

USABILITY TESTING

Project Seminar

Kiểm thử phần mềm - 21KTPM2



Nhóm 13

Thành viên

- 21127234 - Nguyễn Lê Anh Chi
- 21127235 - Nguyễn Xuân Quỳnh Chi
- 21127495 - Lê Ngô Song Cát
- 21127659 - Bùi Ngọc Kiều Nhi

MỤC LỤC

- 01** Usability Testing
- 02** Lyssna
- 03** Maze





USABILITY TESTING

GIỚI THIỆU TỔNG QUAN





1. USABILITY TESTING LÀ GÌ?

Usability Testing là một dạng kiểm thử với mục đích:

- Đánh giá mức độ dễ sử dụng và trải nghiệm người dùng (về một sản phẩm, ứng dụng hoặc giao diện người dùng).
- Đảm bảo rằng sản phẩm đáp ứng được nhu cầu và mong đợi của người dùng.



2. CÁC YẾU TỐ CHÍNH ĐÁNH GIÁ USABILITY TESTING

❖ **Dễ sử dụng (Ease of Use)**

Đánh giá xem người dùng có thể thực hiện các tác vụ mà không gặp khó khăn hay không.

❖ **Hiệu quả (Efficiency)**

Đánh giá thời gian và công sức mà người dùng phải bỏ ra để hoàn thành một nhiệm vụ cụ thể.

❖ **Hài lòng (Satisfaction)**

Đánh giá mức độ hài lòng của người dùng khi sử dụng sản phẩm.

❖ **Tương tác (Interaction)**

Đánh giá khả năng sản phẩm hoặc giao diện người dùng để tương tác với người dùng một cách tự nhiên và phù hợp.



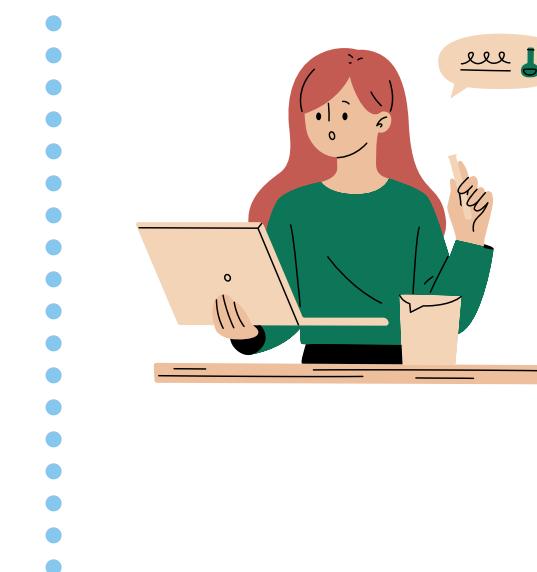
3. QUY TRÌNH THỰC HIỆN USABILITY TESTING

-  **Lập kế hoạch**
-  **Tuyển dụng**
-  **Thực hiện kiểm thử**
-  **Phân tích dữ liệu**
-  **Báo cáo**

4. TẠI SAO USABILITY TESTING LẠI QUAN TRỌNG



Trang web hoặc ứng dụng khó sử dụng sẽ làm người dùng khó chịu và có thể dẫn đến mất khách hàng.



Các công ty hiện nay rất chú trọng vào trải nghiệm người dùng để đảm bảo sự hài lòng và giữ chân khách hàng.

Lyssna và Maze giúp:

- Xác định các vấn đề về điều hướng và tính tiện dụng.
- Cải thiện tương tác người dùng thông qua các phản hồi và thử nghiệm thực tế.



LYSSNA

USABILITY TESTING TOOL

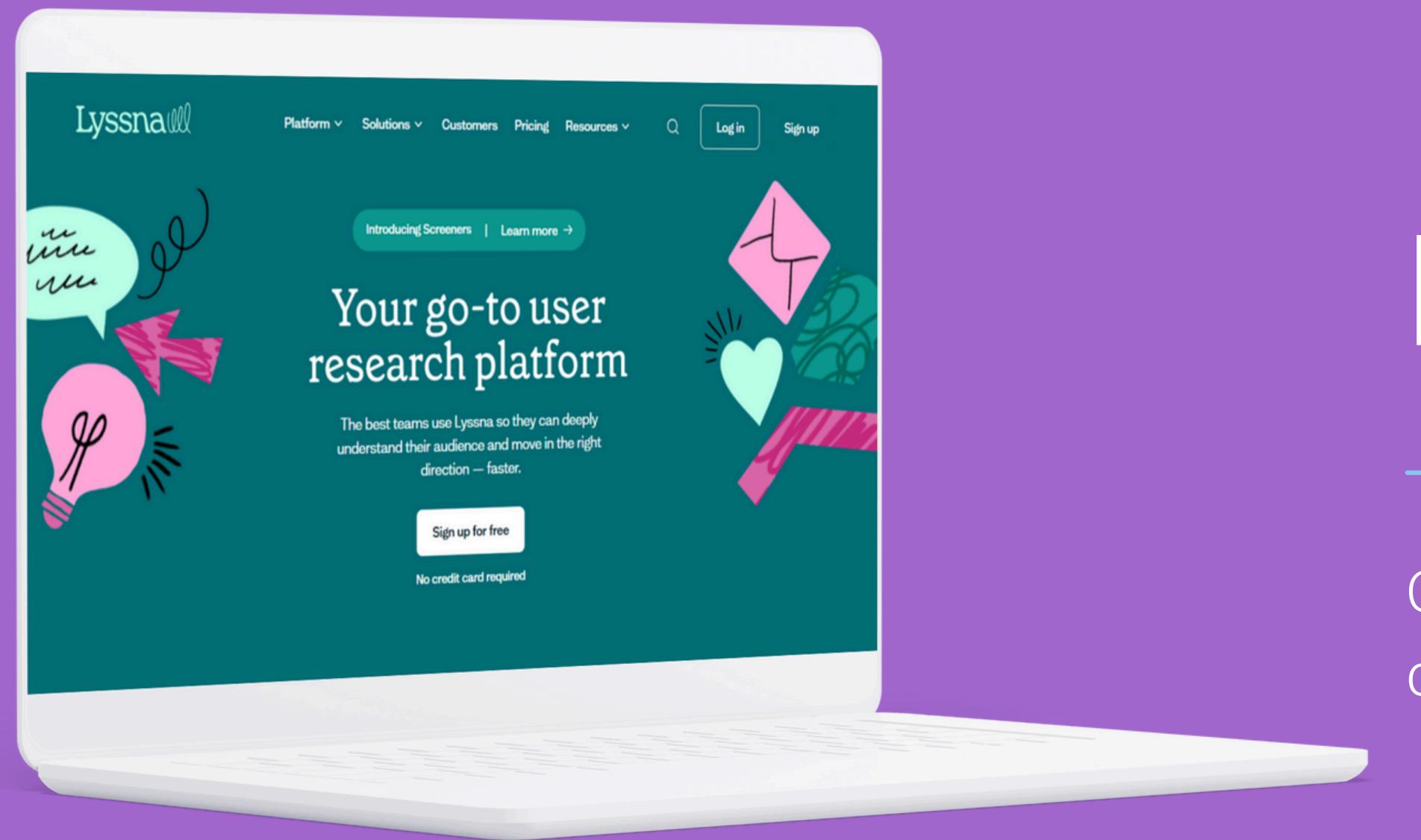


Lyssna

- 01 Lyssna là một nền tảng do UsabilityHub cung cấp.
- 02 Sử dụng để kiểm thử khả dụng (Usability Testing).
- 03 Giúp kiểm thử bằng cách thu thập và phân tích phản hồi (feedback) của người dùng thực (real users) thông qua phỏng vấn hoặc khảo sát.

Quá trình kiểm thử bằng Lyssna

- 1 Dùng Lyssna để tạo các test case
- 2 Người dùng thực hiện các khảo sát
- 3 Lyssna lưu trữ tất cả các phản hồi và trả về các số liệu thống kê tương ứng
- 4 Tạo ra một báo cáo cho người dùng về kết quả khảo sát



LYSSNA GUI

Giao diện và các thành phần chính
của Lyssna.



DASHBOARD

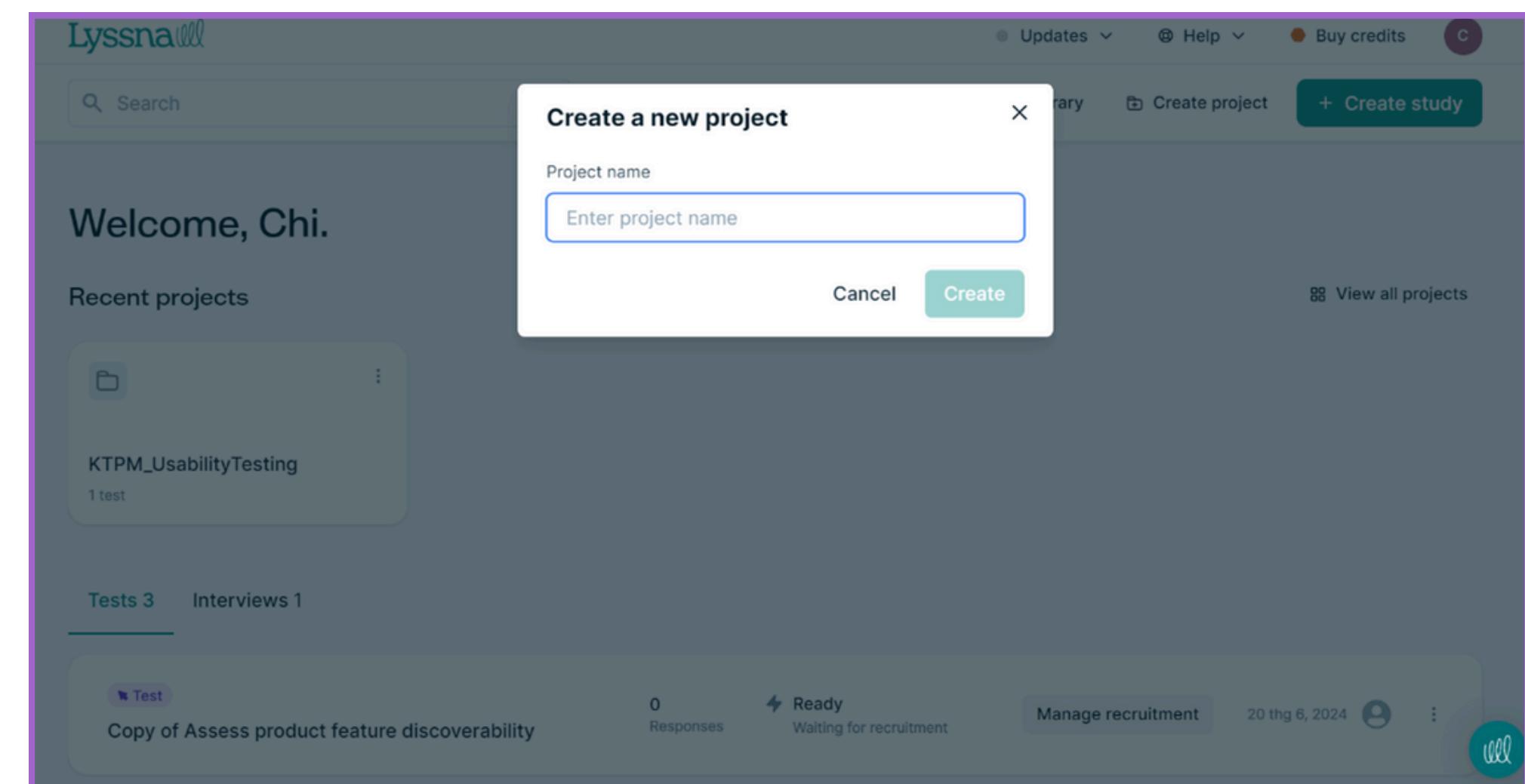
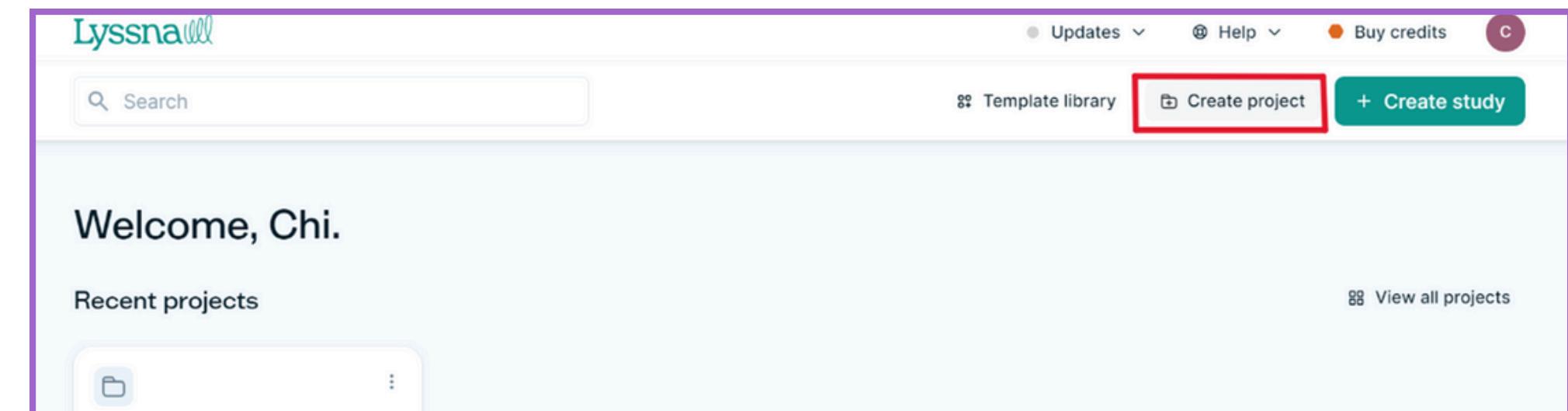
- Create project
- Template library
- Create study
- Vùng hiển thị danh sách các projects, tests và interviews đã tạo.

The screenshot shows the Lyssna application's dashboard. At the top, there is a navigation bar with the Lyssna logo, a search bar, and links for 'Updates', 'Help', 'Buy credits', and a user profile icon. Below the navigation bar, the main area starts with a welcome message 'Welcome, Chi.' followed by a section for 'Recent projects'. A card displays a folder icon and the project 'KTPM_UsabilityTesting' with '1 test'. Below this, there are tabs for 'Tests 2' and 'Interviews 1', with the 'Interviews 1' tab currently selected. Under the 'Interviews 1' tab, a card shows an interview icon and the entry 'KTPM_FirstInterview'. At the bottom of the dashboard, there are statistics: '0 Applicants' and '0 Sessions', both marked as 'Recruiting'. The date '20 thg 6, 2024' and a user profile icon are also present. The entire dashboard is displayed on a monitor.



1. CREATE PROJECT

- Chọn “Create project”.
- Nhập tên Project và nhấn “Create”.





2. TEMPLATE LIBRARY

- Chọn “Template library”.

The screenshot shows the Lyssna GUI interface. At the top, there is a navigation bar with the Lyssna logo, a search bar, and several buttons: "Updates", "Help", "Buy credits", and a profile icon. A red box highlights the "Template library" button. Below the navigation bar, the main area says "Welcome, Chi." and "Recent projects". On the right, there is a "View all projects" link. A modal window titled "Template library" is open in the center. It contains a search bar, a "All templates" button (showing 36 results), and three filter dropdowns: "Use case", "Methodology", and "Team". The main content area displays six template cards arranged in two rows of three. The first row includes: "Understand consumer purchase behavior" (Survey), "Assess brand perception" (Surveys), and "SUS score calculation" (Usability testing). The second row includes: "e-mail" (Email), "Lead funnel" (Funnel), and another "Understand consumer purchase behavior" card. A "Start with a blank test" button is located at the top right of the modal.



3. CREATE TEST

- Chọn “Create study” --> Chọn “Test or survey” hoặc “From template”.

The screenshot shows the Lyssna application interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'Updates', 'Help', 'Buy credits', and a user profile icon. Below the navigation bar, there is a search bar and a 'Template library' link. A prominent green button labeled '+ Create study' is highlighted with a red box. To the right of this button, three options are listed: 'Test or survey' (Usability tests, surveys, card sorts and more), 'Interview' (Set up, recruit and manage remote interviews), and 'From template' (Browse our template library to create your test). These three items are also enclosed in a red box. On the left side of the main area, there is a 'Recent projects' section showing a folder icon and the project 'KTPM_UsabilityTesting' with 1 test. Below this, there are summary counts for 'Tests' (3) and 'Interviews' (1). At the bottom, there is a detailed view of a specific test project titled 'Copy of Assess product feature discoverability' with 0 responses, marked as 'Ready' (Waiting for recruitment), and a 'Manage recruitment' button. The date '20 thg 6, 2024' is also visible.



3. CREATE TEST

- Giao diện tạo test chính.

The screenshot shows the LYSSNA GUI interface for creating a new test. The top navigation bar includes links for Dashboard, Updates, Help, and Buy credits, along with a user profile icon. The main left sidebar lists sections: Test details, Screener, Welcome screen, Thank you screen, Under a minute, and 1 credit. Below the sidebar, there are two primary input fields: 'Test name' (with placeholder 'Enter test name') and 'Language' (set to English). A dropdown menu for 'Project' is open, showing 'Search for or create a project'. To the right of these fields are options for 'Allow participation on': 'All devices' (selected), 'Mobile only', and 'Desktop only'. The main content area displays a 'Test details' section with a 'Screener' component (status: NEW, enable switch off) and a 'Welcome screen' component (status: NEW, enable switch off).



3. CREATE TEST

- Các phương thức test.

Add a section Delete

Prototype test
Sync your Figma prototype and set a task for participants to complete

First click
Ask participants to carry out a task by clicking somewhere on the image

Questions
Straight up questions asked one at a time

Preference test
Instruct participants to choose between options

Card sort
Ask participants to sort cards into categories

Instruction
Set the scene or provide special instructions for participants to read

Five second test
Participants are shown an image for a short time before answering

Design survey
Ask questions one at a time while participants view an image, watch a video or listen to audio

Navigation test
Set a task for participants to carry out by clicking through a series of screens

Tree test NEW
Validate your information architecture by asking participants to locate specific items in a tree



3. CREATE TEST

- Các loại usability testing mà Lyssna hỗ trợ.

01

Five second testing

02

First click testing

03

Preference testing

04

Prototype testing

05

Navigation testing

06

Tree testing

Các loại testing mà Lyssna hỗ trợ

01

Five second testing (First impression testing)

Khái niệm

Là một phương pháp kiểm thử khả dụng nhằm đánh giá sự hiểu biết và thu hút ban đầu của sản phẩm hoặc giao diện trong 5 giây đầu tiên.

Cách thực hiện

Người dùng được xem giao diện trong 5 giây, sau đó trả lời các câu hỏi về **những gì họ nhớ, cảm nhận, hoặc hiểu** từ thiết kế đó.

Mục đích

Đánh giá **hiệu quả** của giao diện trong việc truyền đạt thông tin quan trọng và **tạo ấn tượng tích cực** ngay từ cái nhìn đầu tiên.

Các loại testing mà Lyssna hỗ trợ

02 First click testing

Khái niệm

Là một phương pháp nhằm đo lường hiệu quả của giao diện bằng cách theo dõi hành động nhấp chuột đầu tiên của người dùng khi thực hiện một nhiệm vụ.

Cách thực hiện

Người dùng được yêu cầu hoàn thành một nhiệm vụ, nhóm thiết kế quan sát và ghi lại vị trí nhấp chuột đầu tiên.

Mục đích

Đánh giá mức độ trực quan và dễ sử dụng của giao diện và nâng cao trải nghiệm người dùng (UX) tổng thể.

Các loại testing mà Lyssna hỗ trợ

03

Preference testing

Khái niệm

Phương pháp kiểm thử khả dụng so sánh các lựa chọn thiết kế khác nhau để xác định phiên bản nào được người dùng ưa thích hơn.

Cách thực hiện

Hiển thị các bản thiết kế khác nhau và yêu cầu người dùng chọn phiên bản họ thích nhất, kèm theo câu hỏi để hiểu rõ lý do lựa chọn.

Mục đích

Xác định sở thích và nhận định của người dùng đối với thiết kế của giao diện.

Các loại testing mà Lyssna hỗ trợ

04

Prototype testing

Khái niệm

Phương pháp kiểm thử khả dụng sử dụng các phiên bản sơ bộ của sản phẩm (prototypes) để đánh giá và cải thiện thiết kế giao diện người dùng.

Cách thực hiện

Yêu cầu người dùng thực hiện nhiệm vụ trên prototype, quan sát và ghi nhận các hành động, phản ứng và phản hồi của họ.

Mục đích

Đánh giá tính năng, thiết kế, và trải nghiệm tổng thể của sản phẩm. Giúp tiết kiệm chi phí phát triển bằng cách phát hiện và sửa lỗi sớm.

Các loại testing mà Lyssna hỗ trợ

05

Navigation testing

Khái niệm

Phương pháp kiểm thử khả dụng để đánh giá hiệu quả và khả năng sử dụng của hệ thống điều hướng trên trang web hoặc ứng dụng.

Cách thực hiện

Người dùng được yêu cầu thực hiện các nhiệm vụ cụ thể (ví dụ: tìm kiếm thông tin sản phẩm) trong khi quan sát và ghi lại hành động, phản hồi của họ.

Mục đích

Đảm bảo người dùng có thể dễ dàng tìm thấy và truy cập thông tin, tính năng cần thiết một cách nhanh chóng và hiệu quả.

Các loại testing mà Lyssna hỗ trợ

06

Tree testing

Khái niệm

Phương pháp kiểm thử khả dụng để đánh giá và cải thiện cấu trúc thông tin của trang web hoặc ứng dụng.

Cách thực hiện

Tạo mô hình cấu trúc điều hướng đơn giản với các nhánh và nút, không có giao diện đồ họa và yêu cầu người dùng hoàn thành nhiệm vụ bằng cách điều hướng qua mô hình này.

Mục đích

Đảm bảo người dùng dễ dàng tìm thấy thông tin cần thiết thông qua cấu trúc điều hướng hiện tại.

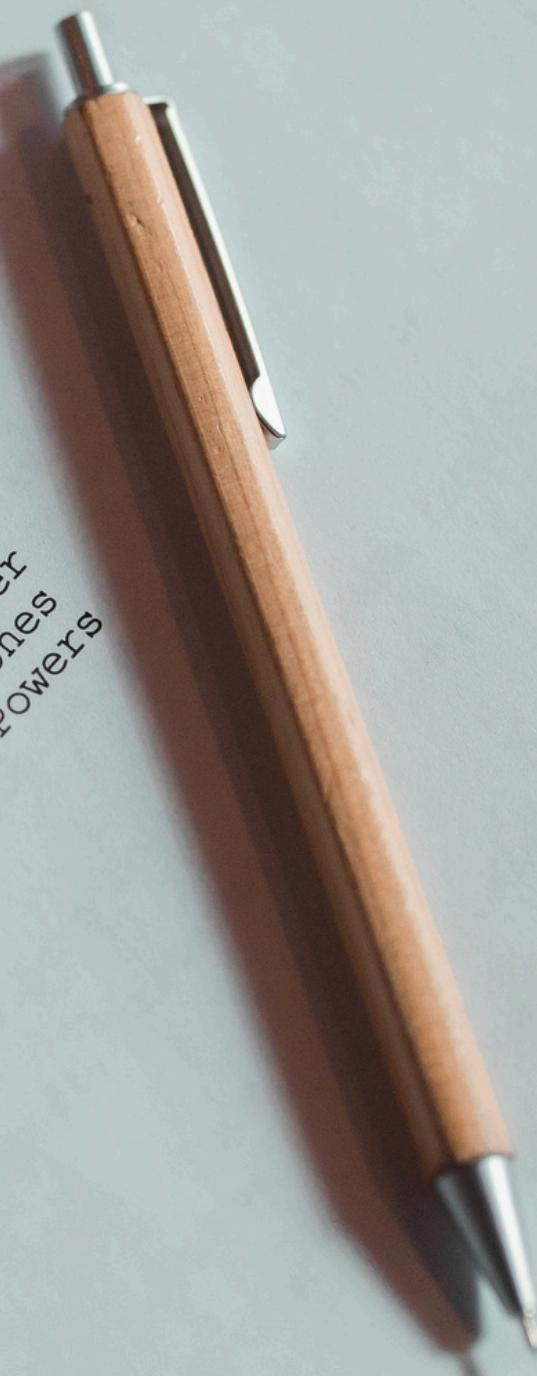


HƯỚNG DẪN KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN

PREFERENCE TESTING

sous

Written by
Pete Docter
Mike Jones
Kemp Powers



TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN



1. Điền các thông tin cơ bản về bài test muốn thực hiện.

- **Test name:** Tên của test case đó, có thể đặt theo mã số hoặc tóm tắt nội dung của TC.
- **Language:** Ngôn ngữ được sử dụng khi hiển thị bài test với người sẽ thực hiện test.
- **Project (không bắt buộc):** Có thể thêm phần kiểm thử này vào project sẵn có.
- **Allow participation in:** Loại thiết bị có thể thực hiện bài kiểm thử.

Test details

Test name	Language
Logo preference test	Vietnamese — Tiếng Việt
Project	Allow participation on
Search for or create a project	<input checked="" type="radio"/> All devices <input type="radio"/> Mobile only <input type="radio"/> Desktop only

TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN



2. Chọn thêm section mới với phương thức là “Preference test”.

Add a section

n Prototype test
Sync your Figma prototype and set a task for participants to complete

? First click
Ask participants to carry out a task by clicking somewhere on the image

? Questions
Straight up questions asked one at a time

❤ Preference test
Instruct participants to choose between options

i Instruction
Set the scene or provide special instructions for participants to read

⌚ Five second test
Participants are shown an image for a short time before answering

▢ Design survey
Ask questions one at a time while participants view an image, watch a video or listen to audio

👉 Navigation test
Set a task for participants to carry out by clicking through a series of screens

🕒 Card sort
Ask participants to sort cards into categories

🕒 Tree test NEW
Validate your information architecture by asking participants to locate specific items in a tree structure



TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN

3. Yêu cầu người dùng chọn một bản thiết kế hợp ý mình nhất dựa theo câu hỏi được đưa ra.
4. Tải lên hình ảnh của giao diện.

1. Preference test

Instruction (optional) *_italic_ **bold***

Bạn thích phiên bản logo nào hơn?

Designs Device frame No frame

1.png 

Preview Remove

Pixel density Std-DPI

2.png 

Preview Remove

Pixel density Std-DPI

Add another file

Randomize the order of choices

TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN



5. Thêm một vài câu hỏi về lí do người dùng chọn một bản thiết kế nào đó hoặc xin đánh giá cụ thể của người dùng (không bắt buộc).

Follow up questions

1.1. Short text question

Question

Vì sao bạn cho rằng thiết kế đó tốt hơn? Short text Required

Randomize the order of questions Add another question

TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN



6. Phân tích kết quả nhận được.

1. Preference test

Bạn thích phiên bản logo nào hơn?

Logo	Time	Percentage	Responses	Action
1.png	16s	67%	10	
2.png	14s	33%	5	

1.png is performing better, and the difference is **90.0%** likely to be statistically significant. This means that you can be **fairly confident** that it is actually better, and not performing better due to random chance.

A 1.1. Short text question **REQUIRED**

Vì sao bạn lại chọn bản thiết kế đó?

Answers 15 Tags 0

Select all Search responses

- Vì nhìn rất bắt mắt và trực quan, màu sắc cũng nhẹ nhàng và đặc biệt, không như nhữ
- Tôi là Song Ngư tháng 3, tôi chọn là nó đẹp, đừng hỏi thêm.
- đẹp
- Thể hiện được chữ fast food
- Bắt mắt
- Đẹp
- nhìn có màu sắc, điểm nhấn



MAZE

USABILITY TESTING TOOL

Recent

Run a pricing sensitivity survey
Opinion Scale

Get fast product feedback
Product • Marketing • Feedback Survey

Test new feature satisfaction
Product • Feedback Survey • Satisfaction Survey

Get product onboarding feedback
Marketing • Research • Feedback Survey

Browse all templates

Explore professionally proven, pre-built mazes to import, customise and share with users

27

22

12

Giới thiệu về Maze



- **Nền tảng kiểm thử người dùng toàn diện**

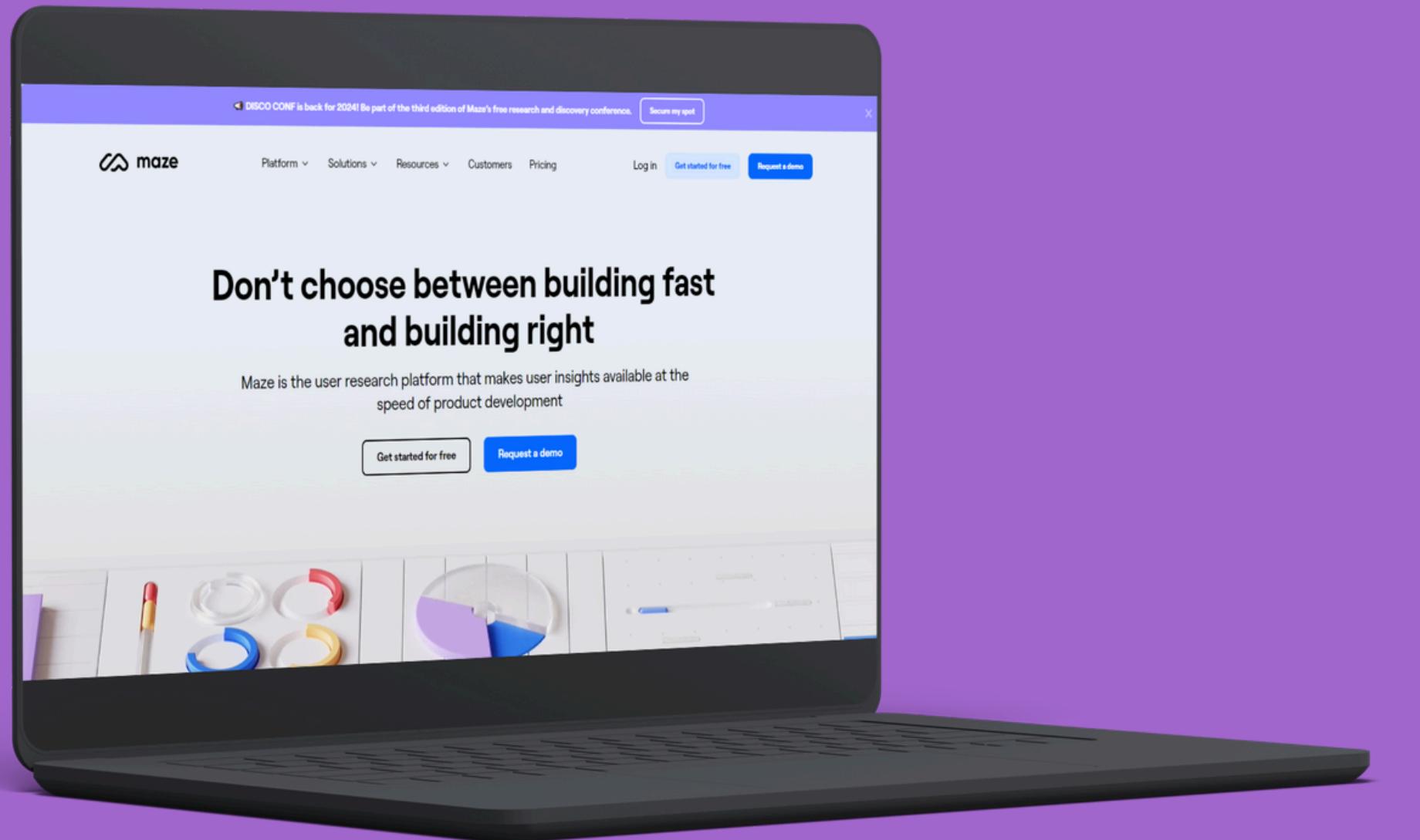
Maze giúp thu thập thông tin hữu ích từ người dùng một cách nhanh chóng và hiệu quả.

- **Phù hợp cho nhiều vai trò**

Thiết kế, quản lý sản phẩm, nghiên cứu UX, và đội ngũ phát triển.

- **Tập trung vào tính khả dụng**

Nhắm đến việc tạo ra các sản phẩm lấy người dùng làm trung tâm, cải thiện trải nghiệm người dùng.



MAZE GUI

Giao diện và các thành phần chính
của Maze.



DASHBOARD

- Create project
- Build a maze
- Vùng hiển thị danh sách các projects đã tạo

The screenshot shows the Maze software interface. At the top left, it says "Maze - Home" and the URL "app.maze.co/home". On the left sidebar, under "Duyen's team" (Owner), there are links for "Home", "Projects", "Tester database", and "Credits". Below the sidebar, there's a "Explore Maze" section with a sub-section "Recruit participants" (Global pool of 121,000+ participants for quality, targeted responses) and "Analyze findings" (Simplify your reporting with automated analytics). To the right of the main content area, there are sections for "Build a maze" (Create surveys and usability tests for prototypes and live websites) and "Create an interview study" (Schedule interviews, transcribe recordings, analyze sessions and share insights). At the bottom right, there are links for "Get Started Guide" (Learn how to build your first maze), "Help center" (FAQs, tips and tricks), and "Maze university" (Live and on-demand training videos).



1. BUILD A MAZE

- Trên Dashboard, chọn “Start” ở mục “Build a maze”.
- Chọn “Start from scratch” để bắt đầu một maze mới.

Create a study

Build a maze

Create surveys and usability tests for prototypes and live websites

Start

Create an interview study

Schedule interviews, transcribe recordings, analyze sessions and share insights

Upgrade

Create a new maze

Custom templates

All templates 0

Templates

All templates 54

Content Testing 13

Create your own maze

Start from scratch

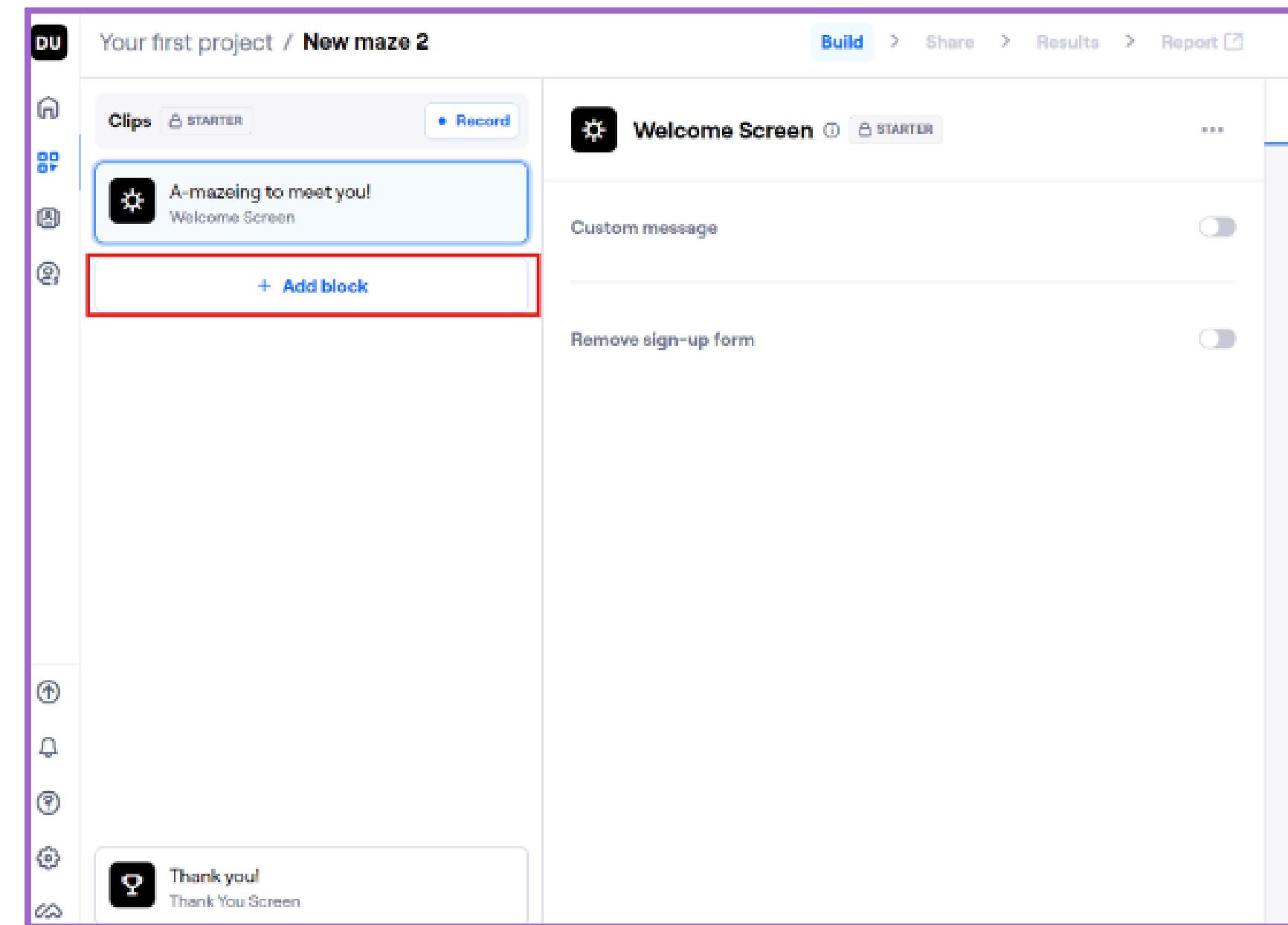
Begin with a blank slate and select your own maze blocks

Start from a Template



2. TẠO BÀI TEST

- Chọn “Add Block” để website hiển thị các loại bài test và loại câu hỏi khảo sát.





2. TẠO BÀI TEST

- Chọn loại bài test: “Prototype Testing” hoặc “Live Website Testing”.

The screenshot shows the Maze platform's interface for creating a new test. The top navigation bar includes 'Build', 'Share', 'Results', 'Report', 'Preview', 'Start testing', and other account-related buttons. On the left, a sidebar lists test types: 'Clips' (Starter), 'Screener' (Org), 'MISSION' (Prototype Test, Live Website Test, Variant Comparison), 'QUESTION BLOCK' (Open Question), and 'Thank you!' (Thank You Screen). The main workspace displays a 'Welcome Screen' configuration. It features a 'Custom message' field containing 'A-mazing to meet you!' and a 'Remove sign-up form' toggle switch. A preview window on the right shows a 'Hi' message and a 'Get started' button. The overall interface is clean and modern, designed for easy test creation and management.



2. TẠO BÀI TEST

- Chọn loại câu hỏi để thực hiện khảo sát người dùng sau khi trải nghiệm trên giao diện.

The screenshot shows the Maze platform interface for creating a project titled "Your first project / New maze 1". The top navigation bar includes "Build", "Share", "Results", and "Report". On the left, a sidebar lists various screen types: Clips (selected), Welcome Screen, Preview, Comments, and a search bar. The main workspace displays the "Welcome Screen" configuration. It features a "QUESTION BLOCK" section with options like "Open Question", "Simple Input", "Opinion Scale", "Multiple Choice", "Context Screen", "Yes/No", "Tree Test", and "Thank you". A red box highlights the "QUESTION BLOCK" section. To the right, the "Preview" tab is selected, showing a sample message: "A-mazing to meet you! You've been invited to share feedback, ideas and insights. Remember there are no right or wrong answers here; just respond with what comes naturally to you!". A "Get started" button is at the bottom right of the preview area.



2. TẠO BÀI TEST

- Thêm Tên Task, link bản thiết kế trên Figma hoặc các công cụ thiết kế khác như Adobe XD, Invision, Sketch,...
- Cài đặt đường đi mong muốn để người dùng có thể đến được trang đích.

P Prototype Test

Task*

Can you reach to admin dashboard?

Description

Give testers details to complete the mission

Prototype

Page 1
<https://www.figma.com/proto/lmamSUnISCu29OBgKGJoy/Website...>

This prototype is linked to all mission blocks in this maze.

Expected path(s)*

Set the path(s) you expect testers to take to complete this mission.

Path 1



2. TẠO BÀI TEST

- Nhấn “Start testing”.

The screenshot shows the Maze platform interface for creating a prototype test. On the left, there's a sidebar with various icons for managing projects. The main area is titled "Your first project / New maze 1". It displays a "Clips" section with several mission blocks:

- "A-mazing to meet you! Welcome Screen"
- "Can you reach to admin dashboard? Prototype Test - 1 Path" (this block is selected, highlighted with a blue border)
- "Is it easy to see the button? Open Question"

Below the clips, there's a "+ Add block" button. In the center, there's a "Prototype Test" card with the following details:

- Task:** Can you reach to admin dashboard?
- Description:** Give testers details to complete the mission
- Prototype:** Page 1 (<https://www.figma.com/proto/lmam5UnSCu29OBgk5Goy/Web...>)
- Note:** This prototype is linked to all mission blocks in this maze.
- Expected path(s):** Set the path(s) you expect testers to take to complete this mission.

A preview window on the right shows a dark-themed admin dashboard with sections for "Customer", "Products", "Orders", "Payments", and "Recent Orders". The "Recent Orders" table has columns: ID, ORDER_ID, PRODUCT, UNIT PRICE, QTY, TOTAL, and STATUS. The "Recent Payments" table has columns: ID, PAYMENT_ID, AMOUNT, and STATUS.



DASHBOARD

- Giao diện của Dashboard khi tài khoản chủ đã lập thành công một vài test

The screenshot shows the Maze GUI Dashboard for 'Anh's team' (Owner). The left sidebar includes links for Home, Projects, Tester database, Credits, Explore upgrades, Product updates, Support, Settings, and the Maze logo. The main area displays a welcome message and a 'Recent studies' section with three entries:

STUDY NAME	STATUS	INTEGRATION	RESPONSES	CREATED BY	ACTIONS
New maze 3 In test project • Last edited 2 days ago	DRAFT	—	—		...
New maze 2 In test project • Last edited 5 days ago	DRAFT	—	—		...
New maze 1 In test project • Last edited 5 days ago	LIVE		1		...

Below the studies, there is a 'Maze templates' section with the text: 'Choose from our pre-built templates and make it your own'.

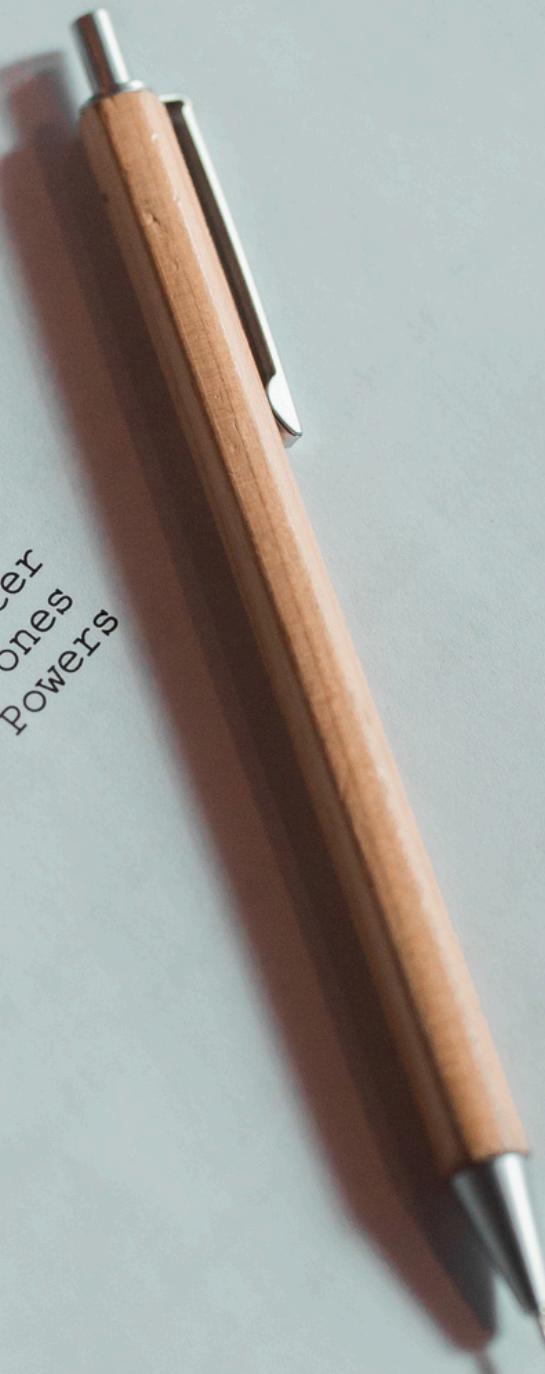


HƯỚNG DẪN KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN

PROTOTYPE TESTING

SOU

Written by
Pete Docter
Mike Jones
Kemp Powers





TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN

1. Trên màn hình chính sau khi login, chọn “New study”.
2. Chọn “Start” ở mục “Build a maze”.

The screenshot shows the MazeLab software interface. At the top, it says "Welcome, Duyen". Below that is a "Recent studies" section with a table. A red box highlights the "New study" button in the top right corner of the header. In the center, a modal window titled "Create a study" is open. It has two main options: "Build a maze" (with a blue icon) and "Create an interview study" (with a purple icon). The "Build a maze" section includes a description: "Create surveys and usability tests for prototypes and live websites" and a "Start" button, which is also highlighted with a red box. To the right of the modal, there's a small "ORG" button with a lock icon. The background shows parts of the software's interface, including a sidebar with "TUTORIALS" and "SPONSORS".



TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN

3. Chọn “Start from scratch” để bắt đầu một maze mới.

4. Chọn “Existing project” rồi nhấn “Create”.

Create a new maze

Custom templates 0

All templates 0

Templates

All templates 54

- Content Testing 13
- Concept Validation 8
- Idea Validation 8
- Copy Testing 8
- Satisfaction Survey 4
- Feedback Survey 14
- Usability Testing 11
- Wireframe Testing 5

Made for prototypes

Create your own maze

Start from scratch
Begin with a blank slate and select your own maze >

Start from a Template

Run closed card sorting
Content Testing · Concept Validation

Test CTA placement
Content Testing

The screenshot shows the 'Create a new maze' interface. On the left, there are sections for 'Custom templates' (0), 'All templates' (0), and 'Templates'. Under 'Templates', there's a list of 54 items including Content Testing, Concept Validation, Idea Validation, Copy Testing, Satisfaction Survey, Feedback Survey, Usability Testing, and Wireframe Testing. At the bottom, there's a 'Made for prototypes' toggle switch. On the right, there are two main sections: 'Create your own maze' and 'Start from a Template'. The 'Create your own maze' section contains a box labeled 'Start from scratch' with the sub-instruction 'Begin with a blank slate and select your own maze'. This box is highlighted with a red border. Below it is another box for 'Start from a Template' with options like 'Run closed card sorting' and 'Test CTA placement'.



TAO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN

4. Chọn “Existing project”
rồi nhấn “Create”.

Create a new maze X

Choose a project to add this maze to

Existing project

New project STARTER

Choose a project

Your first project ▼

Start from scratch

Build a maze from the ground up, with customizable blocks to match your exact research needs.

[← Back](#) **Create**

TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN



5. Nhấn “Add block” để giao diện hiển lên các mục con trong bài test.
6. Chọn “Prototype testing”.

The image shows two side-by-side screenshots of the UserTesting platform interface, both titled "Your first project / New maze 2".

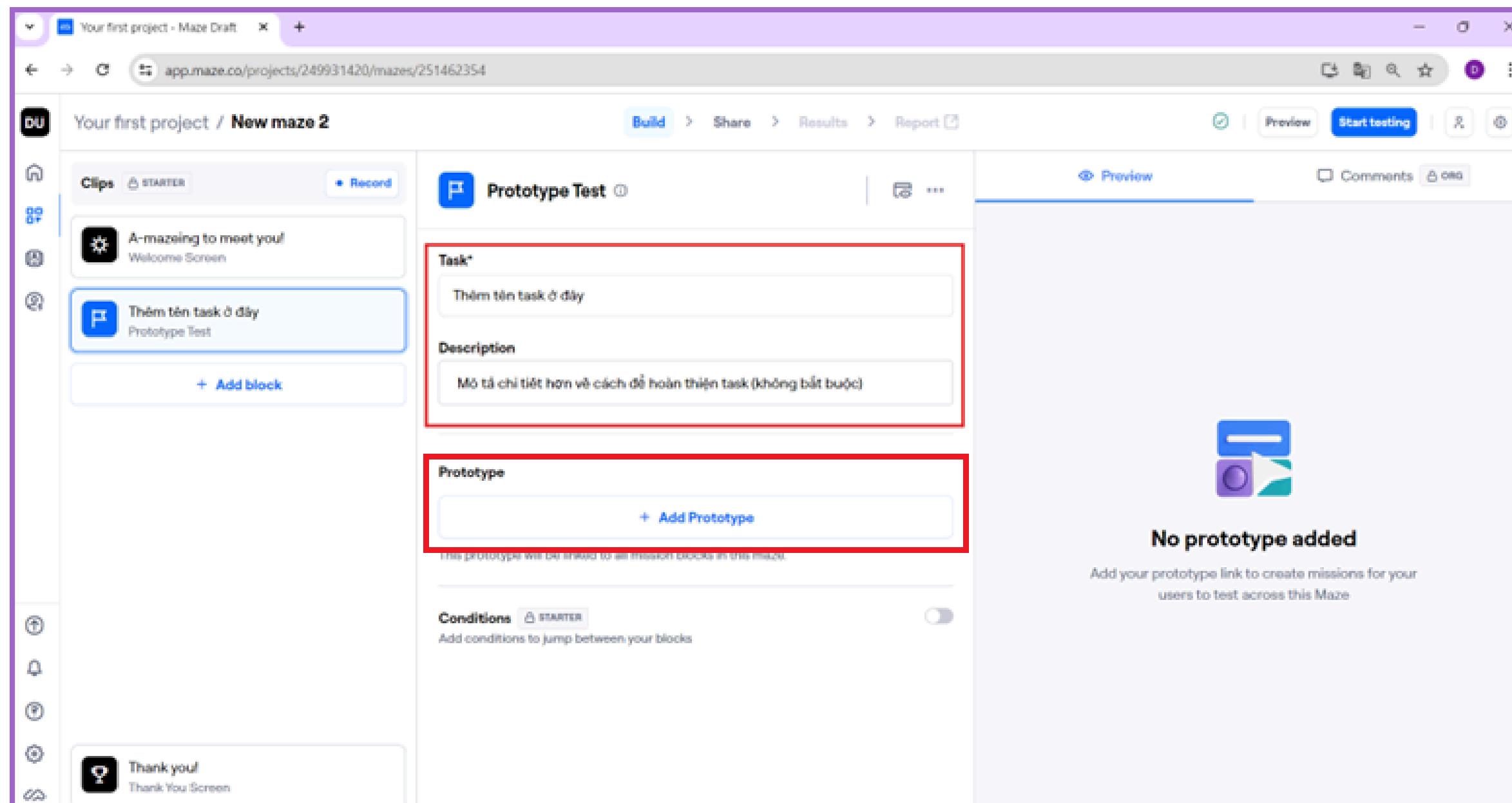
Screenshot 1 (Left): This screenshot shows the initial configuration of the "Welcome Screen". It includes a "Custom message" field containing the text "A-mazing to meet you! Welcome Screen". Below this is a red-bordered button labeled "+ Add block". Other options like "Remove sign-up form" and "Thank you! Thank You Screen" are also visible.

Screenshot 2 (Right): This screenshot shows the expanded "Welcome Screen" configuration after clicking "+ Add block". It now includes a "SCREENING" section with a "Screener" block (described as filtering out participants with preliminary questions) and a "MISSION" section with three options: "Prototype Test" (which is highlighted with a red border), "Live Website Test", and "Variant Comparison".

TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN



7. Thêm tên task ở mục “Task” và mô tả về task ở mục “Description”.
8. Nhấn “Add prototype” để liên kết với bản thiết kế ứng dụng cần test.



TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN



- Chọn công cụ thiết kế đã có bản vẽ của ứng dụng bạn muốn test và nhấn “Import”.
- Chọn “Continue”.

The image consists of two side-by-side screenshots from the Maze platform. The left screenshot shows a modal titled "Add prototype" with the sub-instruction "Choose your prototyping tool". It lists several options: Figma (selected), Adobe XD, Sketch, InVision, Marvel, and Other tools. At the bottom are two buttons: "Save my selection for future imports" (with a checked checkbox) and a prominent blue "Import" button. The right screenshot shows a modal titled "Importing Figma prototypes in Maze" with the sub-instruction "Create a dedicated work file". It contains text explaining that to reduce loading time for testers, it's recommended to copy only the necessary frames to a new dedicated file. Below this is another section with the sub-instruction "Get your link", which advises setting file permissions to "Anyone with the link and can view". It includes a screenshot of a Figma interface showing a prototype. At the bottom are two buttons: "Don't show this again" (unchecked) and a prominent blue "Continue" button.

TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN



11. Thêm đường link đến bản thiết kế và nhấn “Import”.

The screenshot shows the Hogma interface for creating a prototype test. A modal window titled "Add prototype" is open. In the "Prototype link" field, the URL <https://www.hogma.com/design/lmam5UnISCu29OBgK5...> is entered. The "Import" button at the bottom right of the modal is highlighted with a red box. The background shows the main project screen with various screens like "Welcome Screen" and "Prototype Test".

TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN



12. Nhấn “Change starting screen” để chỉnh sửa đường đi mong muốn.

The screenshot shows the Figma Prototyping interface for a project titled "Your first project / New maze 2". The main area displays a "Prototype Test" card with a welcome message "A-mazing to meet you! Welcome Screen". Below it, a "Prototype" section shows a preview of "Page 1" with a URL. The "Expected path(s)" section contains a "Path 1" card with two screens and a "Change starting screen" button, which is highlighted with a red box. To the right, a "Start screen" dialog box is open, prompting the user to choose the first screen of the mission. It includes a search bar and a grid of "Flows starts" cards, with "Flow 1" and "Flow 2" visible. At the bottom, there's a "All screens" section showing cards for "Customer - Home...", "LoginPage", and "RolePage".

TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN



13. Thao tác trên giao diện của bản thiết kế để thiết kế đường đi cho người dùng.
14. Nhấn “Add path” để thêm đường đi mới nếu như có nhiều đường đi đến màn hình đích.

The screenshot shows the Figma Prototype Test interface for a project titled "Your first project / New maze 2".

Left Sidebar: Contains icons for Clips (Starter), Record, A-mazing to meet you! (Welcome Screen), Thêm tên task ở đây (Prototype Test + Path), and + Add block.

Middle Panel: Shows the "Prototype Test" section with a note: "Mô tả chi tiết hơn về cách để hoàn thành task (không bắt buộc)". Below it is the "Prototype" section, which includes a "Page 1" card with a link: <https://www.figma.com/proto/lmam5Un8Cu29OBgKSGJry/Web...>. A note below says: "This prototype is linked to all mission blocks in this maze." Under "Expected path(s)", there is a "Path 1" section containing three small screenshots of a form. A red box highlights the "+ Add path" button below the screenshots.

Right Panel: Shows a "Preview" of a "Customer Information" form. The form has fields for Customer Name, Customer Email, and Password. A note at the top says: "Please fill all fields".

TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN



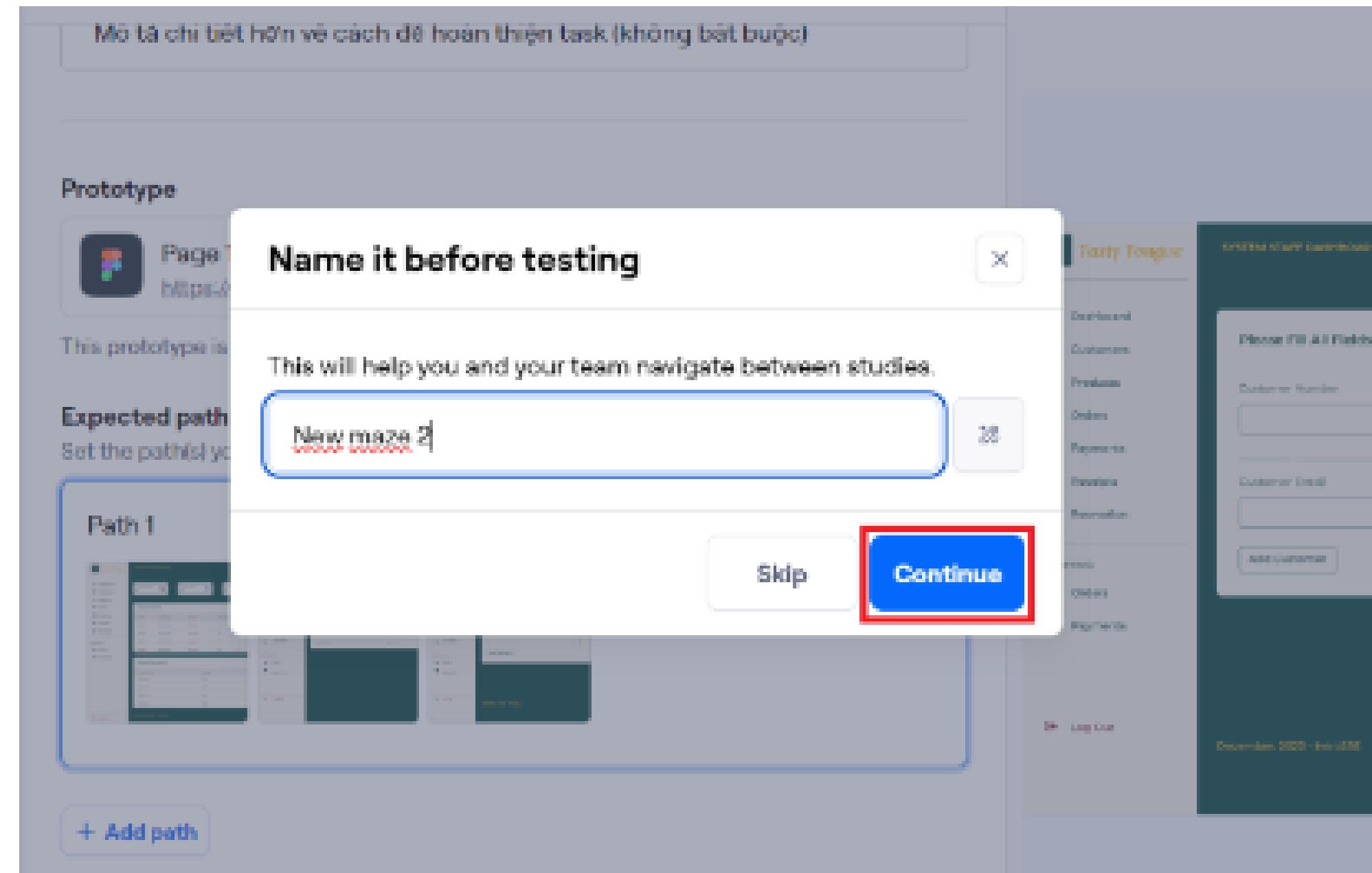
15. Sau khi đã hoàn thiện nhấn “Start testing”.

The screenshot shows the Maze app interface for creating a prototype test. On the left, there's a sidebar with icons for Home, Clips, Share, Results, Report, Preview, Start testing (which is highlighted with a red border), and other project management tools. The main area is divided into sections: 'Clips' (Starter), 'Prototype Test' (Task: 'Can you reach to admin dashboard?', Description: 'Give testers details to complete the mission'), and 'Preview' (loading time: 14s). The 'Preview' section displays a dark-themed admin dashboard with sections for 'Toasty Toogoo', 'Recent Orders', and 'Recent Payments'. Below these sections, there are buttons for 'Log Out' and 'Toasty Toogoo'.

TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN



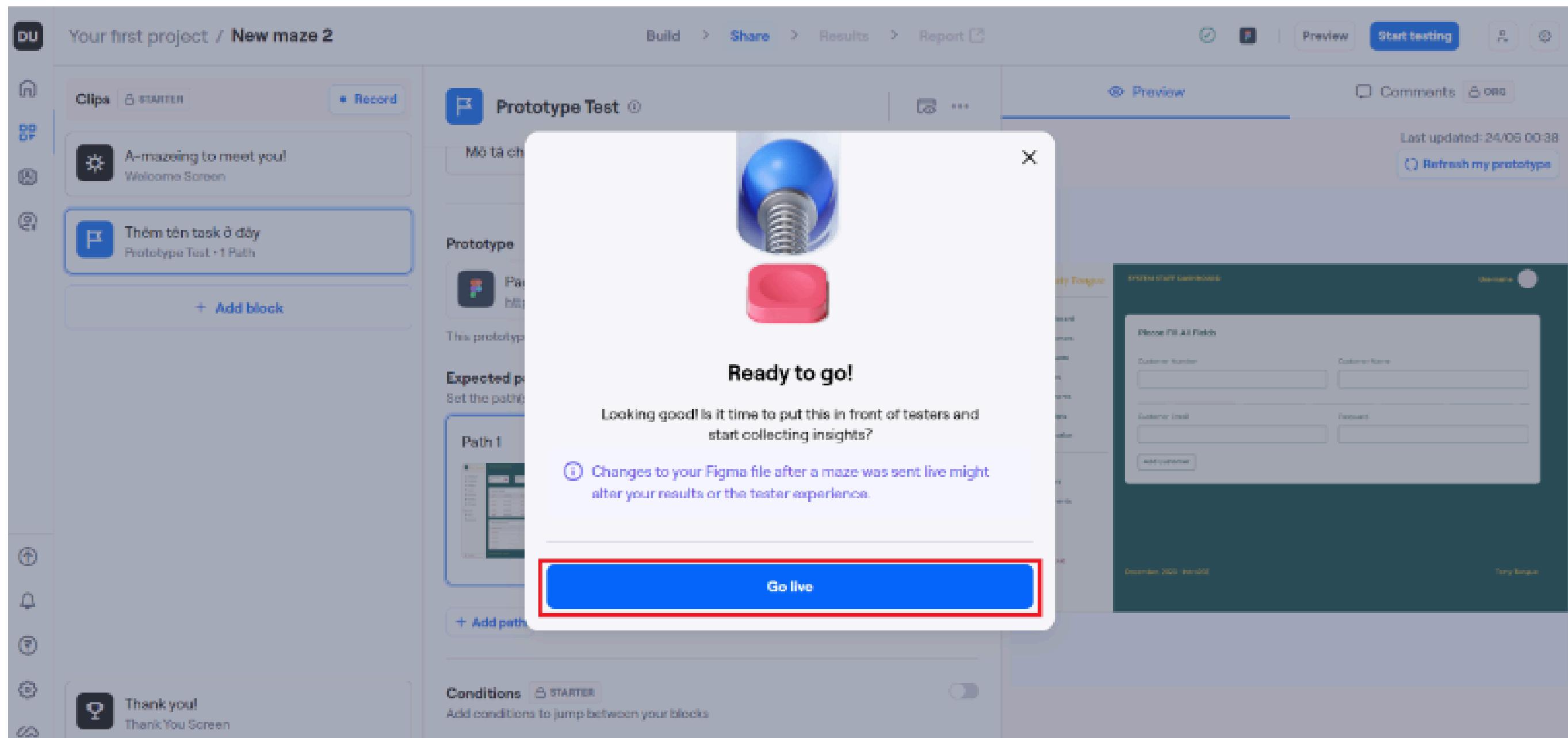
16. Đặt tên maze và nhấn “Continue”.



TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN



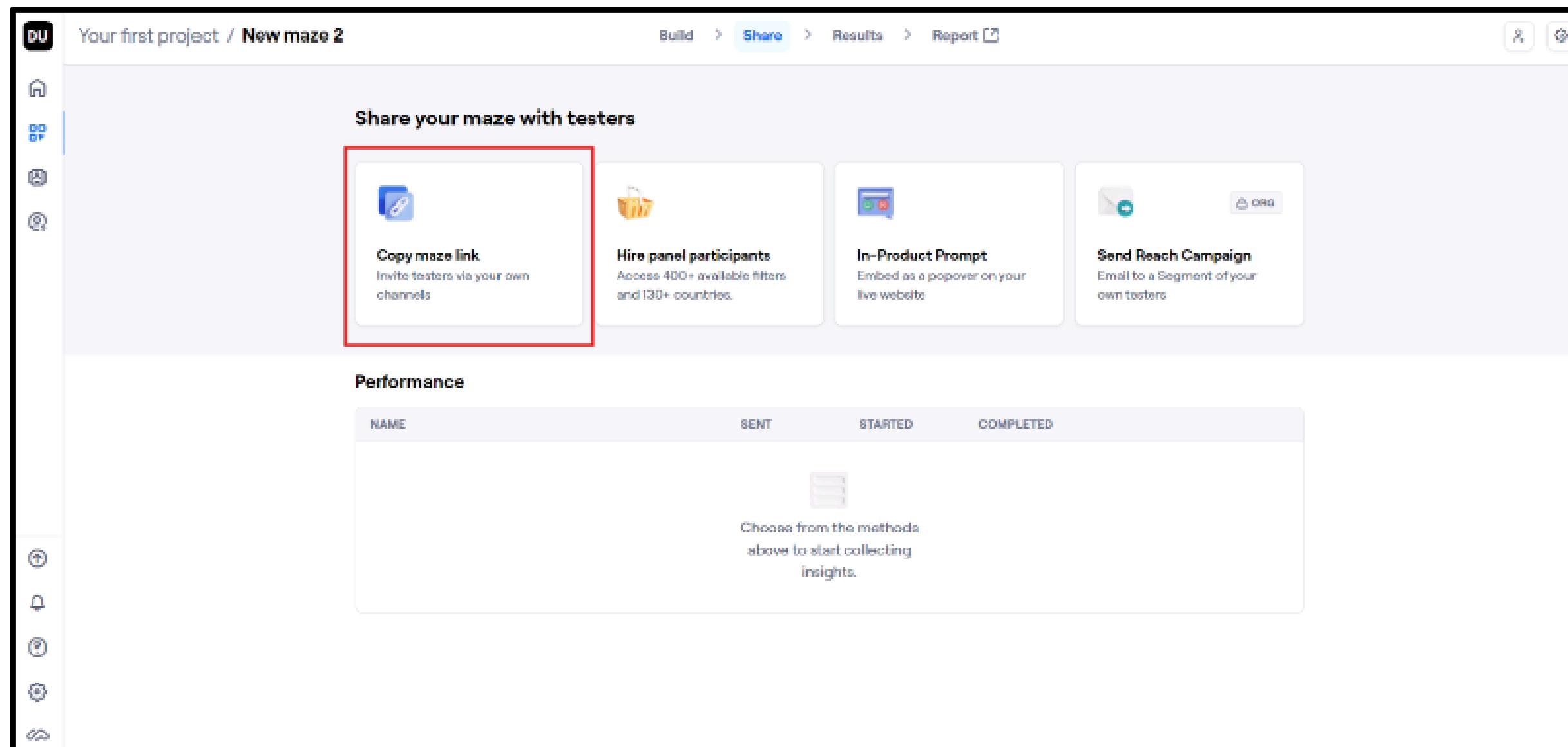
17. Nhấn “Go live”.



TẠO KỊCH BẢN KIỂM THỬ ĐƠN GIẢN



18. Chờ trong giây lát để ứng dụng tạo bài test và nhấn “Copy maze link” rồi gửi đường link để thực hiện bài test đến người dùng của bạn hoặc nhân viên kiểm thử phần mềm.



Ưu điểm



- ❖ Hỗ trợ đa dạng các phương thức kiểm thử tính tiện dụng.
- ❖ Giao diện bắt mắt, dễ sử dụng.



- ❖ Không bị giới hạn thời gian của một bài test.
- ❖ Không bị giới hạn số người thực hiện kiểm thử.

Khuyết điểm



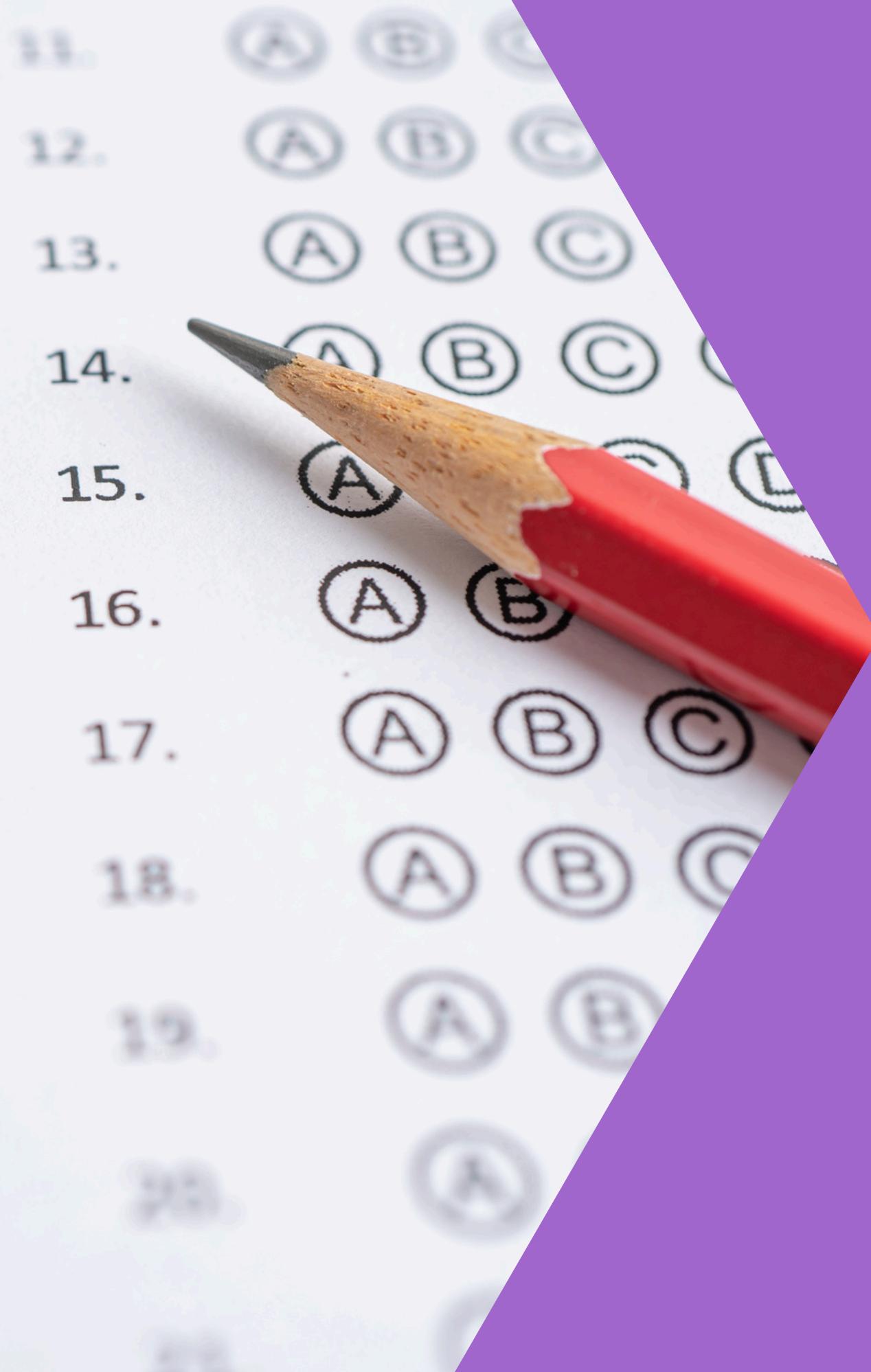
- ❖ Nhiều tính năng có trả phí
- ❖ Giới hạn thời gian kiểm thử



- ❖ Hỗ trợ ít tính năng kiểm thử Usability so với Lyssna
- ❖ Đối với tài khoản miễn phí chỉ có thể tạo một dự án duy nhất



QUIZ



Quiz

1. Usability Testing là gì?

- A. Kiểm tra tính chính xác của dữ liệu
- B. Kiểm tra khả năng sử dụng của người dùng đối với sản phẩm
- C. Kiểm tra hiệu suất của phần mềm
- D. Kiểm tra bảo mật của hệ thống



Quiz

❷ 2. Yếu tố nào sau đây KHÔNG phải là một phần của Usability Testing?

- A. Tính dễ học
- B. Tính bảo mật
- C. Tính dễ nhớ
- D. Sự hài lòng của người dùng



Quiz

3. Tại sao Usability Testing quan trọng?

- A. Giúp cải thiện trải nghiệm người dùng và tăng khả năng thành công của sản phẩm 
- B. Giúp giảm chi phí phát triển
- C. Đảm bảo phần mềm không có lỗi kỹ thuật
- D. Tăng tốc độ phát triển phần mềm

Quiz

- ◆ **4. Lựa chọn nào dưới đây KHÔNG phải là một hình thức kiểm thử tiện dụng của Lyssna?**
- A. Navigation Test
 - B. First Click
 - C. Card Sort 
 - D. Tree Test

Quiz

◆ **5. Tài khoản miễn phí trên Maze có thể tạo tối đa bao nhiêu dự án (project)?**

A. 1



B. 2

C. 3

D. 4



Tài nguyên khác

Playlist Hướng dẫn & Demo: [Link YouTube](#)

Tài liệu hướng dẫn chi tiết Lyssna và Maze:
[Link Doc](#)

Câu hỏi trắc nghiệm: [Link Doc](#)

Thank
you

