

Menneske-datamaskine interaktion: Ugeopgave 7

11. oktober 2010

1 Opgave

I denne sidste ugeopgave skal I lave en brugertest af den interaktive prototype for Pensionistsagens indkøbsportal (fremover omtalt som it-systemet) som I har udviklet i ugeopgave 6.

Baggrund: Som nævnt i forrige ugeopgave, har Pensionistsagen som mål at få udviklet en prototype for et endeligt, afprøvet system der kan tages i drift senere i år. I skal derfor evaluere brugsvenligheden af den interaktive prototype for it-systemet som I startede på at udvikle i sidste uge. I skal bruge tænke-højt metoden, som beskrevet af Molich, til at evaluere prototypen med mindst tre personer.

Krav til besvarelsen: I skal udfærdige en rapport bestående af de 3 dele som er beskrevet nedenfor i afsnit 1.1 til 1.3. Rapporten må maksimalt fylde 4 sider i alt (bilag ikke medregnet) *og skal afleveres i PDF-format*. Alle sider i besvarelsen skal påføres sidenummer samt navne på gruppens medlemmer.

Studerende på IT & Sundhed eller IT & Kognition: I kan vælge at evaluere prototypen (mock-ups eller Dreamweaver), som I udviklede i ugeopgave 6; alternativt kan I bruge jeres papirprototype fra tidligere, hvis I ikke mener det er realistisk at brugere kan gennemføre opgaver med materialet udviklet i uge 6. I kan også vælge at afslutte jeres engagement for Pensionistsagen og i stedet foretage en brugertest af Ældresagens hjemmeside (<http://aeldresagen.dk>). *Skriv klart i starten af jeres besvarelse, hvilken af opgaverne, I har valgt.*

1.1 Opgaver

Beskriv de opgaver, som brugerne skal løse i en tænke-højt test.

Beskriv de opgaver som udleveres til testpersonerne i tænke-højt testen. I skal udarbejde mindst tre opgaver som er baseret på et realistisk scenarie hvori testpersonerne kan forestille sig at bruge hjemmesiden. Udover de opgavetekster som udleveres til testpersonerne skal I begrunde valget af opgaver med henvisning til Rolf Molichs kapitel om usabilitytest med tænke-højt metoden. Tilpas opgavernes sværhedsgrad, så testpersonerne kan nå at arbejde med flere af opgaverne. Denne del må maksimalt fylde én side.

Maks. 1 side

1.2 Planlægningen af tænke-højt testen

Beskriv, hvordan I har planlagt og gennemført jeres tænke-højt test.

I skal planlægge tænke-højt testen så hvert gruppemedlem prøver hhv. at være eksperimentator, hhv. notetager (grupper på 4 kan evt. gennemføre test parallelt, to og to). Beskriv kort testproceduren, testpersonerne (anonymiseret), lokation hvor test blev gennemført, og hvor lang tid testpersonerne brugte på hver opgave.

Maks. 1 side

1.3 Resultatet af evalueringen

Sammenfat en liste med de problemer, som blev identificeret under tænke-højt-test, sammen med forslag til løsning af problemerne, og redegør for jeres arbejde med tænke-højt metoden.

Brugsvenlighedsproblemer, som I identificerer under tænke-højt test, skal samles i en problemliste som vedlægges besvarelsen; problemlisten skal følge formatet beskrevet i bilag A. For hvert problem skal I vurdere dets alvorsgrad (1 - kritisk, 2 - alvorligt, 3 - kosmetisk) og give mindst ét forslag til løsning af problemet. Fremhæve det vigtigste problem at udbedre. Forklar, hvordan problemerne blev analyseret og sammenfattet på baggrund af noterne. I skal sluttelig redegøre for mindst to væsentlige indsigter og udfordringer i jeres arbejde med tænke-højt metoden.

Maks. 2 sider (ikke medregnet problemlisten)

Bilag A: Format for problemliste

Problemerne skal rapporteres på en liste. Listen skal udfyldes med en fortløbende nummerering af brugsvenlighedsproblemerne (f.eks. 1, 2, 3, ...).

Ud over et problemnummer skal hvert brugsvenlighedsproblem karakteriseres som følger:

- En overskrift, som kort sammenfatter problemet.
- En beskrivelse, som uddyber problemet. Giv så mange detaljer som muligt, idet I sikrer jer, at problemet kan forstås af personer uden kendskab til jeres evaluering.
- En vurdering af, hvorfor problemet er alvorligt for alle eller nogle af brugerne af websitet, f.eks. fordi de bliver forvirrede, usikre eller ikke kan gennemføre deres opgaver.
- En beskrivelse af den kontekst, som problemet opstår i (f.eks. en bestemt opgave eller del af grænsefladen).
- En beskrivelse af, hvordan problemet kan løses. Beskrivelsen skal kunne læses og forstås af udviklerne af websiden øvrige oplysninger om problemet, dvs. uden punkterne ovenfor. Giv så mange detaljer som muligt, og gentag eventuelt dele af beskrivelsen af problemet, hvis det er hjælpsomt for forståelsen af løsningen. Bemærk, at I kan vælge både at løse problemerne inden for rammerne af den eksisterende løsning (dvs. anbefale den løsning, som kræver færrest ændringer) eller bryde disse (dvs. anbefale en mere omfattende ændring som på mere principiel vis ændrer designet og dermed fjerner det observerede problem).
- Antal testpersoner, som oplevede problemet i tænke-højt test.

Jeres problemliste skal ligne nedenstående eksempel. I må tilføje rækker til tabellen, som det er nødvendigt. Bemærk, at brugsvenlighedsproblemerne og de enkelte kolonner i videst mulige omfang skal være forståelige for personer som ikke har kendskab til den evalueringsteknik, som I har anvendt, eller til hvordan evalueringens forløb.

Nr	Overskrift	Problem	Alvorsgrad	Kontekst	Løsning	#
1	Hjælpe-menu overses	Hjælpe-menuen til højre på skærmen overses let, og det er uklart om brugeren forbinder ordet "assistance" med hjælpefunktion.	Placeringen er særligt problematisk da højre side af skærmen i øvrigt ikke bruges til andet end reklame.	2 - Alvorligt: Mange brugere vil ikke, eller først efter en del besvær, finde hjælpefunktion. Problemet vil påvirke de fleste som prøver at bruge hjælp.	Opstod da brugeren ikke kunne finde ud af syntaksen for søgninger i opgave 1 og derfor ville kigge i hjælp. Flyt hjælpefunktion i højre side af skærmen over til menuen i venstre side og kald menupunktet Hjælp.	2