. Heurystyki Jakoba Nielsena

Jakob Nielsen opracował heurystyki pomagające w ustaleniu, które elementy interfejsu użytkownika powinny zostać zmienione i przetestowane. Są to:

1. Pokazuj status systemu
2. Zachowaj zgodność pomiędzy systemem a rzeczywistością
3. Daj użytkownikowi pełną kontrolę
4. Trzymaj się standardów i zachowaj spójność
5. Zapobiegaj błędom
6. Pozwalaj wybierać zamiast zmuszać do pamiętania
7. Zapewnij elastyczność i efektywność
8. Dbaj o estetykę i umiar
9. Zapewnij skuteczną obsługę błędów
10. Zadbaj o pomoc i dokumentację

## 4. Badanie użyteczności systemu

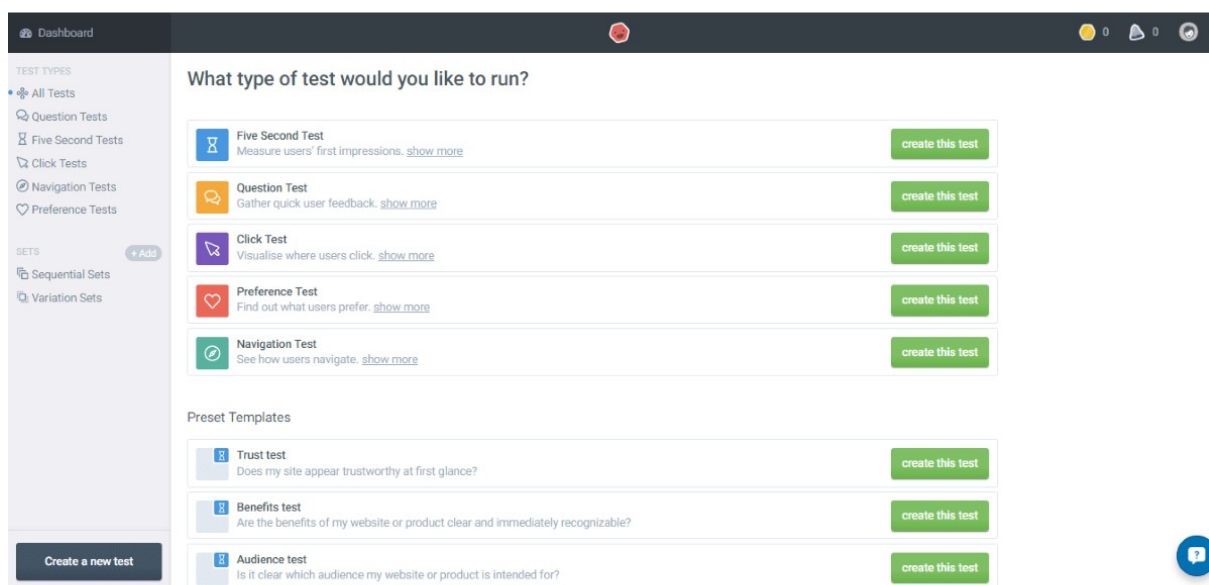
Istnieją różne sposoby przeprowadzania badań użyteczności systemów, w tym interfejsów użytkownika (czego będą dotyczyć omawiane narzędzia). Przykładowe z nich to:

1. Guerilla testing – „partyzanckie” testy
2. Badania laboratoryjne
3. Zdalne badania – moderowane i niemoderowane
4. Testy AB – porównywanie dwóch wersji
5. Clicktracking
6. Eyetracking
7. Card sorting

## 2. Omawiane oprogramowanie

### 1. Usability Hub

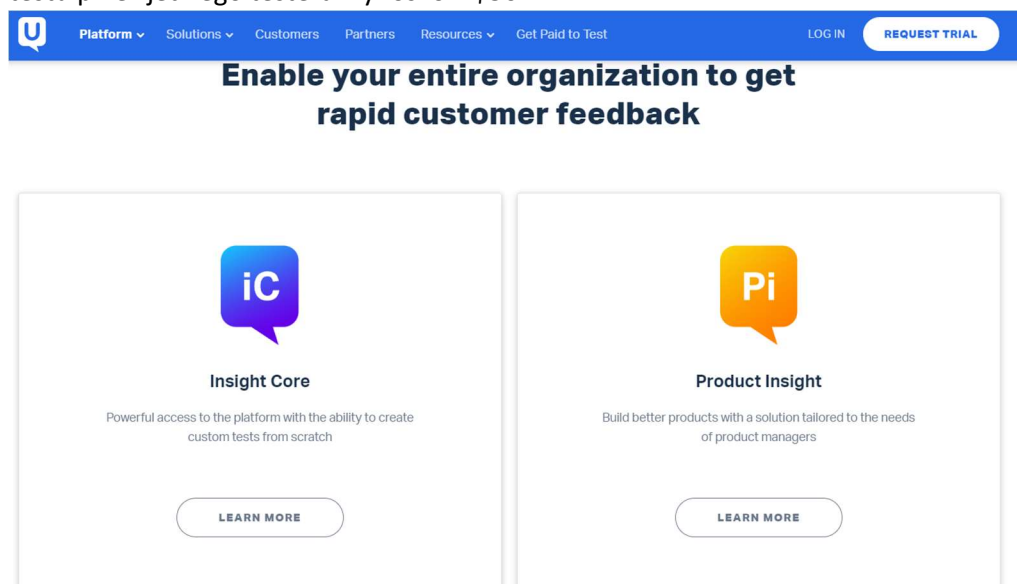
Usability Hub to aplikacja webowa pozwalająca na przeprowadzanie badań użyteczności systemu. Dostępnych jest 7 rodzajów testów, w tym testy dotyczące preferencji, ankiety itp. Dostępne są również testy interfejsów bazujące na zrzutach ekranów. W wersji darmowej długość przeprowadzania testu ograniczona jest do dwóch minut, a utworzone testy udostępniane są za pomocą linku. Dla użytkowników płatnych dostępna jest opcja udostępniania testów dla płatnych testerów.



Rysunek 1. Dashboard narzędzia Usability Hub

## 2. User Testing

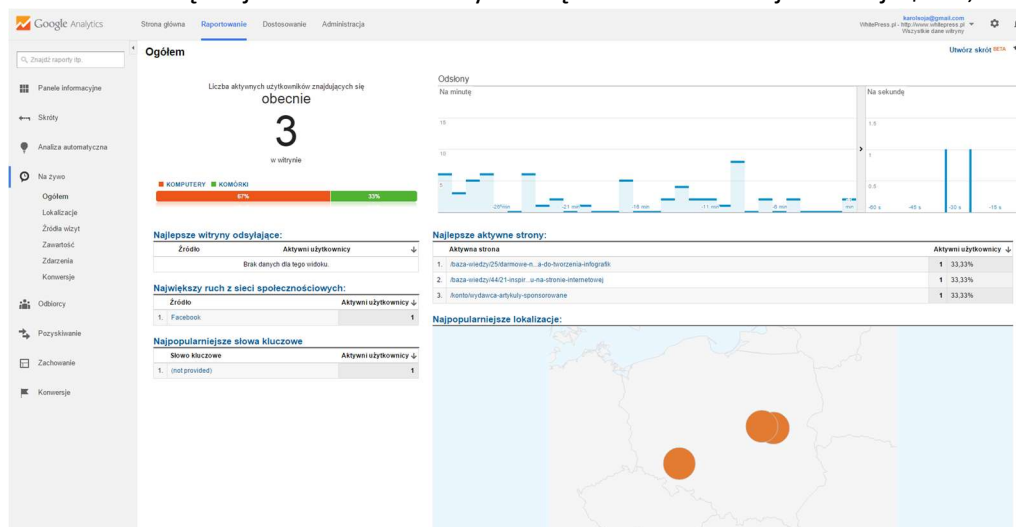
User testing to kolejna aplikacja służąca do testowania interfejsów użytkownika. Testy dotyczą aplikacji mobilnych, webowych, oraz prototypów (np. zaimportowanych z Adobe XD). Twórca testu określa zadania, jakie mają być wykonane przez testera podczas przeprowadzania badania. Cały przebieg jest nagrywany oraz dostępny dla twórcy testu. Cena za przeprowadzenie jednego testu przez jednego testera wynosi ok. \$50.



Rysunek 2. Interfejs użytkownika programu User Testing

## 3. Google Analytics

Google analytics to webowe narzędzie do analizy statystyk serwisów www. Informacje o witrynach aktualizowane są na bieżąco, oraz zawierają liczbę użytkowników, ich urządzenia, przeglądarki, lokalizacje, itp.. Dane prezentowane są za pomocą wielu wykresów, które mogą być dowolnie zmieniane przez użytkownika. Narzędzie może być wbudowane w stronę internetową za pomocą elementu napisanego w javascript. Narzędzie jest darmowe dla stron, które nie są odwiedzane częściej niż 5 milionów razy miesięcznie. Pełna wersja kosztuje \$150,000 rocznie.



Rysunek 3. Widzety w nakładce Google Analytics

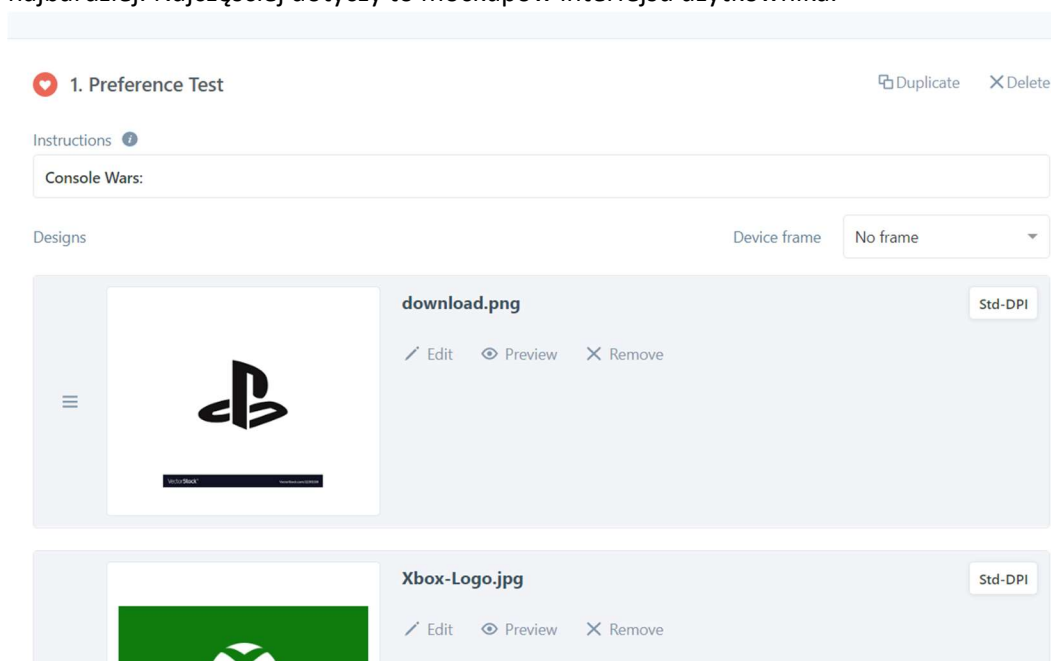
### 3. Przebieg ćwiczenia

Naszym zadaniem na zajęciach było utworzenie w narzędziu UsabilityHub czterech różnych testów interfejsu, oraz udostępnić je koledze w celu przeprowadzenia badań. Testy miały być rozwiązane, a ich wyniki wyświetlone w raportach/wykresach.

Rodzaje testów, które wybrałem to:

- **Test preferencji**

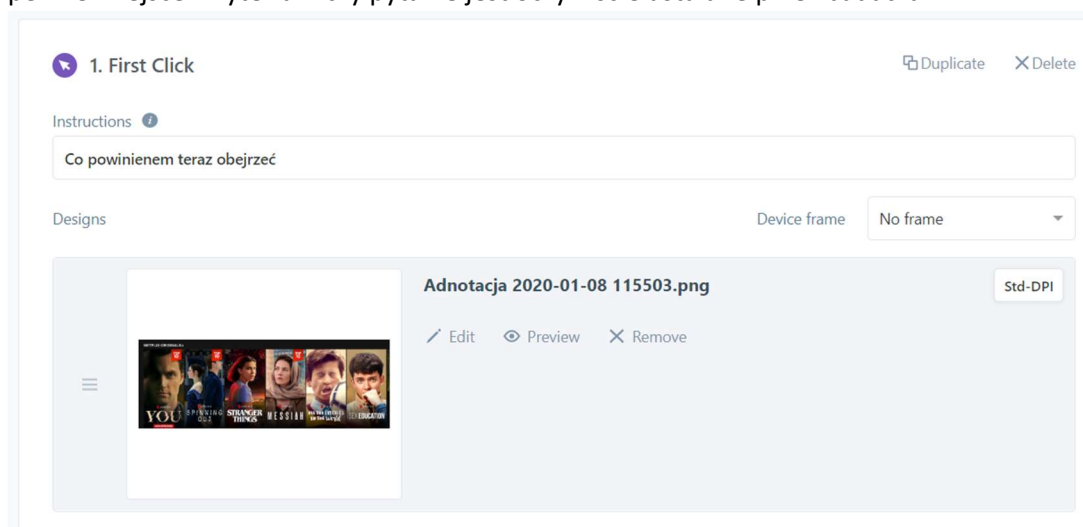
Testerowi wyświetlone są pewne opcje, z których wybiera on jedną, którą preferuje najbardziej. Najczęściej dotyczy to mockupów interfejsu użytkownika.



Rysunek 4. Utworzony test preferencji

- **First Click**

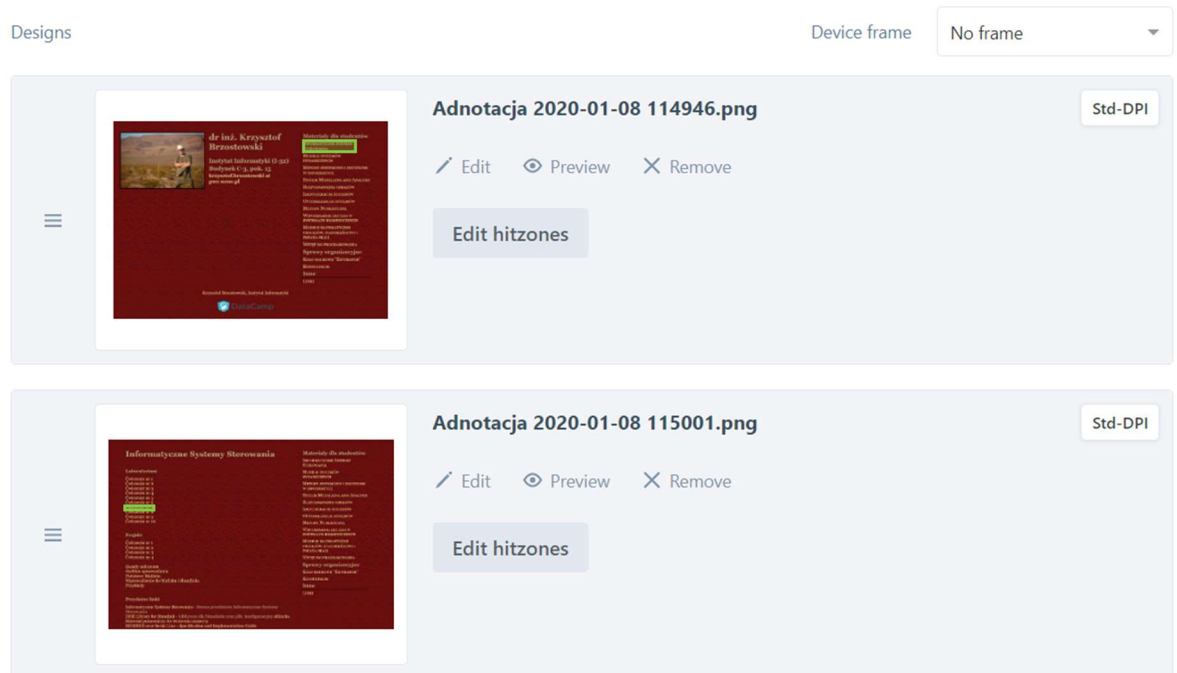
Polega na przedstawieniu testerowi zrzutu ekranu lub obrazka, po czym ma on kliknąć w pewne miejsce. Kryterium czy pytanie jest oczywiście ustalane przez badacza.



Rysunek 5. Utworzony test "First Click"

- **Test Nawigacji**

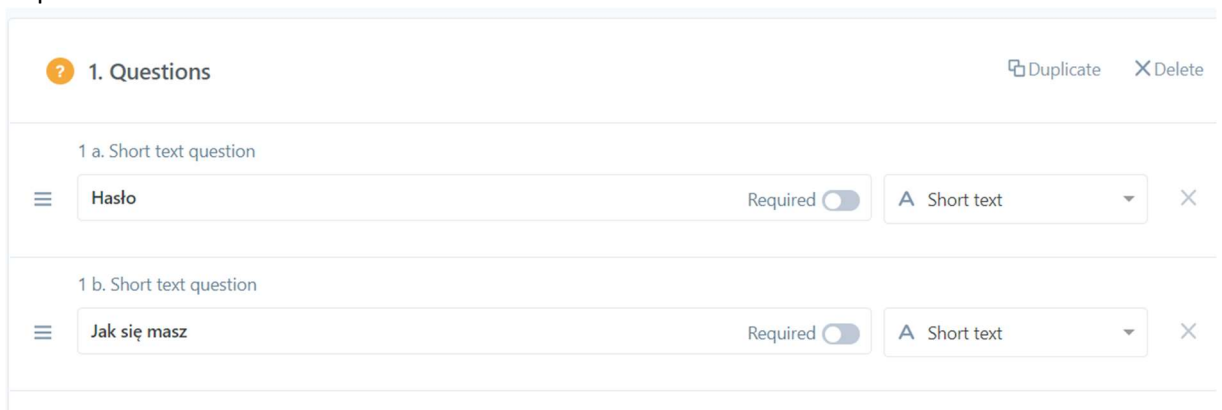
W teście tym, tester ma za zadanie „przeklikać” po stronie internetowej, aby dostać się do wskazanego przez badacza miejsca.



Rysunek 6. Test Nawigacji na stronie internetowej prowadzącego

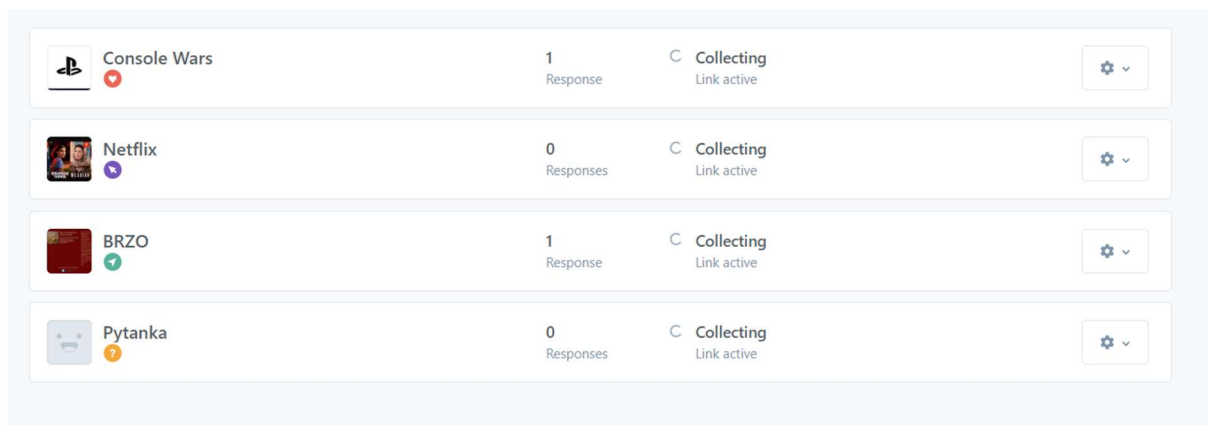
- **Pytania**

Test ten polega na przygotowaniu pytań tekstowych, na które testerzy mogą dowolnie odpowiadać.



Rysunek 7. Przykładowe pytania

Po utworzeniu testów, wyświetlone są one na stronie głównej programu. Każdy z nich można edytować, lecz trzeba uważać na przypadek, kiedy test został już przeprowadzony.



Rysunek 8. Wygląd strony głównej Usability Hub z utworzonymi testami

Linki do utworzonych testów wysłałem kolegom i czekałem na wyniki. W międzyczasie ukończyłem testy otrzymane od nich. Po ukończeniu takiego testu wyświetla się komunikat z podziękowaniem za przeprowadzenie testu.

#### Thanks for the help

Found that fun? Join our panel of dedicated testers and get paid to take tests and surveys like this one.

- ✓ Choose your hours of availability
- ✓ Get notified instantly for new tests
- ✓ Give feedback on designs and interfaces
- ✓ Get paid via PayPal

[Become a tester](#)



Rysunek 9. Ekran podziękowania za ukończenie testu

## 4. Podsumowanie

Usability Hub jest bardzo prostym narzędziem, który może umożliwić każdemu przeprowadzenie szybkich badań dotyczących pewnego tematu. Typ testu „pytania” może zastąpić nawet takie narzędzia jak Google Forms z powodu interfejsu użytkownika i prostoty obsługi. Wielką zaletą jest wersja darmowa programu, która pozwala na tworzenie testów dla swoich znajomych. Możliwość wykupienia dla swoich potrzeb testerów nadaje narzędziu wiele nowych funkcjonalności. Każda osoba może zostać takim testerem i w międzyczasie nawet zarabiać na uczestniczeniu w badaniach.