UX Design 3 – testování, ostatní

Jak rychle a efektivně testovat

* Testuj na kolezích v kanceláři
  + Testuj produkt a svůj návrh, ne kolegy
  + Pro komplikovaný design testuj alespoň 5 lidí
* Nejlepší by bylo mít k dispozici přímo lidi, kteří budou budoucími uživateli (v mém případě tedy ideálně nějaké zájemce o kurzy, seniory, mladé dospělé se zájmem o nějaké volnočasové aktivity)
* Pozor na to, jestli jsme to nenavrhli špatně
* Pozoruj, co dělají, neraď a nerozčiluj se
* Nech uživatele mluvit nahlas, nezasahuj do toho
* Piš si poznámky, nepřerušuj
* Sledovat, jak uživatelé vybírají, ne jen co vybírají (opět – ať mluví nahlas, ať vím, z jakého důvodu se rozhodli zrovna takto)
* Co si myslíš, že se stane, když klikneš sem?
* Často se zjistí při testování něco, co mělo být zjištěno již na začátku
  + Zapsat si informaci, dát vědět product ownerovi, že jsme to zjistili, aby se to mohlo implementovat
  + Design je proces, který se často mění
* Dívat se, kterým směrem jede ta myš, vžít se do situace uživatele
* Často se při testování natáčí video, zvuk, někdo zapisuje, co se děje
* Najdi mi kontakt, vyhledej položku, pošli mi nabídku, přidej položku do košíku, …
* Na testování je lepší někdo, kdo hodně mluví

Ostatní

* Přečíst si 2-3 články o tom, co je vhodné vybrat a použít na své stránce
* Pokud umíme grafické program, je to výhoda
* Potřebujeme aspoň základní znalost
* GIMP (úprava fotek, méně intuitivní photoshop), Inkscape (vektorová grafika, wireframy, uživatelská grafika, Markéta má ráda, ukládat, protože občas padá, Adobe XD (zdarma, omezená funkcionalita), Invision, PowerPoint, Balsamiq (30 dní zdarma)

Checklist

* Vytvoř si protopersonu – zapsat si, kdo je ten uživatel, kde sedí, kdy bude stránku navštěvovat, co ho zajímá; vžít se do uživatele